

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan hasil penelitian dalam bab terdahulu dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas V SDN Kanoman dapat meningkat dengan penerapan metode bermain peran. Peningkatan hasil belajar siswa, yang terdiri atas aktivitas siswa selama proses pembelajaran dan hasil belajar siswa, dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dibuat dengan mengacu pada langkah pembelajaran dengan menerapkan metode bermain yang memiliki ciri khas yaitu penyajian materi pelajaran dalam bentuk permainan yang memainkan untuk menelaah perilaku sosial dan nilai-nilai sosial sehingga peserta didik dapat menghayati perasaan, dapat menarik perhatian dan minat peserta didik sehingga akan terjadi proses belajar, sehingga dapat menumbuhkan pengetahuan dan pemahaman baru pada diri siswa.
2. Aktivitas siswa berdasarkan hasil penelitian selama proses pembelajaran dengan menerapkan metode bermain peran dari keseluruhan rangkaian pembelajaran yang telah dilakukan, menunjukkan proses pembelajaran menjadi terlihat aktif, bukan hanya guru tetapi siswa pun terlibat dalam pembelajaran. Dengan terlibatnya siswa dalam proses pembelajaran dapat memahami materi pelajaran dengan baik. Terbukti bahwa penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekaligus siswa menjadi aktif, inovatif, kreatif, efektif juga menyenangkan.

3. Setelah penerapan metode bermain peran ini pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada materi pokok Peristiwa Sekitar Proklamasi menunjukkan peningkatan hasil belajar. Pada siklus pertama, diperoleh rata-rata 5,56 dengan 12 siswa yang telah memahami konsep materi peristiwa sekitar proklamasi yang telah disampaikan dan persentasinya adalah 37,50 %, tahap siklus kedua diperoleh jumlah siswa yang telah memahami materi tersebut sebanyak 18 siswa dengan persentasenya sebesar 56,25% dan rata-rata kelas 5,95, pada tahap siklus ketiga nilai rata-rata naik menjadi 7,05 atau 90,63% dari keseluruhan siswa kelas V SDN Kanoman.
4. Uji hipotesis, berdasarkan hasil analisis penelitian sebagaimana dijelaskan di atas, maka hipotesis tindakan yang menyatakan bahwa “Penerapan Metode Bermain untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS di SD (Penelitian Tindakan Kelas di kelas V SDN Kanaoman Kecamatan Cibeber Kabupaten Cianjur pada Materi Pokok Peristiwa Sekitar Proklamasi)” dapat diterima.

B. Saran

Sehubungan dengan kesimpulan di atas, seyogianya metode bermain peran dapat diterapkan guru IPS di SD dalam membangun proses pembelajaran terutama untuk mengungkap kembali peristiwa-peristiwa masa lampau (sejarah) yang tidak mungkin terulang kembali. Peristiwa masa lampau menjadi nyata dan dapat dianalisis saat ini melalui metode bermain peran. Dalam pelaksanaan pembelajaran melalui penerapan metode bermain peran perlu diperhatikan langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Sebelum pelaksanaan guru harus mempelajari dan memahami alur cerita materi pelajaran yang akan diperankan dengan rujukan dari berbagai sumber,
2. Membuat persiapan berupa skenario/naskah dialog sebagai gambaran situasi yang akan diperankan sesuai dengan kejadian yang sebenarnya,
3. Mempersiapkan berbagai media yang mendukung jalannya bermain peran agar lebih sesuai dengan yang sebenarnya,
4. Rencanakan pengaturan pemeranan, melalui pembentukan beberapa kelompok siswa.
5. Sebelum pelaksanaan bermain peran, hal yang utama ialah memberikan gambaran atau alur cerita serta bimbingan kepada siswa sehingga memudahkan siswa dalam memahami tiap tokoh yang diperankannya,
6. Tiap akhir persentasi bermain peran dilakukan, seyogianya guru dapat memberikan evaluasi berupa saran dan kritik demi perbaikan bermain peran selanjutnya.

“Pembelajaran yang berkualitas akan tercapai apabila guru menguasai teknik-teknik penyajian materi atau metode yang tepat.” (Roestiyah, N.K. 1989:1). Metode atau pendekatan merupakan pelicin jalan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penerapan metode bermain peran dalam proses pembelajaran merupakan salah satu cara meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui kegiatan pembelajaran yang dapat mempertinggi perhatian siswa melalui adegan-adegan, hal mana tidak selalu terjadi dalam metode ceramah atau diskusi. Oleh karena itu, disarankan kepada:

1. Peserta Didik

Keberhasilan proses pengajaran banyak dipengaruhi oleh faktor yang datang dari dalam individu peserta didik bahwa makin besar usaha peserta didik dalam menghayati peran yang diperankan maka akan tercipta kondisi dalam proses pembelajaran, makin tinggi pula hasil atau produk pengajaran itu.

2. Guru/Pendidik

Guru/pendidik yang dalam proses pembelajaran memiliki peranan sebagai fasilitator, mediator dan motivator siswa. Seyogianya guru dapat memberikan kemudahan dan dapat membangun motivasi siswa untuk belajar. Oleh karena itu, terapkanlah metode bermain peran ini sebagai penunjang keberhasilan pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa lebih aktif, efektif dan menyenangkan serta jelas memberikan kontribusi yang signifikan pada peningkatan hasil belajar siswa.

3. Sekolah

Bagi sekolah senantiasa memberikan kebijakan untuk setiap guru dalam melakukan Penelitian Tindakan Kelas guna mengembangkan dan membangun proses pembelajaran yang efektif, terutama dalam menjadikan metode bermain peran sebagai salah satu metode pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran IPS khususnya diterapkan pada materi pokok Peristiwa Sekitar Proklamasi.