

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan temuan dan pembahasan yang telah peneliti paparkan sebelumnya, didapatlah kesimpulan yaitu:

1. Keterampilan berbicara siswa sebelum diberikannya perlakuan, masih kurang baik. Dapat dilihat dari rata-rata hasil nilai *pretest* yang telah dilaksanakan. Siswa masih terlihat ragu-ragu dan malu untuk mengatakan jawaban mereka ketika berbicara. Selain itu, siswa juga masih kurang memahami topik pembicaraan yang dilakukan. Setelah diberikan perlakuan berupa metode *Role Playing* berbantuan media pembelajaran video animasi, terdapat peningkatan yang signifikan pada keterampilan berbicara siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari meningkatnya rata-rata nilai *posttest* yang berhasil didapatkan oleh siswa. Nilai rata-rata *pretest* siswa di angka 63,33 dengan presentase keberhasilan sebesar 8,33%, sedangkan nilai rata-rata *posttest* siswa di angka 83,75 dengan presentase keberhasilan sebesar 95,83%. Dari data tersebut dapat dikatakan bahwa adanya pengaruh pada keterampilan berbicara siswa kelas V di SDN Pela Mampang 03 Pagi dengan dilakukannya perlakuan metode *Role Playing* berbantuan media pembelajaran video animasi.
2. Metode pembelajaran *Role Playing* berbantuan media video animasi berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas V salah satu Sekolah Dasar yang berada di Jakarta Selatan. Dapat dilihat berdasarkan skor rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan peningkatan yang baik. Kemudian, dilihat dari uji-t selain meningkatkan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* siswa, keefektifan metode *Role playing* berbantuan media video animasi juga dapat dilihat dari hasil analisis regresi linear sederhana yang memperoleh nilai r atau koefisien korelasi sebesar 0,898 yang termasuk dalam kategori tinggi menurut klasifikasi koefisien korelasi milik Guilford. Terlihat dari kenaikannya presentase rata-rata nilai siswa, dari yang hanya presentase keberhasilan di angka 8,33% terjadi kenaikan presentase keberhasilan di angka 95,83% .Dari nilai koefisien

korelasi yang didapat, diketahui nilai koefisien determinasi sebesar 80,6%. Artinya, pengaruh penggunaan metode *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara pada siswa sebesar 80,6% dan 19,4% berasal dari pengaruh yang lain.

5.2 Implikasi

Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh metode *Role Playing* berbantuan media video animasi terhadap keterampilan berbicara siswa. Berdasarkan hasil penelitian, implikasi dari penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Implikasi Teoritis

Secara teori, penelitian ini membuktikan keefektifan metode *Role Playing* berbantuan media video animasi mempunyai pengaruh keterampilan berbicara siswa kelas V Sekolah Dasar.

2. Implikasi Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan metode *Role Playing* berbantuan media video animasi jika diterapkan pada kegiatan pembelajaran berbicara siswa dapat membuat siswa lebih terlibat aktif dalam pembelajaran dan memahami isi dan topik pembahasan.

5.3 Rekomendasi

Adapun beberapa rekomendasi yang dihasilkan selama berjalannya proses penelitian, yang dapat dijadikan sebagai acuan atau gambaran untuk penelitian maupun proses pembelajaran selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Sebaiknya jika ingin menerapkan metode *Role Playing* guru atau tenaga pendidik harus juga menyiapkan media yang menarik ataupun menyiapkan scenario sesuai dengan materi yang akan dibawakan agar siswa semakin bersemangat dan juga memahami apa yang mereka ingin lakukan.
2. Guru atau tenaga pendidik sebaiknya mempertimbangkan estimasi waktu dengan matang agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan semaksimal mungkin dalam waktu yang tetap efektif.
3. Bagi sekolah hendaknya dapat terus memaksimalkan sarana prasarana sekolah sebagai penunjang dalam proses pembelajaran, agar dapat melahirkan lulusan yang terbaik.

Zuraida Juniar Nastiti, 2023

PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* BERBANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

4. Bagi peneliti yang akan melakukan penelitian di bidang bahasa, khususnya terkait keterampilan berbicara siswa, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan ataupun gambaran awal untuk penelitian selanjutnya.