

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dengan empat siklus tindakan dan pembahasan yang telah diuraikan di muka, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran dengan *role playing* dapat meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan suasana belajar yang kondusif, yang menyenangkan bagi siswa. Adapun secara umum, upaya guru IPS untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dalam pembelajaran pengetahuan sosial antara lain:
  - a. Penggunaan metode yang bervariasi di dalam kelas.
  - b. Guru mengupayakan untuk mencari media atau alat peraga/bantu pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat anak dalam belajar.
  - c. Guru berupaya untuk mengadakan pembelajaran IPS tidak selalu di ruang kelas, namun di luar kelas (*outdoor*), ia berusaha untuk mengadakan kegiatan karya wisata ke tempat-tempat yang sekiranya banyak ditemukan bahan pelajaran IPS.
  - d. Guru menyuruh anak-anak untuk membawa bahan-bahan yang mereka temukan di luar kelas yang ada kaitannya dengan pelajaran IPS dan bersama guru lain mengadakan mengajar bersama di luar kelas.



- e. Ketika di dalam kelas, guru IPS berusaha untuk tidak mendominasi pembelajaran dan guru IPS sering meminta kepada siswa yang kelihatan pintar untuk membantu siswa yang kelihatan kurang, seperti dalam pengerjaan tugas.
  - f. Kepada siswa yang berhasil memperoleh nilai yang tinggi, maka guru IPS seringkali memberikan pujian atau hadiah alakadarnya sebagai rasa berbahagia atas prestasi yang dicapai muridnya.
  - g. Kepada siswa yang tidak mematuhi aturan main dalam pembelajaran IPS, guru IPS sering memberikan hukuman yang bersifat mendidik.
  - h. Guru IPS seringkali menyajikan sebuah cerita yang aktual terlebih dahulu sebelum memasuki materi/pokok bahasan.
2. Manfaat yang dapat diperoleh dari penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran IPS :
- a. Bagi Guru
    - 1) Mengembangkan kemampuan guru dalam mengembangkan minat, dorongan untuk mengetahui realitas dan dorongan untuk menemukan sendiri fenomena kehidupan siswa.
    - 2) Mengembangkan kemampuan guru dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa serta memudahkan pengkondisian siswa agar memiliki pengetahuan dan sikap untuk menghayati dan memecahkan masalah.
  - b. Bagi Siswa
    - 1) Meningkatkan minat belajar siswa

- 2) Melatih mengembangkan kemampuan kognitif dan afektif siswa
  - 3) Melatih keterampilan siswa dalam mengemukakan pendapat, saran dan kritik.
  - 4) Mengembangkan partisipasi siswa dalam belajar.
3. Upaya guru IPS dalam mengatasi kendala-kendala penggunaan metode *role playing* antara lain:
- a. Guru IPS berupaya semaksimal mungkin untuk menyadarkan mereka akan pentingnya peran yang akan dilakoninya.
  - b. Guru IPS berusaha untuk memberikan cerita dan contoh tentang seni peran yang tiap hari anak-anak saksikan di televisi.
  - c. Guru IPS dan siswa berusaha untuk mencari alat-alat yang ada di sekitar sekolah atau rumahnya atau lingkungannya.
  - d. Guru IPS berusaha untuk membaca berbagai buku sumber yang berkaitan dengan metode bermain peran. Di samping itu ia juga sering berdiskusi dengan guru mata pelajaran lain tentang penggunaan metode ini.
  - e. Bagi anak yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal-soal tes, di luar pelajaran guru IPS berdialog dengan mereka tentang faktor penyebab kesulitan itu dan materi apa yang menyebabkan mereka kesulitan.
  - f. Guru IPS berusaha secara terus-menerus untuk memberi penerangan pada anak akan pentingnya peran yang dilakoninya.
  - g. Guru IPS berusaha untuk berlatih dengan anak di kelas ketika pelajaran kosong atau terkadang sekali-kali ketika istirahat. Bahkan ditugaskan kepada anak secara berkelompok berlatih di rumah.

- h. Disarankan kepada siswa untuk sering berlatih sendiri atau bersama-sama dengan temannya. Juga guru IPS berusaha memilih dan memilah mana anak-anak yang cocok memerankan seorang tokoh tertentu dan mana anak yang hanya cocok di peran yang lain.
  - i. Guru IPS berusaha untuk menulis naskah peran anak masing-masing dengan bahasa yang jelas dan tidak terlalu luas, singkat, padat dan mudah dimengerti oleh anak.
  - j. Semua aspek yang menunjang peran oleh guru diupayakan dipersiapkan secara matang terlebih dahulu, terlebih lagi dengan persiapan yang matang, otomatis biasanya pelaksanaannya pun akan baik, dan akhirnya akan baik pula.
4. Penggunaan metode bermain peran efektif digunakan dalam pembelajaran IPS, hal ini dapat dilihat dari dijumpainya beberapa perubahan, baik yang terjadi pada guru IPS itu sendiri maupun yang terjadi pada diri siswa. Siswa tampak lebih berminat dan antusias untuk melaksanakan belajar. Tingkat partisipasi siswa lebih baik serta kemampuan mengemukakan pendapat dan saran juga menjadi lebih baik.

## **B. Implikasi**

Implikasi dari hasil penelitian sebagai berikut:

1. Guru yang tidak menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran IPS akan berdampak pada kurang cepatnya guru dalam mencapai target pembelajaran dan tidak bersemangatnya anak dalam belajar.

2. Upaya guru IPS untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dalam pembelajaran pengetahuan sosial akan berakibat pada tumbuh dan berkembangnya minat anak dalam belajar, sehingga aktivitas belajar anak meningkat, dan prestasi belajarnya pun akan meningkat pula.
3. Dengan adanya beberapa perubahan melalui penerapan metode bermain peran, anak akan mempunyai pengalaman dan penghayatan yang berharga sebagai modal hidupnya kelas ketika terjun ke masyarakat.
4. Kendala-kendala yang ditemukan guru dalam penggunaan metode *Role playing* ketika proses pembelajaran IPS berlangsung akan menghambat pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.
5. Upaya guru IPS dalam mengatasi kendala-kendala penggunaan metode *role playing* memberikan semangat etos kerja yang tinggi bagi guru dan etos belajar yang tinggi bagi siswa.

### C. Rekomendasi

Rekomendasi dari penelitian ini adalah:

1. Dalam materi-materi yang menuntut anak untuk bermain peran, hendaknya guru tidak ragu-ragu dalam menerapkan metode bermain peran. Tanamkan keyakinan bahwa ia bisa dalam menerapkannya. Optimisme harus senantiasa muncul pada diri guru akan keberhasilan proses pembelajaran.
2. Hendaknya guru mempertahankan upayanya yang selama telah dilakukannya dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan hendaknya pula mencari terobosan-terobosan yang baru dan aktual untuk lebih mempertajam peningkatan suasana belajar yang kondusif, inovatif, dan menyenangkan siswa.



3. Perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa dan guru IPS hasil dari penerapan metode bermain peran hendaknya dipertahankan dan ditingkatkan ke arah yang lebih baik, terutama perubahan yang menyangkut motivasi dan minat anak dalam beraktivitasnya selama di sekolah.
4. Kendala-kendala yang dihadapi guru IPS hendaknya dijadikan suatu tantangan bukan hambatan, sebab dengan persepsi demikian ada semangat guru dalam bekerja sebagai seorang pendidik.
5. Semangat, etos kerja dan etos belajar yang tinggi perlu dikembangkan oleh guru IPS dan siswa selama belajar di sekolah.
6. Tugas pimpinan sekolah merupakan faktor yang terkait langsung dengan penyelenggaraan proses pendidikan di sekolah, dalam mengembangkan kemampuan guru dalam pembelajaran akan memotivasi guru dalam menjadikan model pembelajaran *Role Playing* sebagai model yang efektif untuk peningkatan metode pembelajaran di Sekolah Dasar.
7. Pengembang kebijakan pendidikan dasar dinas terkait yang berwenang dalam mengembangkan kinerja tenaga pendidik dasar, merupakan faktor penentu bagi keberhasilan dan efektivitas pengembangan model *role playing*, semoga hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan dalam rangka penyusunan kurikulum pendidikan atau latihan kependidikan untuk Sekolah Dasar.
8. Bertitik tolak dari keterbatasan penelitian ini, maka kepada peneliti selanjutnya, harap diteliti kembali serta buat pengembangan metode pembelajaran *role playing* ini agar pembelajaran IPS di Sekolah Dasar lebih optimal.