

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan metode *Role Playing* dengan bantuan media pembelajaran *Literacy Cloud* terhadap kemampuan siswa dalam memahami isi cerita berbahasa Inggris. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis menggunakan tingkat signifikansi 0,05 yang menunjukkan nilai Z sebesar -4,128 dan nilai Asymp. Sig. (*2-tailed*) sebesar  $0,000 < 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.
2. Hasil pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan kemampuan memahami isi cerita berbahasa Inggris setelah diterapkannya metode *Role Playing*. Pada *pre-test*, rata-rata nilai siswa adalah 59,54 dengan hanya 22,7% siswa mencapai KKM. Setelah dilakukannya *post-test*, rata-rata nilai meningkat menjadi 88,18, dengan 95% siswa mencapai KKM. Selisih rata-rata *pre-test* dan *post-test* sebesar 28,64 menunjukkan efektivitas metode ini dalam meningkatkan pemahaman siswa.

#### 5.2 Implikasi

1. Penerapan Metode *Role Playing* dengan bantuan media pembelajaran *Literacy Cloud* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami isi cerita Berbahasa Inggris dan membuat siswa lebih termotivasi dan dapat mengeksplorasi kegiatan *Role Playing*.
2. Penerapan Metode *Role Playing* dengan bantuan media pembelajaran *Literacy Cloud* memungkinkan bagi guru dan siswa untuk meningkatkan antusiasme pada saat pembelajaran sehingga pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan karena siswa lebih banyak terlibat pada saat pembelajaran.

### 5.3 Rekomendasi

Meskipun penelitian ini berjalan dengan lancar, namun peneliti akan merekomendasikan beberapa hal untuk peneliti selanjutnya diantaranya:

1. Bagi peneliti selanjutnya disarankan dapat mengkaji efektivitas metode *Role Playing* dengan media pembelajaran lain, seperti video, animasi, atau permainan interaktif. Penelitian ini dapat difokuskan untuk melihat sejauh mana kombinasi metode dan media tersebut dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap isi cerita berbahasa Inggris.
2. Bagi peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian menggunakan metode *Role Playing* dengan menguji keterampilan lain, seperti berbicara, menulis, mendengarkan, atau membaca.