

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan pada Bab IV sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran IPS terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan (N-Gain) motivasi belajar siswa dengan rata-rata sebesar 0,79 pada kelas eksperimen yang berarti berada pada taraf n-gain tinggi dan 0,46 pada kelas kontrol yang berarti berada pada taraf n-gain sedang. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Artinya terdapat perbedaan peningkatan motivasi belajar siswa di kelas antara hasil pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* di kelas eksperimen dan hasil pembelajaran konvensional di kelas kontrol, dimana hasil pembelajaran menggunakan metode *role playing* lebih tinggi daripada hasil pembelajaran konvensional.
2. Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran IPS terhadap keterampilan sosial siswa. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan (N-Gain) keterampilan sosial siswa dengan rata-rata sebesar 0,75 pada kelas eksperimen yang berarti berada pada taraf n-gain tinggi dan 0,58 pada kelas kontrol yang berarti berada pada taraf n-gain sedang. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Artinya terdapat perbedaan peningkatan keterampilan sosial siswa di kelas antara hasil pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* di kelas eksperimen dan hasil pembelajaran konvensional di kelas kontrol, dimana hasil pembelajaran menggunakan metode *role playing* lebih tinggi daripada hasil pembelajaran konvensional.

## B. Saran

Penerapan metode *role playing* merupakan harapan bagi peningkatan motivasi belajar dan keterampilan sosial siswa. Oleh karena itu amatlah penting bisa menerapkannya dalam praktek kegiatan pembelajaran. Berdasarkan dari hasil penelitian pembelajaran menggunakan metode *role playing*, peneliti memberikan saran sebagai berikut ;

1. Metode *role playing* dapat diterapkan sebagai metode *role playing* sebagai pendalaman dan remedial. Dengan menerapkan metode *role playing* dapat memungkinkan siswa tidak merasa jenuh atau bosan terhadap pembelajaran. Karena pembelajaran dengan menerapkan metode *role playing* dikemas dalam bentuk permainan, dimana bermain merupakan cermin dari perkembangan anak. Selain itu dengan menerapkan metode *role playing* bisa membantu siswa mengaplikasikan berbagai konsep materi dengan dunia nyata. Hal ini mendorong siswa untuk memperdalam pengetahuan yang masih bersifat abstrak pada pembelajaran sebelumnya.
2. Bagi guru, agar pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *role playing* berhasil dengan baik, agar kedua variabel yang dikembangkan sama-sama meningkat secara signifikan, hendaknya pembelajaran dipersiapkan secara seksama. Ini dimulai dari peralatan atau media bermain peran, pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, pembuatan dan penjelasan skenario cerita dan penguatan terhadap nilai-nilai yang akan ditanamkan kepada siswa serta memberikan teladan kepada siswa secara terus menerus, intensif, dan berkelanjutan agar nilai-nilai yang sudah tertanam betul-betul terinternalisasi secara permanen dalam diri anak. Bila perencanaan dilakukan dengan matang dan strategi belajar dilaksanakan menggunakan yang tepat maka tujuan yang diharapkan akan tercapai.
3. Bagi sekolah, sebagai pihak yang paling strategis dan memiliki kewenangan dalam menentukan kebijakan-kebijakan pendidikan pada tingkat sekolah, maka diharapkan untuk lebih memberikan motivasi dan kesempatan pada guru untuk mengembangkan potensi dan kompetensinya dalam melaksanakan

pembelajaran hal ini dilakukan melalui wadah pengembangan profesional guru seperti mengikuti kegiatan seminar, workshop, dan sebagainya yang perlu diberdayakan, tentunya dengan didukung pengadaan sarana dan prasarana pendukung belajar.

4. Untuk peneliti selanjutnya, hendak dapat mengkaji dan menelaah masalah-masalah mengenai penggunaan metode yang lebih bervariasi. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan pengalaman yang lebih luas kepada guru-guru sekolah dasar tentang pembelajaran yang dapat merangsang aktivitas dan kreativitas siswa untuk membangun pengetahuan mereka sendiri sehingga kualitas proses dan hasil pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dapat lebih meningkat pada masa yang akan datang.

