

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

1. Aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan metode bermain peran (Role Playing).
2. Metode bermain peran (Role Playing) efektif diterapkan pada mata pelajaran PKn khususnya dalam pokok bahasan Sistem Pemerintahan Pusat.
3. Aktivitas belajar siswa pada saat pra siklus kategori sangat rendah sebanyak 22 orang (73.33%), kategori rendah 8 siswa (26.67%). Pada siklus pertama aktivitas siswa kategori rendah sebanyak 15 orang (50%) dan sedang 15 orang (50%). Pada siklus kedua aktivitas siswa kategori tinggi 16 orang (53.33%) dan sangat tinggi 14 siswa (46.67%).
4. Secara garis besar dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran (Role Playing) mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa.

5.2.Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan disarankan hal berikut ini:

1. Agar guru yang meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran (Role Playing).
2. Disarankan agar guru menggunakan metode bermain peran (Role Playing) dalam mengajar baik pada pelajaran PKn khususnya dalam pokok bahasan sistem pemerintahan pusat, maupun mencobanya pada pelajaran yang lain.
3. Demikian pula agar Kepala Sekolah mengembangkan atau melatihnya.
4. Pada peneliti yang berminat, disarankan untuk meneliti tentang efektifitas metode bermain peran (Role Playing) dalam meningkatkan kreatifitas pada mata pelajaran diluar PKn.