

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa perencanaan pembelajaran keterampilan menulis teks deskripsi menggunakan metode *role playing* dengan media gambar dilakukan guru dengan baik dan efisien, karena guru membuat perencanaan pembelajaran terlebih dahulu. Perencanaan pembelajaran dalam hal ini memuat modul ajar, materi ajar, metode dan media pembelajaran, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan pengayaan.

Implementasi pembelajaran menggunakan metode *role playing* menggunakan media gambar dalam pembelajaran keterampilan menulis teks deskripsi pada siswa kelas V SDN 2 Klodan Kecamatan Ngetos Kabupaten Nganjuk berjalan dengan lancar dan sesuai dengan perencanaan yang sudah dibuat sebelumnya. Materi yang disampaikan guru dalam pembelajaran ini adalah mengenai menulis teks deskripsi, dengan sub materi struktur teks deskripsi, kaidah kebahasaan dan prosedur pembuatan teks deskripsi. Dalam pembelajaran ini terbagi menjadi tiga kegiatan pembelajaran yaitu kegiatan pendahuluan, inti dan penutup.

Hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Klodan Kecamatan Ngetos Kabupaten Nganjuk terhadap penggunaan metode *role playing* menggunakan media gambar dalam keterampilan menulis teks deskripsi dapat dinyatakan efektif dan ada peningkatan Hal ini dapat dilihat dari nilai siswa yang mengalami peningkatan dan mencapai KKM yang telah ditentukan yaitu 75.

## **B. Implikasi**

Implikasi Penerapan Metode Role Playing dengan Media Gambar pada Pembelajaran Menulis Deskripsi

### **1. Implikasi terhadap Peserta Didik**

Meningkatkan pemahaman objek deskripsi, keaktifan dan partisipasi siswa, tidak hanya pasif mendengarkan. Mendorong kreativitas dan imajinasi. Siswa lebih bebas mengembangkan deskripsi berdasarkan peran yang dimainkan dan gambar yang diamati. Meningkatkan keterampilan berbahasa. Kegiatan bermain peran membantu siswa mengolah kata secara lisan sebelum dituangkan dalam bentuk tulisan.

### **2. Implikasi terhadap Guru**

Guru lebih mudah menjelaskan konsep deskripsi. Media gambar dan skenario. Guru dapat menggunakan pendekatan pembelajaran aktif. Model role playing mendorong guru untuk menjadi fasilitator, bukan sekadar pemberi materi. Pemantauan kemampuan siswa lebih efektif. Melalui aktivitas peran, guru dapat mengamati kemampuan komunikasi, pemahaman, dan kreativitas siswa.

Perlu persiapan lebih matang. Guru harus menyiapkan gambar, skenario peran, dan instrumen penilaian sehingga proses pembelajaran berjalan lancar.

### **3. Implikasi terhadap Proses Pembelajaran**

Pembelajaran menjadi lebih interaktif dan variatif. Kombinasi gambar dan role playing menciptakan suasana belajar yang dinamis. Meningkatkan kolaborasi antar siswa. Siswa bekerja sama saat bermain peran, berdiskusi,

dan menyusun deskripsi. Mengatasi kejenuhan dalam pembelajaran menulis. Metode ini mengurangi monoton karena siswa tidak hanya menulis, tetapi juga bergerak dan berdialog. Mempermudah proses observasi objek. Gambar berfungsi sebagai pengganti objek nyata, sehingga pembelajaran tetap efektif meskipun di dalam kelas.

#### 4. Implikasi terhadap Hasil Belajar

Peningkatan kualitas tulisan deskripsi. Tulisan siswa cenderung lebih lengkap, detail, dan runtut karena mereka memiliki gambaran jelas dari media dan peran yang dimainkan. Ketuntasan belajar meningkat. Siswa yang biasanya kesulitan menulis menjadi lebih mampu karena proses pembelajaran memfasilitasi pengalaman langsung. Aspek kebahasaan lebih baik. Penggunaan kosakata, kalimat deskriptif, dan urutan paragraf meningkat sebagai hasil latihan dan pengamatan yang terarah.

#### 5. Implikasi terhadap Lingkungan Sekolah

Mendorong budaya pembelajaran kreatif. Keberhasilan metode ini dapat memotivasi guru lain untuk menerapkan metode inovatif.

### **C. Saran**

Berdasarkan simpulan yang telah di deskripsikan peneliti dalam penelitian ini, maka peneliti mengemukakan saran sebagai berikut.

1. Bagi guru sebaiknya mengembangkan inovasi dan kreativitasnya dalam ranah pedagogi dan mempelajari metode-metode inovatif lainnya yang bisa membuat pembelajaran lebih aktif, atraktif, efektif dan bisa meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Bagi siswa sebaiknya meningkatkan kompetensi literasi dengan cara membaca literatur-literatur yang ada.
3. Bagi peneliti berikutnya sebaiknya penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk melakukan sebuah studi yang sama khususnya dalam bidang pendidikan.