

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai peran guru PPKn dalam menciptakan pembelajaran efektif dan menyenangkan melalui metode *role playing* siswa kelas VIII di MTs Al Falah Sumber Wetan Kota Probolinggo dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* dapat dijadikan solusi bagi sekolah terutama pada materi Sumpah Pemuda karena dengan adanya metode ini dapat meningkatkan keaktifan siswa dengan terlibatnya siswa dalam pembelajaran secara langsung. Persiapan yang dilakukan guru diantaranya membuat RPP, silabus dan membuat nama tokoh dalam Kongres Pemuda 1 dan 2. Sebelum pelaksanaan bermain peran guru menjelaskan jalan cerita sehingga siswa dapat memahami serta melatih mental siswa agar percaya diri, setelah itu guru melakukan latihan bermain peran terlebih dahulu.

Ketika pelaksanaan pembelajaran guru membuat siswa untuk berinteraksi sesuai naskah, siswa bisa berani tampil di depan kelas untuk menyimpulkan hasil dari kegiatan tersebut sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan karena siswa terlibat secara langsung daripada guru menjelaskan secara ceramah yang menyebabkan siswa tidak fokus dan mengantuk. Kendala yang dihadapi yaitu kurangnya motivasi belajar karena guru yang menggunakan metode ceramah yang menyebabkan siswa menjadi bosan, kurangnya perhatian dari orangtua disebabkan sebagian besar mata pencaharian orang tua siswa yaitu buruh tani yang ketika bekerja di pagi

hari terkadang lupa untuk membuat sarapan anaknya serta kendalanya. Hal itu berdampak ketika siswa berada disekolah yaitu siswa tidak semangat ketika pembelajaran serta kendala lainnya ada sebagian siswa yang masih belum mampu memerankan tokoh dalam Kongres Pemuda 1 dan 2. Maka upaya untuk mengatasi kendala dengan terus menerus memberikan motivasi serta perhatian kepada siswa, ketika sudah berulang kali siswa masih belum ada perubahan siswa dipanggil ke ruang BK dan guru menanyakan tentang masalah apa yang dihadapi oleh siswa barulah guru dapat mengetahui dan mengatasi permasalahan yang dihadapi siswa. Dengan adanya metode bermain peran ini jika guru dapat melaksanakan dengan baik maka pembelajaran dapat menjadi efektif dan menyenangkan.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, ada beberapa hal yang ingin penulis sampaikan diantaranya yaitu bagi sekolah hendaknya dapat mengembangkan serta memaksimalkan metode *role playing* agar pembelajaran tidak membosankan sehingga pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan. Metode *role playing* dapat dijadikan solusi untuk siswa agar terlibat aktif dalam pembelajaran, maka guru harus berperan andil untuk mensosialisasikan metode bermain peran agar penggunaan metode ini dapat dilakukan oleh guru lainnya.

Berdasarkan observasi dan wawancara bahwa kurangnya motivasi belajar siswa karena kurang perhatian dari orang tua maka dari itu perlunya sosialisasi kepada orang tua dan kurangnya berbagai metode pembelajaran

yang dilakukan oleh guru karena seringnya menggunakan metode ceramah. Maka dari itu perlunya sosialisasi kepada orang tua dari siswa agar lebih perhatian kepada anaknya sehingga siswa dapat semangat dalam belajar. Guru juga harus menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa tidak bosan dan mempersiapkan lebih maksimal apa yang diperlukan dalam pembelajaran agar terciptanya pembelajaran efektif dan menyenangkan.