

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

##### **1. Perencanaan penerapan metode role playing dalam meningkatkan kerjasama antar teman di kelas VIII-C SMP Muhammadiyah 6 Kota Bandung.**

Dalam perencanaan pembelajaran setiap siklus yaitu dari siklus 1 sampai siklus 3 peneliti bersama guru mitra melakukan diskusi untuk mencari solusi dalam mengatasi permasalahan dikelas yaitu dengan cara menerapkan metode pembelajaran bermain peran dalam meningkatkan kerjasama antar siswa. dan guru mitra sepakat untuk menerapkan metode tersebut. Selain itu pada tahap ini peneliti dan guru mitra berdiskusi untuk menentukan materi pembelajaran, jadwal penelitian, media pembelajaran yang akan digunakan saat pembelajaran berlangsung serta mempersiapkan silabus, RPP. Dalam hal ini model pembelajarannya yang akan digunakan adalah Contextual teaching and learning (CTL). Pemeranan peran yang dilakukan oleh siswa dan melibatkan secara langsung terhadap siswa selama proses pembelajaran dan guru berfungsi sebagai fasilitator dan motivator.

##### **2. Pelaksanaan penerapan metode role playing dalam meningkatkan kerjasama antar teman di kelas VIII-C SMP Muhammadiyah 6 Kota Bandung.**

Pelaksanaan pembelajaran setiap siklus dilakukan dua kali tindakan dengan dua pertemuan, selain itu, kegiatan belajar mengajar di dalam kelas, peneliti didampingi oleh guru mitra dan satu orang sebagai observer.

Materi yang dibahas adalah mengenai “Hubungan sosial”. Dengan metode pembelajaran bermain peran. Adapun media yang digunakan untuk mendukung berjalannya siklus ini yaitu properti. Dan pelaksanaan evaluasi menggunakan penilaian kelompok dan individu saat pembelajaran berlangsung dan setelah selesai pembelajaran

dengan melihat hasil pengamatan kemandirian belajar siswa dalam mengerjakan tugas proyek respons kreatif.

### **3. Hasil penerapan metode role playing dalam meningkatkan kerjasama antar teman di kelas VIII-C SMP Muhammadiyah 6 Kota Bandung.**

kerjasama antar sesama teman pada pembelajaran IPS mengalami peningkatan yang cukup signifikan dari siklus 1 ke siklus 2, pada siklus ke 1 presentase menunjukkan 38.1 % artinya kerjasama antar teman masih dianggap cukup tetapi angka mendekati pada kategori kurang dan selanjutnya pada siklus 2 mengalami peningkatan yang sangat signifikan dengan memperoleh presentase 68% berada pada kategori baik dan mengalami peningkatan sebesar 29.9% . dan dari siklus 2 ke siklus 3 memperoleh 80% berikut adalah grafik perubahan peningkatan kerjasama antar teman dengan penerapan metode bermain peran.

### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian walaupun pada umumnya dipandang berhasil/efektif tetapi masih ditemukan beberapa hal yang patut ditindaklanjuti Dengan memperhatikan pengalaman yang diperoleh dalam penyusunan Skripsi ini, peneliti menyampaikan saran sebagai berikut :

1. Untuk guru IPS direkomendasikan untuk menggunakan metode *role playing* mengingat metode tersebut dapat meningkatkan kerjasama antar teman dan hasil belajar siswa.
2. Mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dalam menunjang keberhasilan prestasi siswa
3. Mencari alternative metode atau model pembelajaran yang kontekstua