

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik dengan penerapan metode bermain peran (*role playing*) yang dilakukan dalam 2 siklus dapat meningkatkan percaya diri siswa kelas IV C dan didapatkan simpulan sebagai berikut.

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan menerapkan metode *role playing* dengan langkah-langkah persiapan untuk bermain peran pada tahap ini guru memilih permasalahan yang mengandung pandangan pandangan yang berbeda dan kemungkinan pemecahannya, mengarahkan siswa pada situasi dan masalah yang dihadapinya. Pada langkah kedua adalah memilih peran yaitu pada tahap ini siswa memilih secara sukarela, pemain dapat mengenali peran yang akan dibawakannya, hindari pemain yang ditunjuk sendiri oleh siswa, Pilih beberapa pemain agar seorang tidak memainkan dua peran sekaligus, setiap kelompok pemain paling banyak 5 orang, hindari siswa membawakan peran yang dekat dengan kehidupan sebenarnya. Pada tahap ketiga yaitu mempersiapkan penonton dengan para pemirsa mengetahui keadaan dan tujuan bermain peran. Pada tahap keempat yaitu persiapan para pemain dimana siswa mempersiapkannya tanpa campur tangan guru, siswa harus memahami karakter peran yang akan dimainkannya. Pada tahap kelima yaitu pelaksanaan dimana siswa bermain peran secara spontanitas dalam tahap ini guru menilai sikap percaya diri siswa. Tahap keenam yaitu tindak lanjut pada tahap ini siswa melakukan diskusi terhadap kegiatan bermain peran yang telah berlangsung. Langkah-langkah tersebut bertujuan untuk meningkatkan percaya diri kelas IV sekolah dasar di SDN kecamatan Cihapit Kota Bandung, disusun dengan mengacu pada Permendikbud No. 22 Tahun 2016. Hal ini dibuktikan oleh hasil penelitian yang

Asri Aulia Rachman, 2019

PENERAPAN METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN PERCAYA DIRI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

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

menunjukkan peningkatan jumlah kategori sangat tinggi dari siklus I ke siklus II berdasarkan lembar pengamatan. Pada siklus I masih belum maksimal, tetapi temuan tersebut di refleksi dan di tindak lanjuti pada siklus II.

2. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan *role playing* menjadikan pembelajaran menjadi aktif dan dapat mengasah kemampuan percaya diri siswa. Kualitas oembelajaran dengan menerapkan *role playing* ternyata lebih baik dibandingkan pembelajaran biasa yang hanya menggunakan metode tradisonal dan membuat pembelajaran hanya berpusat pada siswa. Pada pelaksanaan pembelajaran guru menggunakan langkah-langkah *role playing* untuk membangkitkan semangat siswa dan memacu sikap percaya diri siswa.

3. Peningkatan sikap percaya diri

Pada penelitian ini ternyata *role playing* dapat meningkatkan sikap percaya diri siswa. Hal ini dapat dilihat pada deskripsi data yang telah dijabarkan oleh peneliti. Sehingga sikap percaya diri siswa pada siklus I dan siklus II sudah meningkat. Peningkatan sikap percaya diri siswa terlihat pada indikator melakukan kegiatan tanpa ragu-ragu, yakin terhadap pendapat sendiri, mampu membuat keputusan dengan cepat, tidak mudah putus asa, tidak canggung dalam bertindak, berani menunjukkan kemampuan, berani tampil untuk presentasi didepan kelas, berani mengemukakan pendapat, bertanya atau menjawab pertanyaan. Sehingga dapat di simpulkan bahwa penerapan *role playing* dapat meningkatkan sikap percaya diri siswa. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan meningkatnya percaya diri siswa pada setiap tampilan yang di observasi pada siklus I dan siklus II. Presentasi pada siklus I masuk ke dalam kategori cukup, sedangkan siklus II termasuk kategori sangat tinggi.

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, kemampuan siswa menunjukkan rasa percaya diri meningkat setelah menggunakan *role playing*. Ketercapaian keberhasilan dengan penerapan metode *role playing* sebagai salah satu upaya meningkatkan percaya diri peserta didik dapat dijadikan dasar peneliti untuk memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah
 - a. Sekolah dapat menggunakan metode *role playing* dalam meningkatkan kualitas sekolah dan dapat dijadikan referensi baru dalam pembelajaran.
2. Bagi Guru
 - a. Guru dapat menerapkannya pada saat pembelajaran sehingga menggunakan metode yang bervariasi
 - b. Guru diharapkan dapat menggali metode *role playing* agar menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan
3. Bagi Peserta Didik
 - a. Peserta didik diharapkan dapat mengasah sikap percaya dirinya agar dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari
4. Bagi Peneliti Selanjutnya
 - a. Bagi peneliti yang akan menggunakan metode *role playing* diharapkan dapat mengkombinasikan dengan media atau yang lainnya agar metode menjadi lebih bervariasi dan menyenangkan.