

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa efektivitas partisipasi siswa pada pembelajaran IPS siswa kelas V SDNegeriMargasari II mengalami peningkatan dengan menggunakan metode *role playing*. Dengan nilai rata-rata akhir kelas eksperimen sebesar 123,03.

Terdapat pengaruh partisipasi siswa pada pembelajaran IPS dengan pembelajaran yang menggunakan metode *role playing* dengan nilai rata-rata akhir kelas eksperimen sebesar 123,03 dan kelas kontrol memiliki rata-rata sebesar 119,79. Terlihat dari hal tersebut bahwa kelas eksperimen memiliki partisipasi pada pembelajaran IPS yang lebih tinggi dari pada kelas kontrol yang tidak menggunakan metode *role playing*.

Dari hasil perhitungan uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai signifikan adalah 0,009. Karena nilai signifikan $0,009 < \alpha = 0,05$, maka H_0 ditolak, artinya hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh partisipasi siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing* pada siswa kelas V dengan kelas tidak menggunakan metode *role playing*.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan diatas, maka perlu kiranya peneliti memberikan saran. Adapun saran-saran peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru

Setelah peneliti melakukan penelitian, dengan menggunakan metode *role playing* peneliti menemukan dampak positif terhadap prestasi siswa. Maka diharapkan kepada guru hendaknya lebih kreatif dan inovatif dalam melakukan pembelajaran agar memudahkan siswa memahami materi ajar. Dan menggunakan metode *role playing* dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan khususnya dalam partisipasi siswa pada pembelajaran IPS.

2. Bagi Kepala sekolah

Diharapkan kepada kepala sekolah agar melengkapi sarana dan prasarana pendidikan untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan di sekolah dan menjamin guru yang sudah mengikuti pelatihan tidak kembali lagi pada model pembelajaran yang lama, akan tetapi terus membekali mereka tentang inovasi baru dalam setiap pembelajarannya.

Diharapkan kepada peneliti yang akan datang dapat mengadakan penelitian mengenai metode *role playing* pada konsep lain pada materi partisipasi pada pembelajaran IPS.

