

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Adapun kesimpulan dari penelitian ini, yaitu dapat dilihat dari :

1. Motivasi belajar siswa mengalami peningkatan setelah dilakukannya metode belajar *Role playing*
2. Dari hasil observasi diketahui pada siklus I tidak ada siswa yang termasuk kedalam kriteria sangat kurang, terdapat 8 orang siswa yang termasuk kedalam kriteria kurang, terdapat 11 orang siswa yang mencapai kriteria cukup, terdapat 9 orang siswa yang mencapai kriteria baik, tidak terdapat siswa yang mencapai kriteria sangat tinggi, atau senilai dengan 0% dari keseluruhan siswa yang ada. Dan setelah tindakan dilanjutkan ke siklus II didapat hasil tidak ada siswa yang termasuk kedalam kriteria sangat kurang, tidak terdapat siswa yang termasuk kedalam kriteria kurang, terdapat 6 orang siswa yang mencapai kriteria cukup, terdapat 10 orang siswa yang mencapai kriteria baik. Hal yang menyebabkan terjadinya peningkatan tersebut adalah karena peneliti membuat suatu inovasi dalam pembelajaran metode *Role Playing* di dalam kelas sehingga motivasi belajar siswa dapat meningkat.
3. Secara garis besar dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan metode *Role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

5.2. Saran

1. Kepada guru yang ingin menerapkan model pembelajaran *Role playing* sebaiknya mengaitkan materi pelajaran yang hendak dipelajari.
2. Sebaiknya penerapan metode pembelajaran *role playing* dilaksanakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
3. Sebelum dilaksanakannya pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* sebaiknya guru menyusun rencana pembelajaran dan skenario drama sebaik mungkin.
4. Bagi peneliti selanjutnya yang melakukan penelitian tindakan kelas, sebaiknya melakukan penelitian secara tuntas dengan cara mengkombinasikan berbagai metode pembelajaran dengan memperhatikan pokok bahasan yang diajarkan.