

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan khususnya pada materi memaknai nilai sejarah NKRI. Hal ini dapat dilihat dari perolehan hasil persentase instrumen tes hasil belajar siswa pada siklus I (Pertemuan Pertama) dan siklus I (Pertemuan Kedua). Dari 17 orang siswa 11 orang siswa yang dikatakan tuntas pada siklus I (Pertemuan Pertama), dalam hal ini ketuntasan secara klasikal siswa mencapai 65% dan hasil belajar siswa ini meningkat dengan adanya pelaksanaan tindakan pada siklus I (Pertemuan Kedua) yakni dari 17 orang siswa 16 orang siswa yang dikatakan tuntas dan ketuntasan secara klasikal mencapai 94,11%.

Selanjutnya dengan data keterlaksanaan pembelajaran, aktivitas guru, aktivitas siswa pada siklus I (Pertemuan Pertama) belum mencapai ketuntasan yang maksimal tetapi pada siklus I (Pertemuan Kedua) telah mencapai ketuntasan, dalam hal ini penelitian tindakan kelas ini dikatakan telah berhasil. Artinya Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan khususnya pada materi memaknai nilai sejarah NKRI.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti menyarankan beberapa hal yaitu sebagai berikut:

1. Bagi dinas pendidikan, untuk menjamin kebermutuan baik akademik maupun non akademik sepatutnya dinas pendidikan mengidentifikasi berbagai faktor determinan terhadap mutu hasil pembelajaran sebagai upaya perbaikan mutu pendidikan.
2. Bagi sekolah, Penelitian tindakan kelas ini dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* dapat dijadikan acuan dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran.
3. Bagi guru mata pelajaran PPKn, penerapan metode pembelajaran *Role Playing* dalam proses pembelajaran bisa dijadikan alternatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
4. Bagi peneliti berikutnya dapat melakukan penelitian serupa dalam pembelajaran PPKn materi yang lain dengan memperhatikan kegiatan pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, Sofan, dkk. 2010. *Konstruksi Pengembangan Pembelajaran Pengaruhnya Terhadap Mekanisme dan Praktik Kurikulum*. Jakarta : Penerbit PT Prestasi Pustakaraya.
- Aunurrahman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Dananjaya, Utomo. 2011. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung : Penerbit NUANSA.
- Dimiyati dan Mudjiono, 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Handayasari, Yayu. 2013. *Role Playing*. Makalah, Cirebon, Diakses pada tanggal 09 Juli 2014 (<http://yayuhandayasari,92.com/2013/05/makalah-Role-Playing.html>).
- Joyce,dkk.2009. *Model of Teacing (Model-model Pembelajaran)*. Yogyakarta : Penerbit Pustaka Pelajar.
- Kusunah, Wijaya dan Dwitagama, dedi. 2012. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas Edisi kedua*. PT INDEKS. Jakarta
- Ngalimun.2012. *Strategi dan Model Pembelajaran*.Yogyakarta: Penerbit Aswaja Pessindo
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- 2012. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Rahmat, Abdul. 2011. *Excellent Learning*. Bandung : MQS Publishing.
- Roestiyah. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Penerbit PT Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2008. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Posdakarya.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung
- Sumiati, dkk. 2009. *Metode Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.

Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning Teori Dan Aplikasi PAIKEM*.

Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

----- 2010. *Cooperative Learning Teori Dan Aplikasi PAIKEM*.

Yogyakarta : Pustaka Pelajar.