

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi mengenai kesimpulan dan rekomendasi dari penelitian yang telah dilakukan. Rekomendasi bertujuan sebagai bahan kajian dan interpretasi baik untuk pihak sekolah, guru, peserta didik, peneliti serta peneliti berikutnya yang mengkaji masalah yang relevan. Adapun kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

A. Simpulan

Penerapan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS (Penelitian Tindakan Kelas di kelas VII B SMP Negeri 14 Bandung) dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Desain perencanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VII B SMP Negeri 14 Bandung dilakukan melalui tahapan penyusunan silabus dan menentukan SK/KD yang tepat dan relevan dengan kondisi dan kebutuhan siswa dalam mengembangkan ekspresi kreativitas siswa. Hal ini sangat penting sebagai hal utama agar terciptanya proses pembelajaran yang bermakna, dalam proses penentuan SK/KD peneliti pun bersama rekan peneliti yaitu guru pamong bersama-sama menentukan SK/KD sebagai usaha memperbaiki proses pembelajaran, kemudian dalam merumuskan indikator ketercapaian pembelajaran tidak terlepas dari materi yang relevan dan tujuan dari silabus dan SK/KD yang telah ditentukan. Setelah peneliti merumuskan indikator pembelajaran, selanjutnya dikembangkan dalam tujuan pembelajaran sebagai capaian dalam proses pembelajaran. Di dalam tujuan pembelajaran memuat materi pembelajaran yang selanjutnya dikembangkan peneliti menjadi skenario pembelajaran

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

sebagai acuan dalam mengembangkan metode *Role Playing*. Pengembangan skenario dalam penelitian ini menjadi hal yang sangat penting, hal tersebut agar memberikan batasan kepada siswa untuk memainkan peran yang secara khusus telah ditentukan, sehingga menjadi lebih terarah sesuai dengan materi pembelajaran yang telah ditentukan dan capaian yang sesuai dengan penelitian ini.

Setelah peneliti mengembangkan skenario, maka perencanaan selanjutnya yaitu membuat rubrik yang dibuat berdasarkan kebutuhan dan tujuan yang ingin diketahui perkembangannya, membuat lembar observasi berupa lembar observasi aktivitas siswa mengenai penerapan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS yang dilakukan ketika proses pelaksanaan pembelajaran (tindakan) dan lembar observasi aktivitas guru mengenai penerapan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS yang juga dilakukan ketika proses pembelajaran (tindakan).

Kemudian sebagai langkah operasional, peneliti menyusun langkah-langkah pembelajaran yang disesuaikan dengan metode pembelajaran yang digunakan, yaitu metode *Role Playing*, langkah-langkah tersebut meliputi pembagian kelompok, hal ini dimaksudkan agar menciptakan pembelajaran yang saling mendukung antar siswa, permainan peran ini ditunjukkan untuk memunculkan ekspresi kreativitas siswa dan saling menstimulus antar siswa lainnya mampu memunculkan kreativitasnya., kemudian para siswa mendiskusikan materi skenario yang didapatkannya agar menjadi pertimbangan untuk menampilkan yang terbaik, lalu memainkan peran/ cerita yang sesuai dengan materi dan skenario yang telah diberikan, setelah itu siswa berkreaitivitas melalui permainan peran, mencurahkan segala kemampuannya, didukung siswa lainnya agar mampu mengekspresikan

keaktivitasnya. Hal tersebut dilakukan selama penelitian dan mengevaluasi beragam kekurangan dalam penerapan metode *role playing* dengan terus berdiskusi dengan rekan penelitian yaitu guru pamong serta membuat angket siswa mengenai penerapan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS yang di berikan ke pada siswa pada setiap akhir pelaksanaan pembelajaran (tindakan), hal ini dilakukan untuk lebih memahami kebutuhan siswa dan kekurangan selama proses pembelajaran menggunakan metode *role playing*. Hal ini sebagai upaya terus menyempurnakan proses pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* sebagai wahana ekspresi siswa dalam pembelajaran IPS.

2. Dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *role playing* siswa dibawa dalam proses pembelajaran yang biasa mereka alami, dimana dengan menggunakan metode *role playing*, siswa diberi kesempatan untuk mencurahkan segala luapan ekspresi kedalam sebuah proses pembelajaran yang lebih bermakna, karena sudah sepiantasnya proses pembelajaran IPS memberikan wadah yang memungkinkan siswa untuk terus menuangkan kreativitasnya.

Penerapan metode *Role Playing* yang diterapkan mengalami peningkatan pada setiap siklusnya serta dinilai sangat baik, karena siswa diberikan kesempatan dimana proses belajar di kelas pun menciptakan kenyamanan untuk siswa dalam menuangkan ekspresinya sehingga siswa tidak menjadi bosan lalu melakukan kegiatan yang membuat gaduh seisi kelas, namun mencurahkannya dalam sebuah proses pembelajaran yang bermakna. Sehingga dalam proses pembelajaran, perkembangan ekspresi kreativitas siswa yang menjadi tujuan penelitian ini mampu tercapai dengan sangat baik. Hasil belajar siswa mulai dari siklus pertama, kedua sampai dengan ketiga mengalami peningkatan ke arah yang lebih baik.

Demikian pula dengan indikator metode *Role Playing* dan kreativitas yang dikembangkan ke dalam beberapa aspek penilaian seperti siswa mampu menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang dimainkan yang di dalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru, lalu siswa mampu mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan, siswa semangat mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*, siswa pun dapat bekerjasama ketika mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan di mainkan, siswa mampu melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan, dan siswa dapat berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi di dalam peran yang di mainkan, selain itu siswa memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan di mainkan, siswa juga memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran, siswa pun berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang di milikinya, dan siswa dapat bermain peran dengan penuh percaya diri. Dalam penerapannya pun siswa menjadi lebih memahami arti dari peran yang dimainkannya dan secara tidak langsung mengembangkan nilai-nilai serat norma dalam kehidupannya kelak.

3. Perkembangan ekspresi kreativitas siswa dengan menggunakan metode *Role Playing* di kelas VII B SMP Negeri 14 Bandung mendapatkan hasil yang baik karena mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Hal itu karena terbukti sangat efektif permasalahan yang dihadapi di kelas ini dengan metode yang disesuaikan oleh guru, sehingga memberikan kesempatan pada siswa untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya kearah yang benar, bukan semata-mata menjadi gurauan atau candaan sesama siswa lainnya di dalam kelas yang berdampak negatif. Dapat digambarkan bahwa pada awalnya siswa belum mampu menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan, lalu setelah diterapkannya metode *Role Playing* sebagai

wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS maka pada akhirnya siswa terbiasa dan mampu menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang dimainkan yang di dalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru, lalu siswa yang pada awalnya belum mampu berimajinasi dan menggambarkan situasi yang terjadi di dalam peran yang dimainkan, setelah diterapkannya metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS maka siswa kini dapat berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi di dalam peran yang dimainkan, hal tersebut tentunya sangat menarik, dimana perkembangan ekspresi kreatif siswa yang hanya dijadikan gurauan sesama siswa lain, dengan metode *role playing* di wadahi menjadi suatu proses dalam pembelajaran yang lebih bermakna, dengan terus menerus menstimulus siswa agar lebih menghayati dan memainkan perannya dengan baik, siswa menjadi lebih memahami setiap peran yang diberikan dalam skenario tersebut, sehingga menciptakan sinergi dalam pembelajaran anatar siswa. Begitupula perubahan dengan hasil penilaian pada aspek lain yang diambil dari indikator mengenai penerapan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS yang semakin meningkat dan semakin menunjukkan hasil yang baik. Siswa pun pada akhirnya mampu menyalurkan kreativitasnya ke dalam pembelajaran IPS dengan baik dan dapat berekspresi penuh didalamnya. Pembelajaran IPS menggunakan metode *role playing* sudah sepatutnya mengembangkan ekspresi kreativitas siswa, karena sebagai mata pelajaran integrasi antara ilmu-ilmu sosial yang bertujuan menciptakan warga negara yang baik melatih para siswa untuk terbiasa dan memahami nilai-nilai yang berlaku pada masyarakat luas, agar menjadi bekal saat para siswa terjun secara langsung pada lingkungan masyarakat maupun warga negara.

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

4. Solusi dari kendala yang di temui dalam penerapan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VII B SMP Negeri 14 Bandung Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan fokus pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS memberikan gambaran bahwa terdapat kekurangan pada siswa maupun peneliti sebagai Guru. Hasil observasi yang dilakukan oleh guru mitra diantaranya:
 - a. Guru menemukan siswa yang masih belum berani untuk menyalurkan seluruh kreativitasnya kedalam peran yang dimainkan ketika pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*.
 - b. Guru melihat masih adanya siswa yang sering lupa untuk memperhatikan kelompok yang sedang memainkan peran didepan kelas.

Melihat dari hasil temuan diatas maka peneliti beserta guru mitra berdiskusi dan mendapatkan solusi yang dilakukan dalam mengatasi permasalahan yang terjadi, agar pelaksanaan di kelas menjadi lebih baik. Adapun alternatif penanganan masalah tersebut diantaranya:

1. Guru lebih memotivasi siswa agar dapat menyalurkan seluruh kreativitas nya menggunakan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi siswa dalam pembelajaran IPS.
2. Guru lebih mengingatkan siswa agar dapat mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* dengan arahan guru (guru sebagai pemegang kendali jalannya permainan peran).
3. Guru selalu memberikan pengarahan kembali langkah-langkah metode *Role Playing*.

Melihat dari hasil temuan di atas maka peneliti dan guru mitra memutuskan bahwa pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini hanya samapai tiga kali tindakan. Siklus ketiga ini merupakan tindakan yang terakhir, mengingat data yang diperoleh menunjukkan hasil jenuh dan situasi siswa dalam pembelajaran sudah dalam keadaan efektif. Data jenuh yang dimaksudkan dalam hal ini yaitu kelompok siswa yang dapat menyalurkan kreativitasnya ke dalam pembelajaran IPS dan mengalami peningkatan pada setiap siklusnya, pada siklus ketiga ini terlihat hasil penyaluran kreativitas ke dalam pembelajaran IPS menggunakan metode *Role Playing* yang sangat sempurna dari siklus-siklus sebelumnya. Dengan demikian, data tersebut menunjukkan efektivitas penerapan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS.

Berdasarkan hasil perkembangan siklus 1-3 dapat dinyatakan bahwa penerapan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi siswa dalam pembelajaran IPS sudah terlihat baik yaitu dengan banyaknya siswa yang sudah mulai mampu menyalurkan seluruh kreativitasnya ke dalam pembelajaran yang terarah dan keadaan kelas sudah tidak lagi gaduh karena tidak adanya ruang bagi siswa untuk menyalurkan kreativitasnya kedalam pembelajaran. Secara keseluruhan dalam hal ini sudah menunjukkan bahwa, penerapan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS ini efektif terutama bagi siswa-siswi kelas VII B SMP Negeri 14 Bandung.

B. Saran

Berdasarkan pengalaman peneliti selama melaksanakan penelitian dalam penerapan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas

siswa dalam pembelajaran IPS, terdapat beberapa hal yang menjadi saran peneliti bagi berbagai pihak terkait penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Bagi pihak sekolah

Peneliti menyarankan agar pihak sekolah dapat terus mendukung siswa dalam menggali dan peka dalam menyalurkan kreativitas siswa ke dalam pembelajaran yang bermakna. Sebab kondisi siswa yang tidak dapat menyalurkan kreativitasnya ke dalam pembelajaran akan menjadi kegiatan yang dinilai negatif yang dilakukan siswa karena tidak adanya wadah bagi siswa untuk menyalurkan kreativitasnya. Pihak sekolah perlu mendukung dalam berbagai konteks pembelajaran termasuk didalamnya penerapan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS.

2. Bagi pihak guru

Guru harus senantiasa membimbing dan memfasilitasi siswa agar siswa lebih dominan aktif dan dapat menyalurkan kreativitasnya ke dalam proses pembelajaran IPS. Metode *Role Playing* merupakan salah satu alternatif solusi bagi pembelajaran IPS di kelas. Guru harus memperjelas langkah-langkah dari metode *Role Playing*, sehingga siswa lebih paham ketika melakukan langkah-langkah metode tersebut. Selain itu, peneliti berharap pula penelitian ini dapat menjadi masukan untuk guru-guru khususnya guru IPS untuk menggunakan metode pembelajaran yang lebih bervariasi agar pembelajaran IPS di dalam kelas menjadi lebih bermakna seperti metode *Role Playing* sebagai salah satu metode pembelajaran yang dapat menyalurkan kreativitas siswa ke dalam pembelajaran IPS yang menarik.

3. Bagi Siswa

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman baru bagi siswa terkait dengan penerapan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS. Dimana siswa dapat menyalurkan kreativitasnya ke dalam pembelajaran yang menarik.

4. Bagi Penelitian Selanjutnya

Peneliti berharap pada penelitiann selanjutnya dapat merekonstruksi penerapan metode *Role Playing* kearah yang lebih baik dengan mampu menjadi wadah bagi siswa untuk dapat menyalurkan kreativitas siswa ke dalam pembelajaran IPS sehingga siswa dapat lebih mengekspresikan dirinya ke dalam pembelajaran IPS.

Demikian kesimpulan dan saran yang dapat peneliti kemukakan. Semoga pengalaman belajar yang siswa peroleh dapat memberikan manfaat agar pembelajaran dapat lebih bermakna dan membuat pembelajaran dapat menjadi wadah bagi siswa untuk menyalurkan kreativitasnya.