

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan dengan menggunakan model *Role Playing* bertujuan untuk meningkatkan hasil pembelajaran siswa pada mata pelajaran IPAS. Dari hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil pembelajaran pada ranah afektif A2 (kemampuan menyampaikan pendapat) dan kognitif C2 (pemahaman) pada pembelajaran IPAS dengan menggunakan model *Role Playing* berbantuan media *Interactive Wheel* di kelas IV SDN 01 Ulak Karang Selatan.

1. Pada hasil pembelajaran siswa ranah afektif A2 (kemampuan menyampaikan pendapat) siklus I dengan rata-rata persentase ketuntasan siswa 56,51% dengan nilai rata-rata 76,08 dan pada siklus II siswa yang tuntas adalah 86,95% dengan nilai rata-rata 90,21 Peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar **30,44%**
2. Pada hasil pembelajaran siswa ranah kognitif C2 (pemahaman) siswa yang tuntas pada siklus I adalah 14 orang dengan persentase 60,86% dan nilai rata-rata sebesar 74,08. pada siklus II siswa yang tuntas adalah 20 orang dengan persentase 86,95% dan nilai rata-rata sebesar 80. Meningkatnya hasil pembelajaran kognitif C2 (pemahaman) mengalami peningkatan sebesar **26,09%**.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dicantumkan di atas, maka peneliti mengajukan beberapa saran dalam pelaksanaan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media *interactive Wheel* sebagai berikut:

1. **Bagi peneliti selanjutnya** yang merasa tertarik dengan model *Role Playing* berbantuan media *interactive Wheel*, agar dapat melakukan penelitian melalui model *Role Playing* berbantuan media *interactive Wheel* dengan materi yang berbeda bahkan kalau bisa model *role playing* ini dipakai dengan bantuan media yang lebih variatif.
2. **Bagi guru**, pelaksanaan model *Role Playing* berbantuan media *interactive Wheel* dapat dijadikanlah satu alternatif untuk pelaksanaan pembelajaran Pendidikan IPAS di SD karena dapat menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. **Bagi siswa**, sebaiknya siswa mendengarkan penjelasan dari guru dengan baik saat guru memberikan pengarahan tentang model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media *interactive Wheel*.
4. **Bagi pembaca**, diharapkan dapat menambahkan pengetahuan dan wawasan mengenai pelaksanaan pembelajaran dengan model *Role Playing* berbantuan media *interactive Wheel*.

DAFTAR RUJUKAN

- Alisah, S., dkk. (2024). Penggunaan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep ekonomi siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 1–8.
- Anitah, S. (2013). Strategi pembelajaran di sekolah dasar. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arikunto, S. (2012). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2019). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aris. (2023). Analisis data keaktifan siswa dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 12(2), 172–179.
- Aunurrahman. (2012). *Belajar dan pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Bungin, B., dkk. (2025). Pembelajaran IPAS dalam membangun karakter dan kecakapan hidup siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 260–270.
- Cahyani, N., & Agustika, G. N. S. (2024). Media interaktif kontekstual dalam pembelajaran sains dan sosial di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8(1), 45–55.
- Darfin, A., dkk. (2025). Konsep belajar dan implikasinya dalam pembelajaran abad 21. *Jurnal Pendidikan*, 11(2), 109–118.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2013). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Duffy, G. G., & Roehler, L. R. (1989). *Improving classroom reading instruction: A decision-making approach*. New York: McGraw-Hill.
- Effendi dkk, (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Budaya Lokal Minangkabau untuk Penguatan Karakter Pelajar Pancasila. *Journal of Moral and Civic Education*, 7(1), 58-70.
- Fatimah. (2023). Implementasi penelitian tindakan kelas dalam pembelajaran sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru*, 8(1), 1–10.
- Faizah, S., & Kamal, M. (2024). Profesionalisme guru dalam perencanaan pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Guru*, 6(2), 465–475.
- Fauziah, N., dkk. (2025). Pembelajaran kegiatan ekonomi di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan IPS*, 7(1), 30–34.
- Fransiska, L. (2018). Penerapan model role playing dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 4(2), 60–70.
- Hopeman, T., dkk. (2022). Social studies learning goals in elementary education. *Journal of Social Education*, 5(1), 1–10.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2021). *Capaian pembelajaran IPAS sekolah dasar*. Jakarta: Kemendikbudristek.

- Listyani, E. (2022). Penelitian tindakan kelas sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 6(1), 1–10.
- Maharani, D., dkk. (2024). Media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 70–80.
- Maharani, S., dkk. (2025). Inovasi pembelajaran kontekstual dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*, 10(1), 160–170.
- Manik, E. (2020). Tujuan dan karakteristik pembelajaran IPS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan IPS*, 3(2), 130–140.
- Maria Naldince, dkk. (2024). Pengaruh model role playing terhadap hasil belajar siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(3), 600–608.
- Masyithah, N., dkk. (2024). Media digital interaktif dalam pembelajaran ekonomi di SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 20–30.
- Muthiah, R., dkk. (2024). Partisipasi siswa dalam pembelajaran IPAS. *Jurnal Pendidikan*, 9(3), 1250–1260.
- Naldi, A., Oktaviandry, R., & Gusmaneli, G. (2024). Model pembelajaran role playing dalam meningkatkan fokus peserta didik. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)*, 2(2), 133–140.
- Ni'mah, Rahmawati, & Babo, R. (2025). Dampak penggunaan role playing berbasis media interaktif terhadap hasil belajar siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 1–12.
- Nora dkk, (2024) Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV Dengan Model Numbered Heads Together di SD Negeri 1 Taratak Baru Sijunjung. *Jurnal Unespadang*, 4(2), 444-451
- Nurrita, T. (2018). Media pembelajaran dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*, 3(2), 171–180.
- Putri Ani, d. Nurdiana, a. Rahmawati, e. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Lapbook Pada Mata Pelajaran Ips Materi Perubahan Bentuk Energi Kelas IV SDN 2 Rawa Laut. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 302
- Rahmawati, A., dkk. (2023). Integrasi IPA dan IPS dalam pembelajaran IPAS. *Jurnal Pendidikan*, 12(3), 2870–2880.
- Rahmayati (2023) Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Di Kelas IV Sekolah Dasar Dalam Kurikulum Merdeka.
- Rasyid, I., & Rohani. (2018). *Media pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Rifai, A. (2012). *Psikologi pendidikan*. Semarang: UNNES Press.
- Rosdianto, H., dkk. (2025). Tujuan pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 250–260.
- Rusman. (2018). *Model-model pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sardi, A., dkk. (2024). Tahap perkembangan kognitif siswa SD dan implikasinya dalam pembelajaran ekonomi. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 1–10.

- Sari, f, f, k. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD Pada Pembelajaran Tematik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Role Playing.
- Shoimin, A. (2014). 68 model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Suharsimi dalam Rifani, E. M. (2019). Teknik analisis data untuk observasi aktivitas guru dan siswa dalam penelitian tindakan kelas. Prosiding Seminar Nasional MIPATI.
- Sudjana, N. (2011). Penilaian hasil proses belajar mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tsany, Z. A., Rostika, D., & Arifin, M. H. (2023). Rancang bangun multimedia interaktif pada materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi kelas V sekolah dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)*, 1(4), 247–260
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Utomo, B., dkk. (2024). Implementasi PTK dalam pembelajaran sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru*, 8(1), 1–10.
- Wea, M., Dua Bunga, & Helvina. (2025). Pengaruh model role playing terhadap hasil belajar IPAS siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 1–12.
- Yunizar. (2024). Efektivitas model role playing dalam meningkatkan hasil belajar siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 100–110.



UNIVERSITAS BUNG HATTA