

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan pengolahan data dan analisis data dari hasil penelitian tindakan kelas pada mata pelajaran IPS menggunakan metode *Role Playing* tentang perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan belanda di kelas V SDN BUAHBATU LEMBANG yang dilakukan pada dua siklus yang pada siklus-siklusnya terdiri dari satu tindakan kelas, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Perencanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran IPS materi perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan belanda. di tempuh peneliti dengan observasi keadaan kelas dan siswa. Peneliti membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing* yang disusun berdasarkan standar kompetensi (SK), kompetensi dasar (KD), indikator, tujuan pembelajaran, karekter siswa yang diharapkan, materi ajar (materi pokok), metode pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, alat dan sumber belajar, serta penilaian. Selain membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), peneliti membuat instrument Dalam perencanaan siklus I dan siklus II. Pada siklus II mengalami perubahan yang baik dari hasil refleksi di siklus I
2. Pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* pada mata pelajaran IPS dari siklus 1 ke siklus 2 di kelas V SDN BUAHBATU LEMBANG mengalami peningkatan. Hal tersebut dapat dilihat dari suasana kelas pada saat proses pembelajaran yang lebih kondusif, siswa berada dikelompoknya masing-masing dan memperhatikan kelompok lain tampil melakukan drama didepan kelas. Siswa-siswi aktif memerankan perannya sebagai tokoh dalam drama. Langkah-langkah pembelajaran yaitu guru membagi siswa menjadi 4 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 7-8 orang, pembentukan kelompok dilakukan secara acak. Guru menjelaskan materi secara garis besar kepada siswa. guru memberitahu kepada siswa akan di adakannya bermain peran, semua siswa terlihat antusias

untuk melakukan bermain peran tentang materi pelajaran yang telah dijelaskan guru. Guru membagikan naskah drama kepada masing-masing kelompok yang telah ditentukan sebelumnya oleh siswa secara acak. Guru mengintruksikan kepada siswa untuk mempelajari drama tersebut dan membagi peran untuk anggota kelompoknya dengan di bimbing oleh guru. Kemudian setiap kelompok dapat giliran untuk tampil di depan dengan cara di acak oleh guru. Setelah semua kelompok siswa tampil bermain peran di kelas, guru membagikan lembar tugas individu kepada siswa untuk mengevaluasi kegiatan belajar mengajar yang telah dilaksanakan.

3. Penggunaan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran IPS di kelas V SDN BUAHBATU LEMBANG. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata dari siklus 1 ke siklus 2.

## **B. Saran**

### 1. Bagi Guru

- Guru bisa menggunakan metode *role playing* ketika melakukan proses pembelajaran.
- Guru bisa mengkombinasikan metode *role playing* dengan metode lainnya saat mengajar untuk meningkatkan keaktifan siswa didalam kelas.
- Sebaiknya memotivasi yang diberikan untuk membangkitkan semangat belajar siswa

### 2. Bagi peneliti

- Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi untuk para peneliti yang menggunakan metode *role playing* dikemudian hari.
- Metode *role playing* pada penelitian ini dapat digunakan lagi bagi para peneliti selanjutnya.
- Penggunaan metode *role playing* pada penelitian selanjutnya dapat membuat siswa lebih aktif lagi