

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahsasan maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada ranah kognitif pemahaman (C1) pada pada tes akhir siklus, yang mana pada siklus I diperoleh persentase nilai 71,90% dan meningkat menjadi 81,42% pada siklus II.
2. Penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada ranah kognitif dan pengetahuan (C2) pada tes akhir siklus, yang mana pada siklus I diperoleh persentase nilai 53,80% dan meningkat menjadi 77,14% pada siklus II.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas,dalam upaya perbaikan pelaksanaan pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar PKn,maka peneliti menyarankan beberapa hal,yaitu sebagai berikut:

1. Dengan penerapan Model *Role Playing* merupakan salah satu alternatif bagi guru dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas.
2. Guru sebaiknya selalu memotivasi siswa untuk percaya diri,lebih aktif dalam belajar,punya keberanian ketika bertanya akan dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal.
3. Siswa sebaiknya dibiasakan untuk belajar dalam suasana yang menyenangkan,melakukan aktivitas positif yang dapat menunjang proses pembelajaran dan penguasaan materi yang sedang di pelajari.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Intan. 2016. Buku Ajar Mata Kuliah Wajib Umum Pendidikan Kewarganegaraan. Jakarta. Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kementerian Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi
- Anggraeni, A. (2019). Urgensi Penerapan Pendekatan Konstruktivisme pada Pembelajaran PKn SD untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pelita Bangsa Pelestari Pancasila*, 14(2).
- Awiria, dkk. 2019. Pembelajaran PKn SD. Yogyakarta. Samudra Biru.
- Hafsah, H., & Suhaini, S. (2016). Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn dengan Menggunakan Model Role Playing pada Siswa Kelas V SDN Batu Kuta Tahun Pelajaran 2014/2015. *Civicus: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 4(1), 27-34.
- Hamalik. (2007:54). Prinsip belajar mengajar.
- Hariyanto, H. (2021). Pengembangan Karakter Pada Peserta Didik Melalui Pendidikan Kewarganegaraan. *EDUCATIONAL: Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran*, 1(2), 92-98.
- Hasibuan, N. K. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas III SD Negeri 104201 Kolam Tahun Ajaran 2022/2023. *Educate: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*, 1(3), 364-381.
- Hayati, Si. (2017). Belajar dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning. Magelang. Graha Cendekia.
- Indaryanti, I. Peningkatan hasil belajar pkn melalui model pembelajaran role playing pada siswa kelas v sekolah dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(3), 106-110.
- Jamaluddin.dkk. 2014. Pendidikan Kewarganegaraan Untuk perguruan Tinggi. Palembang. BKS PTN-BARAT.
- Kasanah, S. A., Damayani, A. T., & Rofian, R. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Role Playing Berbantu Media Multiply Cards terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 519-526.
- Khodijah, Nyayu.(2021). *Psikologi pendidikan*. Depok. PT Raja grafindo persada.

- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang. *Bintang*, 2(3), 418-430.
- Murtadlo, M. N. (2012). Penerapan Metode Role Playing Pada Standar Kompetensi Memahami Kegiatan Pelaku Ekonomi di Masyarakat Mata Pelajaran IPS Ekonomi Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa SMP 4 Kudus. *Economic Education Analysis Journal*, 1(1).
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Purwantoro, A. (2020). Upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn materi kebebasan berorganisasi melalui model pembelajaran Role playing di kelas V SDN popongan kecamatan Bringin. *e-Jurnal Mitra Pendidikan*, 4(8), 471-484.
- Sudjana, nana. (2011:22-23). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*.
- Sumiharti, S. (2017). Meningkatkan hasil Belajar PKn Materi Pemilihan Pengurus Organisasi Sekolah Melalui Model Pembelajaran Bermain Peran. *Dinamika Pendidikan*, 7(2).
- Susanto, ahmad. (2014). *Teori belajar dan pembelajaran di Sekolah dasar*. Jakarta:kencana
- Syaparuddin, S., & Elihami, E. (2019). Peningkatan motivasi belajar siswa melalui video pada pembelajaran PKN di sekolah paket c. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 187-200.
- Tirtoni, Feri. 2016. *Pembelajaran PKn Di Sekolah Dasar*. Yogyakarta. CV. Buku Baik Yogyakarta
- Yani, A. (2008). *Pendidikan kewarganegaraan*.
- Yarinap, J. (2020). Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Pengetahuan Konsep Bhineka Tunggal Ika Pada Siswa Kelas V SD Negeri Setono No. 95 Surakarta Tahun Ajaran 2019/2020.