

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data dan penafsiran data, peneliti dapat mengungkapkan beberapa simpulan sebagai berikut.

- 1) Nilai rata-rata yang diperoleh dalam pembelajaran berbicara sebelum menggunakan metode *role playing* (bermain peran) adalah 69,06. Adapun nilai rata-rata yang diperoleh dalam pembelajaran berbicara sesudah menggunakan metode *role playing* (bermain peran) adalah 76,53. Artinya, ada peningkatan nilai 7,47 atau 10,82%.
- 2) Berdasarkan hasil uji kai kuadrat data penelitian baik pretes (3,331) maupun postes (6,197) diketahui bahwa X_{tabel} lebih kecil dari nilai X_{hitung} dengan derajat kebebasan 3 baik pada taraf signifikansi 1% (11,345) maupun 5% (7,815). Artinya, data pretes dan postes yang diperoleh dalam penelitian ini dinyatakan berdistribusi normal dan dapat dilakukan uji hipotesis.
- 3) Berdasarkan hasil uji “t” diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 3,69 yang lebih besar dari pada nilai t_{tabel} dengan derajat kebebasan 14 baik pada taraf signifikansi 5% (2,14) maupun 1% (2,98). Dengan demikian, hipotesis yang diajukan peneliti yakni terdapat perbedaan kemampuan mengungkapkan pendapat yang signifikan sebelum dan sesudah menerapkan metode *role playing* (bermain peran) pada siswa kelas XI SMK BPP Bandung Tahun Ajaran 2009/2010. dinyatakan diterima. Artinya, penerapan metode *role playing* (bermain peran)

dalam pembelajaran berbicara dapat meningkatkan kemampuan berbicara khususnya berpendapat secara signifikan.

- 4) Sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan, penulis menyimpulkan bahwa penggunaan metode *role playing* (bermain peran) dalam pembelajaran berbicara merupakan salah satu metode yang efektif sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berbicara (berpendapat).

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan yang telah dipaparkan di atas, peneliti menyampaikan saran sebagai berikut.

- 1) Metode *role playing* (bermain peran) dapat dijadikan salah satu metode pilihan dalam pembelajaran keterampilan berbicara (berpendapat). Dengan demikian para pendidik dapat menggunakan metode *role playing* (bermain peran) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
- 2) Efektivitas metode *role playing* (bermain peran) dalam penelitian ini hanya pada pembelajaran berbicara khususnya berpendapat, efektivitas metode *role playing* (bermain peran) dalam pembelajaran lain diharapkan dapat diuji dalam penelitian lain.