

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Sebelum melaksanakan dan menerapkan metode bermain peran kepada siswa guru harus menyusun terlebih dahulu aspek yang akan dilaksanakan pada pembelajaran diantaranya :

1. Guru menyusun kelengkapan skenario yang akan ditampilkan.
2. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario 2 hari sebelum KBM.
3. Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang.
4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
5. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melaporkan skenario yang sudah dipersiapkan.
6. Masing – masing siswa duduk dikelompoknya masing – masing sambil memperhatikan dan mengamati skenario yang sedang diperagakan.
7. Setelah siswa dipentaskan masing – masing diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas materi.
8. Masing – masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
9. Guru memberikan kesimpulan secara umum.
10. Evaluasi.
11. Penutup.

Melalui model pembelajaran bermain peran para peserta didik dapat berlatih untuk menerapkan prinsip-prinsip demokrasi. Kelas dapat diibaratkan sebagai suatu

kehidupan sosial tempat para peserta didik belajar mengemukakan pendapat dan menghargai pendapat orang lain. Beberapa faktor yang perlu diperhatikan dalam memilih topik masalah dalam bermain peran agar memadai bagi peserta didik, antara lain usia peserta didik, latar belakang sosial budaya, kerumitan masalah, kepekaan topik yang diangkat sebagai masalah, dan pengalaman peserta didik dalam bermain peran. Faktor yang perlu diperhatikan dalam penggunaan teknik pembelajaran partisipatif yakni faktor manusia, tujuan belajar, bahan belajar, waktu dan fasilitas belajar serta faktor sarana belajar.

Kesimpulan penelitian ini adalah metode bermain peran telah memperlihatkan bahwa, pembelajaran PKn tentang Kebebasan Berorganisasi pada siswa kelas V SD Inpres 1 Bunto Kecamatan Popayato Timur Kabupaten Pohuwato meningkat. Siklus I diperoleh hasil belajar 55% dan terjadi peningkatan pada siklus II 80%.

## **5.2 Saran**

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang lebih efektif dan efisien sesuai dengan yang diharapkan dan akan mencapai target yang di tentukan maka, dalam pembelajaran haruslah menggunakan metode bermain peran. Dengan menggunakan metode ini siswa dapat mengekspresikan tindakan dari peran yang diperaninya, serta siswa akan lebih aktif pada saat pembelajaran sedang berlangsung.

Penulis sangat mengharapkan agar kiranya penelitian ini bisa menjadi referensi untuk penerapan metode bermain peran dalam setiap pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

## Daftar Pustaka

- Anonim, 2008.** *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Tahun 2008.* Jakarta: Diknas
- Budimansyah, Danim, 2007.** *Model Pembelajaran Fortopolio.* Bandung: Genesindo
- Djamarah Bahri Syaiful, 2010.** *Strategi Belajar Mengajar.* Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Hermawan, Herry, 2008.** *Pengembangan Kurikulum Pembelajaran.* Jakarta: UT
- Muhtar, Dkk, 2007.** *Kiat Sukses Mengajar Dikelas.* Jakarta: Nimas Multima
- Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional**
- Riantiarno, 2006.** *Menyentuh Teatter,* Jakarta: M3Books
- Roestiyah, 2008.** *Strategi Belajar Mengajar.* Jakarta: PT Rineka Cipta
- Roestiyah, 2006.** *Metode Pembelajaran.* Jakarta: Pustaka
- Samani, Muchlas, 2007.** *Pendidikan Bermakna.* Surabaya: SIC
- Suprayekti, 2006.** *Interaksi Belajar Mengajar.* Jakarta: Depdiknas
- Widihastuti, Setiawati, 2008.** *Pendidikan Kewarganegaraan Jakarta:* Pusat
- <http://id.wikipedia.org/wiki/Pembelajaran>**
- <http://endangkomarasblog.blogspot.com/2009/02/model-bermain-peran-dalam-pembelajaran.html>**

## Daftar Pustaka

- Anonim, 2008.** *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Tahun 2008.* Jakarta: Diknas
- Budimansyah, Danim, 2007.** *Model Pembelajaran Fortopolio.* Bandung: Genesindo
- Djamarah Bahri Syaiful, 2010.** *Strategi Belajar Mengajar.* Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Hermawan, Herry, 2008.** *Pengembangan Kurikulum Pembelajaran.* Jakarta: UT
- Muhtar, Dkk, 2007.** *Kiat Sukses Mengajar Dikelas.* Jakarta: Nimas Multima
- Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional**
- Riantiarno, 2006.** *Menyentuh Teatter,* Jakarta: M3Books
- Roestiyah, 2008.** *Strategi Belajar Mengajar.* Jakarta: PT Rineka Cipta
- Roestiyah, 2006.** *Metode Pembelajaran.* Jakarta: Pustaka
- Samani, Muchlas, 2007.** *Pendidikan Bermakna.* Surabaya: SIC
- Suprayekti, 2006.** *Interaksi Belajar Mengajar.* Jakarta: Depdiknas
- Widihastuti, Setiawati, 2008.** *Pendidikan Kewarganegaraan Jakarta:* Pusat
- <http://id.wikipedia.org/wiki/Pembelajaran>**
- <http://endangkomarasblog.blogspot.com/2009/02/model-bermain-peran-dalam-pembelajaran.html>**