

## BAB V

### KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Bab ini akan dibahas kesimpulan dan rekomendasi dari pelaksanaan tindakan kelas mengenai penerapan model *role playing* (bermain peran) untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa pada pembelajaran IPS.

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian tindakan kelas (PTK) yang telah dilaksanakan di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Cibogo Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat Tahun Ajaran 2013/2014, maka peneliti dapat menyimpulkan semua hasil penelitian sebagai berikut.

1. Penerapan model *role playing* (bermain peran) pada pembelajaran siklus I, II dan siklus III telah sesuai harapan dan semakin membaik. Pembelajaran IPS dengan menerapkan model *role playing* (bermain peran) pun efektif dalam meningkatkan aktifitas siswa. Hal ini dapat dilihat dari suasana kelas yang semakin aktif dan kondusif. Aktifitas siswa pun terlihat semakin aktif dalam pembelajaran apalagi ketika siswa melaksanakan bermain peran. Siswa pun banyak mendapatkan pengalaman bersosialisasi dan berkomunikasi secara langsung melalui jalannya bermain peran dan diskusi sehingga melatih siswa untuk bekerjasama dengan baik, mampu mengontrol diri dan berbagi ide dan pengalaman dengan orang lain. Pelaksanaan observasi yang dilakukan oleh observer baik untuk guru dan siswa dapat menghasilkan refleksi dan perbaikan pada setiap siklus, sehingga pembelajaran dapat dilakukan lebih baik lagi.
2. Penerapan model *role playing* (bermain peran) dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa, hal ini dibuktikan dengan peningkatan prosentase setiap siklus. Disamping keterampilan sosial siswa yang meningkat dengan menerapkan model *role*

*playing* (bermain peran) dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas IV juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## B. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, maka perludikemukakan saran-saran sebagai berikut:

### 1. Bagi Guru

Bagi guru yaitu bahwa dengan menerapkan model *role playing* (bermain peran) dapat memberikan pengalaman yang bermakna dan pembelajaran yang menyenangkan, karena seolah-olah siswa mengalami secara nyata kejadian yang terdapat pada materi pelajaran dan siswa lebih mengekspresikan perasaannya dengan luwes dalam bermain peran.

### 2. Bagi Siswa

Bagi siswa yaitu karena keterampilan sosial siswa dapat meningkat dengan menerapkan model *role playing* (bermain peran), khususnya pada spek kerjasama, mampu mengontrol diri dan berbagi ide dan pengalaman kepada orang lain.

### 3. Bagi Sekolah

Bagi sekolah yaitu sebaiknya lebih mengedepankan pengadaan sarana-prasarana yang menunjang bagi kelangsungan pembelajaran. Sehingga inovasi dan kreasi guru dapat lebih dimaksimalkan dan keterampilan dan hasil belajar yang diharapkan dapat terwujud dengan baik.

### 4. Bagi Peneliti

Bagi peneliti selanjutnya, padahal ini peneliti berharap model *role playing* (bermain peran) dapat dicoba untuk dilakukan pada mata pelajaran lain dan kelas lain sehingga dapat terlihat perbandingan hasil yang dapat meningkatkan proses kinerja guru secara umum. Dan jika ada yang akan meneliti kembali menggunakan model *role playing* (bermain peran) peneliti berpesan agar lebih mempersiapkan sarana dan prasarana lebih baik sehingga menciptakan sesuatu yang baru yang dapat berguna bagi dunia pendidikan secara keseluruhan.

