

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian yang telah dilakukan pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan metode *role play* kelas IV SD Swasta Xaverius Padangsidimpuan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Motivasi belajar siswa kelas IV SD Swasta Xavrius Padangsidimpuan pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pokok bahasan masalah-masalah sosial dengan menggunakan metode *role play* telah mengalami perubahan dan peningkatan dibandingkan sebelum dilakukannya metode ini.
2. Dengan menggunakan metode *role play* telah memberikan ketertarikan serta keikutsertaan dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan.
3. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat diketahui dari rata-rata motivasi belajar siswa secara individu pada setiap siklus dan pertemuan pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pokok bahasan masalah-masalah sosial mengalami peningkatan dari Siklus I pertemuan I sebesar 57,23%, Siklus I pertemuan II sebesar 74,76% , Siklus II pertemuan I sebesar 80,83% , Siklus II pertemuan II sebesar 86,76%. Pada observasi guru Siklus I Pertemuan I sebesar 67,64% (cukup baik), Siklus I Perremuan II sebesar 72,05% (baik), Siklus II Pertemuan I sebesar 76,47% (baik), Siklus II Pertemuan II sebesar 89,70% (sangat baik).

5.2 Saran

Saran yang dapat disampaikan pada penelitian ini adalah :

1. Kepada guru kelas IV SD Swasta Xaverius Padangsidempuan atau guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial diharapkan dapat menerapkan metode *role play*. Hal tersebut terlihat melalui metode pembelajaran ini, siswa dapat lebih tertarik dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial karena guru memberikan keleluasaan dalam mengembangkan kreatifitas siswa dalam mencari dan menemukan solusi dalam memecahkan masalah yang diberikan. Dengan demikian motivasi belajar siswa dapat meningkatkan maka secara otomatis dapat meningkat pula prestasi belajar yang dihasilkan.
2. Diharapkan dalam melaksanakan metode *role play* ini dilaksanakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang sebagian besar siswa tidak menyukai pelajaran tersebut.
3. Pada pelaksanaan metode *role play* ini dimaksudkan agar seluruh siswa dapat berperan aktif dan dilakukan sebagai subjek pembelajaran sehingga guru hanya sebagai fasilitator.
4. Diharapkan kepada siswa untuk lebih banyak membiasakan mengerjakan latihan-latihan dirumah agar untuk meningkatkan rasa percaya diri dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan guru.
5. Kepada siswa untuk terus berusaha memotivasi diri sendiri dalam mengikuti pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial agar ilmu yang dipelajari dapat dimengerti dan menjadi suatu bekal yang sangat berguna pada masa yang akan datang.