

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penggunaan model *role playing* untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- 1 Terdapat peningkatan kemampuan pemahaman konsep pada siswa kelas IV SD Negeri Sukasari. Hal ini terlihat dari hasil rata-rata *pretest* (tes awal) sebesar 58,66 sebelum menggunakan model pembelajaran *role playing*. Kemudian setelah menggunakan model *role playing* dengan hasil *posttest* (tes akhir) rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 81,8. Hasil N-gain score 0.55 kategori sedang dengan persentase 55,7% kategori efektivitas efektif. Berdasarkan hasil analisis setiap indikator pemahaman konsep menunjukkan bahwa semua indikator mengalami peningkatan, namun indikator yang paling tinggi peningkatannya adalah indikator ke 2 yaitu mengklasifikasikan objek menurut sifat-sifat tertentu, dan indikator yang paling sedikit peningkatannya yaitu indikator ke 3 yaitu memberikan contoh dan non-contoh. Maka berdasarkan hasil analisis statistik diatas dan berdasarkan hasil analisis setiap indikator penggunaan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep.

- 2 Respon siswa yang sangat baik dan antusias siswa selama proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *role playing*. Hal ini terlihat hasil analisis angket yang mana respon siswa yang sangat interaktif, merasa nyaman, tertarik dan mengikuti pembelajaran dengan sungguh-sungguh yang menjadikan siswa terlibat aktif dan percaya diri selama proses pembelajaran berlangsung. Keaktifan siswa dalam belajar mulai meningkat dan siswa lebih semangat dalam pembelajarannya serta siswa lebih mandiri dalam belajar, memperhatikan materi dengan fokus dan juga sangat interaktif dalam diskusi.
- 3 Implementasi model pembelajaran *role playing* oleh guru dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa kelas IV SD terdapat beberapa kendala. Adapun kendala yang dialami oleh guru adalah mengajak siswa untuk mengembangkan, menyajikan, dan berkontribusi dalam kegiatan bermain peran. Serta sedikit kurang kondusif karena adanya keraguan dan kurang percaya dirinya siswa terhadap kemampuan dalam memerankan peran dengan baik. Namun hal tersebut dapat teratasi dengan baik dimana guru tetap konsisten dalam memberikan pujian dan dorongan sehingga siswa dapat fokus kembali dan lebih berani untuk memerankan perannya. Sehingga model *role playing* dapat dikatakan efektif untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa.

## B. Saran

Terdapat beberapa saran berdasarkan temuan - temuan dalam penelitian ini, saran yang dapat disampaikan kepada beberapa pihak ialah sebagai berikut:

### 1. Bagi Guru

Dalam menggunakan model pembelajaran *role playing* guru harus mampu menguasai pengorganisasian kelas termasuk melakukan bimbingan yang lebih maksimal dengan baik sehingga dapat mendorong siswa lebih aktif selama pembelajaran dan mampu mengeksplor lebih. Untuk mendukung hal tersebut, guru dapat menyiapkan pembelajaran yang inovatif seperti berbantuan teknologi dengan tampilan visual yang menarik.

### 2. Bagi Sekolah

Pembelajaran menggunakan model *role playing* dalam pembelajaran IPS memberikan terobosan baru, dimana pembelajaran IPS dirasakan siswa lebih menyenangkan karena bermain peran. Jika dihubungkan dengan poin saran sebelumnya, ketersediaan fasilitas berbasis teknologi harus dapat sekolah kembangkan guna menciptakan pembelajaran yang jauh lebih baik lagi.

### 3. Bagi Peneliti selanjutnya

Untuk peneliti selanjutnya yang akan menggunakan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa kelas IV SD diharapkan dapat mempersiapkan pembelajaran dengan baik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lebih terarah dan maksimal untuk ketercapaian tujuan pembelajaran yang lebih efektif.