

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, temuan, dan pembahasan pada Bab IV tentang penggunaan metode bermain peran berbantuan komik tatakrama berbahasa Sunda terhadap kemampuan siswa dalam pembelajaran undak usuk, diperoleh beberapa simpulan yang menjawab rumusan masalah dan tujuan penelitian, yaitu:

1. Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian pertama terkait bagaimana penerapan metode bermain peran berbantuan komik tatakrama bahasa Sunda, diperoleh kesimpulan bahwa metode ini dapat diterapkan secara efektif di kelas. Pelaksanaan dilakukan selama empat hari dengan tiga kali pertemuan treatment, diawali dengan wawancara guru untuk mengetahui kondisi awal pembelajaran. Proses pembelajaran melibatkan pembagian kelompok, penggunaan media komik sebagai sumber ide, latihan memerankan tokoh sesuai situasi, diskusi kosakata, serta penggunaan Papan Tatakrama. Hasil pengamatan menunjukkan siswa lebih fokus, aktif, dan antusias mengikuti pembelajaran, serta mampu menggunakan kosakata sesuai konteks undak usuk basa.
2. Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian kedua terkait seberapa besar pengaruh metode bermain peran berbantuan komik tatakrama bahasa Sunda terhadap kemampuan siswa, diperoleh kesimpulan bahwa metode ini memberikan peningkatan kemampuan tatakrama bahasa Sunda siswa pada kategori sedang dengan nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,3262 pada kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol hanya memperoleh nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,1597 dengan kategori rendah. Artinya, meskipun peningkatan pada kelas eksperimen belum mencapai kategori tinggi, metode bermain peran berbantuan komik tatakrama bahasa Sunda terbukti memberikan pengaruh positif yang lebih besar terhadap kemampuan tatakrama siswa dibandingkan pembelajaran konvensional.

3. Dari rumusan masalah dan tujuan penelitian ketiga tentang perbedaan pemahaman siswa sebelum dan sesudah penerapan metode bermain peran berbantuan komik tatakrama dalam bahasa Sunda, disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Rata-rata kelas eksperimen meningkat dari 17,32 menjadi 44,44 (selisih 27,12 poin), sementara kelas kontrol meningkat dari 22,47 menjadi 34,74 (selisih 12,27 poin). Hasil uji *Independent Sample T-Test* menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelas, dengan tingkat signifikansi $0,002 < 0,05$. Hal ini membuktikan bahwa metode bermain peran berbantuan komik tatakrama bahasa Sunda lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan kemampuan tatakrama bahasa Sunda siswa.

5.2 Saran

Dari temuan dan kesimpulan penelitian ini, maka diperoleh sejumlah saran. Para pemangku kepentingan diharapkan akan mempertimbangkan saran ini dalam upaya meningkatkan standar pengajaran bahasa Sunda di tingkat sekolah dasar, terutama terkait tatakrama berbahasa Sunda. Berikut saran - saran yang diajukan:

1. Bagi guru, diharapkan dalam pembelajaran bahasa Sunda dapat menggunakan metode atau media yang bervariasi dan inovatif agar mampu menarik minat siswa. Upaya ini penting untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari bahasa Sunda.
2. Bagi peserta didik, diharapkan dapat membiasakan diri menggunakan bahasa Sunda dan tatakramanya saat berkomunikasi dengan guru, orang tua, maupun teman sebaya. Hal ini bertujuan untuk melestarikan bahasa Sunda sebagai bagian dari budaya daerah serta menjaga agar penggunaannya tidak semakin berkurang di lingkungan sehari-hari.
3. Bagi sekolah, diharapkan dapat menyediakan fasilitas pendukung pembelajaran bahasa Sunda serta menekankan kepada seluruh guru,

khususnya di wilayah Jawa Barat, bahwa pembelajaran bahasa Sunda merupakan bagian penting dari pendidikan. Diperlukan upaya perbaikan dan inovasi metode pembelajaran agar bahasa Sunda tidak dianggap sepele dan tetap diajarkan dengan cara yang menarik bagi siswa.

4. Disarankan kepada peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian tambahan dengan fokus yang lebih luas, baik dari segi kuantitas sampel, jenjang kelas, maupun materi bahasa Sunda yang berbeda. Penelitian lanjutan juga dapat mengombinasikan metode bermain peran dengan media digital atau strategi pembelajaran lainnya untuk mengembangkan keterampilan berbahasa siswa secara lebih komprehensif.