

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan analisis data pada Bab IV dapat disimpulkan bahwa dengan perencanaan pelaksanaan penelitian terdiri dari pembuatan rancangan pembelajaran dan perangkat pembelajaran seperti indikator penilaian dan lembar aktivitas guru dan siswa, serta pembahasan metode pembelajaran yang akan diterapkan. Perencanaan pada siklus I mengutamakan terkait pembahasan penerapan metode bermain peran, dimana siswa melakukan pembelajaran dengan memainkan peran di depan kelas yang sebelumnya belum pernah dilakukan oleh guru kelas III. Kemudian pada perencanaan siklus II. Peneliti bersama guru merencanakan bahwa pembelajaran lebih mengutamakan terkait pemberian pemahaman aspek kebahasaan dan non kebahasaan hal ini dikarenakan dari hasil siklus I menyatakan bahwa beberapa siswa masih ada yang belum memahami mengenai aspek-aspek kebahasaan dan non kebahasaan seperti lafal, intonasi, penggunaan kata dan kalimat, lalu keberanian, kelancaran dan penalaran. Maka dari itu siklus II ini merupakan perbaikan dari siklus sebelumnya yaitu siklus I.

Pelaksanaan pembelajaran berbicara sudah cukup sesuai dengan langkah-langkah metode pembelajaran bermain peran. Guru sudah berupaya dalam memaksimalkan pembelajaran, sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Siswa lebih antusias dan bersemangat dalam pembelajaran terutama ketika diperintahkan untuk maju kedepan kelas untuk memerankan maskah percakapan yang guru berikan. Keaktifan siswa dalam pembelajaran dapat memberikan dampak yang baik bagi.

Keberhasilan siswa dalam hasil belajar penerapan metode bermain peran dapat memberikan hasil yang baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari prasiklus, siklus I dan siklus II. Pada siklus I pencapaian siswa masih belum memenuhi indikator keberhasilan yaitu 64% dan nilai rata-rata 73. Terjadi peningkatan dari 15 siswa menjadi 18 siswa yang

memenuhi standar KKM. Namun tetap belum mencapai indikator keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan, yaitu 75%. Berdasarkan hasil yang diperoleh pada siklus I masih belum mencapai indikator keberhasilan penelitian yaitu 64%, maka tindakan dilanjutkan pada siklus II. Pada siklus II, siswa yang memenuhi standar KKM mencapai 89% dan nilai rata-rata 82. Terjadi peningkatan dari 18 siswa menjadi 25 siswa yang mencapai KKM. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa pada penelitian ini menggunakan *role playing* mendapatkan hasil yang sesuai dengan yang diharapkan atau berhasil.

