

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Bab ini berisikan simpulan akhir dari penelitian yang telah selesai dilakukan dan juga menuliskan rekomendasi yang ditujukan kepada berbagai pihak berdasarkan hasil yang telah dicapai. Adapun kesimpulan dan rekomendasi yang dimaksud adalah sebagai berikut :

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan bab-bab sebelumnya dan hasil pengolahan pada bab IV terhadap penelitian dikelas X IIS II SMAN 14 Bandung dalam Penerapan metode *Role Playing* untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam pembelajaran sejarah dapat disimpulkan sebagai berikut :

Masalah yang ditemukan dilapangan ialah kurangnya rasa percaya diri siswa dalam pembelajaran sejarah. Maka dari itu, penulis memilih metode *Role Playing* untuk mengatasi masalah tersebut. Sebelum metode *Role Playing* diterapkan, terlebih dahulu penulis melakukan perencanaan untuk mempersiapkan segala sesuatu yang akan digunakan dalam penelitian. Hal terpenting yang dilakukan pertama kali adalah mencari permasalahan yang terjadi dilapangan dengan melakukan observasi. Observasi dilakukan beberapa kali dikelas yang sama untuk lebih meyakinkan permasalahan yang terjadi dikelas dalam pembelajaran sejarah. Permasalahan yang terjadi dilapangan ialah tingkat kerja sama siswa masih kurang, kurangnya rasa percaya diri siswa, kemampuan menyimak masih kurang dan kurangnya konsentrasi siswa saat belajar. Namun, masalah yang dijadikan bahan penelitian oleh penulis ialah kurangnya rasa percaya diri siswa dalam pembelajaran sejarah. Karena rasa percaya diri menjadi dasar bagi peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Kemudian penulis menentukan metode untuk mentretment atau meningkatkan rasa percaya diri siswa, yakni dengan menggunakan metode *Role Playing*. Metode ini merupakan metode yang sesuai untuk mengatasi permasalahan tersebut, karena langkah-langkah dalam metode ini dapat

Eha Juliaha, 2016

**PENERAPAN METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN RASA PERCAYA DIRI SISWA
DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH**

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

membantu siswa dalam meningkatkan rasa percaya diri yang dimulai dari pemilihan pemain, persiapan, penampilan dan evaluasi. Selain menerapkan metode *Role Playing*, peneliti pun mempersiapkan teknik tertentu untuk membantu penerapan metode *Role Playing* ini menjadi lebih efektif, diantaranya membuat naskah sendiri dan juga memberikan *reword* bagi kelompok yang mendapatkan nilai paling tinggi.

Masalah yang ditemukan dilapangan salah satunya terlihat pada saat proses diskusi, siswa cenderung ragu dan malu mengeluarkan pendapat masing-masing saat diskusi dalam proses pembelajaran. Sehingga, dalam meningkatkan rasa percaya diri siswa dapat dilakukan dengan beberapa cara. salah satunya dalam awal penerapan metode *Role Playing* dibantu dengan metode lain sebagai persiapan pelaksanaan Metode *Role Playing*. Diantarnya menggunakan metode *Group Discussion* sebagai metode penilaian rasa percaya diri dalam mempersiapkan pelaksanaan Metode *Role Playing* pada Siklus I Tindakan I, tetapi tidak terjadi perubahan yang signifikan begitu pun saat penerapan Metode *Role Playing* pada Siklus I Tindakan II. Peneliti pun melanjutkan pada Siklus II Tindakan I dengan metode awal persiapan pelaksanaan Metode *Role Playing* untuk melihat rasa percaya diri siswa dengan metode Diskusi, kemudian dalam metode *Role Playing* Siklus II Tindakan II pun mulai ada perubahan karena siswa diajak membuat naskah secara langsung, sehingga dapat lebih menjiwai dalam segi pementasan. Begitu pun pada Siklus III Tindakan I mengalami perubahan karena pada Siklus III Tindakan I ini, peneliti menggunakan teknik *Two Stay Two Stray* untuk menumbuhkan rasa percaya diri siswa dalam pembelajaran sejarah, dengan metode ini siswa diajak untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, sehingga saat melaksanakan metode *Role Playing* pada Siklus III Tindakan II pun berjalan lancar dan terlihat peningkatannya, apalagi pada saat akhir pembelajaran, kelompok yang mendapatkan nilai tinggi diberikan *reword* oleh guru sehingga menjadi motivasi bagi semua kelompok. Peningkatan rasa percaya diri siswa dalam pembelajaran sejarah terlihat signifikan, hal tersebut sesuai dengan rubrik penilaian yang dilakukan dan dihitung peneliti dibantu

Eha Juliaha, 2016

**PENERAPAN METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN RASA PERCAYA DIRI SISWA
DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH**

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

oleh observer. Sehingga meningkat atau tidaknya rasa percaya diri siswa dapat terlihat dari awal penerapan hingga Siklus III Tindakan II diaplikasikan.

Penerapan metode *Role Playing* untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam pembelajaran sejarah ini tidak terlepas dari kendala-kendala yang menghambat proses kelancaran penelitian. Berikut kendala-kendala yang dihadapi selama penelitian berlangsung, yaitu kurangnya prasarana pembelajaran seperti infokus yang hanya tersedia dikelas XII sementara untuk kelas X dan XI menggunakan *infocus* manual yang hanya ada dua pasang, sehingga pemakaian kurang kondusif, pada saat diskusi kelompok masih ada siswa yang memainkan *gadget* bukan untuk mencari informasi tetapi membuka media sosial masing-masing dan mendengarkan musik. Dalam presentasi kelompok masih banyak kelompok lain yang ricuh sehingga kelompok yang presentasi kurang terdengar sehingga cenderung pasif ditambah siswa yang presentasi kurang menggunakan intonasi dengan baik. Selain itu, pada saat pementasan *Role Playing* siswa kurang menguasai naskah dengan baik, masih ada siswa yang berdialog dengan terbata-bata.

Kendala-kendala yang terjadi tentu tidak menyurutkan semangat guru dalam mengajar khususnya dalam menerapkan metode *Role Playing* ini. Dalam hal ini, guru berupaya untuk memperbaiki pembelajaran dan meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam pembelajaran sejarah. Solusi yang diajukan untuk mengatasi kendala tersebut diantaranya guru menggunakan media gambar yang sederhana diantaranya *power point* bergambar, menjelaskan kembali langkah-langkah bermain *Role Playing*, menggunakan beberapa metode sebagai awal persiapan pelaksanaan Metode *Role Playing*. Selain itu, guru memberikan *reward* bagi kelompok yang mendapatkan nilai tinggi dalam segi pementasan. Sehingga setiap kelompok akan berusaha semaksimal mungkin menampilkan pementasannya yang terbaik.

Berdasarkan kesimpulan tersebut, implikasi yang didapat oleh sekolah dan juga siswa diantaranya :

Bagi sekolah, dapat membantu proses kegiatan belajar dan mengajar dengan lebih efektif, membantu penerapan kurikulum sekolah maupun nasional, karena kurangnya rasa percaya diri siswa dalam pembelajaran sejarah dapat diperbaiki melalui metode *Role Playing*.

Bagi siswa, Seperti yang sudah dibahas pada bab sebelumnya bahwa percaya diri merupakan modal awal siswa untuk mengembangkan bakat dan keyakinan pada diri sendiri. Melalui metode *Role Playing* rasa percaya diri siswa yang kurang dapat ditingkatkan, sehingga siswa dapat dengan leluasa mengikuti pembelajaran sejarah dengan baik tanpa ada rasa malu dan ragu pada diri sendiri dengan berlebihan.

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dalam menerapkan metode *Role Playing* sebagai upaya meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas X IIS II SMAN 14 Bandung, peneliti menyarankan beberapa hal berdasarkan penelitian ini yaitu :

Bagi pihak sekolah diharapkan untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa sebagai suatu hal yang perlu dimiliki oleh setiap individu. Upaya peningkatan ini dilakukan dengan penggunaan metode pembelajaran yang kreatif dan juga menarik untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa, misalnya dengan pementasan *Role Playing* setiap kelas dengan tema sejarah, hal tersebut dapat menarik minat siswa belajar sejarah dan pembelajaran sejarah dapat dikemas dengan kreatif dan inovatif.

Bagi guru, diharapkan dapat merancang suatu pembelajaran yang dapat menunjang minat siswa dalam menumbuhkan rasa percaya diri dalam pembelajaran sejarah, diantaranya dengan merancang metode pembelajaran yang aktif, inovatif dan kreatif.

Bagi siswa, peneliti mengharapkan agar siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan metode baru yaitu menggunakan Metode *Role*

Eha Juliaha, 2016

**PENERAPAN METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN RASA PERCAYA DIRI SISWA
DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH**

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

playing sehingga siswa memiliki semangat baru belajar dan dapat menghilangkan rasa kurang percaya diri sendiri, sehingga minat dan bakat siswa dapat disalurkan dengan baik.

Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan mampu menjadi motivasi apabila kelak menjadi seorang guru yang kreatif dan dapat menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi, agar siswa semakin semangat dalam belajar khususnya dalam pembelajaran sejarah.

Demikian kesimpulan dan rekomendasi yang dapat peneliti sampaikan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan. Peneliti berharap, penelitian ini dapat bermanfaat bagi peningkatan rasa percaya diri siswa dalam pembelajaran sejarah, memberikan inspirasi bagi guru dan meningkatkan pula kualitas pendidikan di Indonesia.