

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

1. Penggunaan metode *Role Playing* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi untuk aktif belajar pada siswa karena pembelajarannya yang menyenangkan sehingga membawa pengaruh yang positif terhadap aspek kognitifnya.
2. Dari hasil penelitian dengan menggunakan lembar observasi, pada kondisi awal rata-rata kelas hanya 37,93% (Rendah), pada siklus I pertemuan 1 meningkat menjadi 48,27% (Sedang), pada siklus I pertemuan 2 meningkat menjadi 55,17% (sedang), pada siklus II pertemuan 1 rata-rata kelas meningkat menjadi tinggi dengan nilai 75,86 dan pada siklus II pertemuan 2 motivasi belajar siswa semakin meningkat menjadi sangat tinggi dengan nilai 93,10%.
3. Secara garis besar dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode *Role Playing* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi pokok proses pemilihan kepala desa di kelas IV SD Negeri No.101891 Kecamatan Tanjung Morawa.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka disarankan hal-hal berikut:

1. Kepada kepala sekolah untuk mengembangkan atau melatih para guru agar terampil menggunakan berbagai metode pembelajaran terutama dengan menggunakan metode *Role Playing*.
2. Kepada guru diharapkan dapat menggunakan dan mengembangkan metode *Role Playing* untuk keaktifan siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar.
3. Pada Peneliti lain yang ingin melakukan jenis penelitian yang sama, disarankan untuk meneliti tentang efektifitas metode pembelajaran *Role Playing* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran lain.