

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya, dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu sebagai berikut:

1. Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn. Hal ini dapat dilihat dari data hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di kelas X-2 SMK BM Yayasan Pendidikan Harapan Bangsa Kuala. Dimana pada saat sebelum peneliti melaksanakan proses belajar berlangsung, peneliti memberikan pre test (tes awal). Dari hasil pre test tersebut maka diperoleh data secara klasikal hanya sebanyak 15 orang siswa (37,5%) yang tuntas dalam belajar dan 35 orang siswa (62,5%) yang tidak tuntas dalam belajar. Namun setelah dilaksanakannya siklus I dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* ketuntasan belajar siswa secara klasikal mengalami peningkatan. Terdapat 27 orang siswa (67,5%) yang tuntas dalam belajar dan 13 orang siswa (32,5%) yang tidak tuntas dalam belajar. Pada siklus II hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan. Terdapat 36 orang siswa (90%) yang tuntas dalam belajar dan hanya 4 orang siswa (10%) yang tidak tuntas dalam belajar. Maka siklus I dan siklus II dapat dikatakan berhasil.
2. Dengan demikian, model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## B. Saran

Adapun saran yang dapat penulis berikan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan adalah:

1. Diharapkan kepada tenaga pendidik agar menggunakan model pembelajaran *role playing* sebagai model pembelajaran untuk memperbaiki proses pembelajaran karena melalui model pembelajaran *role playing* ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran PKn.
2. Kepada peneliti selanjutnya agar melakukan penelitian yang sejenis secara tuntas dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*.