

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan temuan hasil-hasil penelitian dan pembahasan yang telah ditemukan, maka dapat di simpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*.
2. Model pembelajaran *Role Playing* baik digunakan dalam pokok bahasan Proklamasi Kemerdekaan.
3. Secara keseluruhan setelah diberikan tindakan siklus I pertemuan I menggunakan model pembelajaran *Role Playing* rata-rata aktivitas belajar siswa 57.40 dengan kriteria sedang, dengan masing-masing presentasi kategori sedang 57.5%, kategori tinggi 40% dan kategori sangat tinggi 2.5%. setelah diterapkan siklus I pertemuan II dengan model pembelajaran *Role Playing* rata-rata aktivitas belajar siswa menjadi 67.32 menjadi kategori tinggi dengan masing-masing kategori rendah 0%, kategori sedang 15%, kategori tinggi 72.5%, dan kategori sangat tinggi sebesar 12.5%.
4. Hasil aktivitas belajar siswa pada siklus II pertemuan I menggunakan model pembelajaran *Role Playing* rata-rata aktivitas belajar siswa 80.89 dengan kriteria sangat tinggi, dengan masing-masing presentasi kategori sedang 0%, kategori tinggi 52.5% dan kategori sangat tinggi 47.5%. setelah diterapkan siklus II pertemuan II dengan model pembelajaran *Role*

*Playing* rata-rata aktivitas belajar siswa meningkat menjadi 89.64 menjadi kategori tinggi dengan masing-masing kategori rendah 0%, kategori sedang 0%, kategori tinggi 5%, dan kategori sangat tinggi sebesar 95%.

5. Aktivitas belajar masing-masing siswa, untuk yang tergolong sangat tinggi pada siklus I sebesar 12.5% meningkat menjadi 95% pada siklus II. Siswa yang tergolong tinggi dari 72.5% berkurang menjadi 5%. Untuk siswa yang tergolong sedang pada siklus I sebesar 15% berkurang pada siklus II menjadi 0%.

## 5.2 **Saran**

Berdasarkan hasil temuan penelitian dan kesimpulan diatas, sebagai tindak lanjut diajukan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi siswa diharapkan agar lebih bersemangat dalam sebuah proses pembelajaran dan disarankan untuk selalu berani ke depan kelas serta tidak takut dalam memberikan pendapat, pertanyaan, dan kegiatan lain dalam proses pembelajaran karena aktivitas belajar dapat meningkatkan keberhasilan belajar.
2. Kepada guru, sebaiknya dalam mengajarkan materi IPS tidak hanya menggunakan metode konvensional yang dapat membuat siswa merasa bosan dalam kegiatan pembelajaran namun diharapkan dapat merancang dan mengembangkan sesuatu model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dalam kegiatan pembelajaran seperti menggunakan model pembelajaran *Role Playing*.

3. Disarankan kepada kepala sekolah untuk melatih para guru agar terampil menggunakan model pembelajaran terutama model pembelajaran *Role Playing*.
4. Bagi peneliti dan pengkaji hendaknya terus mengkaji berbagai macam model pembelajaran agar dapat menjadi sebuah referensi ketika akan mengajar di masa yang akan datang.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY