BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Setelah dilaksanakan semua rencana tindakan pembelajaran mulai dari siklus I samapi siklus II dengan menerapkan pembelajaran IPS yang menggunakan metode bermain peran di kelas IV SD Negeri Mande 03 Kecamatan Mande Kabupaten Cianjur dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran berpedoman pada langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut: (1) mengidentifikasi masalah dengan cara memotivasi para peserta, (2) pemilihan peran, (3) menyiapkan sebagai pengamat yang akan dicapai, (4) menyusun skenario pembelajaran, (5) pemeranan, (6) tahapan diskusi dan evaluasi, (7) pemeranan ulang, (8) diskusi dan evaluasi tahap dua, (9) membagi pengalaman dan menarik generalisasi.
2. Metode bermain peran dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Strategi pembelajaran model bermain peran mulai dari pelaksanaan siklus I sampai siklus II, peranan kelompok siswa mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada kelompoknya. Siswa yang dibimbing oleh ketua kelompoknya mampu menimbulkan rasa percaya diri untuk menyelesaikan tugasnya. Selain itu, metode bermain peran juga dapat meningkatkan prestasi siswa.

3. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas IV setelah menggunakan metode bermain peran terbukti mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran IPS, ini dapat dilihat dari data nilai proses dan nilai evaluasi siklus I dan siklus II terjadi peningkatan yang cukup signifikan. Pada siklus I nilai rata-rata proses yang diperoleh yaitu 5,5 (cukup baik), siklus II nilai rata-rata proses mengalami kenaikan menjadi 6,3 (baik). Selain itu pada nilai evaluasi juga, setiap siklusnya mengalami kenaikan yang berarti. Hal ini terlihat dari nilai tara-rata evaluasi siklus I yaitu 7,06 pada siklus ke II nilai rata-rata evaluasi naik menjadi 8,06.

B. Rekomendasi

Berdasarkan kajian teoritis dan temuan penelitian, maka peneliti mengajukan rekomendasi sebagai berikut:

1. Bagi Guru
   a. Guru jangan ragu-ragu menerapkan metode bermain peran dalam pembelajaran di kelas terlebih untuk mata pelajaran IPS yang memiliki konsep konkrit sosial yang dapat ditemukan sehari-hari di masyarakat;
   b. Guru mempertahankan upaya yang telah dilakukan dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan mencari terobosan-terobosan baru dan aktual untuk lebih mempertajam peningkatan suasana belajar yang kondusif, inovatif, dan menyenangkan siswa;

c. Kendala-kendala yang dihadapi guru hendaknya dijadikan suatu tantangan bukan hambatan, sebab dengan persepsi demikian ada semangat guru dalam bekerja sebagai pendidik;

d. Semangat yang penuh, etos kerja dan etos belajar yang tinggi perlu ditumbuhkembangkan oleh guru dan siswa selama belajar dan sekolah, sebab minimal dengan modal tersebut proses pembelajaran IPS akan berlangsung dengan baik dan lancar.

2. Bagi siswa

a. Siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran.

b. Pembelajarn IPS dengan menggunakan metode bermain peran memudahkan siswa dalam memahami pelajaran IPS karena berkaitan dengan kehidupan nyata.

c. Pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran siswa merasa senang.