

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Pada BAB V ini akan diuraikan tiga hal penting berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan yaitu kesimpulan, implikasi, dan saran terhadap pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar dengan menerapkan metode *role playing* berbantuan media *powerpoint*. Diharapkan dengan ini dapat memberikan masukan yang positif terhadap pembaca, mahasiswa calon ataupun guru di sekolah dasar, dan pemerhati Pendidikan.

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan pada bulan Desember 2022 di SDN 4 Rajamandalakulon dengan penerapan metode *role playing* berbantuan *powerpoint* untuk meningkatkan kemampuan menyimak cerita fiksi di SD memperoleh kesimpulan sebagai berikut:

Terdapat peningkatan pada aktivitas guru yang mempengaruhi aktivitas siswa serta hasil kemampuan siswa dalam menyimak cerita fiksi setelah diterapkannya metode *role playing* berbantuan *powerpoint*, peningkatan ini terjadi pada setiap siklus. Pada siklus I rata-rata nilai yang didapatkan 75, dengan persentase ketuntasan 75%, , pada siklus I terdapat 24 siswa dengan persentase 75% yang sudah memenuhi KKM yang ditetapkan, sedangkan 8 siswa lain dengan persentase 25% masih belum tuntas, terdapat peningkatan yang terjadi pada saat pra siklus. Kenaikan terjadi Kembali pada siklus II, hal ini dapat terlihat dari hasil ketuntasan belajar siswa yang mencapai 91%, sebanyak 29 siswa sudah mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan di SDN 4 Rajamandalakulon, 3 siswa belum mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal dengan presentase 9% dengan nilai rata-rata 80. Siswa kelas IV SDN 4 Rajamandalakulon sudah mencapai target ketuntasan belajar 85%, bahkan lebih dari target ketuntasan belajar yang ditetapkan. Penelitian yang berlangsung selama 2 siklus ini memberikan dampak positif pada siswa terutama dalam kemampuan menyimak cerita fiksi.

Kemampuan menyimak cerita fiksi setelah menerapkan metode *role playing* berbantuan *powerpoint* mengalami peningkatan dengan mencapai KKM yang ditetapkan SDN 4 Rajamandalakulon, hal ini dilihat dari ketuntasan klasikal siswa. pada siklus I ketuntasan klasikal siswa mencapai 75%, lalu pada siklus II ketuntasan klasikal siswa mencapai 91%. Terlihat bahwa ketuntasan siswa kini sudah lebih dari 85% siswa yang mencapai ketuntasan belajar klasikal. Berdasarkan penjelasan diatas disimpulkan bahwa penerapan metode *role playing* berbantuan *powerpoint* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menyimak cerita fiksi, serta dampak positif bagi siswa karena dapat meningkatkan keterampilan bermain peran.

## 5.2 Implikasi

Sesuai dengan hasil penelitian yang berjudul “ Penerapan Metode *Role Playing* Berbantuan Media *Powerpoint* Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Cerita Fiksi Siswa Kelas IV.

1. Penerapan metode *role playing* berbantuan media *powerpoint* dalam materi cerita fiksi memberikan efek positif bagi aktivitas siswa, sehingga kemampuan siswa dalam menyimak cerita fiksi meningkat.
2. Guru memiliki peran yang berdampak dalam proses pembelajaran. Pada metode *role playing* berbantuan media *powerpoint* ini guru berperan sebagai fasilitator aktif yang mengarahkan dan membimbing siswa Ketika pembelajaran dan juga memberikan motivasi pada siswa.

## 5.3 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian Tindakan kelas yang dilakukan terdapat temuan yang direkomendasikan oleh peneliti sebagai berikut :

1. Penelitian ini dapat dijadikan masukan untuk guru dalam memilih metode pembelajaran. Terbukti metode pembelajaran *role playing* berbantuan *powerpoint* dapat meningkatkan kemampuan menyimak cerita fiksi dan meningkatkan aktivitas yang positif pada siswa.
2. Dalam penerapan metode *role playing* berbantuan *powerpoint* maka harus diperhatikan tahapan serta yang dapat mendukung keberhasilan metode pembelajaran ini dalam mengatasi permasalahan, terutama yang

berhubungan dengan kegiatan menyimak cerita fiksi. Pada dasarnya metode *role playing* bertujuan agar siswa dapat mengingat Kembali cerita yang telah disimak.