

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian pengaruh model *role playing* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar yang dilaksanakan di SDN 2 Sindangkasih dapat disimpulkan:

- 1) Terdapat pengaruh dari model *role playing* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV sekolah. Hal tersebut didasari oleh hasil pengujian koefisien determinasi yang memperoleh hasil sebesar 52%, dimana hal itu berarti model *role playing* memberikan pengaruh sebesar 52% terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa.
- 2) Peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar yang mendapatkan pembelajaran dengan model *role playing* lebih baik daripada siswa yang mendapat pembelajaran dengan model *cooperative tipe make a match*. Hal ini terlihat dari perolehan hasil *N-gain* pada kelas eksperimen memperoleh hasil sebesar 0.75 yang termasuk pada kategori tinggi sementara pada kelas eksperimen memperoleh hasil 0.50 berada pada kategori sedang. Hasil posttest kelas eksperimen juga terbukti lebih tinggi dari dari pada kelas kontrol.

5.2 Implikasi

Atas dasar kesimpulan dari hasil penelitian bahwa ternyata peningkatan kemampuan berpikir kreatif pada siswa yang mendapatkan pembelajaran model *role playing* lebih baik jika dibandingkan dengan siswa yang mendapat pembelajaran model *cooperative learning tipe make a match*. Berdasarkan hal tersebut, maka implikasi dari penelitian ini yaitu:

- 1) Penggunaan model *role playing* dapat diterapkan pada proses pembelajaran di sekolah dasar sebagai usaha untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa terutama dalam mata pelajaran IPAS.
- 2) Pembelajaran menggunakan model *role playing* dapat berhasil apabila guru baik dalam hal manajemen waktu dan membuat perangkat ajar yang dapat mendukung pembelajaran dalam menggunakan model *role playing* seperti

LKPD serta *properti* pendukung lainnya yang dapat membuat siswa lebih menghayati peran tersebut.

5.3 Rekomendasi

Dari hasil penelitian pengaruh model *role playing* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar, peneliti dapat memberikan beberapa rekomendasi sebagai berikut:

- 1) Bagi guru, penggunaan model *role playing* dapat dijadikan referensi dalam pembelajaran IPAS sub materi IPS. Tetapi alangkah baiknya guru mempunyai *time* manajemen yang baik, hal ini dikarenakan penggunaan satu kali sintaks model *role playing* memakan waktu yang cukup lama dalam pelaksanaan pembelajarannya.
- 2) Bagi peneliti, hasil dari penelitian ini ditemukan bahwa pengaruh model *role playing* terhadap kemampuan berpikir kreatif sebesar 51% artinya ada sekitar 49% dipengaruhi oleh faktor lain dimana hal ini masih perlu dilakukan penelitian yang lebih lanjut.