

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Bab ini adalah simpulan dan hasil penelitian yang telah dilaksanakan selama tiga siklus, mulai dari siklus I, siklus II, dan siklus III mengenai “implementasi metode *role playing* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PPKn di kelas X IPS 3 SMAN 15 Bandung”. Maka dari itu, pada bab V ini peneliti akan memaparkan mengenai simpulan, implikasi, dan rekomendasi

5.1 Simpulan

5.1.1 Simpulan Umum

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan, peneliti mendapatkan simpulan umum bahwa implementasi model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran PPKn mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal tersebut dibuktikan dengan indikator motivasi belajar yang terus berkembang disetiap pertemuan atau siklusnya. Indikator motivasi belajar yang telah dicapai peserta didik yaitu dapat mempertahankan pendapatnya, mempunyai minat terhadap bermacam-macam masalah, dan ulet menghadapi kesulitan yang membuat peserta didik tidak mudah menyerah apabila terdapat masalah yang sulit dipecahkan. Perkembangan sikap peserta didik tersebut membuktikan bahwa sudah meningkatnya motivasi belajar peserta didik.

5.1.2 Simpulan Khusus

Simpulan khusus dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai implementasi model pembelajaran *role playing* yaitu sebagai berikut :

- a. Perencanaan penelitian tindakan kelas dalam pembelajaran PPKn melalui model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik di kelas X IPS 3 SMAN 15 Bandung dilakukan dengan baik dan matang. Perencanaan yang dilakukan oleh peneliti ialah pertama, menyusun silabus dan RPP yang sesuai dengan langkah-langkah dari model pembelajaran *role playing* dan disusun dengan baik dan sistematis. Kedua, mempersiapkan model dan media pembelajaran yang akan

digunakan pada pertemuan tersebut agar peserta didik berminat dan termotivasi terhadap pembelajaran PPKn. Ketiga, peneliti menyiapkan materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik di kelas dalam pembelajaran PPKn dengan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Terakhir keempat, mempersiapkan pedoman observasi yang berupa lembar observasi penilaian terhadap peserta didik dan guru perihal pelaksanaan model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran PPKn ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung. Hal tersebut dilakukan untuk melihat dan terus memperbaiki proses pembelajaran dalam upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

- b. Pelaksanaan model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran PPKn untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dikelas X IPS 3 SMAN 15 Bandung dilaksanakan dengan tiga siklus. Pada kegiatan pembelajaran disetiap tindakan siklus dilaksanakan dalam tiga tahapan pembelajaran, yaitu pra pembelajaran, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pelaksanaan tindakan siklus I, siklus II, dan siklus III dalam fokus penelitian terhadap peserta didik dan guru mengalami perkembangan yang semakin baik. Pada hasil observasi dengan fokus penelitian terhadap guru pada siklus I dapat dikatakan cukup, siklus II mengalami peningkatan dari cukup ke baik, dan siklus III mengalami peningkatan kembali menjadi sangat baik. Selanjutnya hasil observasi dengan fokus penelitian terhadap peserta didik pada siklus I dapat dikatakan cukup, siklus II mengalami peningkatan menjadi baik, dan siklus III mengalami peningkatan kembali menjadi sangat baik. Peserta didik dalam pelaksanaan model pembelajaran *role playing* dapat mengembangkan indikator-indikator dari motivasi belajar, contohnya seperti peserta didik tidak mudah menyerah apabila menghadapi kesulitan dan memperlihatkan minat terhadap bermacam-macam masalah.
- c. Peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah diterapkannya model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran PPKn di kelas X IPS 3 SMAN 15 Bandung mengalami perkembangan peningkatan yang semakin

Siti Khotimah, 2021

**IMPLEMENTASI METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
DALAM MATA PELAJARAN PPKN (Penelitian Tindakan Kelas X IPS 3 SMAN 15 Bandung)**
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

baik pada setiap siklusnya. Hal tersebut terbukti dengan peserta didik yang semakin menunjukkan sikap tekun dan tidak mudah menyerah terhadap bermacam-macam masalah yang ada didalam kelas, lalu peserta didik mempunyai kedisiplinan dalam mengikuti pembelajaran dengan tidak mengobrol dikelas pada saat guru menerangkan materi pembelajaran dan berani mengemukakan pendapatnya. Selanjutnya, peserta didik berkontribusi dengan aktif pada saat diskusi dengan kelompoknya. Sehingga menghasilkan sebuah drama yang baik.

- d. Dalam implementasi model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn di kelas X IPS 3 SMAN 15 Bandung terdapat kekurangan dan kelebihan yang peneliti temukan dari hasil observasi dan wawancara yang peneliti sudah lakukan. Kelebihan dari model pembelajaran *role playing* yaitu : 1) meningkatkan motivasi belajar peserta didik 2) peserta didik dapat memahami materi pembelajaran dengan mudah 3) peserta didik tidak mengantuk ataupun tidur di dalam kelas 4) peserta didik dapat berperan aktif dalam pembelajaran 5) meningkatkan minat terhadap bermacam-macam masalah 6) peserta didik dapat mengingat materi pembelajaran dengan mudah. Selain terdapat kelebihan yang sudah dijelaskan diatas, penelitian ini pun mempunyai beberapa kekurangan, yaitu : 1) membutuhkan manajemen waktu yang baik 2) peserta didik kesulitan mencari ide untuk membuat skenario drama. Berdasarkan kekurangan tersebut, peneliti menemukan upaya untuk mengatasi kekurangan dalam pelaksanaan model pembelajaran *role playing* di kelas X IPS 3 SMAN 15 Bandung yaitu : 1) melakukan persiapan perencanaan yang baik dan matang 2) guru harus lebih memanfaatkan dan mengatur waktu dengan baik 3) guru harus terus memberikan semangat dan motivasi kepada peserta didik 4) guru harus mengarahkan dan membimbing peserta didik dalam pembuatan skenario agar peserta didik tidak bingung.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti bahwa penelitian ini menunjukkan pengembangan yang baik dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn. Adapun implikasi dari penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

- a. Penggunaan model pembelajaran *role playing* membantu guru untuk membuat suasana kelas menjadi tidak membosankan dan membuat peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.
- b. Penggunaan model pembelajaran *role playing* membuat peserta didik tidak mudah untuk menyerah apabila menghadapi sebuah kesulitan dalam pembelajaran
- c. Penggunaan model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran PPKn tidak hanya membuat motivasi belajar peserta didik meningkat, namun membuat peserta didik memunculkan sisi kreativitasnya dan membuat peserta didik lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

5.3 Rekomendasi

Beberapa rekomendasi dalam penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik terdapat beberapa rekomendasi dari peneliti bagi pihak-pihak yang terkait dengan penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

5.3.1 Bagi Guru

- a. Dalam implementasi model pembelajaran *role playing*, guru seharusnya melakukan perencanaan terlebih dahulu dengan meningkatkan kualitas dalam pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) karena perencanaan yang baik dapat menghasilkan pembelajaran yang optimal.
- b. Guru baiknya meningkatkan kemampuan mengelola kelas dengan baik, terutama dalam menggunakan waktu pembelajaran secara efektif agar proses pembelajaran dapat terlaksana sesuai dengan RPP yang sudah dibuat.
- c. Guru harus selalu membimbing dan mengarahkan peserta didik dalam meningkatkan motivasi belajarnya dalam pembelajaran PPKn

Siti Khotimah, 2021

IMPLEMENTASI METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
DALAM MATA PELAJARAN PPKN (*Penelitian Tindakan Kelas X IPS 3 SMAN 15 Bandung*)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

5.3.2 Bagi Peserta Didik

- a. Peserta didik hendaknya lebih patuh terhadap arahan guru dalam kegiatan pembelajaran dengan saling menghargai dan menghormati, serta kerjasama kelompok yang harus lebih dikembangkan agar pembelajaran dapat berlangsung dengan optimal
- b. Peserta didik perlu menjaga motivasi belajar dengan tidak mudah menyerah apabila menghadapi kesulitan-kesulitan yang terjadi dalam proses pembelajaran.

5.3.3 Bagi Sekolah

- a. Sekolah harus mendukung dan memfasilitasi guru dalam mengembangkan model pembelajaran baru yang dapat membuat peserta didik lebih berkembang menjadi lebih baik
- b. Pihak sekolah seharusnya lebih mengembangkan fasilitas dan sumber belajar peserta didik agar motivasi belajar peserta didik terus meningkat disetiap pertemuannya.

5.3.4 Bagi Departemen Pendidikan Kewarganegaraan

- a. Departemen Pendidikan Kewarganegaraan diharapkan pada pembelajaran di kelas dapat mempraktikkan secara langsung model-model pembelajaran yang dapat dijadikan bahan pembelajaran bagi mahasiswa. Agar pada saat mengajarkan kepada peserta didik, dapat lebih paham dalam menggunakan model pembelajaran tersebut.
- b. Departemen Pendidikan Kewarganegaraan diharapkan untuk memberikan dukungan dan pengetahuan yang lebih luas terkait model pembelajaran agar lebih terampil dan dapat membuat peserta didik lebih semangat dalam belajar

5.3.5 Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Bagi peneliti yang akan menggunakan model pembelajaran *role playing*, sebaiknya untuk memahami terlebih dahulu dari langkah-langkah model pembelajaran *role playing* dan mengatur waktu kegiatan pembelajaran dengan baik agar tujuan pembelajaran dapat terlaksana dengan optimal

- b. Menggunakan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dapat dijadikan salah satu referensi untuk membuat peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran.