

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, berikut ini merupakan beberapa kesimpulan dan rekomendasi yang mudah-mudahan dapat bermanfaat bagi pembelajaran dan peneliti lainnya.

#### A. Kesimpulan

Penelitian tindakan kelas mengenai metode *Role Playing* dalam pembelajaran sejarah yang kontekstual di SMP Negeri 15 Bandung Kelas VIII D menghasilkan kesimpulan sebagai berikut:

Desain atau perencanaan mengembangkan metode *role playing* dalam pembelajaran sejarah di sekolah dilakukan secara kolaboratif melalui dialog antar peneliti, mitra peneliti dan pembimbing. Desain dan perencanaan yang disusun oleh peneliti dan mitra peneliti yang bernama Dewi dengan mengembangkan metode *role playing* dalam bentuk parodi dengan topik yang disesuaikan dengan kurikulum. Peneliti mengembangkan konsep kekinian dalam pembahasan materi dan dalam proses *role playing* dalam bentuk parodi. Pengembangan metode *role playing* dalam bentuk parodi pada pembelajaran sejarah yang kontekstual ini dapat menjadikan siswa aktif, kreatif, berfikir kritis dan imajinatif. *Role playing* yang dikembangkan yaitu dalam bentuk parodi, melalui parodi ini siswa dapat memerankan tokoh maupun peristiwa sejarah sehingga dalam proses belajar

mengajar siswa terjun langsung sebagai pelaku sejarah pada masa tertentu, sehingga pembelajaran sejarah akan lebih bermakna. *Role playing* dalam bentuk parodi ini disesuaikan dengan materi ajar dan dihubungkannya dengan isu sosial kontemporer. Parodi merupakan bentuk dari sosiodrama yang memiliki unsur kritik dan pesan didalam naskah cerita yang dibuat. Bukan hanya sekedar menceritakan suatu peristiwa tapi juga terdapat pesan dan kritik yang membangun. Hal tersebut bisa menjadikan siswa aktif, kreatif dan mampu berfikir kritis. Pemikiran kritis siswa terhadap masalah sosial di sekitarnya, siswa juga dapat memberikan solusi untuk menghadapi dan memecahkan masalah sosial tersebut serta dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari siswa.

Mengaplikasikan desain pengembangan metode *role playing* dalam pembelajaran sejarah di sekolah dengan 4 kali tindakan. Pengaplikasian ini merupakan pelaksanaan dari perencanaan yang telah disusun oleh peneliti bersama mitra peneliti dengan melihat kekurangan yang masih ada pada kegiatan belajar mengajar sebelumnya. Pada awal tindakan masih terdapat banyak kekurangan hal ini dikarenakan siswa belum terbiasa dengan metode *role playing* dalam bentuk parodi pada pembelajaran sejarah yang kontekstual. Dalam proses pemeranan pada siklus ke-1 ini siswa masih belum maksimal mempraktekannya, dari segi pelafalan dialog, penjiwaan dan keberanian siswa untuk tampil depan kelas, namun siswa merasa senang dengan metode yang peneliti sajikan. Setelah peneliti kembali memberikan pengarahan, keaktifan dan kreatifitas siswa pada proses belajar mengajar berlangsung dengan menggunakan metode *role playing* berbentuk parodi ini secara kualitas dan kuantitas meningkat secara bertahap. Secara kuantitas, jumlah siswa yang aktif dalam pemeranan, menyimak, berpendapat dan bertanya secara bertahap dari satu pertemuan ke pertemuan

selanjutnya semakin meningkat. Secara kualitas dapat dilihat dari proses dan hasil pembuatan naskah, siswa dapat berfikir kritis, kreatif, dan imajinatif.

Memformulasikan desain pengembangan metode *role playing* sehingga mencapai hasil yang maksimal dan sesuai dengan perencanaan.

## **B. Saran**

Penelitian yang dilakukan peneliti mengenai “Mengembangkan Metode *Role Playing* Dalam Pembelajaran Sejarah yang Kontekstual di Sekolah” sangat bermanfaat untuk meningkatkan keaktifan, kreatifitas, imajinasi dan pola fikir yang kritis pada diri siswa. Siswa harus dapat mengembangkan kemampuan berfikir kritis dalam menghadapi masalah sosial yang terjadi disekitarnya. Bukan hanya kemampuan akademik saja yang harus dimiliki oleh siswa, keterampilan hidup bermasyarakat pun penting untuk bekal kehidupan di masa sekarang dan yang akan datang.

Bagi peningkatan mutu pembelajaran, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap peningkatan mutu dan efektivitas pembelajaran sejarah di sekolah.

Bagi siswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat merasakan proses yang menyenangkan, menumbuhkan rasa percaya diri, mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran sejarah, serta agar siswa dapat menggali potensi dan tingkat kreatifitas yang dimilikinya serta meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari sejarah.

Bagi guru, metode *role playing* dapat digunakan sebagai alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah dan meningkatkan keaktifan dan kreatifitas siswa. Selain itu peran guru sebagai fasilitator harus dimaksimalkan

agar siswa mampu mencari sendiri pengetahuannya sehingga dapat menjadikan siswa sebagai pelajar yang aktif. hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk membantu mengatasi permasalahan pembelajaran yang mereka hadapi serta menambah wawasan dan keterampilan pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan mutu pembelajaran.

Bagi sekolah (SMP Negeri 15 Bandung), mudah-mudahan penelitian ini dapat memberikan sumbangan dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah. Bagi pihak sekolah, harus lebih mendukung dan memberikan kemudahan pada berlangsungnya pembelajaran sejarah yang bermanfaat dan bermakna bagi kehidupan sehari-hari sebagai salah satu cara untuk membentuk pribadi siswa yang peka terhadap masalah-masalah sosial yang ada di lingkungannya.

Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat menetapkan usaha diri peneliti sebagai calon guru sejarah yang profesional. Dengan keterbatasan yang masih terdapat dalam penelitian ini maka bagi peneliti lainnya yang merasa belum puas atas hasil penelitian yang didapat peneliti tentunya dapat melakukan penelitian lainnya yang sejenis sehingga dapat digunakan sebagai bahan studi yang lebih baik dan bermanfaat.