

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1.Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dan pembahasan yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan pembelajaran dengan model bermain peran (Role Playing) adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran dengan model bermain peran (Role Playing) ini dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik, Pendidikan Agama dan Budi Pekerti siswa kelas VI SD Negeri Noenapas. Rata-rata hasil Keaktifan guru dan siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti dari semua siklus telah mengalami peningkatan pada siklus I dan siklus II. Maka dengan hasil ini dicapai dari aktifitas guru pada saat proses pembelajaran pada siklus I dan II presentase aktivitas guru yaitu 74% menjadi 89% hal ini mengalami peningkatan 15%
2. Dengan penggunaan model ini dapat membantu guru dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta pada siklus I dan siklus II dengan presentas siklus I 65% dan siklus II 81% hal ini mengalami peningkatan 16% keaktifan belajar peserta didik. Model pembelajaran ini dapat dijadikan alternatif lain untuk mengatasi masalah-masalah yang terjadi dalam proses belajar mengajar.

5.2.Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka dapat penulis menyampaikan saran-saran sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta menjadi lebih baik, maka peneliti memberikan saran bagi guru untuk menggunakan model bermain peran (*role playing*) dalam pembelajaran pelajaran 5 pada mata Pendidikan Agama dan Budi Pekerti yang disesuaikan dengan tema pelajaran.
2. Bagi siswa SD Negeri Noenapas diharapkan lebih aktif dalam proses pembelajaran, karena dengan keikutsertaan siswa dalam aktifitas belajar akan membantu siswa untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.
3. Untuk sekolah, agar pihak sekolah lebih memberikan motivasi kepada guru-guru mata pelajaran yang akan menerapkan model bermain peran (*role playing*).