

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dikemukakan sebelumnya diperoleh kesimpulan bahwa:

1. Penggunaan model *Role Playing* dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep IPS pada materi kegiatan ekonomi . Hal tersebut dapat dilihat dari rata-rata skor *pretest* dan *posttest* yang mengalami peningkatan dan cukup signifikan yaitu, pretes menunjukkan skor rata-rata 47,00 dan postes menunjukkan rata-rata 87,59. Selain itu, pada hasil N-Gain menunjukkan skor 77% dan berada pada kategori “Tinggi” sehingga dapat disimpulkan bahwa model *Role Playing* dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep IPS pada materi kegiatan ekonomi.
2. Kesulitan yang dialami oleh siswa pada saat pembelajaran menggunakan model *Role Playing* pada materi kegiatan ekonomi yakni siswa kesulitan dalam memahami materi dikarenakan siswa kurang memiliki motivasi dan konsentrasi yang konsisten. Hal tersebut didasari karena kurangnya minat siswa dalam pembelajaran IPS. Beberapa hal di atas merupakan kesulitan siswa yang saling berkaitan satu sama lain. Selain itu, siswa kesulitan dalam memanajemen waktu yang sudah ditentukan oleh guru relatif singkat. Kemudian kesulitan lainnya siswa kesulitan dalam menyimpulkan dan melakukan presentasi dan hal tersebut disebabkan oleh rasa malu-malu dan kurang percaya diri dalam diri siswa.

Namun seiring berjalannya waktu siswa mulai terbiasa dan aktif, proses pembelajaran pun berjalan dengan lancar sesuai dengan rencana yang sudah ditetapkan. Selain itu, hasil angket respon siswa menunjukkan rata-rata skor 7 dengan presentase 76% dan berada pada kategori sangat baik.

3. Kesulitan yang dihadapi oleh guru pada saat pembelajaran menggunakan model *Role Playing* pada materi kegiatan ekonomi yakni kesulitan dalam memberikan motivasi kepada siswa, karena siswa memiliki tingkat motivasi dan konsentrasi yang rendah. Namun, guru sangat menyadari akan hal itu merupakan salah satu karakteristik anak sekolah dasar. Kendala lainnya yaitu kurangnya alokasi pembelajaran sehingga pembelajaran dalam beberapa langkah tidak berjalan secara maksimal, pembelajaran model *Role Playing* membutuhkan waktu yang cukup panjang karena pembelajaran yang dilakukan dengan bermain. Namun, hal tersebut tidak berpengaruh terhadap muatan-muatan yang seharusnya disampaikan kepada siswa untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep IPS. Kesulitan terakhir yaitu kesulitan dalam mengkondisikan siswa, hal tersebut dikarenakan siswa cenderung kurang memperhatikan dan asik mengobrol dengan teman sebangkunya. Permasalahan di atas dapat diminimalisir oleh guru dengan menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif serta menyenangkan sehingga pembelajaran terlaksana dengan baik dan efektif.

B. Saran

Setelah melakukan penelitian dengan menggunakan model *Role Playing* untuk meningkatkan pemahaman konsep IPS siswa kelas V sekolah dasar, berdasarkan kesulitan yang ditemukan oleh peneliti selama proses penelitian berlangsung. Maka peneliti memberikan saran agar jika ada peneliti atau guru yang akan menggunakan model *Role Playing* tidak mengulanginya lagi. Saran tersebut adalah:

1. Bagi guru, model *Role Playing* dapat digunakan oleh guru sebagai alternatif untuk mengukur kemampuan pemahaman konsep IPS, karena hal ini menunjukkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti bahwa adanya peningkatan pemahaman konsep IPS. Sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan model *Role Playing* cukup efektif dan berhasil diterapkan, sehingga bagi guru yang ingin menerapkan pemahaman konsep IPS siswa bisa menggunakan model *Role Playing*. Selain itu, bagi guru, pembelajaran melalui model *Role Playing* dengan menggunakan kegiatan belajar sambil bermain ini melibatkan langkah yang cukup panjang. Guru sebaiknya dapat mengatur waktu dan siswa dengan tepat agar setiap tahapan dapat diselesaikan dengan baik.
2. Bagi peneliti, peneliti selanjutnya yang ingin mengadakan penelitian yang sama dengan judul penelitian ini, diharapkan dapat mengembangkan instrument penelitian yang lebih baik lagi. Selain itu dalam proses pembelajaran berlangsung menggunakan model *Role Playing*, peneliti harus dapat memotivasi semangat siswa agar terjalin komunikasi yang baik antara peneliti dan siswa.

3. Bagi sekolah diharapkan penggunaan model *Role Playing* sebagai strategi atau model pembelajaran di sekolah dapat dimaksimalkan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep IPS siswa.