

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pembelajaran Bahasa Indonesia dalam bercerita melalui metode role playing dan media audio-visual pada siswa kelas VI SDN 2 Kunti Kecamatan Sampung dan pembahasan yang disajikan maka dapat disimpulkan:

1. Dengan penerapan metode role playing berbantuan media audio-visual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan keaktifan belajar siswa kelas VI SDN 2 Kunti Kecamatan Sampung Kabupaten Ponorogo Tahun Pelajaran 2024/ 2025..
2. Dengan penerapan metode role playing berbantuan media audio-visual dapat meningkatkan kemampuan bercerita siswa kelas VI SDN 2 Kunti Kecamatan Sampung Kabupaten Ponorogo Tahun Pelajaran 2024/ 2025.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dikemukakan implikasi secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Implikasi Teoritis
 - a. Model pembelajaran dengan menggunakan metode role playing berbantuan media audio visual dapat diadopsi oleh guru untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif
 - b. Penelitian ini menunjukkan pentingnya penguasaan seorang guru terhadap model pembelajaran yang inovatif.

- c. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat siswa terhadap pembelajaran meningkat menggunakan metode role playing berbantuan media audio visual

2. Implikasi Praktis

Hasil penelitian ini digunakan sebagai masukan bagi guru dalam membenahi diri sehubungan dengan pengajaran yang telah dilakukan dan prestasi belajar siswa yang telah dicapai dengan memperhatikan metode pembelajaran yang tepat dan motivasi belajar siswa untuk meningkatkan meningkatkan kualitas pembelajaran dan kemampuan bercerita siswa

C. Saran

Berdasarkan analisis hasil dan pembahasan penelitian, maka dapat diberikan saran sebagai berikut.

1. Dengan pembelajaran yang lebih inovatif seperti penggunaan metode role playing berbantuan media audio-visual dapat menjadi inspirasi untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa.
2. Dengan metode role playing berbantuan 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.

