

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan pada siswa kelas III SDN Dimong 03 Kabupaten Madiun, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* yang didukung media *Powtoon*, mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada materi norma dan aturan. Pada tahap awal atau pra-siklus, kemampuan belajar siswa masih rendah dengan rata-rata nilai 63 dan ketuntasan belajar sebesar 23. Setelah dilakukan tindakan pada Siklus I, terjadi peningkatan hasil belajar dengan rata-rata nilai menjadi 73,08 dan ketuntasan mencapai 62, namun hasil tersebut belum sepenuhnya memenuhi target yang diharapkan. Pada Siklus II, peningkatan yang terjadi menjadi lebih baik, dengan rata-rata nilai siswa mencapai 87,69 dan tingkat ketuntasan belajar sebesar 85.

Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan model *Role Playing* yang dipadukan dengan media *Powtoon* dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, aktif, dan mudah dipahami oleh siswa, sehingga mereka lebih cepat menangkap konsep norma dan aturan dalam kehidupan sehari-hari. Selain membantu meningkatkan kemampuan kognitif, pembelajaran ini juga mampu mendorong keaktifan siswa, keberanian dalam mengemukakan pendapat, kerja sama antarteman, dan partisipasi yang lebih baik selama proses belajar berlangsung. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media *Powtoon*

dinilai efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas III pada pembelajaran PPKN materi norma dan aturan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, peneliti menyarankan agar guru dapat menggunakan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media *Powtoon* sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang inovatif, terutama pada materi PPKN yang memerlukan pemahaman konsep sekaligus penanaman nilai-nilai dalam kehidupan sehari-hari. Guru juga disarankan untuk lebih kreatif dalam menyusun skenario bermain peran yang sederhana, dekat dengan pengalaman siswa, dan sesuai dengan perkembangan anak usia sekolah dasar agar pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan.

Di samping itu, pemanfaatan media *Powtoon* perlu terus dioptimalkan karena media ini dapat membantu siswa memahami materi melalui tampilan visual, animasi, dan suara yang menarik. Bagi siswa, diharapkan agar lebih aktif, tidak ragu bertanya, dan terlibat secara penuh dalam kegiatan pembelajaran, karena keterlibatan siswa sangat berpengaruh terhadap keberhasilan memahami materi. Bagi pihak sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan mendorong guru memanfaatkan model dan media pembelajaran berbasis teknologi yang berpusat pada siswa. Sementara itu, peneliti berikutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian serupa pada materi, kelas, atau mata pelajaran lain agar diperoleh gambaran yang lebih luas mengenai efektivitas model

Role Playing berbantuan *Powtoon* dalam meningkatkan hasil belajar maupun aspek sosial siswa.