

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan **model pembelajaran Role Playing** memberikan **pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS** siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Botomuzoi, ini menunjukkan bahwa pengalaman siswa meningkat. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji statistik menggunakan **Paired Sample t-Test**, yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar **0,000 (Sig. < 0,05)**. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Artinya, terdapat **perbedaan rata-rata hasil belajar yang signifikan sebelum dan sesudah diterapkannya model Role Playing**.

Model pembelajaran Role Playing mampu meningkatkan hasil belajar karena melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi juga memainkan peran sesuai dengan materi pembelajaran. Hal ini membuat siswa lebih mudah memahami konsep-konsep dalam pelajaran IPS karena mereka mengalaminya secara langsung dalam bentuk simulasi atau drama.

Peningkatan hasil belajar juga menunjukkan bahwa metode pembelajaran ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mengurangi kejenuhan, dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, Role Playing melatih kemampuan komunikasi, kerja sama tim, tanggung jawab, dan rasa percaya diri siswa dalam mengemukakan pendapat serta menampilkan peran yang dimainkannya di depan kelas.

Model ini baik ketika digunakan dalam pembelajaran IPS karena materi IPS sering kali berkaitan dengan peristiwa sosial, peran masyarakat, budaya, dan dinamika kehidupan sosial yang bisa diilustrasikan melalui permainan peran. Dengan demikian, penerapan model Role Playing terbukti relevan secara pedagogis dan kontekstual dalam pembelajaran IPS di SMP.

5.2 Saran

Berdasarkan temuan penelitian, pembahasan, dan kesimpulan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

- a) **Bagi Guru IPS:** Disarankan agar guru IPS di SMP Negeri 2 Botomuzoi menerapkan model pembelajaran *Role Playing* secara berkesinambungan, karena terbukti dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa melalui keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran.
- b) **Bagi Siswa:** Siswa diharapkan dapat mengikuti pembelajaran *Role Playing* dengan aktif dan antusias, karena model ini memberikan ruang untuk berlatih komunikasi, kerja sama, dan pemahaman materi melalui peran yang dimainkan.

- c) **Bagi Peneliti Selanjutnya:** Penelitian ini belum menggunakan kelas kontrol, sehingga disarankan untuk penelitian selanjutnya agar menggunakan desain eksperimen dengan kelompok pembandingan agar pengaruh model *Role Playing* terhadap pengalaman belajar dapat diuji lebih mendalam dan komprehensif.
- d) **Bagi sekolah :** Agar pihak Sekolah terus mendukung implementasi model pembelajaran *Role Playing* dengan menyediakan ruang kelas yang kondusif untuk kegiatan bermain peran.