

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka peneliti mengambil simpulan sebagai berikut.

1. Model Pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas V SDN 7 Lemito. Hal ini berdasarkan hasil pengamatan aktivitas belajar siswa, pada siklus I bahwa pada aspek visual activities hanya mencapai presentase sebesar 60%, pada aspek oral activities mencapai 53%, aspek listening activities sebesar 73%, pada aspek writing activities sebesar 73%, aspek motor activities sebesar 66%, aspek mental activities mencapai 60%, dan pada aspek emotional activities mencapai presentase sebesar 66%. Pada siklus II pada aspek visual activities mencapai presentase sebesar 93%, pada aspek oral activities 80%, aspek listening activities 93%, pada aspek writing activities 100%, aspek mental activities 80%, dan pada aspek emotional activities 80%.
2. Penggunaan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS khususnya di Kelas V SDN 7 Lemito. Hal ini didukung dengan hasil belajar siswa pada siklus I, sebanyak 9 orang yang mengalami ketuntasan belajar atau sebesar 60% pada siklus 2 mengalami peningkatan sebanyak 11 orang yang tuntas belajar atau sebesar 87%.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil dari penelitian, terdapat beberapa implikasi yang berguna baik secara teoritis maupun praktis dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS sebagai berikut:

1. Implikasi Teoritis

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk memperluas pengetahuan bagi para pembaca khususnya guru tentang pentingnya penerapan model pembelajaran dalam proses belajar mengajar dan sebagai salah satu sumber acuan bagi peneliti lain yang akan mengadakan penelitian lebih lanjut.

2. Implikasi Praktis

Penerapan model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran IPS dengan materi Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia dan Perjuangan mempertahankan kemerdekaan Indonesia sebagai usaha untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V SDN 7 Lemito. Dengan penerapan model pembelajaran *Role Playingsiswa* lebih interaktif di saat pembelajaran dan lebih mudah memecahkan permasalahan pada materi yang dipelajari, karena terjadinya interaksi antara siswa dengan siswa maupun antar siswa dengan guru.

C. Saran

Berdasarkan simpulan dan implikasi penelitian, maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi guru diharapkan pada saat pembelajaran, memberikan reword sehingga siswa termotivasi untuk belajar.

2. Dalam pemanfaatan model pembelajaran khususnya Role Playing sebaiknya siswa dijelaskan secara rinci dahulu, agar pada saat model itu digunakan tidak terjadi kebingungan dan membuang waktu dengan percuma seperti pada siklus I.
3. Bagi Siswa hendaknya bisa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, tidak tergantung kepada guru. Apabila ada yang tidak dimengerti bisa bertanya kepada guru atau teman yang lebih paham.
4. Setiap hasil belajar yang diperoleh siswa haruslah menjadi acuan bagi guru untuk memperbaiki proses pembelajaran, melengkapi kekurangan-kekurangan yang terjadi selama proses pembelajaran dengan memilih media atau model yang sesuai dengan materi.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Arikunto Suharsimi, 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta. Bumi Aksara
- Alfiani Dwi Anita, 2015. *Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Play Group*. Jurnal. Jurusan PGMI FITK IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
- Dewi Tiara Anggia, 2017. *Efektivitas Model Role Playing Dalam Meningkatkan Kompetensi Mahasiswa Pada Mata Kuliah Manajemen Keuangan*. Jurnal Promosi. e-ISSN 2442-9449 Vol.5. No.1 (2017) 95-104 p-ISSN 2337-4721
- Fatmawati, S. 2015. *Desain Laboratorium Skala Mini untuk Pembelajaran Sains Terpadu*. Yogyakarta: Deepublish.
- Fitriyah, dkk. 2015. *Model Bermain Peran Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Di Sekolah Dasar*. Journal Pedagogia ISSN 2089 -3833 Volume. 4, No. 1, Februari 2015.
- Hamalik, Oemar. 2009. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Hamzah B. Uno.(2010). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hanafiah, Nanang dan Cucu Suhana. 2012. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama
- Ismail, A. 1998.*Ajarlah Mereka Melakukan: Kumpulan Karangan Seputar Pendidikan Agama Kristen*. Jakarta: PT BPK Gunung Mulia.
- Jasiani Ketut, 2015. *Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas VIII I Di Smp Negeri 1 Banjar, Buleleng, Bali Tahun Ajaran 2014/2015*. Artikel. Jurusan Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja.
- Kartini, T. 2007. Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.*Jurnal Pendidikan Dasar*, (8).
- Kunandar.(2011). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

- Kurniasih, Imas., dan Sani, Berlin. 2016. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Bandung : Kata Pena.
- Kristin Firosalia, 2018. *Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS*. Jurnal Refleksi Edukatika 8 (2) (2018) p-ISSN: 2087-9385 e-ISSN: 2528-696X.
- Mulyoto.2013. *Strategi Pembelajaran di Era Kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustakarya
- Munir, dkk, 2017. Pengaruh Penggunaan Metode *Role Playing* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Pada Materi Virus Di SMA Azharyah Palembang. Jurnal Florea Volume 4 No. 1, April 2017.
- Nana sudjana. (2004). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algresindo
- Nasution, S. 1997. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Oktivianto Ikhwani, dkk. 2018. *Pengaruh Implementasi Model Pembelajaran Role Playing Dengan Media Film Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pelajaran Sejarah Materi Perang Palembang Kelas X Di Sma Srijaya Negara Palembang*. Jurnal Pendidikan Volume 3 Nomor 2 Tahun 2018.e-ISSN: 2527-6891.
- Purwanto.(2010). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka pelajar. Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu, Teori Praktik dan Penilaian*. Jakarta: Grafindo
- Said, 2019. *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas VI SD 2 Padurenan*. Jurnal Ilmiah Kependidikan ISSN 2615-5443 Vol. 2 No. 1, Februari 2019.
- Santoso, B. 2010.*Skema dan Mekanisme Pelatihan: Panduan Penyelenggaraan Pelatihan*. Jakarta: Yayasan Terumbu Karang Indonesia (TERANG).
- Saputra Dedi Rizkia, 2015. *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Pada Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kecemen, Manisrenggo, Klaten*. Jurnal Pendidikan. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta

- Syarifuddin Ahmad, 2016. *Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang*. Jurnal Ilmiah PGMI Volume 2, Nomor 1, Januari 2016.
- Sinambela Elizar, 2015. *Efektifitas model Role Playing Terhadap Peningkatan Kompetensi Akuntansi Mahasiswa Dalam Mata Kuliah Pengantar Akuntansi II*. Jurnal, ISBN: 978-602-17129-5-5
- Sumiskun Rahmah, 2012. *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas IV SDN Tambakrejo 2 Waru Sidoarjo*. Jurnal.PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya.
- Sungkono. 2008. *Pengembangan dan Pemanfaatan Bahan Ajar Modul dalam Proses Pembelajaran*. Yogyakarta.Jurnal.FIP UNY
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta : Prenada Media Group.
- Tangdilintin, P. 2008. *Pembinaan Generasi Muda*. Yogyakarta: kanisius.
- Tarigan Arleni, 2016. *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui*. Jurnal Primary. Volume 5 Nomor 3 ISSN: 2303-1514
- Wahidah Nazaraton, 2019. *Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Ips Pada Materi Perjuangan Melawan Penjajah Melalui Model Pembelajaran Word Square*. Jurnal PTK & Pendidikan. Vol. 5, No. 1, Januari – Juni 2019 (15-22) e-ISSN: 2460-1780
- Wicaksono, A., dkk. 2016. *Teori Pembelajaran Bahasa: Suatu Catatan Singkat Edisi Revisi*. Yogyakarta: Garudhawaca.