

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, penulis dapat menarik beberapa simpulan yang dapat menjawab butir rumusan masalah. Simpulan tersebut akan dipaparkan lebih rinci, sebagai berikut.

- 1) Pada setiap penyusunan rancangan pembelajaran legenda dengan menggunakan metode bermain peran pada pembelajar BIPA anak-anak kelas 2 Sekolah Dasar di *Bandung International School* penulis dan pengamat mendiskusikan terlebih dahulu pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan berdasarkan refleksi dari siklus sebelumnya.
- 2) Penulis menerapkan metode bermain peran dengan memodifikasi baik dari teknik maupun media yang disesuaikan dengan identifikasi masalah yang terjadi. Rancangan pelaksanaan tiap siklusnya merupakan hasil refleksi siklus sebelumnya berdasarkan observasi aktivitas guru, aktivitas siswa, dan perolehan nilai kemampuan berbicara bahasa Indonesia siswa dalam menceritakan legenda.
- 3) Pada siklus 1 penulis merencanakan pembelajaran dengan menonton film kartun dan melakukan teknik charade. Setelah menetapkan rancangan pelaksanaan pembelajaran, penulis menyiapkan hal-hal yang harus dipersiapkan sebelum mengajar. Contohnya, mempelajari terlebih dahulu film yang akan ditontonkan kepada siswa, berlatih mengajar, dan menyiapkan media. Perencanaan pada siklus 2 tidak jauh berbeda dengan siklus 1, setelah

menetapkan media wayang kulit dan instrument sebagai media untuk membangkitkan kemampuan berbicara siswa, penulis juga menyiapkan hal-hal yang harus dipersiapkan sebelum mengajar seperti pada siklus 1. Demikian pula dengan siklus 3, penulis menetapkan teknik dengar-kerjakan dan menyiapkan segala persiapan dan perlengkapannya.

- 4) Pelaksanaan pembelajaran legenda dengan menggunakan metode bermain peran pada pembelajar BIPA anak-anak kelas 2 Sekolah Dasar di *Bandung International School* dilakukan selama tiga siklus berturut-turut. Pada siklus 1 legenda yang dipelajari adalah legenda Sangkuriang, siswa menonton film kartun dan teknik yang digunakan pada siklus ini adalah *charade* (tebak peran). Lalu, legenda yang dipelajari oleh siklus 2 adalah legenda Batu Menangis, penulis menceritakan legenda tersebut dengan menggunakan media wayang kartun dan instrument. Setelah itu, siswa bermain peran dengan menggunakan media tersebut. Pada siklus terakhir, legenda yang dipelajari adalah Kebo Iwo. Penulis menggunakan teknik dengar-kerjakan pada siklus ini yang menghasilkan seluruh siswa aktif dalam pembelajaran. Siswa sudah dinilai mampu menguasai isi cerita dan mampu menceritakannya secara utuh. Oleh karena itu, pembelajaran ini dihentikan pada siklus 3 karena pembelajaran sudah dinilai maksimal.
- 5) Metode bermain peran terbukti efektif sebagai upaya meningkatkan kemampuan siswa berbicara bahasa Indonesia dalam menceritakan legenda terhadap siswa kelas 2 Sekolah Dasar di *Bandung International School*. Hal ini, terbukti dengan peningkatan perolehan nilai siswa pada setiap siklusnya

yang signifikan, yaitu: (1) siklus 1 dengan rata-rata 62,23 yang tergolong cukup, (2) siklus 2 dengan rata-rata 75,05 yang tergolong baik, dan (3) siklus 3 dengan rata-rata 92,82 yang tergolong sangat baik.

- 6) Peningkatan kemampuan berbicara yang terjadi pada siswa dengan menggunakan metode bermain peran pada setiap siklus ini disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Ternyata, fakta membuktikan bahwa teori konstruktivisme lebih tepat digunakan pada pembelajar BIPA anak-anak dibandingkan dengan teori gestalt. Metode bermain peran dengan teknik dengar-kerjakan yang memenggal-menggal cerita sesuai teori konstruktivisme dapat lebih cepat melekat pada diri siswa dibandingkan dengan cerita yang disampaikan secara menyeluruh dengan teori gestalt. Selain itu dengan teknik dengar-kerjakan ini siswa dapat mengembangkan visual, auditorial, dan kinestetik pada saat pembelajaran sehingga pemahaman siswa dapat bertahan dalam jangka panjang.

5.2 Saran

Saran yang ingin disampaikan oleh penulis pada kesempatan ini adalah sebagai berikut.

- 1) Metode pembelajaran untuk BIPA khususnya anak-anak, harus menyenangkan agar siswa dapat menyerap pelajaran dengan cepat dan mengingatnya dalam jangka panjang.
- 2) Pembelajaran legenda dapat meningkatkan minat pembelajar BIPA untuk mempelajari kebudayaan Indonesia dan dapat melatih siswa untuk berbicara

menyampaikan gagasan pikirannya. Oleh karena itu, pembelajaran legenda sangat baik dipelajari oleh pembelajar BIPA.

- 3) Metode bermain peran dengan teori konstruktivisme dalam menyampaikan cerita dapat menjadi salah satu alternatif metode pembelajaran legenda untuk pembelajar BIPA khususnya anak-anak.
- 4) Upaya yang bisa digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbicara pada pembelajaran BIPA adalah dengan menciptakan kondisi yang alami dan lingkungan berbahasa yang bisa mendukung komunikasi.

