

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Peningkatan hasil belajar siswa pada mata pembelajaran IPAS menggunakan metode *Role Playing* berpendekatan kearifan lokal pada kelas V A SDN 05 Sintang tahun ajaran 2025/2026, berlangsung dengan baik yang mana ditunjukkan berdasarkan hasil observasi dari Siklus I hingga Siklus II mengalami peningkatan sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Role Playing* Berpendekatan Kearifan Lokal efektif dalam meningkatkan aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran. Aktivitas guru meningkat dari kategori Cukup (66,67%) pada Siklus I menjadi Baik Sekali (93,33%) di Siklus II. Aktivitas siswa juga mengalami peningkatan signifikan, dari kategori Cukup (60%) pada Siklus I menjadi Sangat Baik (93,33%) pada Siklus II. Peningkatan ini mencerminkan bahwa metode *Role Playing* Berpendekatan Kearifan Lokal berhasil mendorong keterlibatan aktif siswa melalui keaktifan dan semangat dalam mengikuti pembelajaran dengan metode *role playing* serta meningkatkan kualitas pelaksanaan pembelajaran oleh guru secara konsisten dari satu siklus ke siklus berikutnya.
2. Hasil Belajar Siswa Menggunakan Metode *Role Playing* Berpendekatan Kearifan Lokal pada mata pelajaran IPAS kelas VA SDN 05 Sintang tahun ajaran 2025/2026.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan selama dua siklus, diperoleh data bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan, baik dari aspek nilai individu maupun pencapaian klasikal. Rata-rata nilai kelas mengalami peningkatan signifikan, dari 65,17 pada Siklus I menjadi 83,10 pada Siklus II. Secara keseluruhan, peningkatan rata-rata nilai dari Siklus I hingga Siklus II sebesar 17,93%. Dari segi ketuntasan belajar, terjadi peningkatan jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70. Ketuntasan klasikal meningkat dari 45,17% pada Siklus I, menjadi 90,32% pada Siklus II. Dengan tercapainya ketuntasan klasikal sebesar 90,32% pada Siklus II, yang telah melampaui batas minimal ketuntasan klasikal sebesar 70%, serta peningkatan signifikan pada nilai rata-rata kelas, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan tindakan melalui metode *Role Playing* Berpendekatan Kearifan Lokal efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Respon siswa terhadap penggunaan metode *Role Playing* Berpendekatan Kearifan Lokal

Respon siswa terhadap penggunaan metode *Role Playing* Berpendekatan Kearifan Lokal pada Siklus I hingga Siklus II menunjukkan hasil yang sangat positif. Pada awalnya mereka merasa asing terhadap pembelajaran bermain peran dan berdiskusi secara kelompok, namun seiring waktu, mereka menunjukkan peningkatan

partisipasi, semangat belajar, dan kenyamanan dalam bekerja sama. Berdasarkan hasil wawancara dan angket respon siswa banyak siswa yang menyetujui bahwa metode *Role Playing* Berpendekatan Kearifan Lokal membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tidak membosankan, membantu mereka memahami materi melalui praktek langsung, pembelajaran menarik dan meningkatkan rasa cinta terhadap kearifan lokal yang ada, sehingga metode ini juga meningkatkan keterampilan sosial seperti komunikasi, tanggung jawab, dan kerja sama. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan respon siswa siklus I ke siklus II sebesar 9,8%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa tindakan yang diterapkan dalam proses pembelajaran mampu memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan..

B. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan dan temuan dari penelitian tersebut, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk terus mengembangkan dan mendukung penerapan metode pembelajaran *Role Playing* Berpendekatan Kearifan Lokal maupun metode lainnya sebagai alternatif strategi dalam mengajar sehingga pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Guru juga perlu

memperhatikan komposisi kelompok agar tetap seimbang dan memperhatikan kemampuan kognitif siswa, serta menciptakan suasana belajar yang kolaboratif dan menyenangkan.

2. Bagi Siswa

Dengan digunakan metode *role playing* siswa diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berinteraksi dan aktif selama proses belajar mengajar serta melalui kerja sama tim, siswa tidak hanya memahami materi tetapi, juga dapat meningkatkan kemampuan berinteraksi, tanggung jawab, dan kerja sama.

3. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mendukung penerapan metode *role playing* berpendekatan kearifan lokal maupun metode pembelajaran lain kepada siswa dengan memfasilitasi fasilitas belajar untuk siswa sehingga dapat mendukung kemampuan berinteraksi, hasil belajar, rasa cinta terhadap kearifan lokal yang dapat diintegrasikan kedalam pembelajaran, serta menciptakan kebijakan yang mendorong penggunaan metode *role playing* guna meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

4. Bagi Peneliti Lain

Peneliti lain, dengan adanya penelitian ini diharapkan bagi peneliti lain agar dapat menjadikan penelitian ini sebagai bahan referensi dan disarankan untuk mengembangkan penelitian serupa dengan cakupan materi yang lebih luas atau tingkat pendidikan yang berbeda. Penelitian lanjutan juga dapat mengeksplorasi pengaruh metode *Role Playing*

Berpendekatan Kearifan Lokal terhadap aspek lain seperti keterampilan sosial, motivasi belajar, atau karakter siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfansyur, A., & Mariyani. (2020). *Seni Mengelola Data Penerapan Triangulasi Teknik, Sumber dan Waktu pada Penelitian Pendidikan Sosial*. Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Sejarah, 5(2), 146–150. Diakses dari <https://journal.ummat.ac.id/index.php/historis/article/view/3432>
- Amalia, A., Damanik, B. S., Aimanah, F. U., Irawan, C. R., Destrineli. Risdalina. 2025. “Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas 5 Pada Mata Pembelajaran IPAS. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. Volume 10. No. 2. Hal 671-680.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. 2020. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*: PT Rineka Cipta.
- Azhari, M. T. 2023. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jambi: Sonpedia Publishing Indonesia.
- Diana, A. (2022). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V melalui Model Role Playing di SD Negeri 39 Sungai Raya*. Jurnal Soko Guru, 2(3), 206–213.
- Farda, U.J. 2023. *Pembelajaran Berdiferensiasi di SD/MI Penerapan Strategi Four Me pada Pembelajaran IPAS*. Semarang: Cahya Ghani Recovery
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hasibuan, Z. E. dkk. 2024. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif, Kuantitatif, Kepustakaan, dan PTK*. Malang: AE Publishing.
- Hermawati, R. (2020). *Peningkatan Hasil Belajar dengan Metode Role Playing pada Mata Diklat Pelayanan Prima Kelas X Busana B di SMK Ma'arif 2 Sleman*. Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Sejarah, 5(2), 146–150.
- Jauhari, A. (2022). *Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran IPS pada Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Gentala Pendidikan Dasar, 7(2), 176–198.
- Margareth, S . dkk. 2021. “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa dengan Menggunakan Pendekatan Realistik di Sekolah Dasar”. *Jurnal*

- Basicedu*. Volume 5 No 5. Hal 3950-3973. (<https://jbasic.org/index.php/basicedu>, di akses 18 september 2021).
- Masrifah, A. dkk. 2023. *Media Interaktif Pembelajaran IPAS*. Semarang Cahya Ghani Recovery
- Nuryani, dkk. 2023. “Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar”. *Pendidikan Dasar Flobamorata*. Volume 4 No 1. Hal 599-603. (<https://ejournal.unmuhkupang.ac.id/index.php/article/view/952>.diakses 01 Agustus 2023).
- Octavia, S. 2023. *Guru dan Pembelajaran Menyenangkan*. Yogyakarta: Budi Utama.
- Pahleviannur, M. R. dkk. 2022. *Penelitian Tindakan Kelas*. Surakarta: Pradina Pustaka.
- Panjaitan, W. A. dkk. 2020. “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning di Sekolah Dasar”. *Jurnal Basicedu*. Volume 4 No. 4 Hal 1350-1357.
- Rinjani, A. M., Subiyantoro, S. 2024. “Role Playing: Metode Pembelajaran Inovatif Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPAS Di Sekolah Dasar”. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. Volume 9. No. 3. Hal 119-126.
- Sari, M. N. dkk. 2024. *Metodologi Penelitian Tindakan Kelas & Research and Development*. Surakarta: Pradina Pustaka.
- Suciwati, H . 2024. *Tipologi dan Skop PTK . Jawa Tengah*: Wawasan Ilmu.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung ALFABETA.
- Tanjung, D. S. dkk. 2024. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jambi: Sonpedia Publishing Indonesia.
- Tilaar. 2013. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nansa Cendekia.
- Hartanto, B. 2025. Potensi pasar tradisional dalam memajukan ekonomi lokal. *Islamic Economics Journal*. Volume 4 No. 1. Hal 1-13. <https://doi.org/10.14421/skiej.2025.4.1.2689>
- Nuryanti,A.W., & Hakim A. 2024. Kearifan lokal perdagangan dan karakteristik pasar tradisional di Kota Pariaman dan sekitarnya. *Jurnal Ekonomi*

Koperasi dan Kewirausahaan. Volume 15 No. 6.
<https://doi.org/10.59188/covalue.v15i6.4845>

Oktavia, J. 2025. Transformasi sosial dan tata kelola ekonomi lokal dalam penataan pasar tradisional Aur Kuning perspektif maqashidus syariah. *Journal of Sharia Economics*. Volume 2 No Hal 206-214.
<https://journal.manarulilmi.org/index.php/jse>

Setiawati, E., & Sungkawa, K. 2024. Analisa potensi wisata kuliner dalam mempertahankan kearifan lokal kuliner tradisional di Pasar Kanoman Kota Cirebon. *Global Leadership Organizational Research in Management*. Volume 2 No 3. Hal 279-297.
<https://doi.org/10.59841/glory.v2i3.1585>

Sirhi, Julung & Susanti. 2020. Penerapan pendekatan *ekspository discovery* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar *kognitif*. *Jurnal Kansasi*. Volume 5 No 1. Hal 99-112
<https://jurnal.stkipppersada.ac.id/jurnal/index.php/KAN>

Tiurlan. 2021. Peningkatan Hasil IPA Menggunakan Model Discovery di Kelas III SD Negeri No 101720 Mangalendang Tahun Ajaran 2019/2020. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. Volume 1 NO. 1. Hal 1-10.
<https://doi.org/10.37081/jipdus.V1i1.14>. di akses 1 Februari 2021).

Ulfah, A . K . dkk . 2022. *Ragam Analisis Data Penelitian (Sastra Riset Pengembangan)*. Madura: IAIN Madura Press.

Wahyuni, S. 2022. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Padang: Global Eksekutif Teknologi.