

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam dua siklus di SD Negeri Tikukur 2 dan rumusan masalah yang telah disusun maka secara garis besar dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dengan sub bahasan “mengenal permasalahan sosial di daerahnya” berhasil meningkatkan pemahaman siswa.
2. Pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Tikukur 2. Terbukti dengan meningkatnya hasil belajar siswa pada siklus I rata-rata nilai 65,3 menjadi 78,3. Sedangkan hasil ketuntasan belajar siswa pada siklus I ada 24 siswa menjadi 32 siswa pada siklus II.
3. Sikap siswa kelas IV SD Negeri Tikukur 2 terhadap metode *role playing* menunjukkan respon positif karena dapat mengubah sikap siswa yang kurang bersemangat menjadi lebih antusias dalam belajar.

#### B. Saran

Setelah melihat hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti mencoba memberikan saran sebagai rekomendasi untuk meningkatkan hasil pembelajaran sebagai berikut:

1. Guru sebaiknya memilih dan menggunakan pendekatan yang tepat dan sesuai agar dapat mendorong terciptanya proses belajar yang efektif dan kondusif, bermakna dan menyenangkan serta akan menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar.
2. Pembelajaran *role playing* merupakan salah satu metode alternatif yang dapat digunakan untuk guru dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran IPS tidak lagi menjadi mata pelajaran yang membosankan
3. Metode *role playing* perlu diterapkan karena bisa membantu guru mengaitkan materi dengan dunia nyata atau masalah yang abstrak menjadi konkrit dan mendorong siswa untuk mencari hubungan dengan kehidupannya sehari-hari.

## DAFTAR PUSTAKA

- Annurahman. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Aqib, Z. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto Suharsimi. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Sinar Grafika Offset.
- Bahri Syaiful.(2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Undang-undang no. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Dharma Bhakti.
- Kasbolah Kasihani. (1998). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Panitia Sertifikasi Guru. (2011). *Bahan Ajar Profesionalisme Guru, KTI dan PTK*. Bandung: UPI Press.
- Rusman. (2009). *Manajemen Kurikulum*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Sugiyono. (2010). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta, cv.
- Syah, M. (2006). *Psikologi Belajar*. Jakarta : PT Rajagrafindo Persada.
- Zaini Hisyam. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Nevawilanda. (2012). *Pengertian Role Playing*. Tersedia: <http://repositori.upi.edu>. {tanggal 1 April 2012}
- Yasa, Doantara. (2008). *Pengertian Aktivitas Belajar*. Tersedia: <http://id.shvoong.com/social-sciences/education>. [tanggal 31 Oktober 2011.]

