

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti di SMK 45 Lembang khususnya di kelas X-C Pariwisata mengenai penerapan model *role playing* dalam pembelajaran PKn, diperoleh beberapa kesimpulan yang digolongkan dalam kategori yaitu:

##### 1. Kesimpulan Umum

Berdasarkan hasil penelitian dilapangan, diperoleh kesimpulan umum bahwasanya model pembelajaran *role playing* dalam mata pelajaran PKn di kelas X-C Pariwisata telah berhasil meningkatkan kraetivitas siswa. Hal ini dikarenakan dengan Penerapan model *role playing* di kelas X-C Pariwisata dapat meningkatkan minat dan rasa ingin tahu siswa terhadap pembelajaran PKn. Hal ini dapat dilihat dari siklus 1, 2, dan 3 dimana setiap siklusnya mengalami peningkatan, hal ini dikarenakan didukung oleh suasana belajar yang kondusif, tidak membosankan, menarik dan jauh dari perasaan tegang dan kaku sehingga siswa tidak jenuh dan bosan dalam mengikuti proses pembelajaran PKn.

##### 2. Kesimpulan Khusus

- 1) Berdasarkan penelitian tindakan yang dilakukan di SMK 45 Lembang khususnya di kelas X-C Pariwisata, penerapan model *role playing* dilakukan pada tiga siklus, dimana setiap siklusnya mengalami peningkatan, hal ini dapat dilihat dalam indikator-indikator pada saat proses pembelajaran

berlangsung, diantaranya siswa memiliki keberanian dalam memerankan tokoh, partisipasi aktif dalam pemeranan, menanggapi dan menghargai pendapat orang lain, pemunculan gagasan, serta penggunaan bahasa pada saat dialog. Ini menunjukkan penerapan model pembelajaran *role playing* telah berhasil meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran PKn..

- 2) Keunggulan-keunggulan yang ditemukan pada saat pelaksanaan model *role playing* dikelas X-C Pariwisata dari siklus 1,2, dan 3 diantaranya: a) Siswa lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran, terutama pada saat memperhatikan materi yang sedang disampaikan oleh guru yang kemudian di aplikasikan melalui model pembelajaran *role playing*. b) Siswa lebih cepat mengerti mengenai materi yang disampaikan. Hal ini terlihat pada saat diskusi setelah pemeranan. c) Siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Karena melalui pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* siswa dituntut untuk belajar mandiri dan mencari segala hal ingin mereka ketahui, contohnya melalui media internet siswa bisa mengetahui karakter dan kebiasaan-kebiasaan para tokoh yang akan diperankan. d) Siswa menjadi lebih kreatif. Hal ini terlihat pada media yang dibuat siswa untuk melengkapi pemeranan yang akan ditampilkan, contohnya siswa membuat nama-nama tokoh yang kemudian disimpan diatas meja, agar siswa yang berperan sebagai penonton mengetahui tokoh yang diperankan temanya. e) Siswa menjadi lebih percaya diri dan memiliki keterampilan sosial, hal ini dikarenakan dalam model pembelajaran *role playing* semua siswa secara

tidak langsung diajarkan bagaimana memecahkan permasalahan-permasalahan sosial.

- 3) Penerapan model *role playing* yang dilaksanakan dikelas X-C Pariwisata dihadapkan pada beberapa kendala antara lain: keragaman siswa, rendahnya respon siswa, keterbatasan waktu, dan keterbatasan media dan sumber belajar.
- 4) Upaya yang dilakukan guru dalam mengatasi kendala dalam menerapkan model pembelajaran *role playing* antara lain: mempersiapkan perencanaan pembelajaran dengan memperhatikan kebutuhan belajar siswa, menambah wawasan guru, memahami dengan benar makna dan langkah-langkah model pembelajaran *role playing* agar guru dapat memberikan pengarahan yang jelas dan sistematis kepada siswa tentang mekanisme *role playing*, menciptakan kelas yang kondusif dan kompetitif bagi siswa, dan menggunakan media sumber belajar siswa dan menggunakan model pembelajaran *role playing*.
- 5) Kontribusi melalui model pembelajaran *role playing* telah mampu meningkatkan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di kelas X-C Pariwisata. Hal ini dikarenakan kegiatan pembelajaran PKn dengan menggunakan *role playing* cukup memotivasi siswa untuk berfikir secara kreatif, berimajinasi, dan mengeluarkan gagasan-gagasan positif.
- 6) Keberhasilan model *role playing* didukung oleh beberapa faktor: motivasi guru dalam pelaksanaan pembelajaran *role playing* hal ini terlihat dari

aktivitas dan kreativitas siswa lebih meningkat dan siswa lebih memiliki keterampilan sosial.

## **B. Saran**

### **1. Bagi Sekolah**

Berdasarkan temuan hasil penelitian yang telah dilakukan maka disarankan bagi sekolah sebagai berikut:

- a. Menyediakan sarana dan prasarana pembelajaran yang memadai agar belajar mengajar lebih efektif.
- b. Memfasilitasi kegiatan sosialisasi model-model pembelajaran salah satunya model pembelajaran *role playing*.

### **2. Bagi Guru**

Berdasarkan temuan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas X-C Pariwisata maka disarankan bagi guru sebagai berikut:

- a. Guru hendaknya merencanakan perencanaan yang matang terutama dalam menerapkan model pembelajaran *role playing*, karna model *role playing* membutuhkan waktu yang cukup lama, dengan demikian guru harus mengatur waktu tersebut agar model pembelajaran yang diterapkan berjalan sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.
- b. Guru hendaknya Selalu mencari menggali informasi yang *up to date* terkait dengan materi pembelajaran

- c. Guru hendaknya meningkatkan kemampuannya dalam melaksanakan pengelolaan kelas dengan menerapkan model pembelajaran, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang efektif, aktif dan kreatif.
- d. Guru PKn memiliki peran yang cukup penting dalam menerapkan model pembelajaran *role playing* dalam hal ini hendaknya guru: memberi motivasi dan fasilitas kepada siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam kegiatan belajar, mengenal setiap siswa agar dapat menggali potensi yang dimiliki siswa, melatih siswa untuk mentransfer pengetahuan dan keterampilan sosial siswa dan membantu siswa mencapai keunggulan akademik.

### **3. Bagi siswa**

Berdasarkan temuan hasil penelitian yang telah dilakukan maka disarankan bagi siswa sebagai berikut:

- a. Secara umum siswa kelas X-C Pariwisata sudah mengalami peningkatan dalam pembelajaran PKn tetapi tidak ada salahnya apabila siswa secara intensif melakukan persiapan dengan rajin membaca buku dan kasus-kasus yang terkait dengan materi pembelajaran agar siswa mempunyai pengetahuan yang luas mengenai PKn.
- b. Mengembangkan kerjasama siswa dalam kegiatan pembelajaran PKn.
- c. Mengembangkan keberanian mengajukan pendapat atau gagasan dalam kegiatan pembelajaran, hal ini dikarenakan masih ada siswa yang merasa malu untuk mengemukakan pendapatnya.

#### 4. Bagi Jurusan PKn

Jurusan PKn upi harus terus mensosialisasikan model pembelajaran *role playing* berbagai cara yang menarik melalui mata kuliah simulasi pembelajaran PKn, agar calon guru atau mahasiswa PKn dapat menerapkan ilmu yang diperoleh tersebut dilapangan atau disekoh pada saat mahasiswa tersebut mengikuti kegiatan PLP atau mahasiswa tersebut telah lulus dan menjadi seorang guru.

Selanjutnya diharapkan dapat bermanfaat sebagai referensi dalam proses belajar mengajar (PBM) agar tidak monoton dan dapat menciptakan proses belajar mengajar melauai pengkondisian siswa agar siswa dapat melatih keterampilan belajar siswa dan kreativitas belajar siswa.

#### 5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Untuk para peneliti selanjutnya, penelitian mengenai kegiatan pembelajaran kewarganegaraan PKn dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* harus dapat dilkuakn denagn baik lagi dan lebih mempersiapkan segala sesuatunya sebelum melaksanakan penelitian, misalnya mempersiapkan kisi-kisi dan instrument penelitian harus dibuat lebih baik dan lebih menarik.

Penelitian menggunakan model *role playing* juga *bisa* dibuat denagn variabel yang berbeda, tidak hanya terhadap kreativitas belajar siswa, tetapi juga terhadap motivasi belajar siswa, hasil belajar siswa, aktifitas siswa, dan sebagainya. Jadi model pembelajaran *role playing* ini bermanfaat dan meningkatkan kualitas belajar siswa dengan berbagai langkah atau cara yang *bisa* diterapkan di sekolah.