

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas metode bermain peran dalam meningkatkan karakter peduli sosial dan hasil belajar IPS siswa kelas IX MTs Negeri 1 Sragen. Berdasarkan analisis data yang dilakukan, diperoleh tiga kesimpulan utama sebagai berikut:

1. Peningkatan Karakter Peduli Sosial

Metode bermain peran terbukti efektif dalam meningkatkan karakter peduli sosial siswa. Sebelum intervensi, siswa menunjukkan sikap pasif terhadap isu sosial dan kurang terbiasa berkolaborasi. Setelah penerapan metode, terjadi perubahan positif yang signifikan. Siswa menjadi lebih empatik, mampu memahami perspektif orang lain, dan menunjukkan keprihatinan terhadap permasalahan sosial. Mereka juga menunjukkan semangat kerja sama yang tinggi dan saling membantu dalam proses pembelajaran.

Refleksi setelah bermain peran memperkuat pemahaman siswa akan tanggung jawab sosial dan mendorong mereka untuk berkontribusi dalam penyelesaian masalah nyata di lingkungan sekitar.

2. Peningkatan Hasil Belajar IPS

Penerapan metode bermain peran meningkatkan hasil belajar IPS secara menyeluruh pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Pada aspek kognitif, siswa lebih memahami konsep IPS secara mendalam karena mengalami langsung simulasi peran yang berkaitan dengan materi pelajaran. Pada aspek afektif, motivasi dan ketertarikan terhadap pelajaran meningkat karena suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Sementara pada aspek psikomotorik, siswa mengembangkan keterampilan komunikasi, berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kolaborasi. Dengan demikian, metode ini tidak hanya menyampaikan pengetahuan, tetapi juga membentuk keterampilan penting abad ke-21.

3. Keterkaitan Positif antara Karakter Peduli Sosial dan Hasil Belajar IPS

Terdapat hubungan positif antara peningkatan karakter peduli sosial dengan hasil belajar IPS. Karakter yang kuat, seperti empati, kerja sama, dan tanggung jawab sosial, mendorong siswa untuk lebih aktif, kritis, dan partisipatif dalam pembelajaran.

Sebaliknya, pemahaman mendalam terhadap materi IPS memperkuat kepedulian sosial siswa karena mereka lebih memahami realitas sosial dan pentingnya keadilan. Karakter dan hasil belajar saling mendukung, menciptakan siklus peningkatan yang berkelanjutan.

B. Implikasi

Penelitian ini memiliki implikasi penting secara teoritis dan praktis, terutama dalam pendidikan karakter dan strategi pembelajaran IPS.

1. Implikasi Teoritis

- a. *Penguatan Teori Konstruktivisme dan Belajar Sosial*: Hasil penelitian mendukung teori konstruktivisme dan teori belajar sosial Bandura, dengan menunjukkan bahwa metode bermain peran efektif membangun pemahaman sosial melalui pengalaman langsung dan interaksi.
- b. *Integrasi Pendidikan Karakter dalam Kurikulum*: Pembentukan karakter, khususnya kepedulian sosial, dapat diintegrasikan secara efektif dalam pembelajaran IPS melalui pendekatan partisipatif seperti bermain peran, tanpa mengorbankan aspek akademik.
- c. *Peran Pengalaman Langsung*: Pembelajaran yang melibatkan emosi dan pengalaman nyata, seperti dalam bermain peran, terbukti lebih efektif dalam pembentukan sikap dibanding metode ceramah.

2. Implikasi Praktis

- a. *Bagi Guru*: Guru IPS disarankan menerapkan metode bermain peran dengan perencanaan matang dan refleksi pasca-aktivitas. Pelatihan profesional dalam strategi ini sangat diperlukan.
- b. *Bagi Sekolah*: Sekolah dapat mendukung dengan menyediakan fasilitas, waktu, dan kebijakan yang memungkinkan pembelajaran berbasis pengalaman, serta memfasilitasi kolaborasi guru dan pelatihan internal.

- c. *Bagi Kurikulum Nasional:* Temuan ini menunjukkan pentingnya integrasi pendidikan karakter dalam mata pelajaran inti, serta perlunya kurikulum yang mendorong metode aktif dan holistik.
- d. *Bagi Orang Tua dan Komunitas:* Orang tua dan komunitas diharapkan mendukung penguatan karakter peduli sosial dengan memberikan teladan dan kesempatan anak terlibat dalam kegiatan nyata di masyarakat.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan implikasi yang telah dijabarkan, berikut beberapa saran untuk praktik pendidikan dan penelitian selanjutnya:

1. Saran untuk Praktik Pendidikan

- a. *Bagi Guru:* Guru IPS dan mata pelajaran lainnya disarankan untuk mengembangkan skenario bermain peran yang variatif dan relevan, melibatkan seluruh siswa secara aktif, serta memfasilitasi refleksi mendalam pasca kegiatan. Integrasi metode ini dengan pendekatan lain, seperti diskusi dan proyek, serta pemberian umpan balik yang konstruktif, akan memperkuat dampaknya.
- b. *Bagi Sekolah:* Sekolah perlu menyediakan sarana pendukung seperti ruang fleksibel dan alat bantu sederhana, serta menyelenggarakan pelatihan bagi guru dalam penerapan metode inovatif. Apresiasi terhadap praktik terbaik juga penting untuk memotivasi guru dan siswa.

c. *Bagi Dinas Pendidikan dan Pembuat Kebijakan:* Disarankan untuk mendiseminasikan praktik pembelajaran berbasis bermain peran melalui seminar atau pelatihan, serta menguatkan kurikulum berbasis karakter yang menempatkan metode ini sebagai salah satu pendekatan yang direkomendasikan.

2. Saran **untuk** Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini telah menunjukkan efektivitas metode bermain peran dalam meningkatkan karakter peduli sosial dan hasil belajar IPS siswa. Namun, untuk memperkuat dan memperluas temuan ini, diperlukan penelitian lanjutan yang mengkaji aspek-aspek berikut:

a. **Perluasan pada Jenjang dan Konteks Pendidikan yang Berbeda**

Penelitian serupa sebaiknya diterapkan di tingkat pendidikan yang lain, seperti sekolah dasar maupun sekolah menengah atas, untuk mengetahui kesesuaian metode bermain peran dengan tingkat perkembangan peserta didik yang berbeda. Selain itu, perluasan konteks pada lingkungan sekolah dengan latar sosial, budaya, dan geografis yang beragam juga penting untuk mengetahui sejauh mana metode ini dapat diadaptasi secara luas.

b. **Studi Komparatif Antar Metode Pembelajaran**

Disarankan adanya penelitian komparatif antara metode bermain peran dengan metode pembelajaran lain seperti diskusi kelompok, proyek kolaboratif, atau studi kasus, guna mengetahui

keunggulan relatif masing-masing pendekatan dalam meningkatkan karakter dan hasil belajar.

c. **Pendalaman Faktor-faktor yang Mempengaruhi Efektivitas**

Penelitian mendatang dapat menggali lebih jauh faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan metode bermain peran, seperti kompetensi guru, gaya belajar siswa, dinamika kelas, waktu pelaksanaan, serta dukungan dari pihak sekolah. Studi ini akan membantu merancang strategi pelaksanaan yang lebih efektif dan kontekstual.

d. **Pengembangan Instrumen Penilaian Karakter**

Instrumen pengukuran karakter peduli sosial yang lebih akurat dan komprehensif perlu dikembangkan. Selain menggunakan observasi atau angket, dapat dikombinasikan dengan metode asesmen otentik seperti simulasi sosial, rubrik performatif, atau portofolio untuk menangkap aspek afektif secara lebih mendalam.

e. **Penelitian Longitudinal**

Studi jangka panjang sangat disarankan untuk mengukur keberlanjutan dampak dari metode bermain peran. Penelitian ini dapat menjawab apakah nilai-nilai yang ditanamkan selama proses pembelajaran tetap melekat dan memengaruhi perilaku siswa dalam kehidupan sehari-hari, beberapa waktu setelah intervensi.

f. **Kajian Kualitatif tentang Pengalaman Siswa**

Penelitian kualitatif yang menggali pengalaman siswa dalam mengikuti pembelajaran berbasis bermain peran akan memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang proses internalisasi nilai, keterlibatan emosional, serta persepsi siswa terhadap pembelajaran yang mereka alami.

Dengan berbagai arah pengembangan tersebut, diharapkan penelitian tentang metode bermain peran dapat terus dikaji dan dikembangkan, sehingga tidak hanya memberikan kontribusi pada capaian akademik, tetapi juga membentuk peserta didik yang memiliki karakter sosial yang kuat dan siap menghadapi tantangan kehidupan bermasyarakat.