

## BAB V PENUTUP

### A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian tentang penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas V di MI Raden Patah. Ranah kognitif hasil belajar siswa mengalami peningkatan hal ini dibuktikan dari nilai rata-rata pada tes pra tindakan sebesar 50,72 dan presentase ketuntasan sebesar 31,81% dengan 7 siswa. Meningkat pada siklus I dengan nilai rata-rata 70,54 dan presentase ketuntasan sebesar 68,18% dengan 15 siswa yang tuntas. Dan hasil presentase ketuntasan *Post test* Siklus II sebesar 81,81% dan nilai rata-rata siswa adalah 80,54 dari 18 siswa yang tuntas dan 4 siswa yang tidak tuntas.

### B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, Adapun beberapa saran dari penerapan metode *Role Playing* atau Bermain Peran adalah sebagai berikut:

1. Untuk pendidik
  - a. Buatlah skenario bermain peran yang sesuai dengan kehidupan nyata siswa dan topik pembelajaran
  - b. Berikan kesempatan merata bagi semua siswa untuk terlibat dalam bermain peran agar pengalaman belajar siswa lebih adil dan menyenangkan
2. Untuk Siswa
  - a. Siswa diharapkan berani untuk mengekspresikan perannya dengan sungguh – sungguh dan aktif dalam diskusi
  - b. Dengan memahami peran dari berbagai latar budaya, siswa diharapkan lebih menghargai keberagaman di sekitarnya
3. Untuk Peneliti Tingkat Lanjut
  - a. Penelitian bisa dilakukan pada jenjang kelas yang berbeda atau pada mata Pelajaran lain untuk melihat efektivitas metode *Role Playing* secara lebih luas
  - b. Peneliti bisa mengembangkan modul pembelajaran berbasis *Role Playing* yang dapat diterapkan oleh guru secara praktis.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). *Motivasi Belajar sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. Jurnal pendidikan manajemen perkantoran*, 4(1)
- Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, Ceet.2, Alfabeta, Bandung, 2009
- Dwianto, A. (2020). *Pengaruh Metode Role Playing terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan dan pengajaran*, 22 (3)
- Mulyadi (2011: 136), *Langkah- Langkah metode Role Playing*  
[https://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal\\_inventa/article/download/6996/4686/23401?utm\\_source=chatgpt.com&\\_cf\\_chl\\_tk=bJCsZ2RpP4TKRQKdEmJEO6z9Yrr\\_Sgo6jJG70\\_MIXw-1748510177-1.0.1.1-lg7xWtCmaAt4GvUIXfp6qQKxU8v6s1il2EMyenLBDgs](https://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal_inventa/article/download/6996/4686/23401?utm_source=chatgpt.com&_cf_chl_tk=bJCsZ2RpP4TKRQKdEmJEO6z9Yrr_Sgo6jJG70_MIXw-1748510177-1.0.1.1-lg7xWtCmaAt4GvUIXfp6qQKxU8v6s1il2EMyenLBDgs)
- Kelebihan Metode Role Playing*  
[https://edusogem.blogspot.com/2010/11/kelebihan-dan-kekurangan-role-playing.html?utm\\_source=chatgpt.com](https://edusogem.blogspot.com/2010/11/kelebihan-dan-kekurangan-role-playing.html?utm_source=chatgpt.com)
- Kekurangan atau Kelemahan Metode Role Playing* [https://akupintar.id/info-pintar/-/blogs/mengenal-metode-pembelajaran-role-playing?utm\\_source=chatgpt.com](https://akupintar.id/info-pintar/-/blogs/mengenal-metode-pembelajaran-role-playing?utm_source=chatgpt.com)
- Hamalik, Oemar, "*Proses Belajar Mengajar*", (Bandung: Bumi Aksara,2006),
- Hamid D, *Apa Mengapa Bagaimana Pembelajaran Pendidikan Moral Pancasila Dan Pendidikan Pancasila Kewarganegaraan (PPKN) Konsep Dasar Strategi Memahami Ideologi Pancasila Dan Karakter Bangsa* (Jakarta: An1mage, 2020),
- Hari S, *Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Model Pembelajaran Kooperatif. JPSPD Vol. 4 No. 2, September 2018 ISSN 2540-9093 E-ISSN 2503-0558*
- Ina Magdalena, "*Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SDN Bojong 3 Pinang*" *Jurnal Pendidikan dan Sains*, 420.
- Jennah, Rodhatul. "Media pembelajaran." (2009).

Mahmud, “*Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKn*”.  
Jurnal Kreatif

Maliasih, *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Melalui Metode Teams Games Tournaments dengan Strategi Peta Konsep Pada Siswa SMA*, Jurnal Profesi Keguruan, No. 2, (2017)

Mutiara Mokoginta, *penerapan metode role playing dalam meningkatkan hasil belajar siswa* <https://repository.iain-manado.ac.id/1773/1/SKRIPSI%20MUTIARA%20MOKOGINTA%20Fix.pdf> diakses pada 01 Desember 2024.

Nurgiansah, Heru, “*Role Playing Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*”, Jurnal Kewarganegaraan, No.1 (Maret 2021).

Riadi, Muchlisin, “*Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing)*”. 2 Mei 2019

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta 2016



UNIVERSITAS ISLAM  
RADEN RAHMAT