

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

1.1 Simpulan

Berdasarkan data hasil penelitian yang diperoleh di kelas IV SDN 198/I Pasar Baru, maka dapat disimpulkan bahwa implementasi model role playing dalam proses pembelajaran IPAS materi Indonesiaku kaya budaya di kelas IV mampu meningkatkan *self confidence* peserta didik dalam belajar. peningkatan dalam proses pembelajaran tersebut terjadi secara bertahap dari siklus I hingga siklus II, dengan menerapkan langkah-langkah pembelajaran menggunakan model *Role Playing*, yaitu tahap persiapan, orientasi dan pemilihan peran, penataan ruang dan pengamat, bermain peran, diskusi dan evaluasi, terakhir generalisasi dan penutup.

Data Hasil penelitian menunjukan bahwa, pada siklus I tingkat *self confidence* peserta didik dengan menggunakan model *role playing* pada materi Indonesiaku kaya budaya pada pertemuan I dan Keunikan kebiasaan masyarakat di sekitarku pada pertemuan II. Berdasarkan data observasi diperoleh tingkat *self confidence* peserta didik pada siklus I pertemuan I yaitu sebesar 48,94% dengan kategori cukup dan pertemuan II yaitu sebesar 53,26 dengan kategori cukup tinggi. Pada siklus II, *self confidence* peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dengan materi kekayaan budaya indonesia pada pertemuan 1 dan manfaat keberagaman serta melestarikan keberagaman budaya, pada pertemuan II. Hasil yang didapatkan *self confidence* peserta didik pada siklus II pertemuan I meningkat menjadi 68,31% dengan kategori tinggi dan pertemuan II mengalami peningkatan menjadi 83,05% dengan kategori sangat tinggi yang

dibuktikan dengan hampir semua peserta didik kelas IV SDN 198/I Pasar Baru dapat memenuhi seluruh indikator *self confidence* dalam belajar.

1.2 Implikasi

Penelitian ini menunjukkan bahwa hasilnya dapat digunakan oleh guru dalam meningkatkan *self confidence* peserta didik dalam belajar. Guru dapat menerapkan model pembelajaran yang tepat untuk diimplementasikan selama proses belajar. Model *Role Playing* yang diterapkan dapat dianggap sebagai alternatif tindakan perbaikan yang dapat meningkatkan *self confidence* peserta didik dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Selain itu, hasil penelitian dapat dimanfaatkan sebagai dasar pengembangan penelitian tindakan kelas lanjut di sekolah dasar dalam meningkatkan *self confidence* peserta didik pada pembelajaran IPAS materi Indonesiaku kaya budaya.

1.3 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, penulis menyampaikan beberapa saran mengenai implementasi model *Role Playing* untuk meningkatkan *self confidence* peserta didik dalam belajar yaitu:

1. Dalam penerapan model *role playing* diharapkan guru dapat menyajikan skenario permainan peran yang menarik perhatian peserta didik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, serta disesuaikan dengan materi pembelajaran.
2. Kegiatan pembelajaran diharapkan memberikan peluang pada peserta didik untuk lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan memberikan kesempatan pada peserta didik menyampaikan hasil belajarnya agar dapat melatih sikap percaya diri peserta didik.