

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diketahui bahwa implementasi pembelajaran aktif *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan di kelas VIII MTs Negeri Karangtengah Demak, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Implementasi pembelajaran aktif *Role Playing* pada pembelajaran biologi merupakan salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pada metode *Role Playing* ini siswa dilibatkan secara langsung dalam sebuah permainan, sehingga seolah-olah siswa berada dalam keadaan dimana konsep itu terjadi. pada awal pelaksanaan siswa terlihat malu-malu ketika permainan peran (*Role Playing*) berlangsung tetapi pada akhirnya siswa dapat bermain peran dengan baik dan lancar. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan oleh peneliti di MTs Negeri Karangtengah Demak melalui metode *Role Playing* sebagai metode pembelajaran biologi materi pokok sistem pencernaan dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa yang dilaksanakan oleh peneliti, membawa dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar kognitif mengalami peningkatan. Pada siklus I nilai tes rata-rata kelas 65,5 dengan ketuntasan belajar kelas 65%, nilai terendah 40 dan nilai tertinggi 90, siswa yang tuntas belajar secara individu sebanyak 26 siswa dan 14 siswa yang belum tuntas. Pada siklus II nilai tes rata-rata kelas mencapai 71,5 dengan ketuntasan belajar kelas 87,5% nilai terendah 45 dan nilai tertinggi 95, siswa yang tuntas belajar secara individu sebanyak 35 siswa dan 5 siswa yang belum tuntas. Jadi hasil belajar kognitif dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 22,5%.
2. Keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran biologi dengan metode *Role Playing*. Sebelumnya siswa kelas VIII F termasuk siswa yang kurang

aktif dalam mengikuti pembelajaran biologi tetapi setelah diadakan pembelajaran biologi dengan metode *Role Playing* keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran biologi mengalami peningkatan. Hal ini terlihat dari hasil belajar afektif siswa pada siklus I ketuntasan belajar kelas 45%. siswa yang tuntas belajar secara individu sebanyak 18 siswa dan 22 siswa yang belum tuntas belajar. sedangkan pada siklus II ketuntasan belajar kelas mencapai 85%. 34 siswa yang tuntas belajar secara individu dan 6 siswa yang belum tuntas belajar. Jadi hasil belajar afektif dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 40%.

## **B. SARAN**

Dari hasil penelitian yang peneliti lakukan, Maka dengan segala rendah hati, peneliti memberikan masukan sebagai berikut:

1. Mengingat pembelajaran dengan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, maka metode *Role Playing* ini dapat dijadikan salah satu alternatif metode belajar mengajar.
2. Perlu diupayakan sistem kontrol yang baik oleh guru saat siswa memainkan peran dan ketika mengamati temannya yang sedang bermain peran, sehingga siswa benar-benar memanfaatkan waktu untuk memahami materi yang disampaikan melalui metode *Role Playing*.
3. Guru atau pendidik hendaknya dapat menggunakan metode yang bervariasi dalam proses pembelajaran sehingga siswa akan lebih tertarik dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

## **C. PENUTUP**

Dengan analisis dan kesimpulan di atas diharapkan penulis dapat bersifat arif dalam memandang dan memberikan saran bagi perbaikan proses belajar-mengajar yang lebih baik. Dalam penyusunan penelitian ini penulis masih banyak kekurangan karena terbatasnya literatur yang ada serta kekurangtajaman analisis dari penulis. Namun demikian penulis telah berusaha semaksimal mungkin agar apa yang telah penulis paparkan dalam penelitian ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan para pembaca umumnya.