

## BAB V

### KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

#### 1. Kesimpulan

Setelah dilaksanakan semua rencana tindakan pembelajaran mulai dari siklus I sampai siklus III dengan menerapkan pembelajaran IPS dengan menerapkan metode bermain peran di kelas V SDN ciwaruga II Kab. Bandung Barat dapat di ambil kesimpulan bahwa :

1. Perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menerapkan metode bermain peran berpedoman pada langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut : Langkah I mengidentifikasi masalah dengan cara memotivasi para peserta, Langkah II pemilihan peran, Langkah III menyiapkan sebagai pengamat yang akan dicapai, Langkah IV menyusun skenario pembelajaran, Langkah V pemeranan, Langkah VI tahapan diskusi dan evaluasi, Langkah VII melakukan pemeranan ulang, Langkah VIII melakukan dan evaluasi tahap kedua, Langkah IX membagi pengalaman dan menarik generalisasi.
2. Metode bermain peran dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Strategi pembelajaran model bermain peran mulai dari pelaksanaan mulai dari siklus pertama sampai ketiga, peranan kelompok siswa mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada kelompoknya. Siswa yang dibimbing oleh ketua kelompoknya mampu menimbulkan rasa percaya diri untuk menyelesaikan tugasnya.

3. Metode bermain peran dapat meningkatkan prestasi siswa.

Hasil data analisis diperoleh gambaran bahwa nilai prestasi siswa melalui pendekatan metode bermain peran cukup signifikan. Hal ini dapat diperoleh dalam tahapan tindakan kelas sebagai berikut :

a. Tindakan kelas pertama

Dalam tindakan kelas pertama diperoleh data prestasi siswa sebagai berikut :

1. Untuk penilaian kognitif, nilai siswa diambil dari hasil pre tes sebelum model bermain peran dilakukan. Dan diperoleh nilai rata-rata 5.52
2. Untuk nilai afektif dan psikomotor, nilai siswa diambil dari hasil bermain peran dan diperoleh nilai rata-rata adalah (1) nilai pemahaman konsep untuk nilai baik sebesar 16%, untuk cukup sebesar 56%, dan untuk nilai kurang 28% ; (2) nilai kerjasama untuk nilai baik sebesar 16%, untuk nilai cukup sebesar 68%, dan untuk nilai kurang 16% ; (3) nilai kreatifitas konsep untuk nilai baik sebesar 24%, untuk nilai cukup sebesar 44%, dan untuk nilai kurang sebesar 32%.

b. Tindakan kelas kedua

Dalam tindakan kelas kedua diperoleh data prestasi siswa sebagai berikut:

1. Untuk penilaian kognitif, nilai siswa diambil dari hasil pre tes sebelum model bermain peran dilakukan. Dan diperoleh nilai rata-rata 6.36
2. Untuk nilai afektif dan psikomotor, nilai siswa diambil dari hasil bermain peran dan diperoleh nilai rata-rata adalah (1) nilai pemahaman konsep untuk nilai baik sebesar 20%, untuk cukup sebesar 64%, dan untuk nilai kurang 16% ; (2) nilai kerjasama untuk nilai baik sebesar 20%, untuk nilai cukup sebesar 68%, dan untuk nilai kurang 12% ; (3) nilai kreatifitas konsep untuk nilai baik sebesar 24%, untuk nilai cukup sebesar 52%, dan untuk nilai kurang sebesar 24%.

c. Tindakan kelas ketiga :

Dalam tindakan kelas kedua diperoleh data prestasi siswa sebagai berikut:

1. Untuk penilaian kognitif, nilai siswa diambil dari hasil pre tes sebelum model bermain peran dilakukan. Dan diperoleh nilai rata-rata 7.04
2. Untuk nilai afektif dan psikomotor, nilai siswa diambil dari hasil bermain peran dan diperoleh nilai rata-rata adalah (1) nilai pemahaman konsep untuk nilai baik sebesar 24%, untuk cukup sebesar 64%, dan untuk nilai kurang 12% ; (2) nilai kerjasama untuk nilai baik sebesar 24%, untuk nilai cukup sebesar 68%, dan untuk nilai kurang 8% ; (3) nilai kreatifitas konsep untuk nilai baik sebesar

32%, untuk nilai cukup sebesar 52%, dan untuk nilai kurang sebesar 16%.

## **2. Rekomendasi**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dikemukakan rekomendasi bahwa pembelajaran IPS dengan menerapkan metode bermain peran akan lebih efektif apabila :

1. Dalam kegiatan pembelajaran IPS dengan menerapkan metode bermain peran sebaiknya lebih menekankan pada upaya pengembangan kemampuan hasil penilaian afektif dan psikomotor sehingga mampu meningkatkan suasana belajar yang kondusif.
2. Penelitian-penelitian lain tentang pembelajaran IPS dengan menerapkan metode bermain peran perlu dilakukan lebih lanjut dengan pelaksanaan kegiatan yang lebih baik dan terkoordinasi sehingga dapat dijadikan alternatif bagi pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di sekolah.
3. Analisis terhadap motivasi belajar siswa dan hasil prestasi belajar siswa yang dicapai selama KBM menunjukkan adanya peningkatan. Sedangkan yang perlu diperhatikan guru lebih lanjut terhadap prestasi belajar adalah keantusiasan siswa dalam melaksanakan KBM serta kemampuan siswa dalam bekerjasama harus dilatih dan dibiasakan sehingga pembelajaran dengan menerapkan metode bermain peran dapat dilaksanakan lebih optimal.