

BAB V SIMPULAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya dapat diambil beberapa kesimpulan bahwa :

1. Penerapan metode pembelajaran *role playing* berbantuan media komik secara hasil sudah dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat pada perkembangan prestasi siswa dalam menerapkan metode pembelajaran *role playing* setiap pemberian perlakuan yang diiringi dengan peningkatan prestasi belajar siswa pada akhir pemberian perlakuan yaitu pada *post-test*. Terbukti peningkatan hasil nilai awal *pretest* dengan nilai yang belum optimal menjadi lebih baik dengan hasil menjadi meningkat pada nilai tes akhir (*post-test*). Artinya penggunaan metode pembelajaran *role playing* berbantuan media komik berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa pada kelas 3 mata pelajaran IPS materi uang SDN III Puspahiang. Hipotesis hasil dari penelitian ini yaitu H_0 ditolak H_a diterima artinya metode pembelajaran *role playing* berbantuan media berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa pada kelas tiga pada mata pelajaran IPS materi uang di SDN III Puspahiang.
2. Terdapat perbedaan yang signifikan antara metode pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan prestasi belajar IPS siswa kelas 3 SDN III Puspahiang. Artinya bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Berarti bisa disimpulkan bahwa terdapat perbedaan prestasi belajar akhir siswa (*posttest*) antara kelas kontrol yang tidak menggunakan metode pembelajaran *role playing* dan kelas

eksperimen yang diberikan perlakuan atau diberikan metode pembelajaran *role playing* berbantuan media komik.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi dalam penelitian ini, maka peneliti menyarankan atau merekomendasikan beberapa hal sebagai berikut:

1. Bagi guru, sebagai pelaksana pembelajaran harus memiliki pemahaman konsep pembelajaran yang utuh tentang model pembelajaran seperti metode pembelajaran *role playing*, baik dalam hal perencanaan, pelaksanaan maupun evaluasi. Pemahaman dan kemampuan yang baik dalam pelaksanaan yang baik akan menghasilkan output belajar yang baik pula, sehingga diharapkan guru memperbanyak intensitas keikutsertaanya dalam pelatihan-pelatihan, membangun komunikasi yang baik antar guru dan siswa, menghidupkan diskusi antar guru, guru diharapkan melakukan inovasi-inovasi dalam pembelajaran.
2. Bagi Siswa, siswa harus memahami bahwa pembelajaran bukanlah tempat untuk sekedar mendapatkan hasil, namun harus dipahami bahwa pembelajaran merupakan wahana untuk mendapatkan cara bagaimana cara mendapatkan hasil. Sehingga disarankan kepada siswa untuk : senantiasa memperbaiki pola belajar, mengikuti perkembangan IPTEK, banyak membaca buku tentang materi yang diajarkan dan meningkatkan prestasi belajar tidak hanya pada mata pelajaran IPS saja tapi pada mata pelajaran lainnya.
3. Bagi sekolah, di sekolah peranan guru dan metode pembelajaran dalam memperbaiki kualitas proses pembelajaran sangatlah besar, oleh karena itu

disarankan kepada sekolah untuk : mendukung guru yang melanjutkan studinya ke jenjang yang lebih baik dengan memberi izin belajar, memikirkan kebutuhan guru dalam bentuk sarana mengajar, memperbanyak program pelatihan-pelatihan atau pengiriman guru untuk pelatihan tentang berbagai metode interaktif untuk proses pembelajaran, menjaga hubungan baik dengan guru, siswa, wali siswa dan lingkungan.

4. Bagi *stakeholder* disarankan untuk dapat mengoptimalkan penggunaan media, metode dan model pembelajaran sebagai jalan alternatif bagi para pendidik dalam proses belajar agar lebih inovatif.
5. Bagi peneliti
 - a. Agar proses penelitian bisa lebih dioptimalkan lagi untuk penelitian selanjutnya hendaknya lebih banyak melakukan treatment karena bisa mengoptimalkan pemberian materi pada proses pemberian treatment dengan membagi beberapa indikator materi lebih dari 3x pertemuan sehingga siswa akan lebih mudah memahami materi dengan waktu yang sering bertatap muka langsung dan akan membantu mengulang materi.
 - b. Untuk lebih menarik minat siswa terhadap media hendaknya mengikuti perkembangan teknologi yang semakin canggih, sehingga kedepannya bisa menggunakan media komik digital tidak hanya media komik buku.