

BAB V

Simpulan dan Saran

A. Kesimpulan

Berdasarkan atas hasil penelitian dan pembahasan dalam pemaparan bab sebelumnya dalam penelitian ini yang meneliti mengenai Pengalaman Estetika Siswa Pada Konsep Perjuangan Kemerdekaan dan Penjajahan Sebagai Referensi Desain Pembelajaran Sejarah Menggunakan Model *Role Playing* Kelas IV Sekolah Dasar di Kecamatan Taktakan dapat ditarik kesimpulan bahwa dapat dijadikan referensi desain pembelajaran sejarah dalam konsep perjuangan kemerdekaan dan penjajahan menggunakan model *role playing* dilihat dari keterlaksanaannya *future mapping* penggunaan model *role playing* dalam pembelajaran mini penjajahan dalam kelas, keterlaksanaannya pembelajaran sejarah yang aktif dan melibatkan siswa selama proses pembelajaran, respon siswa ketika proses pembelajaran tidak sedikit siswa yang berani dan jujur tentang apa yang mereka rasakan dan berani mengutarakannya kepada guru karena dengan desain pembelajaran seperti ini guru tidak membatasi hak siswa dalam belajar, bertambahnya pemahaman siswa secara optimal mengenai konsep perjuangan dan penjajahan dikarenakan mereka belajar dengan merasakannya secara langsung yang akan berdampak dengan bertambahnya rasa bangga menjadi bangsa Indonesia dan dapat menghargai sejarah bangsanya sendiri.

B. Saran

- a) Bagi Sekolah

Menyediakan gambaran pembelajaran sejarah mengenai perjuangan kemerdekaan dengan menggunakan model *role-playing* bagi guru dan siswa kelas V Sekolah Dasar

b) Bagi Penelitian Selanjutnya

Dapat dijadikan referensi bagi peneliti selanjutnya yang akan mengembangkan penelitian ini.

c) Bagi Pihak Berwenang

Menjadi pertimbangan inovasi pembelajaran kurikulum yang selanjutnya dan bagi UPTD pendidikan agar dapat menerapkan pembelajaran ini.

