

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dengan berdasarkan hasil penelitian tentang penggunaan model pembelajaran role playing untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam ilmu pengetahuan sosial di kelas V SDN Cibereum 5, berikut adalah kesimpulan dari penelitian ini :

1. Pada kelas V di SDN Cibereum 5 ini memiliki tingkat berpikir kreatif yang cukup pada masa sebelum pembelajaran dilakukan, karena kriteria ketuntasan minimal di kelas ini adalah sebesar 75. Sebelum dilakukannya pembelajaran ini, siswa di kelas V SDN Cibereum 5 ini memiliki nilai di bawah rata rata yaitu sebesar 70,62, lalu setelah dilakukannya pembelajaran di sekolah, siswa mengalami peningkatan yang pesat sehingga mendapatkan nilai di atas rata rata sebesar 91.25. Lalu setelah diketahui peningkatan tersebut diberikan hasil uji normalitas, dikarenakan tingkat signifikansi kedua alat uji yaitu < 0.005 dengan nilai signifikansi pretest 0.008 dan posttestnya 0.007 lebih besar dari < 0.005 tersebut maka dinyatakan normal. lalu dilanjutkan dengan uji homogenitas yang diperoleh sebesar 0.635 yang berarti nilai tersebut signifikan atau normal, lalu lanjut ke hasil uji T-Test Paired Sample Test mendapatkan nilai < 0.001 , berarti nilai

- tersebut memiliki efek yang signifikan pada peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas V SDN Cibeureum 5.
2. Sangat mungkin bagi model pembelajaran role playing untuk meningkatkan kreativitas siswa, terutama di kelas V SDN Cibeureum 5. Siswa diajak untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran dan mengembangkan gagasan yang terkait dengan pelajaran. Model ini menciptakan suasana belajar yang baru dan menyenangkan. Suasana ini memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan dan keinginan siswa. Secara keseluruhan, penggunaan model pembelajaran role playing di kelas V SDN Cibeureum 5 menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Dukungan dan pelatihan yang memadai untuk guru serta pendekatan yang mendukung dan memotivasi siswa sangat penting untuk memaksimalkan potensi model ini.
 3. Menurut penelitian yang dilakukan melalui observasi dan wawancara di SDN Cibeureum 5, penggunaan model pembelajaran peran dalam mata pelajaran IPS kelas V menunjukkan bahwa itu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Namun, ada beberapa tantangan yang dihadapi oleh guru saat menggunakan model ini, salah satunya adalah Guru belum terbiasa dengan penggunaan model pembelajaran peran, khususnya dalam mata pelajaran IPS. Minatnya Rendah Guru mungkin lebih memilih model pembelajaran role playing daripada model pembelajaran lain

yang lebih familiar. Untuk membantu guru mengatasi kurangnya pengalaman dan minat dalam menggunakan model pembelajaran role playing, pelatihan dan pengembangan profesional yang memadai sangat penting. Dengan dukungan yang tepat, guru dapat menjadi lebih termotivasi dan terampil dalam menerapkan model ini. Pada akhirnya, kemampuan berpikir kreatif siswa dapat ditingkatkan.

B. Saran

Adapun saran dari penelitian penggunaan model pembelajaran role playing untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam ilmu pengetahuan sosial pada kelas V di SDN Cibeureum 5 adalah sebagai berikut :

1. Bagi Guru

Saran bagi guru agar lebih efektif dalam menggunakan model pembelajaran role playing untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada ilmu pengetahuan sosial adalah dengan mengikuti pelatihan dan workshop tentang model pembelajaran role playing dan strategi pengajaran kreatif lainnya dan lebih banyak untuk membaca literatur atau buku yang berkaitan dengan model pembelajaran role playing untuk meningkatkan kreativitas siswa ini.

2. Bagi Sekolah

Saran bagi sekolah untuk mengadakan pelatihan dan

workshop rutin untuk guru tentang penggunaan model pembelajaran inovatif seperti role playing atau dengan mengundang pakar pendidikan atau praktisi yang berpengalaman memberikan pelatihan. Maka dari itu sekolah berperan penting untuk mendorong kemampuan siswa dan guru untuk lebih mengenal dan menggunakan model ini untuk pembelajaran di sekolah terutama pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial untuk melihat terobosan baru.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Untuk peneliti selanjutnya yang akan meneliti penggunaan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada ilmu pengetahuan sosial, disarankan untuk merancang tujuan penelitian yang jelas dan spesifik, menyusun rencana yang merinci termasuk metode, sampel dan instrumen pengumpulan data, melakukan analisis kualitatif untuk memahami perspektif dan pengalaman siswa serta guru dan merancang studi lanjutan untuk mengatasi pertanyaan atau masalah yang belum terjawab dalam penelitian awal.