

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan pembahasan dan uraian hasil penelitian, maka penulis dapat menarik beberapa kesimpulan sebagai berikut :

- a. Hasil belajar siswa meningkat tidak terlepas dari aspek keterlaksanaan pembelajaran, aktivitas guru, dan aktivitas siswa
- b. Metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang dibuktikan dengan perolehan capaian hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 40 % menjadi 85% capaian ketuntasannya pada siklus II, jadi peningkatannya sebesar 45%.

#### **5.2 Saran**

- a. Guru sebaiknya menerapkan model dan metode pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif untuk bekerja sama dan melatih siswa untuk berpikir mandiri
- b. Dalam memilih model atau metode pembelajaran yang digunakan hendaknya disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan
- c. Sebaiknya guru mengembangkan model pembelajaran dengan pendekatan keterampilan siswa pada materi pelajaran yang lain, sehingga siswa menjadi lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru.

## DAFTAR PUSTAKA

- Fogg, P. (2001). *A history professor engages students by giving them a role in the action*. Chronicle of Higher Education.
- Jill Hadfield (1986). *Classroom Dynamic*. Oxford University Press.
- Joyce, B. R., & Weil, M. (2000). *Role Playing; Studying Social Behavior and Values*. In *Models of Teaching*. Allyn and Bacon.
- Kusunah, Wijaya dan Dwitagama, Dedi. 2012. *Mengenal Penelitian Tindakan kelas Edisi kedua*. Jakarta: PT Dunia Pustaka Jaya
- Khaerani, Cahya. 2010. *Pengaruh Metode role playing terhadap hasil belajar biologi siswa pada konsep pada gerak tumbuhan di SMP Muhammadiyah Tangerang*. (online), (<http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/7182/1/93866-Cahaya%20Khaerani-FITK.pdf>)
- Kusunah, Wijaya dan Dwitagama, Dedi. 2012. *Mengenal Penelitian Tindakan kelas Edisi kedua*. PT DUNIA PUSTAKA JAYA. Jakarta.
- Martinis, Yamin. *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta : Gaung persada press
- Mohammad. 2005. *Ilmu Pengetahuan Sosial – Geografi*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Purwanto. 2009. *Prinsip-prinsip dan teknik evaluasi hasil pengajaran*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Poorman, P. B. (2002). *Biography and role-playing: fostering empathy in abnormal psychology*. Teaching of Psychology.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning*. Jakarta: Pustaka Belajar.
- Suprijono, Agus. 2011. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Sudjana, Nana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Syafii, Muhammad. 2013. *Upaya Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Kelas III A Mata Pelajaran Fiqih Dengan Metode Role Playing Di MI Sunan Pandan Arah Sleman*. (online) (<http://digilib.uin-suka.ac.id/view/year/2010.html>)