

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang peneliti lakukan mengenai penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa, maka diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* pada siklus I belum mencapai 100%, karena terdapat langkah metode *Role Playing* yang terlewat. Namun di siklus II pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* sudah mencapai 100% dan tidak ada langkah metode *Role Playing* yang terlewat. Langkah-langkah *Role Playing* yang dapat digunakan adalah a) pemilihan topik; b) persiapan tempat; c) pemilihan peran; d) berlatih dialog; e) menyiapkan pengamat; f) pemeranan; dan g) diskusi dan evaluasi.
2. Keaktifan belajar siswa menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* meningkat 49, 1% dari pra siklus. Keaktifan belajar siswa pada saat pra siklus hanya mencapai angka 33,93% dengan kategori Kurang, kemudian mengalami kenaikan pada siklus I menjadi 67,85% dengan kategori Baik. Keaktifan belajar siswa kembali meningkat di siklus II menjadi 83,03% dengan kategori Baik Sekali. Keaktifan belajar juga mempengaruhi hasil belajar yang didapat siswa. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata kelas yang meningkat seiring peningkatan keaktifan belajar siswa. Pada saat pra siklus nilai rata-rata kelas hanya mencapai 49,11 dan belum mencapai KKM yaitu 60. Di siklus I, nilai rata-rata kelas naik menjadi 60,36 dan sudah mencapai KKM. Di siklus II nilai rata-rata kelas kembali naik menjadi 71,25. Dengan peningkatan keaktifan belajar siswa yang muncul dari hasil penelitian maka dapat dinyatakan bahwa metode pembelajaran *Role Playing* mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas V A SDN 1 Cikidang di dalam pembelajaran IPS.

B. Rekomendasi

Berdasarkan keberhasilan penelitian ini, peneliti menyampaikan beberapa rekomendasi yang berhubungan dengan penggunaan metode pembelajaran *Role Playing*, yaitu:

1. Guru

Metode pembelajaran *Role Playing* dapat dijadikan alternatif bagi para guru untuk dapat menciptakan suatu model pembelajaran aktif di kelas yang melibatkan siswa secara langsung di dalam proses pembelajaran. Selain itu metode ini juga membantu guru untuk meningkatkan minat belajar siswa di dalam pembelajaran IPS.

2. Kepala Sekolah

Kepada kepala sekolah untuk dapat merekomendasikan metode pembelajaran ini kepada guru-guru agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, serta memberikan wawasan yang lebih luas mengenai metode-metode pembelajaran lainnya.

3. Peneliti Selanjutnya

Metode *Role Playing* terbukti mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa. Untuk itu bagi peneliti yang ingin menggunakan metode ini sebaiknya benar-benar mempelajari langkah-langkah pembelajaran *Role Playing* dan mempersiapkan segala sesuatunya dengan matang. Metode ini membutuhkan waktu yang sangat banyak, sehingga untuk mengefektifkan waktu sebaiknya pembagian naskah drama dilakukan 2 sampai 3 hari sebelum kegiatan pemeranan. Agar kegiatan pemeranan dapat dilakukan secara maksimal. Selain itu sebelum melakukan kegiatan *Role Playing*, sebaiknya guru menyampaikan peraturan kegiatan bermain peran agar kelas tetap kondusif.