

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Pada bab ini akan membahas kesimpulan dari kegiatan penelitian yang telah dilaksanakan dari siklus I sampai siklus III dan rekomendasi baik bagi guru, siswa, sekolah maupun peneliti selanjutnya.

A. Simpulan

Setelah melaksanakan tindakan penelitian dari siklus I sampai siklus III di salah satu Sekolah Dasar Negeri di kota Bandung mengenai penerapan metode *role playing* pada pembelajaran IPS untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa, maka berdasarkan hasil penelitian dapat diperoleh kesimpulan bahwa :

1. Pada proses pembelajaran siklus I ditemukan suara siswa kurang keras dan jelas saat berdialog karena siswa malu. Selain itu, siswa kurang penghayatan dan ekspresi saat bermain peran karena kurangnya persiapan sebelum pelaksanaan pembelajaran, dari kekurangan tersebut dilakukan perbaikan dengan cara guru memberikan motivasi dan bimbingan melalui latihan sebelum siswa tampil di kelas, guru juga memberikan contoh cara berdialog dengan penghayatan, suara yang lantang dan jelas. Pada siklus II masih ada satu orang siswa yang kurang hafal dengan dialognya, siswa tersebut merupakan siswa berkemampuan rendah, sehingga dilakukan perbaikan dengan cara pembagian peran dilakukan oleh guru berdasarkan kemampuan berpikir siswa, guru menunjuk siswa yang berkemampuan tinggi dengan dialog yang banyak atau pemeran utama dan sebaliknya. Pada siklus III masih ditemukan satu siswa yang kurang percaya diri dan satu siswa lagi belum hafal dengan dialognya, kedua siswa tersebut merupakan siswa dengan kemampuan rendah, kemudian perbaikan yang akan dilakukan adalah guru memberikan motivasi dan memberikan bimbingan yang lebih kepada siswa yang berkemampuan rendah agar mereka lebih berkembang.
2. Setelah dilakukan tindakan pembelajaran dengan metode *role playing*, pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran IPS mengalami peningkatan. Hal ini dilihat dari hasil tes evaluasi siswa yang mencakup indikator

pemahaman konsep. Saat tes kemampuan awal, nilai rata-rata yang diperoleh siswa yaitu 41,17. Kemudian pada siklus I, II dan III nilai rata-rata yang diperoleh siswa setelah menerapkan metode *role playing* mengalami peningkatan, pada siklus I yaitu 70,17, pada siklus II menjadi 73,79 dan pada siklus III menjadi 76,54. Berdasarkan kriteria indikator pemahaman konsep, ketuntasan siswa berkemampuan tinggi selalu mencapai ketuntasan 100%, siswa berkemampuan sedang di akhir siklus mencapai 85,71% dan siswa berkemampuan rendah hanya mencapai 50%. Dari hasil tes evaluasi yang mencakup indikator pemahaman konsep, maka dapat disimpulkan metode *role playing* cocok untuk diterapkan pada siswa yang berkemampuan tinggi dan sedang, tetapi kurang cocok diterapkan kepada siswa yang berkemampuan rendah.

B. Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dalam penerapan metode *role playing* pada pembelajaran IPS untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa di kelas V Sekolah Dasar, peneliti mengajukan beberapa rekomendasi yang perlu dipertimbangkan untuk keberhasilan proses pembelajaran, diantaranya sebagai berikut :

1. Bagi Guru

Metode pembelajaran *role playing* dapat dijadikan alternatif bagi guru untuk dapat menciptakan suatu model pembelajaran aktif dengan melibatkan siswa secara langsung di dalam proses pembelajaran. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan oleh guru jika ingin menerapkan metode *role playing* pada pembelajaran IPS diantaranya :

- a. Pembagian peran dilakukan dengan memperhatikan minat siswa juga kemampuan berpikir siswa (tinggi, sedang dan rendah), peran utama dengan dialog yang banyak dapat diberikan kepada siswa yang kemampuan tinggi dan sebaliknya.
- b. Sebelum melakukan kegiatan *role playing* di depan kelas, guru harus membimbing siswa latihan terlebih dahulu dan memberikan contoh cara memerankan tokoh-tokoh tersebut dengan penghayatan, serta dialog yang

lantang dan jelas agar saat pelaksanaan pembelajaran kegiatan *role playing* berjalan optimal sehingga siswa yang mengamati menjadi paham dengan skenario yang diamatinya.

2. Bagi Siswa

Pembelajaran dengan menerapkan metode *role playing* dapat menjadi alternatif yang dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep, selain itu juga membantu siswa mengembangkan minat dan bakat dengan berlatih bermain peran.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif pengembangan kurikulum, sehingga dapat diterapkan dalam pembelajaran.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hal-hal yang harus diperhatikan bagi peneliti selanjutnya yang akan menerapkan metode *role playing* adalah: a) memahami seluk beluk metode pembelajaran *role playing*; b) memahami kelebihan dan kekurangan dari metode *role playing* model agar dapat menghindari kekurangan yang mungkin terjadi pada tindakan yang akan dilakukan; c) mempelajari dengan benar langkah-langkah pembelajaran metode *role playing* dan mempersiapkan segala sesuatunya dengan matang; d) metode ini membutuhkan waktu yang banyak, maka dari itu pembagian peran atau skenario drama sebaiknya dilakukan 2 atau 3 hari sebelum kegiatan pembelajaran, agar kegiatan *role playing* dapat berjalan dengan maksimal.