

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Sebelum penerapan model pembelajaran Role Playing pada siswa SDN 104205 Desa Tembung, dilakukan evaluasi terhadap kemampuan komunikasi dan hasil belajar siswa. Rata-rata siswa kelompok kontrol memperoleh skor 56,30, sedangkan siswa kelompok eksperimen memperoleh skor 61,10. Data yang diperoleh dari hasil pre-test siswa yang diberikan sebelum penerapan strategi pembelajaran Role Playing digunakan untuk mengumpulkan data yang disajikan di sini.
2. Siswa SDN 104205 Desa Tembung dievaluasi kemampuan berpikir kritisnya setelah diberikan pembelajaran menggunakan model pembelajaran permainan ular tangga yang merupakan pendekatan pembelajaran berbasis permainan. Siswa kelompok kontrol memperoleh skor rata-rata 84,75, sedangkan siswa kelompok eksperimen memperoleh skor rata-rata 87,05. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran Role Playing dalam pelaksanaan proses pembelajaran IPS di SDN 104205 Desa Tembung memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap peningkatan keterampilan komunikasi maupun hasil belajar siswa.
3. Hasil belajar siswa ketika belajar melalui metode role playing dan metode konvensional sangat berbeda. Kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dibedakan berdasarkan nilai rata-ratanya. Jika dibandingkan secara lebih rinci, kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata 87,05, sedangkan kelas kontrol memiliki nilai rata-rata 84,75. Terdapat selisih nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 8,5. Terdapat korelasi antara paradigma pembelajaran Role Playing dengan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 104205. Hal ini terlihat dari penggunaan uji-t pada kelas eksperimen Role Playing menghasilkan nilai 0,000 yang lebih kecil dari taraf signifikansi (α) 0,05 ($0,000 < 0,05$). Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian yang diperoleh dapat dikatakan signifikan secara statistik. Sebaliknya H_0 ditolak dan H_a ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Role

Playing berpengaruh terhadap kemampuan komunikasi dan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 104205 Desa Tembung.

5.2 SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, peneliti ingin memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi guru kelas, agar proses belajar mengajar menjadi lebih menarik, berhasil, dan efisien, maka perlu dipilih model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan pokok bahasan yang diajarkan.
2. Bagi peneliti selanjutnya, model ini dapat dijadikan sebagai bahan kajian pembandingan dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan. Hal ini akan memudahkan peneliti untuk melakukan penelitian pada materi dan model pembelajaran yang sama.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN