

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan terhadap siswa kelas IVA mata pelajaran PKn di SD Negeri 6 Metro Timur dapat disimpulkan bahwa:

1. Aktivitas siswa menunjukkan peningkatan dari setiap siklus, siklus I yaitu 58,87 dengan kriteria kurang aktif, siklus II diperoleh nilai 64,09 dengan kriteria cukup aktif, dan pada siklus III diperoleh nilai 75,80 dengan kriteria aktif. Terjadi peningkatan sebanyak 5,22 dari siklus I ke siklus II, dan 11,71 dari siklus II ke siklus III. Selain itu dengan adanya kolaborasi, partisipasi, dan refleksi antara guru dan peneliti, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan dan mengembangkan pengetahuan dan profesional guru. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan aktivitas guru mulai dari siklus I sampai siklus III. Secara berurutan persentase kinerja guru mengajar yaitu pada siklus I 62,5, siklus II, 75,84, dan siklus III 81,67.
2. Penerapan model *role playing* dalam pembelajaran PKn, dapat meningkatkan hasil belajar siswa mulai dari siklus I sampai siklus III. Secara berurutan persentase hasil belajar siswa pada siklus I sebanyak 11 siswa atau 50 siswa mencapai KKM, siklus II sebanyak 14 siswa atau

63,64 siswa mencapai KKM, dan siklus III sebanyak 19 siswa atau 86,36 siswa mencapai KKM. Selain itu penerapan model *role playing* dalam pembelajaran PKn juga dapat meningkatkan pengelolaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru, karena dalam proses pembelajarannya guru dituntut untuk dapat memotivasi siswa agar dapat bermain peran dengan baik.

5.2 Saran

1. Bagi siswa, agar senantiasa membiasakan untuk belajar dan bekerja sama dengan siswa lain, guna memperkaya ilmu pengetahuan dan informasi yang maksimal agar memperoleh hasil belajar yang lebih baik.
2. Bagi guru, sesuaikan dengan indikator yang cocok dalam pelaksanaan *role playing*, upayakan memanfaatkan waktu yang efektif dengan menggunakan perencanaan yang baik agar tidak terbuang sia-sia, menggunakan variasi metode dalam pembelajaran untuk mencegah kejenuhan siswa dalam menerima ilmu, karena dengan adanya variasi atau hal baru yang tepat maka siswa akan lebih antusias dan terpancing untuk aktif dalam mengikuti pembelajaran.
3. Bagi Sekolah, agar melengkapi sarana dan prasarana yang dapat mendukung pembelajaran guna peningkatan prestasi siswa dan sekolah.
4. Bagi Peneliti, penelitian ini hanya mengkaji perbaikan pembelajaran materi sistem pemerintahan desa dan kecamatan dengan menggunakan *role playing*. Untuk peneliti selanjutnya dapat menggunakan materi pada KD/ indikator yang lain.