**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

* 1. **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan diatas, maka dapat diambil kesimpulan antara lain:

1. Keaktifan siswa akan tercapai apabila adanya penerapan model pembelajaran yang baik yang diterima siswa dalam proses pembelajaran.
2. Dengan menggunakan model pembelajaran simulasi dan *reward andpunishment* (penghargaan/ ganjaran) terhadap pembentukan karakter siswa akan meningkatkan antusias dan semangat siswa selama proses pembelajaran sehingga akan berpengaruh terhadap keaktifan siswa dalam pembelajaran PPKn.
3. Berdasarkan hasil analisis dan pengolahan data, maka dapat disimpulkan bahwa : terdapat korelasi antara model pembelajaran simulasi dan *reward and punishment* (penghargaan/ ganjaran) dengan keaktifan.
   1. **Saran**

Adapun saran yang diajukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Guru sebagai pendidik anak bangsa hendaknya dapat menguasai berbagai model pembelajaran yang disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan dan menerapkannya dalam proses belajar mengajar guna menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan lebih bermakna.
2. Dalam proses belajar mengajar guru tidak lagi menerapkan proses belajar mengajar yang monoton yang hanya membuat siswa mendengarkan ceramah saja sehingga kurang mampu merangsang siswa untuk belajar
3. Guru juga disarankan melakukan evaluasi tentang cara mengajar dari menyadari dampaknya terhadap peserta didik, untuk menghasilkan peserta didik yang bisa bekerja sama dengan temannya dalam pembelajaran di sekolah. Model pembelajaran simulasi dan *reward and punishment* (penghargaan/ ganjaran) terhadap pembentukan karakter siswa model pembelajaran ini dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih bermakna sehingga siswa mampu menerapkan materi yang telah diajarkan dalam kehidupan nyata para siswa.