BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai penerapan metode bermain peran (role playing) terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 70 Banda Aceh pada mata pelajaran IPS materi Keragaman Budaya, dapat disimpulkan bahwa:

1. Keterampilan berbicara siswa sebelum penerapan metode bermain peran berada pada kategori cukup, dengan kendala utama pada aspek pengucapan, keberanian berbicara, kelancaran, serta penguasaan materi.
2. Setelah penerapan metode bermain peran, keterampilan berbicara siswa meningkat secara signifikan ke kategori baik. Peningkatan terbesar terjadi pada indikator keberanian berbicara, kelancaran berbicara, dan penguasaan materi/topik.
3. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest. Dengan demikian, hipotesis penelitian diterima: penerapan metode bermain peran berpengaruh positif terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa.
4. Metode bermain peran terbukti mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, meningkatkan partisipasi aktif siswa, dan memberikan kesempatan untuk berlatih berbicara dalam

konteks yang menyerupai situasi nyata.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

   Memanfaatkan metode bermain peran sebagai salah satu strategi pembelajaran alternatif, khususnya pada materi yang membutuhkan keterampilan berbicara dan interaksi sosial.Memberikan arahan dan bimbingan yang jelas sebelum pelaksanaan role playing agar siswa memahami peran dan materi yang akan disampaikan. Mengatur waktu pelaksanaan secara efektif agar semua siswa memperoleh kesempatan tampil.

2. Bagi Siswa

   Lebih aktif dan percaya diri dalam mengikuti kegiatan bermain peran.Meningkatkan kemampuan penguasaan materi agar dapat berbicara dengan lancar dan terstruktur. Memanfaatkan kesempatan tampil sebagai sarana melatih keberanian dan keterampilan komunikasi.

3. Bagi Sekolah

   Mendukung pelaksanaan pembelajaran inovatif seperti metode bermain peran dengan menyediakan fasilitas yang memadai. Mendorong guru untuk mengikuti pelatihan atau workshop tentang strategi pembelajaran kreatif yang dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat mengembangkan penelitian ini pada mata pelajaran lain atau tingkat kelas yang berbeda. Menggunakan desain penelitian dengan kelompok kontrol untuk membandingkan efektivitas metode bermain peran dengan metode lainnya**.**