

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 3 Wangunsari Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat pada semester kedua tahun ajaran 2011/2012 dengan melalui tiga siklus, maka dapat disimpulkan sesuai dengan rumusan masalah yang ada yaitu sebagai berikut:

1. Perencanaan penggunaan metode *role playing* ini, guru sebelumnya harus mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Siswa (LKS) yang berisi naskah *role playing*, Lembar Kerja Kelompok (LKK), lembar evaluasi, lembar observasi aktivitas siswa, lembar observasi aktivitas guru, buku paket IPS kelas IV, media sebagai alat penunjang pembelajaran dan lembar angket untuk siswa yang diberikan pada akhir siklus ke III.
2. Pelaksanaan metode *role playing* pada mata pelajaran IPS materi kegiatan ekonomi penduduk di kelas IV SDN 3 Wangunsari, berlangsung secara menyenangkan dimana siswa lebih aktif, kreatif, berani, dan sebagian besar siswa mulai terbiasa berdiskusi serta bekerja sama dengan anggota kelompok yang berbeda sehingga siswa dapat menyelesaikan tugas kelompok dengan baik. Selain itu, meningkatnya minat siswa

terhadap pembelajaran IPS khususnya pada materi kegiatan ekonomi penduduk.

3. Penggunaan metode *role playing* ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa baik kognitif, afektif maupun psikomotornya. Setelah menggunakan metode *role playing* hasil belajar siswa meningkat yaitu pada siklus I siswa yang lulus KKM sebanyak 52% (14 orang siswa) dan yang tidak lulus KKM sebanyak 48% (13 orang siswa) dengan nilai rata-rata 62, untuk nilai afektif dan psikomotornya dengan nilai rata-rata 1,89 yang masuk kategori cukup. Pada siklus II siswa yang lulus KKM sebanyak 63% (17 orang siswa) dan yang tidak lulus KKM sebanyak 37% (10 orang siswa) dengan nilai rata-rata 70, untuk nilai afektif dan psikomotornya dengan nilai rata-rata 2,38 yang masuk kategori baik. Pada siklus III siswa yang lulus KKM sudah memenuhi kriteria ketuntasan belajar karena sebanyak 89% (24 orang siswa) dan yang tidak lulus KKM hanya 11% (3 orang siswa) dengan nilai rata-rata 79, untuk nilai afektif dan psikomotornya dengan nilai rata-rata 2,66 yang masuk kategori baik.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, ada beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi guru

Selain dapat meningkatkan hasil belajar siswa, pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan dalam bermain peran dan meningkatnya nilai sikap siswa berupa minat, kedisiplinan dan tanggung jawab. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat mencoba mengkaji dan mengimplementasikan model pembelajaran tersebut tentang pokok bahasan lainnya pada pembelajaran IPS dalam upaya meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran IPS dan diharapkan dapat membaurkan kembali kelompok siswa agar diantara semua siswa dapat terjalin hubungan yang baik dalam proses pembelajaran.

2. Bagi peneliti

Dalam mengaplikasikan metode *role playing* dengan menggunakan penelitian tindakan kelas, hendaknya lebih memperhatikan langkah-langkah *role playing* sehingga siswa dapat melaksanakannya dengan baik. Selain itu harus lebih memperhatikan dalam penilaian, bukan hanya dari segi kognitif saja tetapi juga dari segi afektif dan psikomotor siswa. Hal ini perlu ditekankan karena hasil belajar siswa bukan hanya diarahkan untuk menguasai pengetahuan saja, tetapi juga mengembangkan segi afektif dan psikomotor siswa. Namun demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan atau rujukan dalam melakukan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan penggunaan metode *role playing* dalam kegiatan belajar mengajar.