

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada BAB V, peneliti akan menyajikan kesimpulan dan hasil analisis peningkatan kemampuan asertif siswa melalui metode *role playing* dalam pembelajaran IPS di kelas VIII D SMP Negeri 7 Bandung. Pada bab ini juga, akan dipaparkan saran yang direkomendasikan kepada berbagai pihak mengenai hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan. Berikut adalah hasil kesimpulan dan saran peneliti.

A. Kesimpulan

Dalam pelaksanaan penelitian meningkatkan kemampuan asertif siswa melalui metode *role playing* dalam pembelajaran IPS dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam perencanaan pembelajaran, dilakukan diskusi terlebih dahulu dengan guru mitra untuk menentukan tema materi pembelajaran. Kemudian peneliti membuat RPP sesuai dengan materi bahan ajar yang disepakati akan dipakai dalam penelitian. Peneliti juga melakukan diskusi kolaboratif dengan guru mitra agar dapat memberi masukan mengenai hal-hal yang susah baik dan hal-hal yang masih kurang dan perlu diperbaiki. dalam tahap perencanaan peneliti menyiapkan RPP, naskah skenario, media pembelajaran dan instrumen penelitian berupa pedoman observasi, catatan lapangan dan dokumentasi.
2. Pada pelaksanaan meningkatkan kemampuan asertif siswa melalui metode *role playing* dalam pembelajaran IPS di kelas VIII D SMP Negeri 7 Bandung terdiri dari beberapa tahapan. Adapun pelaksanaannya dilakukan dengan 3 siklus dan setiap siklus dilakukan dengan 4 pertemuan tatap muka di kelas. Beberapa pertemuan tersebut digunakan metode pembelajaran yang berbeda dari *role playing*, hal tersebut bertujuan agar siswa lebih memahami materi dan peran yang harus dilakukan saat penampilan *role playing*, selain itu menjadi bagian dari *treatment* guru agar siswa terbiasa dengan perilaku asertif. Begitupun dengan pertemuan-pertemuan setelah *role playing* dapat

dijadikan evaluasi peningkatan kemampuan asertif siswa. Adapun Tahapan-tahapan dalam proses pelaksanaan tersebut dilakukan berdasarkan RPP dan skenario pembelajaran. Adapun tahapan-tahapannya yaitu kegiatan awal yang mencakup apersepsi dan motivasi, kemudian kegiatan inti yaitu dilaksanakannya kegiatan pembelajaran dengan pemberian materi bahan ajar dan kegiatan *role playing*. Kegiatan pelaksanaan ada kalanya berbeda pada setiap siklus, tergantung pada RPP yang telah dibuat. Pada kegiatan inti beberapa kelompok akan tampil di depan kelas, dan kelompok lainnya diminta untuk memperhatikan serta menilai kelompok yang tampil. Pada kegiatan penutup yaitu kelompok yang tidak tampil mempresentasikan hasil penilaiannya. dan guru memberikan apresiasi kemudian bersama siswa menyimpulkan pembelajaran. Secara umum kegiatan *role playing* berlangsung baik dan lancar.

3. Berdasarkan hasil penelitian ternyata dapat dikatakan berhasil dalam meningkatkan kemampuan asertif siswa melalui metode *role playing* dalam pembelajaran IPS. Hasil tersebut ditunjukkan dengan peningkatan dalam setiap siklusnya. Perubahan tersebut menyangkut dimensi mengemukakan pendapat, proses komunikasi, dan menghadapi berbagai situasi. Dalam dimensi mengemukakan pendapat siswa dapat memberikan keputusan dan percaya pada pendapat sendiri, presentase kenaikannya yaitu siklus I 56, 41%, siklus II 79, 48%, dan siklus III 84, 61%. kemudian siswa dapat menghargai pendapat orang lain presentasinya adalah siklus I 58, 97%, siklus II 82, 05%, dan siklus III 87, 17%. Dimensi proses komunikasi yaitu siswa dapat mengungkapkan perasaan personal dengan tidak menyakiti orang lain presentasinya adalah siklus I 35, 89%, siklus II 82, 05%, dan siklus III 84, 62%. Kemudian percaya diri dalam berkomunikasi presentasinya adalah siklus I 33, 33%, siklus II 79, 48%, dan siklus III 84, 61%. dan berbicara dengan santun presentasinya adalah siklus I 61, 53%, siklus II 82, 05%, dan siklus III 89, 74% . Dimensi menghadapi berbagai situasi siswa dapat bersikap tegas pada teman yang mengganggu presentasinya adalah siklus I 35, 89%, siklus II 74, 35%, siklus III 82, 05%. dan siswa tidak mengejek saat

ada hal yang dianggap lucu presentasinya adalah siklus I 35, 89%, siklus II 76, 92% dan siklus III 82, 05%.

4. Dalam merefleksi hasil meningkatkan kemampuan asertif siswa melalui metode *role playing* dalam pembelajaran IPS di kelas VIII-D SMP Negeri 7 Bandung, peneliti menemukan beberapa kendala yang harus dihadapi. Kendala tersebut berada pada guru dan siswa. Kendala pada guru yaitu guru terkadang kurang tergas dalam mengelola kelas, penggunaan waktu kadang kurang efektif. Hal tersebut terjadi pada siklus-siklus awal sehingga kadang suasana kelas menjadi gaduh dan beberapa kegiatan pembelajaran dilakukan dengan tergesa-gesa sehingga cenderung kesulitan mengubah perilaku siswa. Adapun kendala pada siswa yaitu siswa belum terbiasa melakukan kegiatan *role playing* dalam pembelajaran IPS, siswa masih ragu-ragu untuk mengeksplor diri dalam kegiatan *role playing* di depan teman-temannya, dan kurangnya motivasi untuk belajar dan kurang fokus dalam pembelajaran sehingga cenderung melakukan aktivitas lain di luar pembelajaran.
5. Dalam menghadapi kendala-kendala tersebut, peneliti selalu melakukan diskusi dengan guru mitra untuk mencari solusinya. Dengan begitu peneliti dapat memperbaiki hal-hal yang menjadi kekurangan dalam proses pembelajaran dalam siklus berikutnya. Dengan diatasinya masalah tersebut, maka kendala-kendala yang ditemukan pada siklus sebelumnya dapat berkurang dan berubah menjadi lebih baik. Pada proses pembelajaran guru memperingatkan siswa yang bersikap tidak baik mengarahkan siswa untuk memiliki kemampuan asertif, guru berusaha menjadi contoh bagi siswa sehingga siswa dapat menangkap nilai-nilai yang berusaha disampaikan oleh guru. Selain itu guru juga selalu berusaha melakukan pendekatan-pendekatan pada siswa yang selalu memulai keributan agar dapat diketahui penyebabnya dan membantu siswa yang membuat keributan tersebut untuk memperbaiki sikapnya. Adapun kendala lain yaitu beberapa siswa kurang mampu menangkap materi pembelajaran, guru berusaha untuk menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran dan memberikan kesempatan pada seluruh siswa untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami.

B. Saran

Pada bagian ini peneliti memaparkan saran-saran yang direkomendasikan untuk beberapa pihak terkait berdasarkan hasil pengalaman peneliti selama melaksanakan penelitian tindakan kelas di kelas VIII D SMP Negeri 7 Bandung, berikut saran-saran dari peneliti.

Bagi pihak sekolah, peneliti berharap agar penelitian ini dapat memberikan manfaat berupa gambaran empiris mengenai peningkatan kemampuan asertif siswa melalui metode *role playing* dalam pembelajaran IPS. Sehingga apabila terjadi permasalahan yang menggambarkan seperti kelas VIII-D, sekolah dapat merekomendasikan metode-metode pembelajaran yang mengarahkan siswa agar aktif dan sebagai upaya meningkatkan kemampuan asertif siswa.

Bagi pihak guru, penelitian ini diharapkan dapat memberik masukan dan inspirasi untuk menerapkan metode pembelajaran yang variatif, memberikan motivasi dan berfokus pada siswa salah satunya yaitu *role playing*. Peneliti juga agar penelitian ini dapat memberi manfaat perbaikan berupa peningkatan kemampuan guru dalam menerapkan cara mengajar yang dapat menarik siswa dan juga peningkatan kemampuan dalam mengembangkan RPP dan media pembelajaran yang lebih variatif.

Bagi pihak siswa, penelitian ini diharapkan menjadi sarana perbaikan diri pada sikap dan dapat meningkatkan kemampuan asertif mereka. Harapan peneliti adalah dengan meningkatnya kemampuan asertif siswa, siswa dapat mempertahankan sikap dan keterampilan yang diperoleh bukan hanya dalam pembelajaran di kelas namun pada kehidupan sehari-hari. Peneliti juga berharap dengan penggunaan metode *role playing* siswa dapat menerima nilai-nilai positif dan hal baik lainnya yang didapatkan selama proses pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian peneliti mengharapkan

siswa kelas VIII D SMP Negeri 7 Bandung lebih semangat lagi dalam belajar dan dapat memberikan inspirasi bagi siswa lainnya.

Bagi peneliti selanjutnya, peneliti berharap penelitian ini dapat menjadi rujukan untuk kegiatan penelitian selanjutnya dengan tema lain yang mendekati yang akan dilakukan pada waktu yang akan datang. Peneliti juga berharap bahwa penelitian ini dapat memberikan masukan dan gambaran serta inspirasi bagi penelitian berikutnya yang menyangkut penggunaan metode *role playing* untuk meningkatkan kemampuan asertif siswa.

Demikian paparan kesimpulan dan saran yang dapat peneliti kemukakan, semoga penelitian ini dapat memberikan kontribusi untuk peningkatan kualitas bagi dunia pendidikan. Semoga penelitian ini juga dapat menjadi sumber informasi dan manfaat bagi semua pihak.