

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Setelah peneliti melakukan penelitian pada peserta didik kelas V.B di SD Negeri 1 Talang Kelapa, penerapan strategi *role playing* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik di SD Negeri 1 Talang Kelapa, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa:

1. Motivasi belajar peserta didik kelas V. B di SD Negeri 1 Talang Kelapa sebelum diterapkannya strategi *role playing* dengan menggunakan angket di presentasekan menjadi 28,42% dengan kategori rendah sedangkan melalui tes meliputi 3 kategori, yang termasuk kedalam kategori tinggi ada 3 orang dengan persentase 26%, yang termasuk kedalam kategori sedang ada 4 orang dengan persentase 48% dan yang termasuk kedalam kategori rendah ada 3 orang dengan persentase 26%.
2. Pada penerapannya, strategi ini dirasa sangat baik, karena respon yang diberikan siswa sangatlah bagus dan keadaan yang cukup terkondisikan. Oleh sebab itu dalam penerapannya peneliti merasa strategi ini sangat cocok diterapkan untuk peserta didik di SD Negeri 1 Talang Kelapa.
3. Motivasi belajar peserta didik kelas V.B sesudah diterapkannya strategi *role playing* dengan menggunakan angket di presentasekan menjadi 31,5% dengan

kategori rendah tetapi meningkat dari sebelum diterapkannya strategi *role playing* sedangkan melalui tes meliputi 3 kategori, yang termasuk kedalam kategori tinggi ada 3 orang dengan persentase 26%, yang termasuk kedalam kategori sedang ada 5 orang dengan persentase 50% dan yang termasuk kedalam kategori rendah ada 2 orang dengan persentase 24%.

B. Saran

Berdasarkan simpulan diatas, peneliti akan memberikan sedikit saran sebagai berikut:

1. Untuk guru di SD Negeri 1 Talang Kelapa peneliti sarankan untuk menggunakan strategi *role playing* untuk meningkatkan motivasi peserta didik
2. Untuk peneliti selanjutnya agar menambah sampel dan populasi yang lebih banyak agar kesimpulan yang bisa diambil juga lebih banyak.
3. Untuk peserta didik di SD Negeri 1 Talang Kelapa peneliti berharap terus tingkatkan motivasi saat belajar.