

## **BAB V**

### **PENUTUP**

Pada bab ini peneliti akan membahas kesimpulan dari kegiatan penelitian yang sesuai dengan rumusan masalah dan saran yang membangun bagi semua pihak. Berikut pembahasan masing-masing subbab:

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan rumusan masalah dan hipotesis penelitian yang diajukan maka kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penerapan metode *role play* dengan media sketsa pada pelajaran Bahasa Indonesia pokok bahasan mendeskripsikan ciri-ciri hewan dengan kalimat yang mudah dipahami oleh orang lain kelas II SDN 2 Plosokandang Kedungwaru Tulungagung adalah sebagai berikut: 1) Guru membentuk kelompok dengan jumlah anggota setiap kelompok 4-5 peserta didik, 2) Guru memberikan lembar tugas dan media sketsa, 3) Guru memberikan kewenangan kepada ketua kelompok untuk menunjuk bagian tugas dari masing-masing anggotanya, 4) Guru memberikan waktu kepada semua kelompok untuk menyusun dan mempelajari skenario berupa peran yang ringan sesuai tema yang dipilih, 5) Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai, 6) Guru memanggil setiap kelompok untuk maju ke depan kelas, 7) Kelompok yang lain mengamati skenario/peragaan, mengisi lembar tugas untuk menebak apa yang sedang ditunjukkan oleh kelompok yang presentasi, serta mengomentari

penampilan setiap kelompok yang maju, 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya, 9) Guru memberikan kesimpulan dan evaluasi secara umum.

2. Metode *role play* mampu meningkatkan keaktifan peserta didik pada pelajaran Bahasa Indonesia pokok bahasan mendeskripsikan ciri-ciri hewan dengan kalimat. Hal ini dibuktikan dengan adanya kerjasama antar peserta didik dan keaktifan peserta didik semakin meningkat. Peserta didik menjadi lebih terbiasa dalam hal berkomunikasi kepada peserta didik lain dan gurunya. Sehingga hal demikian membuktikan bahwa keterampilan berbicara peserta didik semakin meningkat dengan adanya metode *role play* ini.
3. Metode *role play* dengan media sketsa mampu meningkatkan keterampilan berbicara pada pelajaran bahasa indonesia pokok bahasan mendeskripsikan ciri-ciri hewan dengan kalimat yang mudah dipahami oleh orang lain kelas II SDN 2 Plosokandang Kedungwaru Tulungagung Hal ini dapat diketahui dari hasil pre test, dari 33 peserta didik yang mengikuti tes, hanya 4 peserta didik atau 12,12% yang tuntas belajar. Kemudian meningkat pada post test siklus I. Dari 33 peserta didik yang mengikuti tes, peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 21 peserta didik atau 66,67% telah dinyatakan tuntas. Kemudian meningkat kembali pada post test siklus II, dari 33 peserta didik yang mengikuti tes, 33 peserta didik atau 100% telah dinyatakan tuntas semua.

Dengan demikian metode *role play* dan media sketsa dapat meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik serta menjadikan peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran dengan adanya kerjasama.

## **B. Saran**

Dalam rangka kemajuan dan keberhasilan pelaksanaan proses belajar mengajar dan dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan, maka dari penelitian ini dapat diberikan saran-saran sebagai berikut:

### 1. Bagi Kepala SDN 2 Plosokandang Kedungwaru Tulungagung

Hendaknya senantiasa memantau pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah, dan digunakan sebagai masukan dalam perumusan kebijakan dalam upaya meningkatkan pendidikan pada pelajaran Bahasa Indonesia.

### 2. Bagi Guru SDN 2 Plosokandang

Dapat dijadikan masukan bagi guru dalam menentukan alternatif metode pembelajaran pada pelajaran Bahasa Indonesia dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya keterampilan berbicara.

### 3. Bagi Peserta Didik

Hendaknya senantiasa menumbuhkan kesadaran dalam diri untuk belajar membangun kerja sama dengan sesama teman dalam rangka meningkatkan hasil belajar dan pemahaman pada suatu materi pelajaran terutama Bahasa Indonesia. Selain itu hendaknya peserta didik senantiasa

berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, baik secara fisik maupun mental, sehingga belajar menjadi lebih bermakna

#### 4. Bagi Peneliti Lain

Materi pada penelitian ini hanya terbatas pada materi bermain peran, sehingga diharapkan bagi peneliti lain yang ingin menerapkan pembelajaran dengan menggunakan metode *role play* dapat mengembangkannya, dengan menggunakan materi lain yang sesuai dengan penerapan metode *role play* dan melakukan perbaikan-perbaikan agar diperoleh hasil yang lebih baik.