

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan temuan dan pembahasan yang dipaparkan pada Bab IV, dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kepercayaan diri siswa kelas V di SDN Gelam 2 Kota Serang. Hal ini terbukti dari adanya peningkatan hasil angket kepercayaan diri siswa setelah penerapan metode tersebut, dibandingkan dengan hasil angket pada kondisi awal sebelum metode *role playing* diterapkan.. Hasil analisis deskriptif menggunakan program SPSS Windows 20 menunjukkan peningkatan rata-rata nilai dari 56,00% pada *pre-test* menjadi 65,60% pada *post-test*. Berdasarkan kriteria yang digunakan, rata-rata *pre-test* mengindikasikan bahwa kepercayaan diri siswa berada pada kategori cukup, sementara hasil *post-test* menunjukkan peningkatan ke kategori tinggi. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa metode *role playing* dalam mendongeng efektif mendorong siswa untuk tampil lebih percaya diri.

Selain itu, hasil uji hipotesis dengan menggunakan *Wilcoxon Signed-Rank Test* memperkuat kesimpulan ini. Nilai asymp. signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test*. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang berarti bahwa metode *role playing* memberikan dampak yang positif terhadap kepercayaan diri siswa. Metode *role playing* terbukti memberikan ruang bagi siswa untuk berlatih dan mengembangkan keterampilan berbicara di depan umum dengan lebih baik, terutama dalam hal keberanian dan ekspresi diri.

Dengan demikian, berdasarkan seluruh hasil analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *role playing* dalam kegiatan mendongeng berpengaruh positif dan signifikan dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Gelam 2 Kota Serang. Hal ini menunjukkan bahwa metode ini dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk mendorong kepercayaan diri siswa.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa dampak yang dapat dilihat dari sisi teori, praktik, dan kebijakan pendidikan.

5.2.1 Implikasi Teoritis

Penelitian ini mendukung teori bahwa metode *role playing* dapat membantu peningkatan kepercayaan diri siswa. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dan memberikan pengalaman langsung dapat membantu mereka lebih percaya diri, terutama dalam kegiatan mendongeng.

5.2.2 Implikasi Praktis

Secara praktis, guru dapat menggunakan metode *role playing* dalam mendongeng sebagai cara alternatif untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa. Metode ini bisa membuat suasana kelas lebih menarik dan membantu siswa merasa lebih nyaman berbicara di depan teman-temannya. Guru juga bisa lebih kreatif dalam merancang kegiatan dengan membagi peran dan cerita agar semua siswa ikut terlibat dan belajar.

5.2.3 Implikasi Kebijakan

Dari sisi kebijakan, hasil penelitian ini bisa menjadi masukan bagi sekolah atau pemerintah dalam mendukung metode pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan. Sekolah bisa mendorong penggunaan metode *role playing* dalam berbagai mata pelajaran, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, pelatihan bagi guru tentang cara menerapkan metode ini juga bisa diadakan agar mereka lebih siap dan mampu mengembangkan kepercayaan diri siswa dengan cara yang efektif.

5.3 Saran

5.3.1 Bagi Sekolah

Sekolah sebaiknya mendukung guru dalam menggunakan metode *role playing* karena terbukti bisa meningkatkan kepercayaan diri siswa. Dukungan ini bisa berupa penyediaan fasilitas yang menunjang, seperti ruang kelas yang

fleksibel, dan memberikan kesempatan bagi guru untuk mengikuti pelatihan agar lebih kreatif dalam mengajar.

5.3.2 Bagi Guru

Guru disarankan untuk mencoba metode *role playing* dalam kegiatan belajar, khususnya pada pelajaran yang membutuhkan keterampilan berbicara seperti Bahasa Indonesia. Guru juga perlu memberikan bimbingan yang jelas agar siswa merasa nyaman dan percaya diri saat menjalani peran mereka dalam kegiatan tersebut.

5.3.3 Bagi Siswa

Siswa diharapkan lebih aktif dan berani mengikuti kegiatan *role playing*. Ini adalah kesempatan bagus untuk melatih keberanian berbicara di depan orang lain dan meningkatkan kepercayaan diri. Siswa juga sebaiknya tidak ragu untuk mencoba hal baru dan bekerja sama dengan teman dalam setiap kegiatan.

5.3.4 Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti lain dapat menguji metode *role playing* di tingkat kelas atau sekolah yang berbeda. Metode ini juga bisa diterapkan pada mata pelajaran lain untuk memperoleh hasil yang lebih beragam. Selain itu, disarankan penelitian dilakukan dalam jangka waktu lebih lama agar hasilnya lebih mendalam dan komprehensif. Terkait data yang didapatkan dalam penelitian, peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan validasi data terlebih dahulu guna mendapatkan keandalan dan ketepatan hasil penelitian agar interpretasi data dapat di pertanggungjawabkan.