

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran dalam penilaian aspek minat belajar siswa pada siklus I bahwa dari hasil refleksi dan deskripsi data yang telah diuraikan tersebut ternyata belum mencapai hasil yang optimal dengan capaian rata-rata 24% memiliki minat belajar. Hal ini ditunjukkan dengan masih kurangnya minat siswa dalam memahami materi terutama pada pembelajaran IPS. Peneliti menyimpulkan bahwa tindakan yang dilakukan ini belum mencapai indikator kinerja yang sesuai dengan harapan dengan capaian dan akan dilanjutkan ke siklus berikutnya. Sedangkan penelitian tindakan yang dilakukan pada siklus II telah mencapai indikator kinerja yang sesuai dengan harapan/ berhasil dan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya dengan hasil capaian 78,5%.

Maka Dalam hal ini minat belajar siswa kelas III SDN Bungawon Kecamatan Pagimana Kabupaten Banggai yang dicapai dari siklus I dan siklus II semakin jelas manfaat dari penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran IPS terutama materi jual beli. Berdasarkan deskripsi yang dijelaskan pada pembahasan tersebut, maka dihasilkan bahwa metode bermain peran telah berhasil meningkatkan minat belajar siswa sesuai dengan indikator yang diharapkan yakni jika aktivitas dan minat belajar siswa selama proses pembelajaran mencapai daya serap 75% ke atas selama proses pembelajaran.

Dengan demikian, maka hipotesis tindakan yang berbunyi “Jika dalam pembelajaran IPS khususnya materi Jual beli diajarkan dengan menggunakan metode bermain peran, maka minat belajar siswa kelas III SDN Bungawon Kecamatan Pagimana Kabupaten Banggai akan meningkat dan dapat diterima.

5.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh maka dapat disampaikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Kepada kepala sekolah

Hendaknya lebih menekankan pada guru untuk menggunakan media pembelajaran yang tepat dan canggih untuk kelancaran proses belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan.

2. Kepada Guru

Diharapkan dalam suatu pembelajaran dapat menggunakan metode yang tepat demi mendukung kelancaran pembelajaran

3. Kepada Peneliti

Peneliti hendaknya memperhatikan kelebihan dan kekurangan yang ditemui pada saat penelitian untuk menjadikan pengalaman dan motivasi ke arah yang lebih baik.