BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti sesuai dengan tujuan dan masalah yang telah dirumuskan. Hasil analisis data menunjukkan bahwa metode bermain peran efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pelaku ekonomi, sesuai dengan teori yang mendukung dan hasil pengolahan data yang dilakukan, sebagai berikut :

1. Terdapat perbedaan signifikan pada hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan metode bermain peran pada siswa kelas V UPT SD Negeri 066065 Medan. Perbedaan hasil belajar tersebut ditunjukkan dengan hasil uji *paired sample t-test* dengan bantuan SPSS versi 26. Hasilnya menunjukkan nilai sig. (2 tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari taraf signifikansi $\alpha = 0,05$.
2. Metode bermain peran efektif dalam pembelajaran IPS. Keefektifan metode bermain peran dalam pembelajaran materi pelaku ekonomi ditunjukkan dari perolehan persentase N-Gain sebesar 0,7720 dengan kategori “efektif”. Keefektifan metode bermain peran juga dapat dilihat berdasarkan kenaikan skor rata-rata pre-test dan post-test. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran IPS menggunakan metode bermain peran lebih efektif.

5.2. Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti merekomendasikan hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi guru, agar menggunakan beberapa metode belajar yang menarik serta bervariasi dengan memberikan pengalaman yang baru salah satunya metode bermain peran dengan menjadikan peserta didik adalah pusat pembelajaran.
2. Bagi kepala sekolah, adanya penelitian dijadikan sebagai referensi untuk mengimplementasikan metode pembelajaran bermain peran sebagai satu dari beberapa pilihan alternatif yang terbukti efektif dalam peningkatan hasil belajar siswa..
3. Bagi orang tua, penting untuk berkolaborasi dengan guru untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga mereka dapat lebih termotivasi untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik..
4. Bagi peneliti, hasil belajar ini dapat digunakan sebagai sumber informasi dan masukan untuk memperluas pengetahuan tentang manfaat metode bermain peran.
5. Bagi peneliti lainnya, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi ketika melakukan penelitian serupa dengan metode pembelajaran yang berbeda waktu dan lokasi.