

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dari data penelitian yang dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 056634 Air Tawar yang dapat dilihat pada :

1. Hasil *pre-test* diperoleh rata-rata hasil belajar siswa sebesar 40,34. Setelah proses pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* terjadi peningkatan hasil belajar siswa terlihat pada *post-test* I rata-rata hasil belajar siswa sebesar 67,75 dan pada *post-test* II rata-rata hasil belajar siswa sebesar 89,65.
2. Dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* terjadi peningkatan hasil belajar siswa secara klasikal. Siswa yang mencapai KKM pada *pre-test* sebesar 17,24% , pada Siklus I sebesar 48,24% dan Siklus II sebesar 89,65%.
3. Hasil observasi siswa tentang aspek afektif dan aspek psikomotor mengalami peningkatan dari rata-rata 36,20% dengan kategori tidak baik pada siklus I menjadi 84,48% dengan kategori sangat baik pada siklus II.
4. Hasil observasi guru selama proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* mengalami peningkatan dari rata-rata 86,25% dengan kategori baik pada siklus I menjadi 91,00% dengan kategori sangat baik.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas ini maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi siswa yang tidak tuntas hasil belajarnya, guru perlu memperhatikan faktor-faktor mempengaruhi hasil belajarnya.
2. Bagi guru disarankan agar menerapkan metode pembelajaran *Role Playing* agar siswa aktif dan tidak bosan.
3. Kepada kepala sekolah hendaknya menghimbau guru-guru dalam pembelajaran IPS, menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* agar siswa aktif dan kreatif dalam melaksanakan pembelajaran.
4. Bagi peneliti lain, yang bermaksud mengadakan penelitian dengan masalah yang sama agar menerapkan metode pembelajaran *Role Playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.