

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah peneliti lakukan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa :

1. Penerapan model pembelajaran bermain peran (*Role Playing Model*) pada siswa kelas IV di SDN 04 Payaraman Kabupaten Ogan Ilir Kabupaten Ogan Ilir yaitu dengan langkah-langkah sebagai berikut pemanasan, memilih pemain (Partisipan), menata ruangan, menunjuk siswa sebagai pengamat, pelaksanaan bermain peran, diskusi, evaluasi, dan kesimpulan.
2. Keterampilan berbicara siswa kelas IV di SDN 04 Payaraman Kabupaten Ogan Ilir sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran bermain peran (*Role Playing Model*) yaitu dari hanya 24% menjadi 92% siswa yang tuntas sesudah diterapkan model pembelajaran bermain peran (*Role Playing Model*), sebelum diterapkan model pembelajaran bermain peran (*Role Playing Model*) siswa yang mendapat nilai 70 sebanyak 3 orang siswa, yang mendapat nilai 65 sebanyak 3 orang siswa, yang mendapat nilai 60 sebanyak 5 orang siswa, yang mendapat nilai 55 sebanyak 5 orang siswa, yang mendapat nilai 50 sebanyak 2 orang siswa, yang mendapat nilai 45 sebanyak 4 orang siswa, yang mendapat nilai 40 sebanyak 1 orang siswa, dan yang mendapat nilai 30 sebanyak 2 orang siswa. Hanya 24% siswa yang tuntas dan ada 76% siswa yang belum dapat menuntaskan pembelajaran. Dan sesudah diterapkan model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*

Model) siswa yang mendapat nilai 100 sebanyak 3 orang siswa, siswa yang mendapat nilai 95 sebanyak 5 orang siswa, siswa yang mendapat nilai 90 sebanyak 5 orang siswa, siswa yang mendapat nilai 85 sebanyak 3 orang siswa, siswa yang mendapat nilai 80 sebanyak 3 orang siswa, siswa yang mendapat nilai 75 sebanyak 3 orang siswa, siswa yang mendapat nilai 70 sebanyak 1 orang siswa, dan siswa yang mendapat nilai 60 sebanyak 2 orang siswa. Ada 92% siswa yang dapat menuntaskan pembelajaran dan ada 8% siswa yang belum dapat menuntaskan pembelajaran.

3. Pengaruh penerapan model pembelajaran bermain peran (*Role Playing Model*) pada siswa kelas IV di SDN 04 Payaraman Kabupaten Ogan Ilir adalah hasil dari hipotesis yaitu pada uji t tes, t_{tabel} untuk df 24 1% sebesar 2,06.5% sebesar 2,80. Jadi, karena nilai t_{hitung} sebesar 8,799 $> t_{tabel}$ 2,06, dan nilai nilai t_{hitung} sebesar 8,799 $> t_{tabel}$ 2,80 maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya bahwa ada pengaruh dalam menggunakan model pembelajaran bermain peran (*Role Playing Model*) pada siswa kelas IV di SDN 04 Payaraman Kabupaten Ogan Ilir.

B. SARAN

Sesuai dengan hasil yang diperoleh, peneliti menyampaikan saran sebagai berikut :

1. Dalam kegiatan belajar mengajar hendaknya guru dapat menentukan model pembelajaran yang tepat, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Karena, tidak semua model pembelajaran dapat digunakan pada semua mata pelajaran.

2. Gunakanlah model pembelajaran bermain peran (*Role Playing Model*) pada saat melakukan kegiatan belajar mengajar di sekolah, terutama pada keterampilan berbicara, karena bermain peran (*Role Playing Model*) dapat mengembangkan imajinasi siswa, sehingga siswa mampu untuk mengungkapkan apa yang dirasakannya.
3. Untuk teman-teman yang akan melakukan penelitian, disarankan untuk menggunakan metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kondisi lapangan serta mempersiapkan segala hal yang berkaitan dengan proses penelitian agar proses penelitian dan tujuan penelitian dapat tercapai dengan baik.