

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan hipotesis maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

- a. Ada perbedaan rasa empati siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *inside outside circle* dengan siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran IPS Terpadu.
- b. Rasa empati siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *inside outside circle* lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* bagi siswa yang memiliki tingkat *intelligence quotient* tinggi dalam pembelajaran IPS Terpadu.
- c. Rasa empati siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *role playing* lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran *inside outside circle* bagi siswa yang memiliki tingkat *intelligence quotient* rendah dalam pembelajaran IPS Terpadu.
- d. Ada interaksi antara penggunaan model pembelajaran dan *intelligence quotient* terhadap rasa empati siswa dalam pembelajaran IPS Terpadu.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian tentang efektivitas model pembelajaran tipe *inside outside circle* dan *role playing* dalam pembelajaran IPS Terpadu untuk meningkatkan rasa empati siswa dengan memperhatikan *intelligence quotient* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 20 Bandar Lampung tahun ajaran 2014/2015, maka peneliti menyarankan.

- a. Penggunaan model pembelajaran yang bervariasi hendaknya senantiasa dilakukan agar memudahkan siswa dalam menerima dan memahami pelajaran. Penggunaan model pembelajaran yang tepat dan variatif diharapkan dapat meningkatkan rasa empati siswa.
- b. Sebaiknya siswa yang memiliki tingkat *intelligence quotient* yang tinggi maupun rendah lebih berpartisipasi aktif dalam pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *inside outside circle* dan meningkatkan sikap kerjasama guna meningkatkan rasa empati antar siswa.
- c. Sebaiknya siswa yang memiliki tingkat *intelligence quotient* yang tinggi maupun rendah lebih berpartisipasi aktif dalam pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *role playing* dan meningkatkan sikap kerjasama guna meningkatkan rasa empati antar siswa.
- d. Sebaiknya model pembelajaran tipe *inside outside circle* dan *role playing* mulai diterapkan oleh guru karena mampu meningkatkan rasa empati siswa yang memiliki tingkat *intelligence quotient* yang tinggi maupun rendah. Namun, penerapannya disesuaikan dengan pokok bahasan dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.