

BAB 5

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan pada kelas VII A di SMPN 2 Soreang Tahun Ajaran 2017/2018 dapat ditarik simpulan yaitu sebagai berikut.

1. Kegiatan pembelajaran bercerita dilaksanakan pada saat siswa mendapatkan materi mengenai cerita fabel. Pembelajaran bercerita melalui metode pembelajaran bermain peran berbantuan media auditif dimulai sejak April 2018. Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti melakukan studi pendahuluan guna mengamati permasalahan yang dialami siswa selama kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia. Studi pendahuluan dilakukan dengan mewawancarai guru pengampu mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas tersebut (VII A), observasi langsung dalam pembelajaran, melaksanakan pra tindakan, serta menyebarkan angket pra penelitian. Berdasarkan hasil studi pendahuluan, permasalahan yang dialami para siswa di kelas VII A adalah rendahnya kemampuan bercerita. Permasalahan ini terlihat ketika guru mata pelajaran meminta siswa untuk menceritakan kembali cerita fabel yang ada dalam buku paket bahasa Indonesia. Sebagian besar siswa menolak. Namun ada beberapa siswa yang mengajukan diri untuk menceritakan kembali isi fabel tersebut. Namun siswa yang mengajukan diri, hanya membaca cerita tanpa melakukan ekspresi atau gerak tubuh. Hal ini menjadi permasalahan yang harus ditemukan solusinya. Peneliti membuat RPP pada siklus I dengan langkah-langkah kegiatan inti sebagai berikut: (1) Peserta didik membentuk 6 kelompok yang terdiri dari 6 orang; (2) Peserta didik perwakilan dari setiap kelompok memilih amplop yang berisi cerita fabel; (3) Peserta didik perwakilan dari setiap kelompok memilih nomor urut untuk bermain peran; (4) Seluruh peserta didik memahami naskah fabelnya dan menentukan tokoh untuk diperankan; (5) Peserta didik menyiapkan pengamat dari masing-masing kelompok; (6) Peserta didik memainkan peran dengan bantuan media auditif; (7) Peserta didik berdiskusi dan menyimak evaluasi yang disampaikan oleh guru; (8) Peserta didik menyimak kesimpulan dari hasil diskusi yang disampaikan oleh guru. Pada siklus I, masih banyak hal yang belum tercapai. Nilai bercerita

Farista Finishari, 2018

PENINGKATAN KEMAMPUAN BERCERITA MELALUI METODE PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN BERBANTUAN MEDIA AUDITIF: Penelitian Tindakan Kelas terhadap Siswa Kelas VII A di SMPN 2 Soreang Tahun ajaran 2017/2018
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

siswa pun sebagian besar masih ada di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Maka dari itu peneliti memutuskan untuk melaksanakan siklus II. Pada siklus II, perencanaan penelitian telah dipersiapkan dengan lebih matang. Berikut perencanaan yang dilakukan pada siklus II: (1) Kelompok peserta didik nomor urut 1 menampilkan kembali cerita fabel dengan mengaplikasikan hasil evaluasi yang telah disampaikan oleh guru; (2) Kelompok peserta didik dengan nomor urut 2 mempersiapkan diri untuk menilai kelompok 1; 3) Kelompok peserta didik dengan nomor urut 1 menampilkan cerita fabel dengan bantuan media auditif; (4) Peserta didik berdiskusi dan menyimak evaluasi yang disampaikan oleh guru; (5) Peserta didik mencatat hasil evaluasi akhir yang disampaikan oleh guru; (6) Peserta didik menyimak kesimpulan yang disampaikan oleh guru. Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan penilaian proses, kemampuan bercerita siswa melalui metode pembelajaran bermain peran berbantuan media auditif meningkat setiap siklusnya melebihi ketetapan ketuntasan klasikal 85%. Sementara itu, proses aktifitas pembelajaran guru dan siswa meningkat.

2. Proses pelaksanaan siklus I dan II terlaksana dengan baik walaupun terdapat beberapa kendala yang sulit untuk dihadapi. Hasil observasi terhadap aktivitas guru dan siswa pada siklus I termasuk kategori cukup. Hal ini menunjukkan masih banyak hal yang belum terlaksana dengan maksimal. Hal yang menjadi kendala ketika pembelajaran pada siklus I dilakukan adalah karena siswa membutuhkan waktu yang lebih lama dari perkiraan peneliti untuk memahami naskah berisi cerita fabel yang diberikan oleh peneliti. Sementara itu, guru juga kesulitan dalam mengatur waktu penelitian. Penelitian dilakukan melebihi batas waktu yang ditentukan yaitu 120 menit. Pada proses pembelajaran bercerita menggunakan metode pembelajaran bermain peran berbantuan media auditif siswa kurang kondusif karena berusaha untuk memahami isi naskah. Penggunaan media auditif juga masih kurang maksimal karena siswa kurang kondusif sehingga media auditif terkadang tidak terdengar. Pada pembelajaran siklus II, hasil observasi terhadap aktivitas guru mencapai kategori sangat baik. Sementara itu hasil observasi terhadap aktivitas siswa mencapai kategori baik. Dapat disimpulkan bahwa hampir seluruh aspek penilaian aktivitas guru dan siswa terlaksana dengan baik dan maksimal. Aspek yang meningkat diantaranya dalam teknik

memberikan arahan materi pada siswa, dan mobilitas guru ketika mengawasi siswa belajar. Hasil pengamatan aktivitas guru pada setiap siklus mengalami peningkatan. Siklus I mendapat kategori cukup (C) dengan skor nilai 2.94 (skala 1-4) dan presentase 73.14%. Pada siklus II, aktifitas guru meningkat menjadi kategori sangat baik (A) dengan skor nilai 3.75 dan presentase 93.98%. Hasil pengamatan aktivitas siswa pada setiap siklus mengalami peningkatan. Siklus I mendapat kategori cukup (C) dengan skor nilai 2.89 dan presentase 67.5%. Pada siklus II, aktivitas siswa meningkat. Skor nilai yang didapat yaitu 3.47 dengan presentase 83.5% dan kategori baik (B).

3. Hasil penerapan metode pembelajaran bermain peran berbantuan media auditif untuk meningkatkan kemampuan bercerita sesuai dengan pengamatan peneliti yang telah dilakukan mulai dari siklus I sampai siklus II dan terjadi peningkatan setiap siklus dengan rata-rata nilai pada siklus I 59.80 menjadi 77.9 di siklus II. Pembelajaran bercerita menggunakan metode bermain peran berbantuan media auditif membuat siswa lebih aktif dan kreatif ketika proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang dilakukan peneliti lebih ditekankan kepada proses daripada hasil. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti terbukti berhasil meningkatkan kemampuan bercerita siswa. Hal ini sesuai dengan rata-rata nilai kelas pada saat pra siklus adalah 49.88 dengan ketuntasan klasikal 0%. Selanjutnya pada siklus I rata-rata nilai bercerita siswa adalah 59.80 dengan ketuntasan klasikal 8.33%. Pada siklus II, rata-rata nilai bercerita siswa meningkat menjadi 77.69 dengan ketuntasan klasikal melebihi 85% yaitu 94.44%. Hasil jurnal siswa dan angket menunjukkan bahwa siswa antusias dalam melaksanakan pembelajaran bercerita melalui metode bermain peran berbantuan media auditif.
3. Berdasarkan deskripsi hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran bermain peran berbantuan media auditif dapat meningkatkan kemampuan bercerita siswa. Sebelum diadakan penelitian tindakan kelas ini, pengetahuan dan keterampilan siswa dalam bercerita masih sangat rendah. Hal ini disebabkan oleh faktor internal dan eksternal siswa. Faktor internalnya yaitu minat, kemampuan, dan motivasi siswa dalam bercerita. Adapun faktor eksternalnya adalah kebiasaan belajar atau

penerapan metode dan media pembelajaran yang kurang tepat. Berdasarkan studi pendahuluan, diperoleh informasi bahwa guru mata pelajaran bahasa Indonesia jarang menerapkan metode atau media dalam proses pembelajaran. Proses bimbingan dalam kegiatan bercerita pun jarang dilakukan oleh guru mata pelajaran. Hal ini menyebabkan siswa merasa bosan dan kesulitan ketika mempelajari kemampuan bercerita.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian, penelitian ini dapat memberikan implikasi terhadap praktik di lapangan pendidikan. Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat untuk berbagai pihak, antara lain sebagai berikut.

a) Implikasi bagi Peneliti

Dampak penelitian bagi peneliti dapat memberikan wawasan, kekreatifan, dan pengalaman yang berharga sebagai calon tenaga pendidik. Selain itu, penelitian ini dapat menumbuhkan kebiasaan menulis serta berpikir analitis dan ilmiah bagi peneliti. Peneliti sebagai calon guru bahasa Indonesia menjadi lebih paham akan permasalahan-permasalahan nyata yang terjadi dalam pembelajaran, sehingga lebih kritis mencari upaya untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Implikasi penelitian ini bagi peneliti juga dapat lebih mengelaborasi strategi dan media pembelajaran lain yang efektif dalam perbaikan pembelajaran bahasa Indonesia di masa mendatang.

b) Implikasi bagi Guru Bahasa Indonesia

Implikasi bagi guru bahasa Indonesia, dapat membantu menggali bahan ajar, metode, strategi, dan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Selain itu, penelitian dapat menjadi salah satu solusi dari permasalahan pembelajaran yang ditemukan di kelas.

c) Implikasi bagi Siswa

Implikasi penelitian ini bagi siswa adalah mampu menstimulus mereka untuk lebih mengembangkan minat, bakat, dan motivasi siswa menjadi gemar dan tertarik kepada kegiatan bercerita. Selain itu, penelitian ini mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, aktif, kreatif, ekspresif dan produktif serta dapat membekali siswa untuk meningkatkan keterampilan dalam pembelajaran bercerita.

d) Implikasi bagi Sekolah

Secara tidak langsung penelitian ini berimplikasi pada peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah khususnya mata pelajaran bahasa Indonesia dalam bidang bercerita. Selain itu, penelitian ini dapat

memberi masukan bagi sekolah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam rangka peningkatan mutu pendidikan.

e) Implikasi Bagi Pembelajaran Bahasa Indonesia

Penelitian ini mampu memperkaya pilihan alternative, strategi dan media pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia untuk dapat diterapkan dan digunakan dalam pembelajaran bercerita di masa mendatang.

5.3 Rekomendasi

Telah terbuktinya metode pembelajaran bermain peran berbantuan media auditif dapat meningkatkan kemampuan berbicara dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia, maka dapat peneliti kemukakan rekomendasi sebagai berikut.

1. Bagi Siswa

- a) Siswa dapat mempertahankan dan meningkatkan hasil yang telah dicapai dalam pembelajaran bercerita melalui metode pembelajaran bermain peran berbantuan media auditif.
- b) Siswa harus lebih giat lagi berlatih menulis karya lainnya agar kemampuan berceritanya semakin berkembang.

2. Bagi Guru

- a) Guru bahasa dan sastra Indonesia dapat menerapkan metode pembelajaran bermain peran berbantuan media auditif dalam pembelajaran bercerita kepada siswa karena metode pembelajaran dan media tersebut dapat meningkatkan kemampuan bercerita serta meningkatkan motivasi belajar siswa.
- b) Dalam pengaplikasiannya, guru perlu mengupayakan lagi penerapan strategi dan media dalam pembelajaran, agar hasil yang dicapai maksimal.
- c) Guru sebagai fasilitator dalam mengimplementasikan strategi dan media ini harus dirancang berdasarkan pembelajaran yang terencana. Hal ini dikarenakan pada praktiknya kegiatan bercerita harus dilaksanakan dengan beberapa kali pertemuan.

3. Bagi Sekolah

Sekolah dapat mewadahi berbagai macam aspirasi dan inovasi pembelajaran baru seperti penerapan metode pembelajaran bermain peran berbantuan media auditif ini. Adapun khususnya cerita fabel, sekolah dapat menyediakan buku bacaan yang berisi cerita kehidupan binatang, selain itu sekolah juga bisa mengadakan

lomba bermain peran setiap satu minggu sekali untuk mengasah kemampuan bercerita siswa.

4. Bagi Penelitian Selanjutnya

Bagi penelitian selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan acuan dan dapat dikembangkan dengan lebih menginovasi dan mengelaborasi metode pembelajaran dan media yang digunakan

