

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Terdapat perbedaan hasil belajar pengetahuan sosial antara siswa yang diajar dengan model pembelajaran bermain peran dan siswa yang diajar dengan model pembelajaran konvensional. Hasil belajar Pengetahuan Sosial siswa SD Pertiwi Medan yang diajar dengan model pembelajaran bermain peran lebih tinggi dibandingkan dengan yang diajar dengan menggunakan model konvensional.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar pengetahuan sosial antara siswa yang memiliki kemampuan kognitif tinggi dengan siswa yang memiliki kemampuan kognitif rendah. Siswa yang memiliki kemampuan kognitif tinggi memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang memiliki kemampuan kognitif rendah.
3. Terdapat interaksi antara model pembelajaran dan kemampuan kognitif dalam mempengaruhi hasil belajar Pengetahuan Sosial siswa SD Pertiwi Medan. Untuk siswa yang memiliki kemampuan kognitif tinggi akan lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pengetahuan Sosial jika diajar dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran, sedangkan untuk siswa yang memiliki kemampuan kognitif rendah ternyata model pembelajaran

konvensional lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pengetahuan Sosial dibandingkan jika menggunakan model pembelajaran bermain peran.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan pertama dari hasil penelitian ini yang menyatakan bahwa siswa yang diajar dengan model pembelajaran bermain peran, yang memiliki hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan jika diajar dengan model pembelajaran konvensional. Dengan demikian, diharapkan agar para guru di SD Pertiwi Medan mempunyai pengetahuan, pemahaman dan wawasan yang luas dalam memilih dan menyusun model pembelajaran khususnya model pembelajaran untuk mata pelajaran Pengetahuan Sosial. Dengan penguasaan pengetahuan, pemahaman dan wawasan tersebut, maka seorang guru diharapkan mampu merancang suatu desain pembelajaran yang efektif.

Jika melihat luasnya cakupan dan objek tentang Pengetahuan Sosial, maka dibutuhkan model pembelajaran yang mampu untuk menciptakan suasana pembelajaran, dimana seluruh komponen –komponen pembelajaran tersebut terlibat secara langsung atau berinteraksi satu sama lain, baik siswa dengan siswa, siswa dengan guru dan lingkungannya. Dengan demikian, model pembelajaran tersebut dapat mendeskripsikan urutan pembelajaran secara rinci, mendefinisikan dan memahami konsep- konsep secara terstruktur, memahami teori-teori dan mampu mengevaluasi dan menganalisis materi pelajaran itu sendiri agar dapat mengasosiasikannya dalam pembelajaran yang efektif dan efisien. Siswa diharapkan

mampu membangun dan menemukan sendiri pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan dalam menyelesaikan persoalan belajarnya untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Di samping itu siswa diharapkan mampu untuk meningkatkan retensinya dengan cara menemukan materi – materi penting, pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkannya, bukan karena diberitahukan oleh orang lain saja. Model tersebut didisain sedemikian rupa agar siswa mampu mengkonstruksi pengetahuan dalam benaknya, mencatat sendiri pola – pola bermakna dari pengetahuan baru, dan mengalami sendiri perolehan hasil belajar dengan cara menentukan dan mengambil materi-materi penting dari apa yang dipelajarinya.

Penggunaan model pembelajaran bermain peran sangat tepat untuk pelajaran Pengetahuan Sosial karena dengan menggunakan model pembelajaran akan mengaitkan kesiapan struktur kognitif atau pengalaman belajar dengan pengetahuan baru yang akan diterima siswa dengan menciptakan lingkungan belajar yang merangsang untuk pembelajaran kreatif, sehingga pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan akan dapat diingat dan dipahami dalam memori jangka panjang yang sewaktu – waktu dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Implikasinya dalam memilih model pembelajaran bahwa salah satu faktor yang harus dipertimbangkan dalam merancang pelajaran Pengetahuan sosial adalah kemampuan kognitif siswa. Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara berpikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dan dapat digunakan sebagai tolok ukur pertumbuhan kecerdasan. Perkembangan kognitif bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir siswa untuk dapat mengolah perolehan

belajarnya dan dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu siswa untuk mengembangkan logika berpikirnya dan pengetahuan akan ruang waktu serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan kemampuan berpikir teliti.

Dengan adanya kemampuan kognitif dalam diri siswa, maka siswa akan mengajukan beberapa pendekatan pemecahan masalah-masalah dalam pelajaran Pengetahuan Sosial, artinya kemampuan kognitif tersebut dapat menentukan kecenderungan seseorang dalam bertindak, karena tinggi rendahnya kemampuan kognitif, maka siswa dapat mengetahui dan mendeteksi kesan-kesan yang ditangkap oleh indra (terutama mata) dicatat dan disimpan dalam otak. Hasil pencatatan otak tersebut inilah yang kemudian digunakan dalam memecahkan masalah-masalah pembelajaran pengetahuan sosial siswa tersebut. Dengan demikian pengetahuan dan keterampilan yang berguna bagi kepentingan belajar siswa dapat diperoleh dan disimpan dalam memori jangka panjang dan sewaktu-waktu dapat dipanggil untuk menyelesaikan persoalan belajarnya.

Kemampuan kognitif tinggi akan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa, sebab kemampuan kognitif tinggi adalah salah satu karakteristik siswa yang merupakan kemampuan kognitif menggunakan konsep yang telah dimiliki berdasarkan hasil pelajaran sebelumnya dalam menyelesaikan masalah. Kemampuan kognitif tinggi ini akan sangat membantu siswa dalam suatu pembelajaran Pengetahuan Sosial, sebab kemampuan kognitif tinggi tersebut mampu merumuskan masalah dengan kalimat sendiri, mampu mengaitkan masalah dengan masalah lain

yang sudah dikenal, dan memulai pemecahan masalah jika sudah dapat ide yang jelas. Selanjutnya kemampuan kognitif tinggi cenderung memecahkan masalah secara mental (dalam pemikiran) dari tindakan, menggunakan konsep untuk menyelesaikan masalah, menyebutkan unsur-unsur yang terdapat dalam konsep, mampu menjelaskan kembali langkah-langkah pemecahan masalah yang sudah ditempuh, mampu memperbaiki masalah hingga diperoleh hasil akhir yang benar.

Dengan memperhatikan indikator dan ciri kemampuan kognitif tinggi diatas, maka siswa diharapkan mampu untuk menggunakan konsep yang telah dimiliki berdasarkan hasil pelajaran sebelumnya dalam menyelesaikan masalah dan jika penyelesaian yang dibuat salah, maka ia mampu memperbaiki kesalahan hingga diperoleh hasil akhir yang benar, dengan demikian hasil pembelajaran dapat diperoleh secara maksimal.

Oleh sebab itu model pembelajaran bermain peran akan lebih efektif dalam memberikan hasil belajar yang lebih tinggi untuk siswa yang memiliki kemampuan kognitif tinggi, sebab siswa yang memiliki kemampuan kognitif tinggi senantiasa berusaha meningkatkan hasil belajarnya, karena siswa tersebut terbiasa untuk bertindak kreatif dan inovatif tanpa ketergantungan terhadap orang lain. Siswa yang memiliki kemampuan kognitif tinggi akan merasa bosan dan merasa tidak diberdayakan dalam proses pembelajaran apabila perolehan pengetahuan dan keterampilan bersumber dari guru sebagai sumber utama pengetahuan sekaligus penyaji isi materi pelajaran. Siswa yang memiliki kemampuan kognitif tinggi akan

berusaha memperoleh dan menemukan sendiri pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkannya.

Perolehan pengetahuan dan keterampilan menggunakan model pembelajaran bermain peran, bertujuan antara lain untuk : (1) sebagai alat mendiagnosa keadaan, kemampuan dan kebutuhan siswa, (2) pembentukan konsep diri (self concept), (3) menggali dan meneliti nilai – nilai atau norma – norma peran budaya dalam kehidupan, (4) membantu siswa dalam mengklarifikasi peran budaya dalam kehidupan, (5) membina kemampuan siswa dalam memecahkan masalah dengan berpikir kritis, analitis berkomunikasi, hidup dalam kelompok, (6) melatih siswa dalam mengendalikan dan memperbaharui perasaan, cara berpikirnya dan perbuatannya (Sofyan Aman,1985)

Dari uraian diatas dapat dipahami bahwa pembelajaran bermain peran memiliki tujuan yang cakupannya sangat luas. Dengan demikian siswa dituntut terlibat secara aktif pada proses pembelajaran. Hal inilah yang siswa dengan kemampuan kognitif rendah akan merasa kesulitan dalam mengikuti pelajaran, sebab siswa dengan kemampuan kognitif rendah memiliki kemampuan mengingat dan menghayati yang sangat terbatas dalam memecahkan masalah belajar yang sedang dihadapinya, sehingga kurangnya pemahaman dan daya ingat ini akan mempengaruhi hasil belajarnya.

Di samping itu, siswa dengan kemampuan kognitif rendah biasanya ditandai dengan kecenderungan untuk langsung memecahkan masalah tanpa memperhatikan hubungan – hubungan konsep dalam memecahkan masalah dan pengetahuannya.

Pemahaman ilmu dan pengetahuan yang diperoleh disimpan tidak dalam struktur yang jelas. Kemampuan kognitif rendah cenderung tidak mampu untuk mengaitkan masalah dengan masalah lain yang sudah dikenal, memecahkan masalah terlepas dari penggunaan konsep, dan jika penyelesaian masalah kurang tepat, siswa kurang mampu untuk memperbaiki kesalahannya. Dengan demikian siswa yang memiliki kemampuan kognitif rendah ini akan cenderung merasa enggan untuk mengkaji dan meningkatkan ilmu dan pengetahuan yang dibutuhkannya, karena di dalam dirinya tidak terdapat keinginan untuk selalu mengetahui perkembangan-perkembangan ilmu dan pengetahuan. Dengan kata lain, rasa ingin tahu dalam dirinya tidak berkembang dengan baik, karena siswa tersebut mengalami kesulitan untuk membangun atau mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan.

Dari pernyataan – pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa untuk siswa yang memiliki kemampuan kognitif rendah, pembelajaran dengan model konvensional lebih baik, karena siswa yang memiliki kemampuan kognitif rendah cenderung lebih menyukai pembelajaran dengan metode ceramah dan hapalan (guru yang dominan berperan dalam kelas) tanpa menuntut banyak kreativitas dalam belajar.

Untuk siswa yang memiliki kemampuan kognitif tinggi penggunaan model pembelajaran model bermain peran sangat efektif dalam memberikan hasil belajar yang diharapkan, tetapi untuk siswa yang memiliki kemampuan kognitif rendah penggunaan model pembelajaran konvensional akan lebih efektif dalam memberikan hasil belajar.

Namun demikian, penerapan model pembelajaran bermain peran dalam kaitannya terhadap kemampuan kognitif siswa membutuhkan arahan dan bimbingan dari guru. Oleh sebab itu guru harus mampu membimbing siswa dan menjadi fasilitator dalam proses suatu pembelajaran dalam mengkonstruksi suatu konsep atau keterampilan yang dibutuhkan oleh siswa. Guru berfungsi sebagai fasilitator, membimbing dan mengelola kelas, memberikan masalah – masalah yang nyata dan menstimulus siswa untuk berpikir kreatif, memberi siswa kesempatan untuk menyelesaikan masalah menurut cara mereka sendiri, aktif mengamati siswa, meminta siswa mempresentasikan penyelesaian suatu masalah di depan kelas dan menjelaskan idenya, meminta siswa lain memberikan tanggapan atau pernyataan kemudian bersama – sama membuat kesimpulan. Untuk itu diperlukan kemampuan guru dalam menerapkan model pembelajaran bukan hanya pada bidang Pengetahuan Sosial saja, tetapi untuk bidang studi lainnya juga.

C. Saran

Dalam rangka memperbaiki pelaksanaan tindakan berikutnya dan meningkatkan mutu pembelajaran pendidikan Pengetahuan Sosial di sekolah dasar, maka dalam kesempatan ini penulis mengajukan beberapa saran sebagai berikut :

Model pembelajaran bermain peran merupakan salah satu alternatif yang layak dikembangkan untuk mengatasi masalah rendahnya mutu proses dan hasil pembelajaran di jenjang sekolah dasar, perlu didukung oleh pandangan, kesanggupan dan kesediaan guru untuk melaksanakan perubahan – perubahan dalam pola dan

model mengajar yang selama ini dipraktikkan dan dianggap sebagai suatu kerangka konseptual yang baku. Kemampuan untuk menerima sesuatu yang baru dan menerapkannya sebagai bagian dari konsep model yang dianutnya, merupakan indikator penting dari kompetensi profesional guru.

Dukungan kepala sekolah merupakan faktor yang terkait langsung dengan penyelenggaraan proses pendidikan di sekolah. Tugasnya sebagai pemimpin yang mengembangkan dan mengevaluasi kemampuan guru dalam pembelajaran lebih lanjut akan menentukan kelangsungan daya inovatif guru, terutama dalam menjadikan model pembelajaran bermain peran sebagai model yang efektif dan berdaya guna bagi peningkatan mutu proses dan hasil pembelajaran di sekolah dasar.

Dukungan dan sikap tanggap para pengelola pendidikan dasar dan instansi terkait dalam hal ini dinas pendidikan dasar yang berkewenangan dalam pengembangan kinerja tenaga pendidikan dasar, merupakan faktor penentu bagi keberhasilan dan efektivitas pengembangan model bermain peran, karena itu hasil penelitian ini seyogyanya dapat dijadikan bahan masukan dalam rangka penyusunan kurikulum pendidikan atau latihan tenaga pendidikan di sekolah dasar.

Penelitian mengenai penerapan model pembelajaran bermain peran masih perlu ditindak lanjuti dengan penelitian yang lebih komprehensif, baik dari segi variabel penelaahannya maupun pilihan setting persekolahannya. Adapun generalisasi dari temuan dan hasil analisis penelitian ini belum dapat diberlakukan pada setting dan situasi sekolah dasar lainnya mengingat asumsi dan prasyarat situasionalnya belum memadai