

BAB 5

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan perolehan data di lapangan melalui berbagai rangkaian penelitian, pengolahan data serta menjawab hipotesis, diperoleh kesimpulan akhir untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian mengenai keefektifan penggunaan media *flash player* gaya bahasa untuk meningkatkan keterampilan strategi komunikatif siswa berpidato naskah, di antaranya sebagai berikut.

5.1 Simpulan

- 1) Berdasarkan serangkaian proses pengolahan data diketahui bahwa ternyata pembelajaran berpidato naskah pada siswa kelas X SMAN 2 Bandung lebih efektif menggunakan media *flash player* gaya bahasa dibandingkan dengan proses KBM secara konvensional tanpa media.
- 2) Keterampilan berpidato naskah pada siswa kelas X SMAN 2 Bandung lebih efektif menggunakan media *flash player* gaya bahasa. Hal tersebut terlihat dari rata-rata (mean) nilai pascates yang diperoleh kelas eksperimen adalah 71,33, sedangkan nilai pascates kelas kontrol adalah 51,13 dengan selisih rata-rata kedua kelas sampel yaitu 20,2.
- 3) Penelitian ini dibuktikan pula dengan perhitungan statistik. Berdasarkan perhitungan statistik diperoleh data probabilitas pada *signifikansi (2-tailed)* adalah 0,000. Karena nilai probabilitas $< 0,05$, H_0 ditolak. Dengan kata lain H_1 diterima.

Dapat disimpulkan bahwa media *software* gaya bahasa yang berbasis *flash player* mampu meningkatkan kemampuan strategi komunikatif siswa dalam berpidato naskah.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan di atas, maka penulis akan menyampaikan saran sebagai berikut.

- 1) Media *flash player* gaya bahasa dapat ikut andil dalam mendukung kelengkapan media pembelajaran yang cukup baik dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia.
- 2) Dengan dilatarbelakangi oleh stigma bahwa pembelajaran berpidato adalah sesuatu yang membosankan, mulai sekarang para pendidik dapat mempergunakan media *flash player* gaya bahasa untuk membantu siswa dalam penyusunan naskah pidato, sehingga pembelajaran berpidato terasa lebih mudah dan menarik.