

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan uraian pada pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa telah tercapai peningkatan motivasi belajar siswa sebesar 92% melalui penggunaan metode Bermain Peran. Pada siklus pertama penggunaan Metode Bermain Peran digunakan untuk meningkatkan Motivasi siswa dan terjadi peningkatan sebesar 75%. Pada siklus II peningkatan Motivasi siswa menjadi 92%.

Dengan demikian hipotesis yang berbunyi: “Jika dalam proses pembelajaran digunakan Metode Bermain Peran, maka Motivasi siswa pada Materi Pemilu di kelas VI SDN Huyula Kecamatan Randangan Kabupaten Pohuwato akan meningkat” teruji kebenarannya.

Kesimpulan bahwa penggunaan Metode Bermain Peran dapat Meningkatkan Motivasi Siswa pada pembelajaran PKn di kelas VI SDN Huyula Kecamatan Randangan Kabupaten Pohuwato.

5.2. Saran

Dari hasil penelitian di atas, dapat direkomendasikan hal-hal sebagai berikut:

1. Kepala sekolah hendaknya memberikan bimbingan dan Motivasi kepada guru dalam pelaksanaan proses belajar mengajar, terutama dalam penerapan metode dan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Hendaknya guru memprogramkan penggunaan metode Bermain Peran dengan sistematis dan teratur, mengingat metode Bermain Peran dapat Meningkatkan Motivasi siswa dalam proses belajar mengajar yang dilaksanakan di sekolah.
3. Setiap guru hendaknya melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk meningkatkan mutu proses dan hasil pembelajaran. Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan oleh guru sebaiknya dilakukan secara periodik, karena dengan pelaksanaan PTK secara periodik akan diketahui perkembangan siswa dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Asrori, Mohammad. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung : Wacana Prima.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2005. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Ellenia, Mery. 2007. *Pelaksanaan Penilaian Portofolio MataPelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di SMA Negeri 4 TEGAL*. Skripsi.Universitas Negeri Semarang.
- Hasbullah. 2006. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*, Jakarta : RajaGrafindo Persada.
- H. Nashar. 2005 *Peranan Motivasi Dan Kemampuan Awal Dalam Kegiatan Pembelajaran*, Jakarta : Delia Press.
- Munib. Achmad. 2005. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: UPT MKK Unnes Press.
- Majid, Abdul. 2005. *Perencanaan Pembelajaran, Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Mudjiono dan Dimiyati. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : PT Rineka
- Moeslichatoen, *Metode Pengajaran Di TK*, Jakarta : Rineka Cipta, 2005.
- Muhamad Ali, *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*, Bandung : Sinar Baru Alqesindo, 2005.
- Mc.Donald, *Interaksi dan motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Raja Gravindo Persada, 2011.
- Roestiyah. 2005. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta : Rineka Cipta.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media
- Sugandi, Ahmad. 2005. *Teori Belajar*. Semarang : UPT Press.

- Sulistiyani, Eka. 2006. Peningkatan Kualitas Pembelajaran Mata Pelajaran PKn Kelas X SMA 12 Semarang Melalui Pembelajaran Portofolio. Skripsi Universitas Negeri Semarang.
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. 2011 *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta : Rineka Cipta.
- Sudrajat, Ahmad. 2008. Metode Pembelajaran Bermain Peran, Diakses 25 Nopember 2012.
- Sudjana. Nana. 2011. Strategi Belajar Mengajar, Jakarta: Diadit Media.
- Sitrisno, 2005. Revolusi Pendidikan Di Indonesia. Yogyakarta. Ar-Ruzz.
- Tarsih, 2011. Penerapan Metode Bermain Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Di SD. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.