

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah di paparkan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Terdapat perbedaan keterampilan sosial pada kelas kontrol dengan menggunakan metode *Cooperative Learning Tipe Think Pair Share* pada pengukuran awal (*pretest*) dan penilaian akhir (*posttest*). Dengan menggunakan metode ini terlihat peningkatan keterampilan sosial siswa belum optimal. Artinya adalah pengukuran akhir pada pembelajaran yang menggunakan metode *Cooperative Learning Tipe Think Pair Share* mengalami peningkatan kategori rendah pada kelas pengukuran awal (*pretest*) dan penilaian akhir (*posttest*).
2. Terdapat perbedaan keterampilan sosial pada kelas eksperimen yang menerapkan metode *role playing* pada pengukuran awal (*pretest*) dan penilaian akhir (*posttest*). Artinya adalah pengukuran akhir pada pembelajaran yang menggunakan metode *Role playing* mengalami peningkatan rata-rata dengan kategori sedang pada kelas pengukuran awal (*pretest*) dan penilaian akhir (*posttest*).
3. Kelas eksperimen yang menggunakan Metode *Role playing* mendapatkan peningkatan yang lebih tinggi dari pada kelas kontrol yang menggunakan metode *Cooperative Learning Tipe Think Pair Share*. Hal ini didukung oleh perbedaan nilai rata-rata keterampilan sosial siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Peningkatan kelas eksperimen berada pada kategori sedang, sedangkan peningkatan pada kelas kontrol berada pada kategori rendah. Selain itu, terdapat perbedaan yang signifikan antara peningkatan kelas kontrol dan kelas eksperimen

B. Implikasi

Berdasarkan simpulan dari hasil penelitian yang telah di paparkan padabagian sebelumnya, terdapat implikasi terkait dengan penelitian ini yaitu:

1. Penerapan metode *role playing* dapat dijadikan sebagai salah satu alternative pembelajaran di sekolah dasar dalam upaya untuk meningkatkan keterampilan sosial.
2. Penerapan *role playing* merupakan salah satu pembelajaran yang aktif dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.
3. Penelitian ini dapat dijadikan acuan atau arahan dalam peningkatan dan penilaian kompetensi sosial, serta penggunaan metode *role playing* di dalam kegiatan belajar mengajar.

C. Rekomendasi

Penggunaan metode *role playing* merupakan metode yang cukup inovatif dalam sebuah pembelajaran. Metode ini akan membuat siswa melakukan permainan sesuai dengan apa yang ingin mereka kerjakan. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, berikut merupakan bebrapa rekomendasi yang diajukan untuk mengambil kebijakan, pengguna (guru) dan penelitian selanjutnya.

1. Pengambil kebijakan

Pemangku kebijakan dalam internal sekolah yakni kepala sekolah perlu mendorong para guru untuk mencoba menerapkan pembelajaran yang inovatf salah satunya adalah metode *role playing* pada kompetensi dasar atau materi yang dianggap relevan dengan langkah langkah yang terdapat dalam model ini. Hal tersebut dikarenakan model *role playing* dapat meningkatkan kemampuan sisiwa dalam keterampilan sosial siswa. Namun demikian guru juga harus di sediakan fasilitas yang memadai untuk menggunakan metode ini supaya lebih maksimal, seperti alat alat peraga dan kostum kostum lalu membuat alat peraga yang dibutuhkan ketika pembelajaran. Dengan demikian guru dapat mengoptimalkan kegiatan pembelajaran menggunakan metode *role playing*.

Selain itu bagi kelompok kerja guru yang mana dapat memotivasi para guru untuk menggunakan metode ini supaya pembelajaran lebih bermakna dan lebih inovatif. Karena dengan metode ini guru dapat meningkatkan keterampilan sosial yang harus dimiliki oleh setiap anak. Keterampilan ini dapat dimulai dari kelas dengan menggunakan metode *role playing*. Keterampilan sosial sangatlah dibutuhkan oleh siswa sejak dini karena ini sangat berguna bagi kehidupan sosialnya.

2. Para pengguna

Guru hendaknya mencoba pembelajaran yang variatif dan inovatif untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan. Salah satu pembelajaran yang dapat membuat pembelajaran menjadi inovatif dan menyenangkan adalah dengan menggunakan metode *role playing*. Model ini memberikan kesempatan pada siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran sehingga guru hanya menjadi fasilitator. Pada pembelajaran ini guru harus menganalisis materi pembelajaran yang mana dapat berkaitan dengan pembelajaran *role playing*. Ini dimaksudkan agar pembelajaran yang dimaksud dapat secara utuh menjadikan pembelajaran yang bermakna.

Bermain peran atau *role playing* dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa sekolah dasar. Metode ini dapat menjadikan siswa antusias terhadap pembelajaran yang dilakukan dan berlangsung. Ini dikarenakan seluruh siswa secara aktif mengikuti pembelajaran yang mana membagi kelompok menjadi dua yaitu yang bermain peran dan pengamat permainan peran. Selain itu guru juga perlu memiliki kecenderungan dalam meningkatkan kemampuan terutama peningkatan keterampilan sosial dan kompetensi mana yang harus menerapkan metode *role playing* sehingga pembelajaran terlaksana sesuai dengan apa yang diamanatkan kurikulum serta peserta didik dapat belajar sambil bermain yang membuat pembelajaran semakin bermakna.

3. Penelitian selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang memiliki kajian untuk metode *Role playing* dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai data awal atau rujukan untuk merancang kegiatan pembelajaran dengan menerapkan metode *role playing*. Peneliti lain dapat

memodifikasi metode *role playing*, misalnya dengan mengadakan observasi terlebih dahulu terhadap situasi dan kondisi di lapangan terkait dengan tema yang digunakan. Selain itu sebelum melakukan pembelajaran hendaklah mengkaji kemungkinan-kemungkinan yang akan terjadi seperti kemungkinan terjadi hambatan dan kendala yang memungkinkan terjadi saat pembelajaran berlangsung. Pembuatan instrument penelitian disarankan lebih cermat. Penggunaan pembelajaran metode *role playing* ini juga dapat digunakan untuk mengkaji atau meningkatkan kompetensi lain yang berbeda, seperti kompetensi keterampilan berbicara. Selain itu rekomendasi untuk peneliti selanjutnya adalah menjadikan pembelajaran ini menjadi lebih banyak *treatment* karena dalam penelitian ini hanya memberikan *treatment* 3 kali pembelajaran diharapkan untuk peneliti selanjutnya lebih memberikan banyak tindakan kepada para siswa agar keterampilan sosial lebih tertanam dalam jiwa siswa.