

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa kemampuan guru menerapkan metode pembelajaran bermain peran pada pembelajaran IPS di SDN 17 Bongomeme telah dilaksanakan sesuai langkah-langkah yang ditetapkan sebagai berikut : (1) Penjelasan umum, (2) Memilih para pelaku, (3) Menentukan Observer, (4) Menentukan jalan cerita, (5) Pelaksanaan (main), (6) Diskusi dan penilaian, (7) Permainan ulangan, (8) Diskusi dan penelaahan, (9) Mempertaruhkan pikiran, pengalaman dan membuat kesimpulan.

Penerapan metode bermain peran pada pembelajaran IPS di SDN 17 Bongomeme mengalami berbagai hambatan salah satunya dalam pemilihan peran, sebagian siswa dengan berbagai akal berusaha untuk mendapatkan bagian dalam peran tersebut.

Solusi yang dilakukan untuk mengatasi masalah metode bermain peran pada pembelajaran IPS di SDN 17 Bongomeme diantaranya guru memberikan motivasi bagi siswa yang sudah berani berperan dengan baik akan mendapatkan *reward*/hadiah. Dengan demikian metode bermain peran dapat menjadi salah satu metode pembelajaran yang mampu mengaktifkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran IPS.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan,peneliti memberikan saran sebagai tindak lanjut terkait penelitian yang telah dilaksanakan adalah sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran bermain peran yang telah diterapkan di SDN 17 Bongomeme Kecamatan Bongomeme Kabupaten Gorontalo bisa dijadikan

sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan pemahaman konsep pembelajaran IPS pada materi yang lain.

2. Bagi peneliti lain yang tertarik untuk mengadakan penelitian tentang Metode pembelajaran bermain peran, dapat mengadakan penelitian lebih lanjut tentang aspek-aspek lain dalam pembelajaran dan dapat mengaplikasikannya pada materi yang berbeda.