

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama tiga siklus, dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

Pembelajaran tematik dengan metode bermain peran memiliki dampak positif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa yang ditandai dengan peningkatan aktivitas siswa dalam setiap siklus, yaitu siklus I (50 %) meningkat pada siklus II menjadi ( 69,34%) dan meningkat lagi pada siklus III menjadi ( 86,72%).

Penerapan metode bermain peran mempunyai pengaruh positif, yaitu dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan makin meningkatnya nilai hasil belajar pada setiap siklus. Pada siklus I didapat nilai rata-rata 66,25. Pada siklus II nilai rata-rata meningkat menjadi 73,8, dan meningkat lagi pada siklus III hingga mencapai nilai rata-rata 86,2. Selain itu, penerapan metode Bermain Peran membuat siswa senang dalam belajar karena sambil bermain siswa tidak merasakan kejenuhan.

Penerapan metode bermain peran juga memiliki dampak yang positif pada hasil kinerja guru. Hal dibuktikan dari setiap data yang dihasilkan disetiap siklusnya, yakni pada siklus I hasil kinerja guru hanya mencapai 50% meningkat menjadi 72% pada siklus II dan meningkat lagi pada siklus III menjadi 92%.

## **5.2 Saran**

Dari hasil penelitian yang diperoleh dan dari uraian sebelumnya agar proses pembelajaran tematik lebih efektif dan lebih memberikan hasil yang optimal bagi siswa, maka disampaikan saran sebagai berikut:

- 5.2.1 Untuk melaksanakan belajar dengan metode Bermain peran memerlukan persiapan yang cukup matang dan sebaiknya seorang guru harus mampu mempersiapkan dengan baik sehingga dapat diperoleh hasil yang optimal.
- 5.2.2 Dalam rangka meningkatkan prestasi belajar siswa seorang guru hendaknya lebih sering melatih siswa dengan berbagai metode, walau dalam taraf yang sederhana, dimana siswa nantinya dapat menemukan pengetahuan baru, memperoleh konsep dan keterampilan, sehingga siswa berhasil atau mampu memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya.