

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan pembahasan penelitian mengenai penerapan metode sosiodrama dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif, dapat ditarik simpulan sebagai berikut.

1. Pelaksanaan pembelajaran metode sosiodrama terdiri dari tujuh langkah-langkah. Pertama, menentukan materi yang memiliki cakupan masalah sosial (kejadian-kejadian) yang menarik perhatian peserta didik. Kedua, menceritakan isi dari teks yang dibuat yang disampaikan pada peserta didik. Ketiga, menetapkan peserta didik kedalam beberapa kelompok pada penerapannya di bagi secara heterogen. Keempat, guru menjelaskan masing-masing peranan dari peserta didik. Kelima, memberikan waktu pada peserta didik untuk berdiskusi sebelum memainkan peran. Keenam, sosiodrama diakhiri dengan diskusi kelas guru dan peserta didik. Dan ketujuh, setelah selesai penampilan guru dan peserta didik menilai hasil penampilan yang telah dilaksanakan.

Pada penerapannya dalam dua siklus mengalami peningkatan pada setiap siklus. Dilihat dari observasi kegiatan guru, pada kegiatan awal mendapat nilai 76 pada siklus I dan meningkat menjadi 84 pada siklus II, kegiatan inti 77,4 menjadi 88,2 pada siklus II dan kegiatan penutup 75 dan 80 pada siklus II memperoleh nilai. Observasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang juga mengalami peningkatan. Pada aspek keaslian (originalitas) mendapat perolehan nilai 57 di siklus I dan meningkat menjadi 80,4 di siklus II. Aspek kelancaran (*fluency*) mendapat nilai 67 pada siklus I dan 83 pada siklus II. Aspek keluwesan (*flexibility*) mendapat perolehan nilai pada siklus I 64,6 dan meningkat menjadi 76,4 pada siklus II. Aspek yang terakhir yakni elaborasi (keterperincian) memperoleh nilai 61,6 pada siklus I dan meningkat

menjadi 77,4 pada siklus II. Sehingga, proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan efektif.

2. Keterampilan berpikir kreatif kelas IV dalam pembelajaran IPS tema 8 sub tema 1 dengan penerapan metode sosiodrama meningkat pada setiap siklusnya. Hal ini dapat diketahui dari perolehan skor dari tiap indikator keterampilan berpikir kreatif. Yakni pertama, originalitas (keaslian) di siklus I memperoleh nilai 69,75 dan siklus II 83. Kedua, indikator *fluency* (kelancaran) pada siklus I 77,5 pada siklus II menjadi 94,75. Ketiga, *flexibility* (keluwesan) pada siklus I 67,5 menjadi 92 di siklus II. Dan keempat, elaborasi (keterperincian) dari 69 di siklus I dan menjadi 80 pada siklus II.

Adapun aspek yang menjadi penilaian adalah 4 indikator dari keterampilan berpikir kreatif yakni originalitas, *fluency*, *flexibility* dan elaborasi. Dan apabila di ambil keseluruhan indikator berpikir kreatif menjadi satu kesatuan keterampilan berpikir kreatif. Maka didapatkan rata-rata peningkatan ketercapaian pada setiap siklusnya yakni, *pretest* 50,53, siklus I 70,85 dan *post test* 87,46.

B. Rekomendasi

Berdasarkan implikasi dari hasil penelitian, berikut ini dikemukakan rekomendasi yang diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di sekolah dasar, khususnya dalam menerapkan dan mengembangkan metode sosiodrama untuk penelitian selanjutnya.

1. Pada tahap pemilihan materi untuk pembuatan teks drama guru sebaiknya melihat tema dan subtema yang sesuai dan memiliki kajian tentang kejadian-kejadian yang dekat dengan keseharian peserta didik dan memuat nilai-nilai sosial.
2. Pada pembentukan kelompok guru harus lebih tegas pada peserta didik agar dapat mengarahkan dan membentuk kelompok secara heterogen serta kondusif pada saat dilapangan.

3. Pada pembagian peran guru harus aktif membimbing peserta didik sehingga tidak adanya kebingungan dan saling mengandalkan antar anggota kelompok.
4. Pada sesi penampilan dan latihan guru harus mengarahkan peserta didik agar dengan percaya diri menampilkan sosiodramanya dengan bertanggungjawab.
5. Pada penerapan sosiodrama sebaiknya diikuti dengan pembuatan dan pemberian media yang menarik sehingga dapat membantu pembelajaran sehingga berjalan baik.
6. Pada kegiatan belajar penilaian hasil penampilan harus selalu disampaikan dengan adanya motivasi peserta didik untuk mau menampilkan sosiodramanya kembali pada pertemuan selanjutnya.
7. Kuis diakhir pembelajaran dan memberikan reward berupa skor bintang sangat menyenangkan peserta didik.
8. Pada kegiatan penutup sebaiknya guru lebih aktif lagi dalam mengajak peserta didik untuk ikut berpartisipasi dalam menyimpulkan kegiatan pembelajaran.
9. Untuk penelitian yang akan datang waktu pembelajaran harus lebih dipertimbangkan sehingga pembelajaran menjadi semakin maksimal. Teks drama yang diberikan harus lebih memuat kejadian-kejadian yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Media yang dibuat harus menarik sehingga dapat membuat peserta didik tertarik dan fokus kedalam pembelajaran yang diberikan.