

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di lapangan, maka diperoleh kesimpulan umum bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) mampu meningkatkan hasil belajar siswa di kelas X-3 SMA Negeri 4 Cimahi.

Adapun kesimpulan khusus dari penelitian ini, sebagai berikut:

1. Dalam pembelajaran PKn siswa tidak hanya dituntut untuk memahami dan menghafal mengenai teori-teori materi pelajaran saja, akan tetapi siswa juga dituntut agar mempunyai sikap dan tingkah laku serta keterampilan sosial yang baik. Salah satu alternatif model pembelajaran dalam pembelajaran PKn yaitu model pembelajaran *role playing*. Karena penerapan model pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada aspek afektif yaitu berupa perubahan dan peningkatan sikap dan tingkah laku siswa serta keterampilan sosial siswa yang dapat dikembangkan menjadi lebih baik. Model pembelajaran *role playing* diterapkan untuk membantu siswa mempelajari nilai-nilai sosial dan moral serta pencerminannya dalam perilaku.
2. Materi pelajaran PKn lebih banyak mengandung teori-teori PKn, sedangkan ukuran prakteknya hanya sedikit dan itu dapat dilakukan atau diterapkan langsung oleh siswa di lingkungannya. Dalam proses

pembelajaran guru tidak hanya memberikan materi PKn berupa teori saja yang bersifat pemahaman dan hapalan serta dapat meningkatkan hasil belajar kognitifnya, akan tetapi hasil belajar siswa pada aspek afektif pun harus ditingkatkan setelah memperoleh materi pelajaran tersebut. Model pembelajaran yang diterapkan oleh guru yang dapat membantu serta meningkatkan hasil belajar siswa dalam aspek afektif seperti sikap dan tingkah laku serta keterampilan sosial siswa adalah model pembelajaran *role playing*. Karena dalam materi pelajaran ini siswa dituntut tidak hanya paham akan materi pelajarannya saja akan tetapi paham terhadap sikap yang harus dilakukan dan diterapkan oleh siswa setelah memperoleh materi pelajaran ini.

3. Pelaksanaan model pembelajaran *role playing* dilakukan melalui 3 siklus dengan melalui beberapa langkah, yaitu (1) Mengidentifikasi kejadian atau contoh masalah; (2) Memilih fokus perhatian; (3) Penunjukan pemain; (4) Menciptakan konteks; (5) Menyiapkan pelaku; (6) Diskusi dan evaluasi. Langkah-langkah penerapan ini berjalan lancar pada setiap siklusnya dan menghasilkan proses belajar yang dapat menarik perhatian dan motivasi siswa serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya dalam hal keterampilan sosial siswa.
4. Penerapan model pembelajaran *role playing* dapat dikatakan efektif dalam memenuhi dan meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada ranah afektif. Karena dengan diterapkannya model pembelajaran *role playing* dalam proses pembelajaran dikelas, dapat membantu siswa dalam

mengembangkan serta meningkatkan rasa emosional individu siswa seperti sikap, minat, perhatian, dan pembentukan karakter pribadi siswa. Selain itu, penerapan model pembelajaran *role playing* ini dapat mengembangkan keterampilan sosial siswa di lingkungan sekitarnya sehingga sikap siswa bisa lebih terkendali ketika menghadapi suatu masalah serta jiwa sosial dan rasa empati siswa terhadap lingkungan sekitarnya menjadi lebih baik.

5. Penerapan model pembelajaran *role playing* dapat dilakukan dengan lancar apabila pada saat pelaksanaannya memenuhi syarat-syarat atau hal-hal tertentu yang dapat mendukung dan memperlancar penerapan model pembelajaran *role playing* ini. Seperti keaktifan siswa pada saat proses pembelajaran dan saat melakukan *role playing*, suasana kelas yang kondusif pada saat melakukan model *role playing*, adanya contoh kasus yang menarik dan berhubungan dengan materi pelajaran, waktu yang cukup dalam melakukan *role playing* sehingga dapat tercapainya hasil kesimpulan dan pemecahan masalah. Penerapan model pembelajaran *role playing* yang tidak memenuhi syarat secara otomatis akan mengakibatkan tidak efektifnya proses pembelajaran yang berlangsung dan akan berdampak buruk pada hasil belajar yang dihasilkan oleh siswa.

## **B. Saran**

### **1. Bagi Guru**

- a. Guru diharapkan dapat menyusun perencanaan pembelajaran dengan baik yaitu mempersiapkan Silabus dan Rencana Pelaksanaan

Pembelajaran pada setiap pertemuan dengan menggunakan contoh-contoh masalah yang konkrit dengan memperhatikan alokasi waktu, keragaman daya pikir siswa dan penerapan metode pembelajaran yang menarik maka pelaksanaan pembelajaran di kelas dapat berjalan sesuai dengan perencanaan yang telah disusun sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai.

- b. Guru diharapkan memperbanyak pengetahuan mengenai model-model atau metode pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan motivasi siswa dalam melakukan pembelajaran. Sehingga proses pembelajaran tidak bersifat *teacher centered* yang dapat mengakibatkan kejenuhan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pada saat pembelajaran berakhir guru diharapkan melakukan evaluasi dan memberikan kesimpulan mengenai materi pelajaran yang sudah dijelaskan dan diberikan.
- c. Guru diharapkan dapat melaksanakan perannya sebagai fasilitator dalam menerapkan model-model pembelajaran, khususnya pada model pembelajaran *role playing*. Guru diharapkan dapat membantu dan mendorong siswa ketika siswa akan memecahkan masalah mengenai contoh kasus yang diberikan.
- d. Guru dapat memanfaatkan berbagai media yang menarik yang dapat digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Karena sangat penting bagi guru dan siswa selalu mengikuti perkembangan berbagai masalah yang terjadi di lingkungan sekitar dan mengangkat serta

menganalisisnya untuk kepentingan pembelajaran. Seperti mengangkat kasus-kasus, video atau gambar yang berasal dari internet atau koran, dan kasus tersebut berhubungan dengan materi pelajaran yang akan disampaikan.

## 2. Bagi siswa

- a. Dengan diterapkannya model pembelajaran *role playing*, diharapkan siswa menjadi lebih termotivasi serta aktif dan ikut berpartisipasi dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Selain itu diharapkan juga adanya perubahan dan perkembangan dalam sikap dan tingkah laku siswa, keterampilan sosial, serta rasa empati siswa terhadap lingkungan sekitar. Karena sikap-sikap ini akan menjadi dasar dari jati diri dan kepribadiannya kelak apabila siswa berada di lingkungan sekitarnya.
- b. Diharapkan siswa lebih termotivasi lagi dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga hasil belajar yang dihasilkan oleh siswa dapat meningkat dengan baik. Siswa diharapkan dapat meningkatkan hasil belajarnya dalam aspek kognitif maupun afektinya. Peningkatan hasil belajar aspek kognitif seperti dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai teori-teori dalam materi PKn, sedangkan peningkatan hasil belajar aspek afektif seperti meningkatnya sikap dan keterampilan sosial siswa di dalam lingkungan sekitar.

### 3. Bagi sekolah

Menyediakan sarana dan prasarana yang menunjang agar proses belajar mengajar di kelas maupun diluar kelas menjadi efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai sehingga kualitas pembelajaran PKn di SMA Negeri 4 Cimahi pun dapat meningkat.

