

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN REKOMENDASI**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang sudah dilaksanakan tentang penerapan model pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa kelas III sekolah dasar, maka diperoleh simpulan sebagai berikut.

- 1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan menerapkan model *Role Playing* untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa kelas III sekolah dasar telah disusun berdasarkan Permendikbud No.20 Tahun 2016. Sekalipun sistematika RPP ini memiliki kesamaan dengan sistematika pada umumnya namun terdapat perbedaan dalam skenario pembelajaran terutama pada kegiatan inti.
- 2) Pelaksanaan model pembelajaran *Role Playing* secara keseluruhan mengalami peningkatan, sebagaimana telah dipaparkan pada bab IV yaitu terjadi peningkatan pada pelaksanaan pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa dari siklus I yang mencapai 90% dan meningkat pada siklus ke II mencapai 100%.
- 3) Keterampilan sosial siswa memiliki peningkatan yang sangat signifikan setelah menerapkan model pembelajaran *Role Playing*. Hal ini dapat dilihat dari hasil persentase keterampilan sosial siswa setelah dilaksanakannya diklus I dan siklus II. Persentase keterampilan sosial pada siklus I mencapai 45,1%, sedangkan pada siklus II meningkat sangat pesat yakni 84,3%. Kemudian pada setiap indikator keterampilan sosial siswa selalu mengalami peningkatan. Pada siklus I indikator memuji atau menasehati orang lain memiliki persentase sebanyak 41,3% dan mengalami peningkatan pada siklus II yakni 80,7%. Indikator menawarkan bantuan kepada orang lain pada siklus I memiliki persentase 43,2% dan mengalami peningkatan pada siklus II yakni 83,6%. Indikator bermain bersama orang lain pada siklus I memiliki persentase 46,1% dan mengalami peningkatan pada siklus II yakni 85,5%. Pada siklus I indikator dapat mengontrol emosinya dengan tidak cepat marah memiliki persentase sebanyak 45,1% dan mengalami peningkatan pada siklus II yakni 80,7%. Indikator menerima kritik dari temannya pada siklus I memiliki persentase

**Lina Herlina, 2018**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR**

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

46,1% dan mengalami peningkatan pada siklus II yakni 83,6%. Pada siklus I indikator menjalankan arahan guru dengan baik memiliki persentase sebanyak 46,1% dan mengalami peningkatan pada siklus II yakni 85,5%. Indikator menyelesaikan tugasnya dengan baik pada siklus I memiliki persentase 44,2% dan mengalami peningkatan pada siklus II yakni 89,4%. Indikator menyelesaikan tugas individual pada siklus I memiliki persentase 52,8% dan mengalami peningkatan pada siklus II yakni 83,6%. Pada siklus I indikator menggunakan waktu dengan baik memiliki persentase sebanyak 43,2% dan mengalami peningkatan pada siklus II yakni 88,4%. Indikator mengikuti peraturan pada siklus I memiliki persentase 43,2% dan mengalami peningkatan pada siklus II yakni 81,7%.

## **B. Rekomendasi**

Sebagai implikasi dari hasil penelitian, berikut beberapa rekomendasi yang mungkin dapat menjadi bahan masukan bagi guru, peneliti lain, ataupun pembaca, antara lain sebagai berikut.

- 1) Guru atau peneliti yang ingin menerapkan pembelajaran dengan model *Role Playing* hendaknya mempersiapkan materi secara matang materi yang akan disampaikan.
- 2) Pengelolaan kelas yang maksimal agar semua siswa dapat kondusif pada saat pembelajaran.
- 3) Lebih kreatif dan inovatif dalam pemilihan media dan materi pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa.
- 4) Menjelaskan tujuan pembelajaran dengan sangat terperinci.

Model pembelajaran *Role Playing* dapat diterapkan pada pembelajaran yang sesuai, karena dapat membangun semangat siswa untuk mengikuti pembelajaran dan siswa dituntut untuk aktif pada saat pembelajaran berlangsung.