

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas pada pembelajaran IPS dalam materi pokok kegiatan jual beli dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) yang dilakukan pada kelas III di SDN Karangmadu Kecamatan Ciater Kabupaten Subang diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam pembelajaran IPS di kelas III pada topik kegiatan jual beli dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) pencapaian hasil belajar siswa mengalami perbaikan yang sangat signifikan. Pada pembelajaran tindakan siklus I diperoleh hasil evaluasi akhir dengan rata-rata 6,8 dan evaluasi proses mendapatkan rata-rata 8,25. Hal ini menunjukkan masih perlu diadakan perbaikan pada tindakan selanjutnya karena masih berada pada tingkatan *kurang* dan belum mencapai KKM (*nilai 7,0*) yang telah ditetapkan. Tetapi pada pembelajaran tindakan siklus II siswa mengalami perubahan yang lebih baik dengan hasil evaluasi akhir mendapat rata-rata 8,8 dan evaluasi proses 9,75. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sudah mencapai hasil yang maksimal dan mencapai tujuan pembelajaran, serta sudah mencapai KKM (*nilai 7,0*) yang telah ditetapkan sehingga berada pada tingkatan *baik sekali*. Hal tersebut menggambarkan bahwa pembelajaran IPS di kelas III pada topik kegiatan jual beli dengan

menggunakan metode bermain peran (*role playing*) dapat memperbaiki hasil belajar siswa.

2. Dari hasil observasi awal yang dilakukan di kelas III SDN Karangmadu Kecamatan Ciater Kabupaten Subang diperoleh bahwa setiap proses pembelajaran IPS berlangsung masih saja didominasi dengan penggunaan metode ceramah. Dimana siswa hanya mencatat, menghafal materi yang dipelajari sehingga siswa cenderung pasif dalam setiap pembelajaran. Akibatnya siswa merasa jenuh dan bosan, serta kurang merespon materi yang disampaikan oleh guru sehingga hasil belajar yang diperoleh tidak maksimal. Kemudian, peneliti melakukan perubahan dalam kegiatan pembelajaran IPS kelas III pada topik kegiatan jual beli dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*). Awalnya ketika tindakan siklus I dilaksanakan siswa merasa kaku karena siswa belum terbiasa belajar dengan metode yang baru dilakukan di kelas III seperti metode bermain peran (*role playing*). Dalam bermain peran siswa kurang menghayati perannya masing-masing. Selain itu dalam mengerjakan tugas kelompok, siswa kurang terlihat kerjasama antar kelompoknya. Karena yang mengerjakan tugasnya hanya satu atau dua orang siswa saja. Tetapi setelah adanya tindakan perbaikan pada siklus II, respon siswa sangat baik, serta antusias dalam melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) pada topik kegiatan jual beli. Itu disebabkan karena siswa ikut terlibat langsung dalam proses pembelajaran dan sudah mulai terbiasa dengan proses pembelajaran seperti itu.

3. Dari keseluruhan kegiatan tindakan siklus I dan siklus II dapat diperoleh kesimpulan bahwa pembelajaran IPS di kelas III pada topik kegiatan jual beli dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) dapat membuat hasil belajar siswa meningkat dan respon siswa pun sangat baik.

B. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, ada beberapa rekomendasi yang bisa disampaikan oleh penulis, sebagai berikut :

1. Pembelajaran melalui penggunaan metode bermain peran (*role playing*) bisa menjadi salah satu alternatif guru dalam memilih strategi pembelajaran, terutama untuk mata pelajaran IPS di kelas III Sekolah Dasar dengan materi pokok kegiatan jual beli dan pada umumnya untuk mata pelajaran yang lainnya.
2. Kepala Sekolah dan guru hendaknya bekerjasama untuk menciptakan situasi kegiatan pembelajaran yang kondusif agar siswa terangsang/termotivasi untuk belajar dengan baik.
3. Guru harus pandai-pandai memilih dan memilih strategi dan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan sesuai dengan bakat dan minat siswa khususnya pada mata pelajaran IPS dan umumnya untuk mata pelajaran lainnya.
4. Ketika mengajar guru semestinya memperhatikan aktivitas siswa serta mengikuti pembelajaran terutama dalam hal perhatian terhadap mata pelajaran, rasa ingin tahunya ditumbuh kembangkan, partisipasi dalam

kegiatan pembelajaran, baik dengan guru maupun dengan siswa, kerjasama dalam kelompok, kepeduliannya terhadap teman dan kepedulian mereka terhadap lingkungan sekitar mereka.

5. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) dalam materi pokok kegiatan jual beli diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa dan diharapkan mampu dipergunakan dalam kehidupan sosial mereka untuk kehidupan selanjutnya .

