

## **BAB V**

### **KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan pada latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, hasil pengolahan data, dan pembahasan hasil, maka penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut; 1) Kemampuan awal kolaborasi siswa kelas eksperimen dan kontrol masuk dalam kategori cukup 2) Proses pelaksanaan pembelajaran dengan metode randai berbasis role playing terdiri dari tiga tahap, yakni tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap tindak lanjut. Langkah-langkah ini merupakan perpaduan antara metode pembelajaran role playing dengan langkah permainan randai. Semua aktivitas pembelajaran yang tercakup dalam langkah-langkah metode randai berbasis role playing mampu memunculkan indikator-indikator kemampuan kolaborasi pada siswa. 3) Terdapat perbedaan kemampuan kolaborasi siswa pada kelas eksperimen dengan menggunakan metode randai berbasis role playing pada pengukuran awal (*pre test*) dan pengukuran akhir (*post test*). Rata-rata nilai posttest kemampuan kolaborasi siswa teruji lebih tinggi daripada nilai pretest siswa. Artinya, metode randai berbasis role playing memang memberikan pengaruh kepada kemampuan kolaborasi siswa. 4) Terdapat perbedaan kemampuan kolaborasi siswa yang menggunakan metode randai berbasis role playing (kelas eksperimen) dengan yang tidak menggunakan metode randai berbasis role playing (kelas kontrol). Perbedaan ini dilihat dari perolehan *n-gain* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, yang memperlihatkan bahwa peningkatan rata-rata pada kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol. Selain itu juga, dilihat dari hasil uji *t* didapatkan hasil uji dengan koefisien 0,001. Hal ini menunjukkan perbedaannya peningkatan yang terjadi sangat signifikan.

#### **5.2 Implikasi**

Berdasarkan hasil penelitian, temuan, dan kesimpulan yang telah dikemukakan sebelumnya, implikasi dari penelitian ini merujuk kepada tujuan untuk meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa dalam pembelajaran tematik fokus IPS dengan menggunakan metode randai berbasis role playing. Selain itu,

penelitian ini ditujukan kepada pihak yang terlibat langsung proses pendidikan khususnya pendidik.

Penelitian ini bisa dijadikan acuan atau arahan dalam peningkatan dan penilaian kemampuan kolaborasi serta penggunaan metode randai berbasis role playing di dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini, akan memenuhi harapan para pendidik untuk mendapatkan kontribusi nyata terhadap setiap diri siswa baik kemampuan kolaborasi ataupun keterampilan lainnya yang terdapat dalam kompetensi inti kurikulum sekolah dasar.

### **5.3 Rekomendasi**

Penggunaan metode randai berbasis role playing dalam pembelajaran tematik fokus IPS merupakan sebuah inovasi, harapan bagi peningkatan kemampuan kolaborasi, dan mengubah paradigma bahwa pembelajaran tidak boleh sambil bermain, khususnya pembelajaran IPS yang selama ini identik dengan hafalan. Berdasarkan pada hasil penelitian, maka dapat diajukan rekomendasi yaitu penggunaan metode randai berbasis role playing yang terbukti berpengaruh terhadap kemampuan kolaborasi siswa. Randai berbasis role playing dapat dijadikan alternatif metode, media, dan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan kolaborasi sebagai salah satu kompetensi inti dalam kurikulum sekolah dasar, yang mana selama ini cukup terabaikan.

Adapun rekomendasi dari peneliti dirincikan menjadi tiga bagian yakni rekomendasi untuk pembuat kebijakan, rekomendasi untuk praktisi misalnya guru, dan rekomendasi untuk peneliti selanjutnya. Untuk pembuat kebijakan, penggunaan metode randai berbasis role playing dalam pembelajaran akan menjadi salah satu cara memfasilitasi siswa untuk berinteraksi dalam keragaman yang di dalamnya terdapat penanaman nilai toleransi, kesopanan, saling menghargai, berpartisipasi, rasa tanggung jawab, dan jiwa kepemimpinan. Kelompok kerja guru dan sekolah merupakan pihak yang strategis dan memiliki kewenangan dalam menentukan kebijakan pendidikan pada tingkat sekolah dapat menerapkan metode randai berbasis role playing sebagai inovasi metode pembelajaran dalam pembelajaran, khususnya daerah Sumbar. Untuk para praktisi, misalnya guru sebagai pendidik dapat menggunakan metode randai berbasis role playing untuk menjadi media, metode, ataupun model pembelajaran.

Selain itu juga dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Untuk penelitian selanjutnya, hendaknya dapat mengkaji dan menelaah kendala-kendala atau hambatan yang memungkinkan terjadi pada saat penelitian. Penggunaan metode randai berbasis role playing ini agar bisa digunakan dalam mata pelajaran lain dan jenjang sekolah yang berbeda.