

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang telah dilaksanakan di SDN. Bungurjaya 2 yang berlokasi di jalan Ukasah kecamatan Cikalongkulon kabupaten Cianjur yang melalui tiga siklus serta hasil dari pembahasan dan analisis, maka penulis dapat menyimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Penerapan metode bermain peran (*role playing*) pada siswa kelas V SDN Bungurjaya 2 kecamatan Cikalongkulon kabupaten Cianjur tahun ajaran 2009/2010 pada materi persiapan kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar negara mendapat sambutan yang baik dari siswa, siswa menjadi senang dan merasa tidak jenuh mengikuti pembelajaran IPS, Siswa lebih berani tampil di depan umum atau kelas untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya dalam memerankan tokoh yang sesuai dengan naskah cerita, Dengan menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*) dalam proses pembelajaran terbukti dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa, Keaktifan itu berupa kegiatan fisik dan kegiatan psikis. Kegiatan fisik berupa membaca, mendengar, menulis, berlatih keterampilan-keterampilan, dan sebagainya. Sedangkan kegiatan psikis yaitu dapat menggunakan khasanah pengetahuan yang dimiliki dalam memecahkan masalah yang dihadapi.

2. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, bahwa dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi persiapan kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar negara di kelas V SDN Bungurjaya 2 Kecamatan Cikalongkulon Kabupaten Cianjur tahun ajaran 2009/2010. Hal tersebut ditandai dengan adanya peningkatan rata-rata hasil IPS yaitu pada siklus I nilai rata-rata siswa sebesar 67,00, siklus II sebesar 74,80 dan siklus III sebesar 80,00. Demikian juga aktifitas guru semakin meningkat yakni mampu mengelola proses pembelajaran IPS lebih aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan
3. Penerapan metode bermain peran (*Role Playing*) pada siswa kelas V SDN Bungurjaya 2 tidak terlepas dari kendala –kendala yang dihadapi baik dari pihak guru maupun siswa. Dalam pelaksanaan tindakan kendala-kendala yang dihadapi yaitu waktu yang telah dialokasikan selalu kurang sehingga pembelajaran melebihi waktu yang telah dialokasikan, keterbatasan sarana dan prasana yang ada, siswa sulit untuk dikondisikan, dibutuhkan kesabaran yang lebih untuk memotivasi siswa agar mau terlibat dalam pembelajaran, ketika mempelajari naskah yang harus diperankan memerlukan ketelitian, pemahaman, waktu dan konsentrasi yang lebih. Untuk mengatasi hambatan-hambatan tersebut, peneliti mengadakan diskusi dengan observer dan membuat perencanaan yang lebih lebih rinci.

B. Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan diatas, dalam rangka perbaikan tindakan berikutnya, maka dibawah ini akan disampaikan beberapa rekomendasi antara lain:

1. Bagi guru, hendaknya:
 - a. Jangan ragu dan segan untuk dapat menggunakan variasi metode dalam pembelajaran IPS. Metode bermain peran (*role playing*) hendaknya terus dilaksanakan dalam pembelajaran supaya siswa terbiasa dan tidak kaku
 - b. Untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan melalui penerapan metode bermain peran (*Role Playing*), hendaknya dalam membuat perencanaan tindakan dilakukan secara lebih rinci dan dituangkan dalam RPP.
2. Bagi kepala sekolah, hendaknya dapat:
 - a. Memberikan fasilitas bagi pendidik untuk mengembangkan potensinya demi meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan.
 - b. Memberikan penghargaan bagi guru teladan sehingga kreatifitas para guru dapat terpacu
3. Bagi siswa, melalui penerapan metode bermain peran (*role playing*) ini, hendakny dapat:
 - a. Memotivasi siswa untuk selalu belajar dan berlatih di sekolah maupun di rumah.
 - b. Terlibat secara aktif dalam pembelajaran.