# **BAB V**

**PENUTUP**

# **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil dan pembahas yang telah dilakukan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar Pendidikan Pancasila pada murid dengan menggunkan model *role playing.* Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan hasil juji hipotesis dengan menggunakan uji-t menunjukkan dengan hasilk uji hipotesis dengan menggunakan uji-t menunjukkan thitung > ttabel  yaitu 3,298 > 1,674, maka hipotesis Ditolak Diterima.

1. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas maka disarankan beberapa hal, antara lain :

Bagi guru, agar dapat menumbuhkan minat belajar siswa dan agar bisa mempersiapkan alokasi waktu yang tepat dalam mengajarkannya, memilih media yang lebih tepat untuk memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran.

Bagi sekolah, dalam penerapan dan penggunaan model pembelajaran *role playing* dapat dicoba untuk menambah model pembelajaran dan mencari permasalahan lain yang pada model tersebut.

Bagi peneliti, meneliti penggunaan model pembelajaran *role playing* yaitu tersebut dalam proses pembelajaan dan mencari inovasi baru dalam tahap-tahap tersebut.

# **DAFTAR RUJUKAN**

Adolph, R. (2016). *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas II di MI Ma’arif Wotbuwono Klirong*. *1*(1), 43–57.

Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta*: Bumi

Aksara.

Aryanto, H., Azizah, M. D., Nuraini, V. A., & Sagita, L. (2021). *Inovasi Tujuan Pendidikan* di Indonesia. JIRA: *Jurnal Inovasi dan Riset Akademik*, 2(10), 1430-1440.

Deliyana, E., & Fitriani, H. S. H. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Sd Negeri Sukasari Ii Kabupaten Tangerang. Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, 8(1), 31-39.

Daryanto. (2009). Belajar dan Mengajar. Bandung: Yrama Widya

Dewi.N.P.C.P. (2022). Analisis Buku Panduan Guru Fase A Kelas 1 Kurikulum Mardeka Mata Pelajaran *Pendidikan Pancasila* pada Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*.Vol.3, No.2

Hayati, Si. (2017).Belajar dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning. Magelang. Graha Cendekia.

Irianto, Agus. 2012. *Statistik Konsep Dasar*, Aplikasi, dan Pengembangannya. Jakarta: Kencana Pramedia Group.

Ishaq, H., & SH, M. (2021). *Pendidikan Pancasila*. Jakarta: Prenada Media.

Kadir. 2015. *Statistika* Terapan: Konsep, Contoh dan dengan Program SPSS/ Lisrel dalam Penelitian. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Khairani, I. A., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). *Pendidikan Pancasila* Sebagai Pembentuk Karakter Disiplin Siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *5*(3), 7497-7500.

Kemendikbudristek. (2024). Kementrian *Pendidikan,* Kebudayaan, Riset,

Teknologi.

Maâ, S. (2018). Telaah Teoritis: *Apa Itu Belajar*?. HELPER: Jurnal Bimbingan dan Konseling, 35(1), 31-46.

Natalia, L., & Saingo, Y. A. (2023). Pentingnya *Pendidikan Pancasila* dalam Membentuk Karakter dan Moral di Lembaga Pendidikan. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(10).

Naldi, A., Oktaviandry, R., & Gusmaneli, G. (2024). Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, *2*(2), 133-140.

Oktivianto, O. I., Hudaidah, H., & Alian, A. (2018). *Pengaruh Implementasi Model Pembelajaran Role Playing* dengan Media Film terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pelajaran *Sejarah Materi Perang* Palembang Kelas X di SMA Srijaya Negara Palembang. *JP (Jurnal Pendidikan)*: Teori dan Praktik, 3(2), 113-118.

Rusman. 2013. Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer. Bandung: Alfabeta.

Setyowati, D., Kartikasari, E., & Nuryasana, E. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar *Bahasa Indonesia* Siswa SDN Asemrowo II. Jurnal Pendidikan Dasar, 2(1), 12-24.

Sari, F. F. K. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD pada Pembelajaran *Tematik* melalui Penerapan Model Pembelajaran Role Playing. Satya Widya, 34(1), 62-76.

Simamora, S. N., Nababan, D., Malau, O., Sitorus, M. H., & Simanungkalit, M. (2023). Pengaruh Model *Role Playing* Terhadap Keaktifan Belajar *Pendidikan Agama Kristen Dan Budi Pekerti* Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Sipoholon Tahun Pembelajaran 2023/2024. *JURNAL PENDIDIKAN DAN ILMU SOSIAL (JUPENDIS)*, *1*(4), 191-208.

sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif* dan R&D. Bandung.

Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran* di Sekolah Dasar Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Sutrisno, E. (2016). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Media Group.

Sulastri, Imran, & Firmansyah, A. (2015). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui strategi pembelajaran berbasis masalah pada mata pelajaran IPS di kelas V SDN 2 Limbo Makmur kecamatan Bumi Raya. Jurnal Kreatif Tadulako Online,3(1),90–103. http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JKTO/article/view/4110

Sudjana, Nana. 2016. Peniaian Hasil Proses Belajar Mengajar.Bandung:PT Remaja Rosdakarya.

Syafril.2019.Statistik Pendidikan.Jakarta:prenadamedia group.

Tambunan, F. F. Y., Siahaan, T. M., & Sirait, E. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar PPKN Siswa Kelas IV SDN 091287 Panei Tongah. JOURNAL SAINS STUDENT RESEARCH, 1(2), 293-305.

Wirachman, R., & Kurniawati, I. (2023). Studi Deskriptif Model Pembelajaran *Role Playing* Berlandaskan Teori Social *Learning* Berbasis Pedagogik Kreatif: Bahasa Indonesia. INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 7(1), 37-49.

Zahroh, K., & Lutfi, L. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran *Pendidikan Pancasila* Menggunakan Model Pembelajaran Role Playing di Kelas 1.3 SD Dharma Karya UT. SEMNASFIP.