

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil temuan dan data penelitian yang dilakukan terhadap peningkatan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sub pokok bahasan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan metode bermain peran di SD Negeri 054905 Payaredas maka peneliti membuat kesimpulan sebagai berikut :

1. Pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sub pokok bahasan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari ..
2. Dengan menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa. Hal ini dapat dilihat adanya peningkatan pada 10 indikator kreativitas belajar, yaitu : 1) keterampilan berpikir lancar, 2) keterampilan berpikir luwes (fleksibel), 3) keterampilan berpikir orisinal, 4) keterampilan memperinci (mengelaborasi), 5) keterampilan menilai (mengevaluasi), 6) rasa ingin tahu, 7) bersifat imajinatif, 8) merasa tertantang, 9) sifat berani mengambil resiko, dan 10) sifat menghargai.
3. Dengan menggunakan metode bermain peran pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang dilakukan guru dan peningkatan kualitas hasil belajar siswa.
4. Rata-rata kelas kreativitas belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan metode bermain peran lebih baik daripada sebelumnya. Hal tersebut terlihat dari kondisi awal hanya 7 orang siswa yang memiliki kreativitas belajar baik atau sekitar 19,44% (sangat kurang), siklus I ada 19 orang yang memiliki kreativitas belajar baik atau sekitar 52,78%

(cukup), siklus II sudah mengalami peningkatan yaitu sudah 31 orang siswa yang memiliki kreativitas belajar yang baik yaitu 86,11% (sangat baik).

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, dapat dikemukakan beberapa saran, yaitu :

1. Kepala sekolah memberikan pelatihan, menerangkan program-program pelatihan untuk peningkatan keterampilan guru untuk meningkatkan kreativitas belajarnya agar lebih baik lagi.
2. Hendaknya guru menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan.
3. Orangtua mendukung siswa untuk kegiatan belajar mengajar dengan cara menyediakan sarana dan prasarana kegiatan belajar mengajar.
4. Bagi peneliti sendiri, sekiranya hasil penelitian tindakan kelas ini dapat dijadikan suatu keterampilan serta pengetahuan untuk menambah wawasan dalam mendidik siswa SD