

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil observasi kemampuan guru mengajar menggunakan metode *Role Playing*, observasi kedisiplinan belajar matematika siswa dan analisis tes prestasi belajar matematika siswa serta pembahasan dalam penelitian diperoleh:

1. Kemampuan guru mengajar menggunakan metode *Role Playing* pada siklus I mempunyai skor total rata-rata sebesar 2,69 dan berada pada kategori baik. Hal ini sudah sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Dan untuk kemampuan guru mengajar menggunakan metode *Role Playing* pada siklus II mempunyai skor total rata-rata sebesar 3,00 dan berada pada kategori baik. Hal ini menunjukkan terdapat peningkatan dan sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan.
2. Persentase kedisiplinan belajar matematika selama proses pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* pada siklus I yang berada dalam kategori tidak baik 23,1% sedangkan dalam kategori cukup baik 76,9%. Hal tersebut menunjukkan bahwa kedisiplinan belajar matematika siswa belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Untuk persentase kedisiplinan belajar matematika selama proses pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* pada siklus II yang berada dalam kategori cukup baik 75% dan baik 25%. Hal ini menunjukkan terdapat

peningkatan namun belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan.

3. Nilai rata-rata tes prestasi belajar matematika siswa pada siklus I sebesar 47,80 dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 3 siswa, pada siklus II rata-rata tes prestasi belajar matematika siswa sebesar 68,42 dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 10 siswa. Ini menunjukkan bahwa prestasi belajar matematika siswa mengalami peningkatan, akan tetapi belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, peneliti merekomendasikan saran sebagai berikut:

1. Peneliti lain yang akan mengadakan penelitian dengan metode *Role Playing* agar dapat memperhatikan alokasi waktu dengan baik terutama saat kegiatan memperagakan skenario
2. Sebaiknya pembentukan kelompok memperhatikan karakteristik dan latar belakang siswa sehingga kelas tidak onar saat pembelajaran berlangsung.
3. Metode *Role Playing* seharusnya dipahami dan dihayati sungguh-sungguh oleh siswa agar memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran.
4. Pemilihan waktu yang digunakan dalam penelitian harus lebih dipertimbangkan guna meningkatkan kedisiplinan belajar matematika siswa dan prestasi belajar matematika siswa, karena dalam meningkatkan kedisiplinan belajar matematika siswa dan prestasi belajar matematika siswa membutuhkan waktu yang lama.

DAFTAR PUSTAKA

- Ametembun, N.A. 1974. *Pengelolaan kelas*. Bandung: IKIP Bandung
- Antonius. 2016. *Upaya Meningkatkan Aktivitas Bertanya Siswa dan Prestasi Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tutor Sebaya*. Madiun: Universitas Katolik Widya Mandala Madiun.
- Arikunto, S. 2010. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara
- Aunurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta Bandung
- Charles, D. 2006. *On the Origin of Species by Means of natural Selection, Or The Preservation of Favoured Races in the Struggle for Life*. Jakarta. Erlangga.
- Crow dan Crow. 1972. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: FIP IKIP Yoyakarta.
- Djamarah. 2002. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Fachrudin, H. 1992. *Dasar-dasar produksi Televisi*. Rineka Cipta.
- Foog. 2001. *A History Professor Engages Students by giving Them A Role in the Action*. Chronicle of Higher Education. 48(12). A12-13
- Harnanik. 2010. *Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Pemahaman Kedisiplinan Tema Kehidupan Sehari-hari Siswa Kelas 2 SDN Kauman 3 Kecamatan Klojen kota Malang*. Malang. Universitas Negeri Malang [<http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/KSDP/article/view/6161> diunduh pada Selasa, 1 Mei 2018]
- Hartanto, Bambang. 2013. *Motivasi Berprestasi Ditinjau dari Disiplin Belajar dan Kepercayaan Diri pada Siswa SMP Negeri 1 Kawadean*. Madiun: Universitas Katolik Widya Mandala Madiun
- Haryuni, Nanik. 2002. *Pengaruh Kedisiplinan Belajar Matematika terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas 11 SMU Negeri 5 Madiun Tahun Ajaran 2001/2002*. Madiun: Universitas Katolik Widya Mandala Madiun

- Huda, Miftahul. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Hurlock. 1990. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Irmin dan Rochim. 2004. *Pengelolaan Kelas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kemendikbud. 2017. *Panduan Penilaian oleh Pendidik dan Satuan Pendidikan Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Kemmis. 1992. *The Action Research Plane*. Victoria: Deaken University
- Kusumah, Wijaya dan Dwitagama, Dedi.(2009). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta Barat: PT.Indeks.
- Minarsih, Andar Dwi. 1993. *Korelasi antara Kedisiplinan Belajar dengan Presatasi Belajar Siswa pada Bidang Studi Matematika Kelas I Semester I SMAk Sint Louis Madiun*. Madiun: Universitas Katolik Widya Mandala Madiun.
- Nasution. 1974. *Sosiologi Pendidikan*. Bandung: Jemmars.
- Nasution. 1980. *Didaktik dan Azas Mengajar*. Bandung: CV.Jemmars.
- Nikolaus. 2014. *Kedisiplinan Belajar ditinjau dari Layanan Bimbingan Belajar dan Dukungan Sosial*. Madiun: Universitas Katolik Widya Mandala Madiun.
- Nurjanah, Siti. 2014. *Penerapan Metode Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak materi Akhlak Terpuji bagi Siswa kelas II MI Mustanul Ulum Bakalan Jombang*. Surabaya. UIN Sunan Ampel Surabaya [<http://digilib.uinsby.ac.id/1625/> diunduh pada 5 mei 2018]
- Poerbakawaca. 1973. *Ensiklopedi Umum*. Yogyakarta: Yayasan kanisius
- Poerwadarminta. 1985. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: PN. Balai Pustaka.
- , 1966. *ABC Karang Mengarang*. Yogyakarta: UP Indonesia
- Prijodarminto,S. 1992. *Disiplin Kiat Menuju Sukses*. Jakarta: PT. Pradnya Paramita.

- Sanjaya, Wina. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Sari, Yopita. 2017. *Hubungan antara Disiplin Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika Kelas V SD Negeri 4 Metro Utara Kota Metro*. Bandar Lampung. Universitas Lampung
[\[http://digilib.unila.ac.id/27235/3/SKRIPSI%20TANPA%20BAB%20PEMBAHASAN\]](http://digilib.unila.ac.id/27235/3/SKRIPSI%20TANPA%20BAB%20PEMBAHASAN) diunduh pada 10 mei 2018]
- Shoimin, aris. 2014. *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta. AR-RUZZ MEDIA
- Singgih D. Gunarsa, Ny. 1978. *Psikologi Anak Bermasalah*. Jakarta Pusat: BPK Gunung Mulia
- Slameto. 2010. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sumartono. 1971. *Tes Hasil Belajar*. Semarang: P dan k Semarang.
- Suroso. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta : Pararaton
- Sutrisno, Yoyok Edi. 2015. *Pengaruh Komunikasi Internasional dan Sikap Disiplin terhadap Pergaulan Remaja*. Madiun: Universitas Katolik Widya Mandala Madiun
- Tu'u, Tulus. 2004. *Peran Disiplin pada Perilaku dan Prestasi Siswa*. Jakarta: PT. Gramedia Widia Sarana Indonesia.
- Wahyuni, Rina Okta. 2014. *Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Siswa pada Kompetensi Dasar Aritmatika Sosial dengan Model Pembelajaran Bermain Peran. SMPN 4 Satu Atap Konang Bangkalan*.
[\[https://www.researchgate.net/publication/309471633 Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Aritmatika Sosial Dengan Model Pembelajaran Bermain Peran\]](https://www.researchgate.net/publication/309471633_Upaya_Peningkatan_Prestasi_Belajar_Siswa_Pada_Kompetensi_Dasar_Aritmatika_Sosial_Dengan_Model_Pembelajaran_Bermain_Peran) diunduh pada senin 26 Maret 2018]
- Walgito, B. 1970. *Bimbingan Konseling di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: Yayasan penerbit Fak.Psikologi UGM.
- Winkel.1996. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Gramedia
- Yahya, M, Agustin dan Chadijah. 2012. *Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing untuk meningkatkan Kedisiplinan siswa*. FKIP Universitas Sebelas Maret [\[jurnal.FKIP.ac.id\]](http://jurnal.FKIP.ac.id) di unduh pada kamis 15 Februari 2018]

Yulianawati, Erna . 2016. *Upaya Meningkatkan Motivasi Berprestasi dan Hasil Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) dalam Pembelajaran Matematika di Kelas VII-H SMPN 4 Madiun*. Madiun: Universitas katolik Widya Mandala Madiun.