**BAB V**

**PENUTUP**

1. **Kesimpulan**

Setelah peneliti melaksanakan perbaikan pembelajaran melalui pembelajaran sikus I dan siklus II dengan materi Menghargai pengambilan keputusan bersama di kelas V semester II tahun pelajaran 2014/2015 di MI Nurul Falah Carenang Kabupaten Saerang, maka penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa upaya meningkatkan hasil belajar siswa dengan emtode bermain peran melalui pendekatan model Cooperative Learning dengan mengefektifkan belajar kelompok telah mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan penggunaan metode bermain peran dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MI Nurul Falah Carenang Kecamatan Kopo Kabupaten Serang pada pokok bahasan menghargai pengambilan keputusan bersama.

1. Menggunakan metode bermain peran dapat berdampak positif meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi pengambilan keputusan bersama.
2. Dari hasil analisis didapatkan bahwa metode bermain peran berdampak positif hasil belajar siswa yaitu, siklus I dengan ketuntasan belajar (66,66%), dengan nilai rata-rata 68,88 pada siklus I dengan perbandingan pra siklus yaitu 65,55 dengan ketuntasan belajar 50%, aktivitas guru siklus I yaitu 66,66%, dan aktivitas siswa 56,66%, namun secara klasikal belum tuntas.
3. Metode bermain peran mempunyai dampak positif terbukti presentase ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada evaluasi sebelum perbaikan pembelajaran ada 14 siswa atau meningkat, dengan nilai rata-rata 7,5 dengan ketuntasan belajar siklus II (73,88%) dari jumlah 18 siswa. Siklus II aktivitas guru sebesar 93,33% dan aktivitas siswa pada siklus II yaitu 74,44%.
4. **Saran-Saran**

Berasarkan pengalaman peneliti selama melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas untuk meningkatkan hasil belajar siswa MI Nurul Falah Carenang Kabupaten Serang, peneliti kemukakan saran dan tindak lanjut sebagai berikut.

1. Guru harus memberi motivasi dan bimbingan pada siswa yang mengalami kesulitan.
2. Guru hendaknya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.
3. Di era kompetisi siswa perlu dilatih untuk berani mengemukakan pendapat. Oleh karena itu latihan membimbing kawan-kawannya dalam melakukan bermain peran merupakan ajang latihan yang cukup kreatif.
4. Siswa perlu dilatih untuk bergaul dan bekerjasama yang harmonis dalam kelompoknya dengan kegiatan yang positif. Oleh karena itu bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas tertentu merupakan cara yang efektif untuk melatih sifat sosial pada siswa.
5. Laporan ini dapat dijadikan bahan kajian untuk meningkatkan kemampuannya.