

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan metode *role playing* untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dikelas III SD Negeri 121/I Muaro Singoan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

Setelah penerapan metode *role playing* pada siklus I belum sepenuhnya minat dan motivasi belajar peserta didik mencapai kriteria ketuntasan dengan skor/persentase 85%. Pada siklus I pertemuan I presentase ketuntasan yang dicapai yaitu 70,6% untuk minat belajar dan 61,1% untuk motivasi belajar peserta didik. Sedangkan pada pertemuan II presentase ketuntasan yaitu 72% untuk minat belajar dan 65,2% untuk motivasi belajar peserta didik. Pada siklus I terdapat beberapa masalah, masalah tersebut dapat teratasi pada siklus berikutnya.

Pada perbaikan di siklus II menggunakan metode *role playing* berjalan lebih efektif. Pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan. Pada pertemuan I terdapat peningkatan 78,2 % untuk minat belajar dan 76% untuk motivasi belajar peserta didik. Sedangkan pada pertemuan II presentase ketuntasan yaitu 89,5% untuk minat belajar dan 86,8% untuk motivasi belajar peserta didik. Yang mana terdapat peningkatan pada setiap pertemuan dalam siklus I maupun dalam siklus II. Berdasarkan peningkatan disetiap siklus, maka dapat dinyatakan bahwa penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik.

5.2 Implikasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti, maka didapatkan implikasi hasil penelitian ini digunakan sebagai masukan bagi guru dan calon guru. Memperbaiki diri sehubungan dengan pengajaran yang telah dilakukan dan meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Selain itu dapat menjadi solusi dalam pemecahan masalah rendahnya minat dan motivasi belajar peserta didik . Semoga dapat diterapkan oleh guru sebagai variasi pembelajaran serta untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Selain itu agar dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat dikemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Dengan menerapkan metode *role playing* maka guru dapat memberikan kegiatan pembelajaran yang menarik sehingga dapat membantu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik serta peserta didik aktif selama proses pembelajaran.
2. Tujuan pembelajaran perlu disampaikan dengan baik dan jelas agar dapat tercapai sebagaimana mestinya.
3. Guru senantiasa membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, selain itu perlu disediakan media untuk mempermudah peserta didik memahami materi pembelajaran

