

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

1. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, bahwa dengan diterapkannya metode ceramah belum memiliki pengaruh yang maksimal terhadap keterampilan berbicara siswa. Berdasarkan fakta dilapangan bahwa dalam menyusun kalimat siswa belum mampu menggunakan kalimat dengan baik, pemilihan kata yang mereka gunakan juga kurang tepat, kurangnya rasa percaya diri dan banyaknya unsur bahasa Ibu yang digunakan dalam proses pembelajaran. Nilai rata-rata siswa adalah 72, nilai tertinggi (Maximum) adalah 86 dan nilai minimum atau nilai terendahnya adalah 72. Dalam hal ini, siswa yang mencapai KKM berjumlah 13 orang dengan tingkat presentase 59%. Dari nilai tersebut tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan diterapkannya metode konvensional dengan menggunakan metode ceramah belum memiliki pengaruh yang cukup baik terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 17 Banyuasin III.
2. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, keterampilan berbicara siswa dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* pada kelas eksperimen pembelajaran bahasa Indonesia memiliki pengaruh yang signifikan. Siswa sudah bisa menguasai faktor-faktor kebahasaan, seperti ketepatan bunyi bahasa, intonasi, mimik yang

sesuai dan pemilihan kata yang sesuai dengan KBBI. Nilai rata-rata siswa adalah 82, nilai tertinggi (Maximum) adalah 93 dan nilai minimum atau nilai terendahnya adalah 71. Dalam hal ini siswa yang mencapai KKM berjumlah 20 orang dengan tingkat presentase 91%. Dari penjelasan tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa dengan diterapkannya model pembelajaran *role playing* memiliki pengaruh yang cukup baik terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 17 Banyuasin III.

3. Berdasarkan hasil uji linieritas diketahui nilai sig.deviation from linierity sebesar 0,905. Hasil tersebut memiliki nilai  $> 0,05$ . Hal tersebut membuktikan bahwa terdapat hubungan yang linear antara model pembelajaran *role playing* dengan keterampilan berbicara siswa. Dan hasil uji independent sample t test diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Diketahui bahwa nilai signifikan  $0,000 \leq 0,05$  yang artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. hal tersebut menunjukkan adanya perbedaan rata-rata keterampilan berbicara siswa antara model pembelajaran *role playing* dengan metode konvensional. Oleh karena itu, model pembelajaran *role playing* pada penerapannya memiliki pengaruh positif terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 17 Banyuasin III.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan tentang model *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 17 Banyuasin III. Maka penulis menggambarkan beberapa saran yang dapat digunakan sebagai tindak lanjut hasil penelitian ini, yaitu:

1. Untuk peneliti selanjutnya

Diharapkan untuk peneliti selanjutnya dapat mengembangkan hasil penelitian ini dalam lingkup yang lebih luas. Dan dapat mengembangkan variabel-variabel lain yang dapat memberikan inovasi didunia pendidikan, agar dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

2. Untuk Pendidik atau guru

Guru diharapkan dapat mengembangkan metode eksperimen yang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, edukatif, inovatif, kreatif dan menarik dalam pembelajaran sehingga menimbulkan rasa semangat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selanjutnya, guru diharapkan mampu menciptakan keterampilan berbicara siswa agar lebih baik.

3. Untuk Sekolah

Sekolah diharapkan selalu memperhatikan guru dalam pemilihan model pembelajaran dengan cara membuat kebijakan-kebijakan yang dapat mengembangkan mutu pendidikan khususnya pelajaran bahasa Indonesia. Sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan, serta menyediakan berbagai sarana penunjang dalam pembelajaran seperti media dan model pembelajaran yang variatif.