

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data pada hasil observasi dan tes formatif, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Model *Learning Cycle* 5E dengan metode *role playing* yang diimplementasikan secara *indoor*, *outdoor* dan kombinasi berhasil meningkatkan pengetahuan siswa mengenai gempa bumi dengan perolehan nilai pada masing-masing sebesar 8,04, 6,85, 7,31, semuanya aspek kognitif diatas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan sekolah yaitu 6,5.
2. Model *Learning Cycle* 5E dengan metode *role playing* yang diimplementasikan dapat menumbuhkan sikap kesiapsiagaan siswa (*disaster awareness*) terhadap bahaya gempa bumi.
3. Model *Learning Cycle* 5E dengan metode *role playing* diimplementasikan berhasil meningkatkan keterampilan siswa dalam melakukan simulasi mitigasi gempa bumi.
4. Hasil belajar mitigasi gempa bumi pada aspek kognitif , pada kelas *indoor* lebih baik dari pada kelas *outdoor* dan kelas kombinasi
5. Tidak terdapat perbedaan hasil belajar mitigasi bencana gempa bumi pada aspek afektif, pada kelas *indoor*, kelas *outdoor* dan kelas kombinasi.

6. Hasil belajar mitigasi gempa bumi pada aspek psikomotorik, pada kelas *outdoor* lebih baik dari pada kelas *indoor* dan kelas kombinasi

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan analisis data dari penelitian ini, maka peneliti memberikan saran :

1. Pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dapat dijadikan salah satu alternatif bagi guru-guru di sekolah sebagai salah satu upaya menyampaikan materi pembelajaran.
2. Dengan pembelajaran dengan metode *role playing* ini siswa dapat lebih mudah memahami dan menyimpan lebih lama konsep yang mereka pelajari, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Waktu pelaksanaan sebaiknya melihat cuaca, karena untuk pelaksanaan metode *role playing* pada kelas *outdoor* yang dilakukan di luar kelas akan terhambat jika saat pelaksanaan hujan turun.