

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh penerapan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) terhadap kompetensi sosial kognitif dan kompetensi sosial afektif dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. Berikut ini dapat diuraikan beberapa kesimpulan:

1. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap refleksi siswa dalam proses pembelajaran dengan penerapan pembelajaran metode bermain peran, terdapat beberapa perubahan, antara lain:
 - a. Penerapan pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan aktivitas dan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran.
 - b. Siswa memiliki keberanian dalam memainkan peran sebagai partisipan, mengemukakan pendapat dan menghargai pendapat teman.
 - c. Dalam melakukan pemeranan, siswa mampu menjaga etika bermain peran, memimpin diskusi, bekerja sama, tanggung jawab, mencari dan mengolah informasi, menganalisis dan membuat simpulan.
 - d. Bermain peran dapat menumbuhkan sikap kritis, demokratis dan kreatif siswa dalam menyikapi persoalan yang dihadapi pada saat pembelajaran.
2. Pengaruh penerapan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) terhadap kompetensi sosial kognitif siswa dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar dibandingkan dengan pembelajaran konvensional tidak menunjukkan

perbedaan yang signifikan. Namun, penerapan pembelajaran bermain peran dan konvensional dapat meningkatkan kompetensi sosial kognitif siswa yang signifikan. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan (n-gain) kompetensi sosial kognitif siswa rata-rata sebesar 0,13 (13%) pada kelas eksperimen dan 0,11 (11%) pada kelas kontrol.

3. Pengaruh penerapan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) terhadap kompetensi sosial afektif siswa dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar dibandingkan dengan pembelajaran konvensional menunjukkan perbedaan yang signifikan. Perbedaan kompetensi sosial kognitif siswa dapat dilihat dari rata-rata peningkatan (n-gain) pada kelas eksperimen sebesar 0,38 (38%), dan rata-rata peningkatan (n-gain) kompetensi sosial kognitif pada kelas kontrol sebesar 0,22 (22%). Hal ini menunjukkan selisih peningkatan yang signifikan, yaitu sebesar 0,16 (16%).

B. Saran

Dari temuan hasil penelitian menunjukkan penerapan pembelajaran bermain peran (*role playing*) dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar, dapat diuraikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Penerapan pembelajaran bermain peran (*role playing*) dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar dapat meningkatkan kompetensi sosial kognitif dan kompetensi sosial afektif. Dalam meningkatkan kompetensi sosial kognitif, dan kompetensi sosial afektif, penerapan metode pembelajaran bermain peran dapat melibatkan siswa sebagai partisipan dan pengamat dalam situasi atau

masalah nyata dan keinginan untuk mengatasinya. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Mulyani Sumantri (2001), bahwa esensi bermain peran adalah keterlibatan partisipan dan pengamat dalam situasi atau masalah nyata dan keinginan untuk mengatasinya. Pemahaman atas keterlibatan ini menyajikan contoh kehidupan perilaku manusia yang merupakan contoh hidup bagi siswa untuk: (1) Menjajagi perasaannya; (2) Menambah pengetahuan tentang sikap, nilai dan persepsinya; (3) Mengembangkan keterampilan dan sikapnya dalam memecahkan masalah; dan (4) Mengkaji pelajaran dengan berbagai cara.

2. Metode pembelajaran bermain juga dapat diterapkan sebagai metode pembelajaran untuk pendalaman materi dan remedial. Dengan menerapkan metode pembelajaran bermain peran dapat memungkinkan siswa tidak merasa jenuh atau bosan terhadap pembelajaran. Karena pembelajaran bermain peran adalah metode pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan. Selain itu dengan menerapkan metode pembelajaran bermain sebagai metode pembelajaran dapat membantu siswa dalam mengaplikasikan konsep terhadap situasi dan permasalahan nyata. Hal ini dapat membantu siswa untuk memperdalam pengetahuan tentang konsep yang dipelajari jika masih ada yang masih bersifat abstrak pada pembelajaran sebelumnya.
3. Sebelum penerapan metode pembelajaran bermain peran dalam pembelajaran, perlu mempertimbangkan materi yang akan diajarkan, media yang dibutuhkan serta jumlah siswa. Jika tidak, maka proses dan hasil pembelajaran kurang maksimal. Misalnya untuk kelas yang besar harus membuat suatu permainan

yang membutuhkan partisipan yang banyak, sehingga peserta pembelajaran ikut berpartisipasi sekaligus aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang secara umum belajar secara puas efektif ketika mereka puas dengan situasi yang terjadi (Basset, et al., dalam Muhammad Ali, 2007). Metode pembelajaran bermain peran harus dapat melibatkan siswa secara aktif baik sebagai partisipan maupun sebagai pengamat. Dengan keterlibatan siswa secara aktif memungkinkan siswa merasa puas dengan tanggung jawab dan situasi yang terjadi.

