

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan pelaksanaan dan pembahasan hasil penelitian dalam Bab IV, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

##### 1. Proses Pembelajaran

Adapun proses pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* adalah:

- a. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.
- b. Menyusun teks pemeranan yang baik agar siswa termotivasi untuk belajar di kelas.
- c. Menyiapkan alat peraga yang lengkap untuk menunjang pelaksanaan *role playing*.
- d. Guru melakukan apersepsi dengan cara menunjukkan gambar Ir. Soekarno, Moh. Hatta dan beberapa tokoh lainnya yang berperan penting dalam detik-detik menjelang proklamasi, lalu memberikan pertanyaan sebagai berikut:
  - 1) Gambar siapakah ini?
  - 2) Apa peranannya dalam detik-detik menjelang proklamasi?
- e. Guru menuliskan judul materi yang akan diajarkan.
- f. Guru memberi penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.

- g. Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam pemeranan, peranan yang harus dimainkan oleh pemeran, serta waktu yang disediakan.
- h. Guru membentuk kelompok peserta didik yang akan bermain peran, setiap kelompok diberi teks pemeranan.
- i. Guru menempelkan *name tag* (papan nama) tokoh kepada masing-masing pemeran.
- j. Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan diperankan. Permasalahannya yaitu terjadi perdebatan dalam memproklamasikan kemerdekaan.
- k. Kelompok siswa yang akan melakukan *role playing* diminta untuk mempelajari dialog masing-masing.
- l. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khususnya pada siswa yang terlibat dalam pemeranan.
- m. Guru memanggil peserta didik yang sudah ditunjuk untuk dibagikan alat peraga atau media yang menunjang proses *role playing*.
- n. Siswa yang sudah ditunjuk sebagai pemeran diminta memainkan *role playing*.
- o. Kelompok siswa yang tidak melakukan *role playing* diminta memperhatikan pelaksanaan *role playing*.
- p. Kelompok siswa yang tidak melakukan *role playing* diminta membandingkan dialog yang sedang diperagakan dengan dialog yang mereka baca.

- q. Guru memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan.
- r. Guru melakukan diskusi baik tentang jalannya *role playing* maupun materi cerita yang diperankan dan guru mendorong agar siswa dapat memberikan kritik dan tanggapan terhadap proses pelaksanaan *role playing*.
- s. Guru melakukan evaluasi terhadap materi *role playing*.
- t. Guru merumuskan kesimpulan pembelajaran bersama siswa mengenai materi *role playing* yang telah dilakukan siswa.

## 2. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Dari hasil penelitian mulai dari pra siklus (sebelum tindakan), siklus I, siklus II, dan siklus III (setelah tindakan), diperoleh hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan. Hasil yang diperoleh pun mengalami peningkatan. Terlihat dari rata-rata nilai hasil belajar siswa dari pra siklus 40,31 (kurang sekali) kemudian pada siklus I meningkat sebesar 24,80% menjadi 50,31 (kurang) kemudian pada siklus II meningkat sebesar 27,26% menjadi 65,31 (cukup) dan pada siklus III meningkat sebesar 29,81% menjadi 83,12 (baik). Ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *role playing*.

Kegiatan guru dan aktivitas belajar siswa meningkat dari siklus I sampai siklus III karena pembelajaran konsep sejarah menggunakan metode *role playing*. Dengan adanya peningkatan kegiatan guru dan aktivitas belajar siswa menyebabkan peningkatan hasil belajar siswa juga. Ini berarti melalui

metode *role playing*, maka hasil belajar siswa pada konsep sejarah meningkat.

## **B. Saran**

Saran yang diajukan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1. Bagi Siswa**

Dalam setiap proses pembelajaran diharapkan untuk selalu berperan aktif, seperti bertanya, menjawab, dan berpendapat. Hal ini agar tidak terjadi kepasifan dalam proses pembelajaran dan agar terjadinya komunikasi dua arah.

### **2. Bagi Guru**

Guru harus lebih mempersiapkan pembelajaran yang lebih menarik untuk siswa, serta memberikan kemudahan bagi seluruh peserta didik, agar dapat mengembangkan potensi atau kemampuan secara optimal. Dalam hal ini, guru harus lebih kreatif, profesional dan menyenangkan. dimana proses pembelajaran mangacu pada strategi pembelajaran dan aktivitas belajar siswa.

### **3. Bagi Kepala Sekolah**

Hendaknya memberikan kesempatan pada guru-guru untuk dapat menggali pengetahuannya dan mengeksplorasikan pengetahuannya tersebut kepada anak didiknya. Sehingga tercipta situasi dan kondisi belajar mengajar dalam pembelajaran.

Demikian saran yang dapat disampaikan, dengan harapan memiliki kepentingan yang sama dalam membina generasi yang kreatif serta inovatif.

## REKOMENDASI

Penelitian ini dilaksanakan dalam waktu kurang lebih dua bulan dan menunjukkan hasil yang cukup signifikan. Berdasarkan hasil penelitian, maka direkomendasikan untuk peneliti selanjutnya, agar dapat dijadikan suatu perbandingan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih baik. Diharapkan peneliti selanjutnya senantiasa dapat memilih metode yang memiliki kelebihan tersendiri yang dapat meningkatkan atau mengembangkan kemampuan siswa, tentunya harus sesuai dengan konsep yang dipilih. Dikarenakan penelitian ini masih terbatas, sehingga diharapkan dapat disempurnakan menjadi lebih baik lagi dari penelitian sebelumnya.