

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan di kelas V SDN 3 Cikidang Lembang dengan menggunakan tiga siklus, serta pemaparan pada bab sebelumnya mengenai penggunaan metode *role playing* pada materi pokok perjuangan tokoh pejuang pada masa penjajahan Jepang diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Perencanaan pembelajaran menggunakan metode *role playing* pada materi pokok perjuangan tokoh pejuang pada masa penjajahan Jepang dibuat terlebih dahulu RPP dan mengkaji materi tokoh pejuang pada masa penjajahan Jepang untuk membuat naskah dialog. Sistematika penulisan RPP menggunakan sistematika yang umum digunakan, yaitu terdiri dari standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, tujuan, materi pembelajaran, metode pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, alat atau bahan dan sumber belajar, serta evaluasi. Penggunaan naskah dialog yang telah disiapkan oleh guru merupakan kunci dari pelaksanaan pembelajaran. Naskah dialog berisi alur cerita, tokoh-tokoh yang terlibat, serta percakapan antar tokoh. Metode *role playing* menekankan pada kesiapan siswa memerankan tokoh yang siswa dapat, untuk itu siswa diberikan waktu untuk memahami naskah cerita, tokoh yang diperankan serta alur cerita.
2. Pelaksanaan metode *role playing* mencakup aktivitas guru dan aktivitas siswa sudah terlaksana dengan baik dan kondusif. Guru dapat menguasai kelas

Irman Nurmansah, 2012

“Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Perjuangan Para Tokoh Masa Penjajahan Jepang”

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

dengan baik, serta siswa mampu berperan aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran. Siswa mampu mengomentari penampilan temannya yang mendapat peran, siswa yang mendapat peran mampu mengeluarkan kreatifitasnya ketika memerankan tokoh dan menghayati setiap tokoh yang diperankan, serta siswa mampu menyimpulkan materi yang disajikan dengan menggunakan metode *role playing*.

3. Penerapan metode *role playing* meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi perjuangan tokoh pejuang pada masa penjajahan Jepang. Hal itu terbukti oleh hasil tes siklus I nilai rata-rata 61 dan ketuntasan 72%, siklus II mencapai nilai rata-rata 68,1 dan ketuntasan 87%, dan siklus III mencapai nilai rata-rata 78 dan ketuntasan 95%.

B. Rekomendasi

1. Bagi Siswa

Dalam proses pembelajaran siswa harus lebih aktif dan kreatif. Keberanian dalam mengemukakan pendapat adalah modal penting sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan baik sehingga terpacu dalam belajar yang akan membuahkan hasil belajar yang baik.

2. Bagi Guru

- a. Dalam menerapkan metode *role playing*, perlu pengkajian materi terlebih dahulu untuk mengukur layak atau tidaknya materi tersebut menggunakan metode *role playing*.

- b. Dalam pembelajaran guru dituntut jeli dalam pemilihan kelompok dan penentuan peran dalam penggunaan metode *role playing* serta mampu menyajikan naskah dialog yang menarik.
 - c. Guru dituntut untuk mampu menyajikan pembelajaran yang menarik dengan menggunakan metode *role playing* atau metode-metode yang lainnya.
3. Bagi Sekolah
- Sekolah dapat memberikan wawasan tentang pentingnya penggunaan metode *role playing* karena siswa dapat mengeluarkan semua kemampuan dan bakatnya pada saat pembelajaran berlangsung. Sekolah juga dapat memberikan pelatihan penggunaan metode *role playing* atau metode pembelajaran yang lainnya
4. Bagi Peneliti Selanjutnya
- Dalam perencanaan harus benar-benar matang agar pembelajaran dapat sesuai harapan. Alokasi waktu yang digunakan harus lebih diperhatikan, mengingat metode *role playing* memerlukan alokasi waktu yang cukup panjang. Pengkajian materi dan pembuatan naskah harus dilakukan dengan baik sebagai syarat keberhasilan pembelajaran.