

BAB V

Simpulan dan Rekomendasi

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pelajaran IPS materi perjuangan para tokoh kemerdekaan Indonesia melalui model *Role Playing* di SDN KADUBEREUM 1 Desa Kadubeureum Kecamatan Pabuaran Kabupaten Serang, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Kemampuan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran menggunakan model *Role Playing* dapat berpengaruh terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa dan hasil belajar siswa pada materi perjuangan para tokoh kemerdekaan Indonesia dari mulai siklus I, II sampai III hal ini didapat dari nilai kemampuan guru mengajar di kelas sebesar 60 % siklus II sebesar 80% dan siklus III 100% dikarenakan semua tahapan dari poin 1 sampai 5 terlaksana oleh guru ini menunjukkan kemampuan mengajar guru yang baik pada saat proses pembelajaran sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan efektif dan efisien.
2. Melalui penggunaan model *Role Playing* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada materi perjuangan para tokoh kemerdekaan Indonesia sesuai data yang didapati Pada siklus I nilai rata-rata keseluruhan sebesar 5,645 ini termasuk kedalam kriteria “Cukup” dan persentase yang didapati sebesar 67,2%. Pada siklus II nilai rata-rata keseluruhan 6,167 ini termasuk kedalam kriteria “Baik” dan persentase yang didapati yaitu 77,08%. Begitu pula Pada siklus III nilai rata-rata keseluruhan yaitu 6,624 ini termasuk kedalam kriteria “Baik” dan persentase yang didapati sebesar 82,81%. Ini menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa dari mulai siklus I, II hingga III mengalami peningkatan yang baik melalui model *Role Playing*. Keterlibatan

siswa secara aktif pada saat proses pembelajaran membuat siswa tidak terlihat bosan dan jenuh dikarenakan siswa terlibat dalam memainkan peranan tokoh kemerdekaan indonesia, siswa sangat antusias dan semangat dalam pembelajaran, dan penguasaan materi perjuangan para tokoh kemerdekaan indonesia baik oleh BPUPKI dan PPKI terlihat baik ini terlihat ketika guru mengajukan pertanyaan siswa mampu dengan tepat menjawab setiap pertanyaannya dan siswa mempunyai keberanian untuk memberikan tanggapan dan komentar seatiap kelompok yang tampil dan bertanya terhadap materi yang belum dimengerti.

3. Melalui penggunaan model *Role Playing* dapat juga berpengaruh terhadap Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dalam materi perjuangan para tokoh kemerdekaan indonesia di kelas V SDN Kadubeureum 1 sesuai data yang diperoleh dari siklus I sampai dengan siklus III yaitu Pada siklus I nilai rata-rata kelas 68,33 dengan persentase 79,17 %. Pada siklus II rata-rata kelas 77,29 dengan Persentase yang di dapat yakni siswa yang lulus sebesar 87,5 % dan Pada siklus III didapati semua siswa "Lulus" dengan nilai terendahnya 60 dan nilai tertinggi yaitu 100 dengan rata-rata kelas 82,92. Dilihat dari hasil persentase yang di dapat yakni siswa yang lulus sebesar 100%. ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus dari mulai siklus I, II dan III menggunakan model *Role Playing*.

B. Rekomendasi

Berdasarkan hasil temuan, pelaksanaan penelitian dan kesimpulan yang di kemukakan sebelumnya, penulis memberikan saran kepada beberapa pihak agar hasil penelitian menjadi lebih berguna.

1. Siswa

Melalui model pembelajaran bermain peran (*Role playing*) hendaknya siswa dapat terpacu untuk lebih semangat dan berperan aktif dalam belajar serta menumbuhkan minat, dan bakat nya khususnya pada mata pelajaran IPS.

2. Guru

Pada setiap pembelajaran hendaknya guru mampu melihatt kebutuhan siswa dalam pembelajarn agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif dan efesien serta mecapai hasil yang optimal Melalui penggunaan model bermain peran (*Role playing*) yang direkomendasikan oleh peneliti untuk mengatasi persoalan pada saat pembelajaran baik di dalam ataupun di luar kelas. Serta sebagai jembatan guru untuk meningkatkan keprofesionalnya dalam pelaksanaan pembelajaran yang efektif dan efesien.