

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pembelajaran Bahasa Indonesia dalam bercerita melalui metode *role playing* dan media audio-visual pada siswa Kelas III SDN 04 Cepoko Kecamatan Ngrayun Kabupaten Ponorogo dan pembahasan yang disajikan maka dapat disimpulkan:

1. Penerapan metode *role playing* dan media audio-visual pada siswa kelas Kelas III SDN 04 Cepoko Kecamatan Ngrayun Kabupaten Ponorogo pada pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan kemampuan bercerita. Hal ini dapat dilihat dari data hasil observasi pada siklus I memperoleh rata-rata sebesar 69,57% termasuk dalam kategori cukup. Pada pelaksanaan tindakan siklus II kemampuan menulis teks deskripsi siswa meningkat dengan perolehan rata-rata 91,30% dengan kategori baik.
2. Penerapan metode *role playing* dan media audio-visual pada siswa kelas Kelas III SDN 04 Cepoko Kecamatan Ngrayun Kabupaten Ponorogo pada pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari data hasil observasi pada siklus I memperoleh rata-rata sebesar 39% termasuk dalam kategori cukup. Pada pelaksanaan tindakan siklus II data keaktifan belajar siswa meningkat dengan perolehan rata-rata 44,5% dengan kategori tinggi.

3. Penerapan metode *role playing* dan media audio-visual pada siswa kelas Kelas III SDN 04 Cepoko Kecamatan Ngrayun Kabupaten Ponorogo pada pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari data hasil observasi pada siklus I memperoleh rata-rata sebesar 72,17 dan ketuntasan hasil belajar yang diperoleh pada siklus I sebesar 69,57%. Pada pelaksanaan tindakan siklus II data hasil belajar siswa meningkat dengan perolehan rata-rata 81,30 dan ketuntasan hasil belajar yang diperoleh pada siklus II meningkat sebesar 91,30%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian perbaikan pembelajaran yang terkait dengan peningkatan kemampuan bercerita siswa kelas III, maka saran tindak lanjut yang dapat peneliti kemukakan adalah sebagai berikut.

1. Metode *role playing* dan media audio-visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga dapat dijadikan sebagai alternatif dalam pembelajaran bercerita. Fokus pembelajaran dapat lebih tertuju pada siswa untuk memperoleh pengetahuannya secara langsung melalui pengalaman dan konteks nyata sekitar siswa
2. Guru hendaknya memilih metode yang sesuai dengan karakter siswa dan memanfaatkan media IT seperti LCD, sehingga pembelajaran tidak monoton yang hanya menggunakan buku pelajaran sebagai satu-satunya media.

3. Guru diharapkan mempunyai persiapan-persiapan khusus untuk memulai presentasi dengan menggunakan metode role playing dengan media *audio-visual*, agar presentasi yang disampaikan berhasil sesuai tujuan yang ingin dicapai.
4. Peneliti hendaknya mengkaji ulang dalam perbaikan pembelajaran menggunakan metode role playing dengan media *audio-visual* pada tema-tema yang lain. Ini disebabkan penelitian terbatas oleh waktu dan tempat, yaitu hanya pada Kelas III SDN 04 Cepoko Kecamatan Ngrayun Kabupaten Ponorogo.