

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian tentang Peningkatan Hasil Belajar (Penelitian Tindakan Kelas) yang dilakukan pada kelas V SDN Sukarukun 01 Tahun Ajaran 2025/2026 ini berkesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil belajar peserta didik kelas V SDN Sukarukun 01 sebelum menerapkan metode *Role playing* berpusat pada guru, sehingga guru tidak mengembangkan kreativitas secara optimal. Karena belajar hanya di dominasi oleh guru, peserta didik hanya menjadi pendengar tidak adanya saling interaksi antara gurudengan peserta didik. Apabila dilihat dari segi aktivitasnya peserta didik masih banyak yang belum menunjukkan tingkat kemampuannya, peserta didik juga terlihat bosan dan tidak bersemangat dalam proses pembelajaran.
2. Aktivitas belajar peserta didik dalam proses pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Role playing* tidak berpusat pada guru, peserta didik mampu mengembangkan kreativitas dan keberanian untuk tampil di depan kelas. Karena belajar tidak lagi didominasi oleh guru saja tetapi peserta didik juga berperan secara aktif dan adanya interaksi antara guru dengan peserta didik. Dilihat dari kreatifitas setiap siklusnya mengalami perubahan yang baik, peserta didik mampu mengeluarkan segala kemampuan yang dimilikinya. Selain itu peserta didik menjadi berani dalam member tanggapan. Usaha yang digunakan peneliti dalam

menciptakan belajar yang bermakna dan menyenangkan sehingga peserta didik mampu menerima pembelajaran dengan dengan hasil yang baik, ternyata dapat tercapai setelah guru menerapkan metode bermain peran.

Hasil belajar peserta didik kelas V SDN Sukarukun 01 mata pelajaran IPS pada pokok bahasan detik-detik proklamasi Indonesia setelah menerapkan metode bermain peran menunjukkan peningkatan hasil belajar yang baik dan perkembangan dalam proses belajar ini membuktikan bahwa pembelajar IPS dengan menerapkan metode bermain peran menunjukkan peningkatan hasil belajar. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai evaluasi pada setiap siklus. Pada siklus pertama yang mencapai nilai lulus sebanyak 54%, dan Pada siklus ketiga peserta didik yang mendapat lulus sebanyak 82%.

B. Saran

Penelitian ini membuktikan bahwa penerapan metode *Role playing* atau bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS di SD, oleh karena itu dapat disampaikan saran-saran sebagai berikut:

1. Dalam proses pembelajaran, para pendidik di sekolah hendaknya menerapkan metode belajar yang dapat meningkatkan motivasi, minat dan aktivitas belajar peserta didik yang dapat melibatkan peserta didik pada kegiatan belajar mengajar sehingga pembelajaran menjadi efektif, yang akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Metode *Role playing* merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat menciptakan keharmonisan antara guru dengan peserta didik pada setiap proses pembelajaran.

2. Kepala sekolah agar selalu memotivasi para guru untuk selalu memperbaiki proses pembelajaran yang di laksanakan, dan memberikan kesempatan belajar kepada guru untuk lebih meningkatkan kualitas melalui pendidikan
3. Lembaga-lembaga terkait dalam pendidikan, seyogyanya lebih mengedepankan metode-metode pembelajaran yang berpariatif. Ini dimaksudkan agar pembelajaran lebih bermakna menggunakan metode-metode pembelajaran.
4. Para peneliti dalam melakukan penelitian guna perbaikan pembelajaran hendaknya mempersiapkan segala keperluan yang akan digunakan dalam penelitian. Ini sebabnya penelitian dilakukan terbatas oleh waktu dan tempat. Oleh sebab itu tindakan perencanaan perlu dipersiapkan secara matang agar proses pembelajaran dapat tercapai dengan hasil optimal.

Metode *Role playing* tidak hanya diterapkan pada pembelajaran IPS saja tetapi dapat dikembangkan pada pelajaran yang lain disesuaikan pada materi pelajaran