

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan Penelitian Tindakan Kelas yang telah dilaksanakan oleh peneliti dalam 2 siklus, maka peneliti dapat menyimpulkan hasil penelitian tindakan kelas sebagai berikut:

1. Penerapan metode bermain peran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS pada penelitian ini telah yang dilaksanakan dalam siklus I dan siklus II telah sesuai seperti yang diharapkan dan motivasi belajar siswa mengalami peningkatan. Dapat dibuktikan pada saat menerapkan metode bermain peran motivasi belajar siswa meningkat pada setiap siklusnya. Dengan berdasarkan pada temuan dari hasil observasi peneliti dan observer, pada saat siklus I masih belum maksimal, tetapi temuan tersebut di refleksi dan di tindak lanjuti pada siklus II.
2. Penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan meningkatnya motivasi belajar siswa pada setiap tampilan yang di observasi pada siklus I dan siklus II. Siklus I presentase motivasi belajar siswa rata-rata 54% dengan kategori “Kurang”, sedangkan pada siklus II presentase motivasi belajar siswa mengalami kenaikan sebanyak 36% yaitu presentase motivasi belajar siswa rata-rata menjadi 90% dengan kategori “Sangat Tinggi” .

B. Saran

Dari hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan oleh peneliti, dapat diberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Kepada peneliti lain, ketika akan melaksanakan penelitian dengan menerapkan metode bermain peran hendaknya mempertimbangkan materi pembelajaran yang akan disampaikan yang sesuai dengan metode ini, karena tidak semua materi pembelajaran dapat menggunakan metode bermain peran.
2. Metode bermain peran dapat dijadikan sebuah pilihan untuk menyampaikan materi pembelajaran, terutama pada pembelajaran yang banyak hafalan, karena dengan menerapkan metode bermain peran pembelajaran menjadi lebih aktif dan materi dengan mudah dapat diserap oleh peserta didik dengan cara memainkan peran.
3. Terkait pada langkah-langkah metode bermain peran yang dilaksanakan dalam penelitian ini, sarannya berupa:
 - a. Pada tahap 1 metode bermain peran, guru hendaknya memilih permasalahan yang sesuai dengan tingkat usia siswa sekolah dasar.
 - b. Pada tahap 2 metode bermain peran, guru hendaknya memilih pemain yang benar-benar sesuai dengan karakter yang dimiliki oleh siswa. pemilihan karakter menjadi hal yang sangat penting dalam bermain peran. Siswa laki-laki seharusnya memainkan peran laki-laki, begitupun untuk siswa perempuan. Dan juga pemilihan karakter hendaknya yang mendekati karakter asli yang dimiliki oleh siswa yang akan memainkan peran.
 - c. Pada tahap 3 metode bermain peran, guru hendaknya sudah menguasai skenario bermain peran yang akan dimainkan oleh siswa agar pada saat pengaturan panggung/masuk-keluarnya siswa ke dalam arena bermain peran menjadi teratur dan tertib.
 - d. Pada tahap 4 metode bermain peran, guru hendaknya memilih beberapa siswa untuk menjadi pengamat dari siswa yang tidak bermain peran, agar penilaian bermain peran menjadi subjektif berdasarkan apa yang dilihat oleh pengamat.

- e. Pada tahap 5 bermain peran, guru hendaknya harus sangat memperhatikan kegiatan bermain peran agar ketika terjadi kesalahan guru dapat meluruskan kesalahan yang dilakukan oleh siswa dan kegiatan bermain peran dapat berjalan dengan maksimal.
- f. Pada tahap 6 bermain peran, guru hendaknya harus mengevaluasi setiap peran yang telah ditampilkan apabila terdapat siswa yang melakukan kesalahan dalam proses pemeranan dalam tahap ini guru dapat memberi tahu letak kesalahan apa saja yang siswa tersebut lakukan, dan memberi tahu bagaimana yang seharusnya siswa tersebut lakukan.