

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti juga melihat temuan-temuan yang ada, juga hasil kuesioner, dan hasil refleksi di kelas III SDK 6 BPK PENABUR secara umum dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. Aktivitas pembelajaran berbicara menggunakan metode bermain peran mengalami perubahan yang signifikan. Hal ini terlihat jelas dari hasil dan temuan yang sudah dipaparkan pada siklus 1, siklus 2, dan siklus 3. Pada setiap aspek juga mengalami kemajuan atau peningkatan, hal ini terlihat jelas ketika aktivitas pembelajaran pra tindakan, peserta didik banyak yang menunjukkan perubahan ekspresi wajah. Ekspresi wajah yang ditunjukkan yaitu ekspresi kebingungan. Sebagian besar dari mereka juga banyak yang mengangkat tangan untuk bertanya. Namun setelah masuk pada siklus 1, peserta didik yang menunjukkan wajah kebingungan lebih sedikit dari sebelumnya, walaupun masih banyak yang bertanya. Memasuki siklus 2, peserta didik yang bertanya mulai berkurang. Begitu pula memasuki siklus 3, jumlah peserta didik yang bertanya hanya berkisar 2-3 orang. Hal ini berarti peserta didik dapat memahami pembelajaran berbicara dengan metode bermain peran dalam aktivitas pembelajaran.
2. Hasil belajar menggunakan metode bermain peran ternyata dapat meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik kelas III di SDK 6 BPK PENABUR. Hal ini dapat terlihat dari meningkatnya nilai rata-rata hasil penilaian kemampuan berbicara pada setiap siklusnya. Pada siklus 1 nilai rata-

ratanya yaitu 81,67. Kemudian pada siklus 2 mengalami kenaikan sebesar 4,39 menjadi 86,06 dan pada siklus 3 mengalami kenaikan yang signifikan yaitu sebesar 4,65 sehingga menjadi 90,71.

## **B. Saran**

Berdasarkan pada temuan-temuan hasil penelitian yang diperoleh oleh peneliti maka peneliti mengajukan saran sebagai berikut :

1. Bagi guru, dalam meningkatkan efektifitas dalam belajar perlu adanya kreativitas seorang guru dalam memilih pendekatan juga metode yang tepat dalam menyampaikan pembelajaran di kelas. Untuk itu, seorang guru dituntut untuk kreatif, inovatif, dan terbuka dalam merancang aktivitas pembelajaran agar pembelajaran yang dilakukan bersama peserta didik menjadi lebih bermakna. Selain itu, guru juga perlu rasa ingin tahu yang tinggi agar pembelajaran yang dilakukan di kelas lebih bervariasi. Guru juga perlu memotivasi peserta didik karena dengan Pendekatan secara langsung dan motivasi dari guru maka peserta didik merasa nyaman dan lebih bersemangat dalam belajar.
2. Bagi sekolah, dalam pembelajaran dengan metode bermain peran perlu adanya sarana dan prasarana yang mendukung. Maka diharapkan sekolah untuk meningkatkan mutu pelayanan dari segi sarana dan prasarana dalam pembelajaran bagi peserta didik.
3. Bagi peneliti lainnya, diharapkan untuk mengembangkan pembahasan yang dilakukan peneliti dengan lebih luas mengenai metode bermain peran ini dan memperbaiki setiap kekurangan pada penelitian sebelumnya sehingga penelitian selanjutnya mendapatkan hasil yang lebih baik lagi.