

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil temuan dalam penelitian Bab IV tentang penggunaan metode *role playing* pada siswa dan guru Sekolah Dasar Haruman I dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil observasi, prosedur atau tahapan penggunaan metode *role playing* dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yaitu sudah sesuai dengan prosedur pembuatannya namun ada beberapa hal yang kurang sesuai yaitu dalam urutan nomor prosedur pembuatan, pada urutan RPP yang dibuat oleh guru kelas SDN Haruman I urutan “ Indikator” pada prosedur pembuatan cantumkan setelah “Tujuan Pembelajaran”. Seharunya “Indikator” dicantumkan sebelum “ Tujuan Pembelajaran” atau dicantumkan setelah “Kompetensi Dasar”.

Penggunaan prosedur/tahapan metode *role playing* dalam pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan baik namun dalam pelaksanaanya belum lengkap. Hasil pengamatan terhadap hasil penelitian yang peneliti amati, peneliti menyimpulkan bahwa dalam penggunaan metode *role playing* guru terlihat belum terbiasa menggunakan metode *role playing* begitu juga dengan siswa, sehingga pada waktu kegiatan *role playing* guru merasa kesulitan

untuk mengkondisikan siswa agar kegiatan pembelajaran dengan baik. karena guru sudah terbiasa dengan metode belajar yang lama yaitu dengan menggunakan metode diskusi, ceramah dan Tanya jawab sehingga pada saat menggunakan metode *role playing* guru bahwa dalam penggunaan metode *role playing* guru terlihat belum terbiasa menggunakan metode *role playing* begitu juga dengan siswa, sehingga pada waktu kegiatan *role playing* guru merasa kesulitan untuk mengkondisikan siswa agar kegiatan pembelajaran dengan baik. karena guru sudah terbiasa dengan metode belajar yang lama yaitu dengan menggunakan metode diskusi, ceramah dan Tanya jawab sehingga pada saat menggunakan metode *role playing* guru.

2. Kelebihan metode *role playing* saat proses penelitian berlangsung yaitu : Pertama, siswa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran karena mereka akan melakukan pembelajaran yang berbeda dengan biasanya, semua siswa dapat teribat didalam kegiatan pembelajaran. Kedua, siswa dapat berekspresi sesuai dengan peran yang mereka dapat. Ketiga, siswa dapat pengalaman belajar yang menyenangkan setelah melakukan bermain peran. Kelima, siswa dapat bekerja sama dengan teman yang lain. Keenam, dapat terlihat bakat yang dimiliki setiap siswa karena tidak setiap anak memiliki bakat drama. Ketujuh, siswa terlihat memeperhatikan pelajaran karena menghayati peran yang di dapat. Kedelapan, siswa di latih untuk berani berpendapat di depan

kelas. Kesembilan, siswa memperoleh tanggung jawab untuk membagi peran dengan temannya.

3. Hambatan atau kesulitan yang dihadapi ketika proses pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*, yaitu : Pertama, Adanya kurang kesungguhan para pemain sehingga guru dalam melakukan kegiatan bermain peran harus lebih ekstra membimbing siswa agar kegiatan bermain peran beralangsur dengan baik dan lancar. Siswa lebih banyak gaduh dan menertawakan temannya yang sedang melakukan bermain peran sehingga siswa yang melakukan drama pun tidak serius, mereka tertawa-tawa apalagi jika peran yang dilakukan itu dilakukan bersamaan atau berkelompok maka siswa-siswa menjadi gaduh. Kedua, Pendengar (siswa yang tak berperan) sering menertawakan tingkah laku pemain sehingga merusak suasana. Karena konsentrasi siswa yang melakukan peran menjadi pudar karena teman-teman mereka menertawakannya. Ketiga, Membutuhkan waktu yang cukup lama. Karena waktu yang digunakan melebihi waktu yang sudah ditentukan sebab guru banyak mengarahkan siswa yang sedang bermain peran ditambah dengan siswa yang belum mendapat bagian drama mengganggu siswa yang sedang melakukan drama sehingga waktunya habis oleh mengkondisikan siswa. Keempat, Media yang digunakan hanya seadanya saja. Media yang digunakan hanya barang-barang yang ada di kelas saja seharusnya media yang digunakan harus di persiapkan terlebih dahulu. Kelima,

materi yang di dramakan hanya satu permasalahan tidak banyak, jika semua materi di dramakan akan menghabiskan waktu. Contohnya pada drama yang dulakukan padahal tokoh-tokoh yang melakukan perlawanan terhadap jepang itu banyak tapi yang di dramakan hanya satu sebab keterbatasan waktu.

## **B. Saran**

Dari hasil penelitian tentang penggunaan metode *role playing* pada guru dan siswa sekolah dasar, terdapat beberapa saran yang perlu dikemukakan sebagai berikut :

1. Agar pembelajaran menjadi aktif, kreatif dan menyenangkan, metode pembelajaran *role playing* dapat mengubah pemikiran siswa tentang pembelajaran IPS yang membosankan karena pembelajaran IPS hanya dilakukan di dalam kelas dan guru hanya berceramah di depan kelas.
2. Agar pembelajaran berjalan dengan baik, maka sebelum pembelajaran dimulai guru menyiapkan sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran, yaitu menyiapkan tempat untuk melakukan drama baik di dalam kelas atau pun di luar kelas, dan menyiapkan media yang akan di gunakan seperti pada saat melakukan *role playing* yaitu bambu, senjata yang di gunakan untuk berperang.
3. Dalam mengefektifkan waktu, guru harus lebih mengatur kembali penggunaan waktu setiap tahap pembelajaran agar tujuan yang

pembelajaran yang ingin dicapai terlaksana dengan baik agar tidak mengganggu mata pelajaran yang selanjutnya.

