

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil Penelitian tindakan Kelas (PTK) yang telah dilaksanakan di kelas IV SDN 2 Suntenjaya Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat pada semester kedua tahun ajaran 2011/2012 dengan melalui dua siklus, maka dapat disimpulkan secara khusus sesuai dengan rumusan penelitian yang ada dan tujuan penelitian yang ingin dicapai yaitu sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran *role playing* pada materi kegiatan ekonomi dalam mata pelajaran IPS di kelas IV SDN 2 Suntenjaya adalah sebagai berikut: menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa, memberi acuan materi kegiatan ekonomi yang akan diperankan. Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok-kelompok belajar yang masing-masing kelompok akan bermain peran sesuai peran yang didapat. Memberikan aturan dan tahapan serta gambaran bermain peran dan melakukan latihan sebelum pelaksanaan bermain peran. Membimbing dan mengamati siswa dalam melaksanakan kegiatan bermain peran. Siswa mengerjakan LKS dan diskusi kelompok. Memberi kesempatan bertanya kepada siswa dan menyimpulkan materi pembelajaran serta menutup kegiatan pembelajaran.
2. Hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* pada materi kegiatan ekonomi dalam mata pelajaran IPS di SDN

2 Suntenjaya dari perolehan tes berupa evaluasi siklus I meningkat dengan perolehan nilai rata-rata kelas pada siklus I 47,83 dan pada siklus II 77,17 atau 86,96% siswa yang mencapai nilai KKM.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka beberapa saran yang dapat diberikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru, dalam mempersiapkan rencana pembelajaran yang dapat menunjang kelancaran proses pembelajaran hendaknya dirancang dengan sebaik-baiknya dan pemilihan metode pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa serta materi pelajaran yang akan diajarkan serta penggunaan media yang sesuai agar tercipta pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.
2. Bagi siswa, diharapkan siswa dapat memperoleh pengetahuan dan pengalamannya dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran bermain peran, sehingga siswa tidak hanya menerima transfer ilmu saja namun terlibat langsung secara aktif dalam proses pembelajaran.
3. Bagi lembaga, berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran, hasil belajar siswa yang meliputi kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor siswa mengalami peningkatan. Sehingga model pembelajaran bermain peran ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam memecahkan permasalahan pada pembelajaran IPS tentunya disesuaikan dengan kondisi kelas dan karakteristik siswa.

4. Bagi peneliti, diharapkan hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman dalam melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV.
5. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat menggunakan model pembelajaran yang disesuaikan dengan materi pelajaran yang akan disampaikan dan kondisi kelas, sehingga dapat menghasilkan pembelajaran yang berkualitas dengan melibatkan siswa untuk aktif dan terlibat langsung atau melakukan pembelajaran yang berpusat pada siswa.

