

## **BAB V**

### **KESIMPULAN, SARAN, DAN REKOMENDASI**

#### **A. KESIMPULAN**

Hasil penelitian tindakan kelas menggunakan metode bermain peran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VA SD Negeri Kembangan Bambanglipuro Bantul.

1. Nilai rata-rata kelas Pra siklus sebesar 58,21 siklus I sebesar 68,14 dan siklus II sebesar 75,57.
2. Persentase ketuntasan Pra siklus sebesar 14,28%, siklus I sebesar 64,28%, dan siklus II sebesar 85,71%.
3. Persentase siswa yang belum tuntas Pra siklus sebesar 85,72% siklus I sebesar 35,72% dan siklus II 14,29%.

Hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa pemanfaatan metode bermain peran dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, hal ini terbukti dengan adanya peningkatan pada setiap siklus. Efektifitas pembelajaran dari pemanfaatan metode bermain peran terlihat efektif. Ini dapat dilihat dari proses pembelajaran yang berkualitas sehingga hasil prestasi belajar siswa meningkat. Pembelajaran dengan pemanfaatan metode bermain peran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VA SD Negeri Kembangan Bambanglipuro Bantul cukup efektif.

## **B. SARAN**

Berdasarkan simpulan dan implikasi diatas, maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru
  - a. Guru sebaiknya memperhatikan metode pembelajaran yang digunakan, yaitu dengan melibatkan siswa secara aktif sedangkan peran guru hanya sebagai fasilitator dan motivator. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu metode bermain peran
  - b. Dalam penggunaan metode bermain peran harus ada pembagian waktu kepada setiap siswa untuk berperan serta, agar semua siswa mendapat giliran untuk memerankan perannya di depan kelas.
  - c. Dalam proses pembelajaran, guru hendaknya memberikan perhatian kepada seluruh siswa agar siswa yang memiliki kemampuan rendah tidak merasa minder dan akhirnya hanya bersikap pasif pada saat proses pembelajaran berlangsung.
2. Bagi siswa
  - a. Siswa hendaknya selalu mendengarkan penjelasan dari guru jangan ngobrol sendiri dan ramai saat pembelajaran berlangsung.
3. Bagi sekolah
  - a. Dalam pemanfaatan metode bermain peran sebaiknya guru dan siswa dijelaskan secara rinci dahulu, agar pada saat metode itu digunakan tidak terjadi kebingungan dan membuang waktu dengan percuma.

### **C. Rekomendasi**

Berdasarkan hasil dari penelitian, terdapat beberapa rekomendasi yang berguna baik secara teoritis maupun praktis dalam upaya meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai berikut:

#### **1. Rekomendasi Teoritis**

Hasil penelitian dapat digunakan untuk memperluas pengetahuan bagi pembaca tentang pentingnya penerapan metode pembelajaran dalam proses belajar mengajar dan dapat sebagai salah satu sumber acuan bagi peneliti lain yang mengadakan penelitian lebih lanjut.

#### **2. Rekomendasi Praktis**

Penerapan metode bermain peran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai usaha untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VA SD Negeri Kembangan Bambanglipuro Bantul, dapat meningkatkan aktifitas siswa yang berpengaruh pada peningkatan Prestasi belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Hadis. 2006. *Psikologi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Anissatul Mufarrokah. 2009. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Teras.
- Ashori, dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas Peningkatan kompetensi Profesional Guru*. Yogyakarta: Multi Press.
- Aswan Zain, dkk. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Dadang Sunandar. 2010. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosadakarya.
- Iif Khoiru Ahmadi dkk. 2011. *Pengembangan Pembelajaran IPS Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Iskandarwassid, dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosadakarya.
- Mohamad Surya. 2004. *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran*. Bandung: Pustaka Bani Quraisy.
- Muhibbin Syah, 2003. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Nana Sudjana. 2002. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosadakarya.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto, dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Syaiful Bahri Djamarah, dkk. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Tasrif. 2008. *Pengantar Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*. Yogyakarta: Lenge Printika.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Wasty Soemanto. 2006. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Zainal Arifin. 2011. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.