

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini disajikan kesimpulan dan saran. Kesimpulan hasil penelitian dengan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan keterampilan berpantun siswa pada kelas V SDN 18 Batang Anai.

A. Kesimpulan

1. Proses Pembelajaran Keterampilan Berpantun

Proses pembelajaran pada kelas V SDN 18 Batang Anai Tahun dilaksanakan dalam dua siklus yakni siklus I dan Siklus II. Siklus I dilakukan perencanaan dengan menyusun RPP, Media Pembelajaran, Lembar Observasi, dan Evaluasi. Dengan menggunakan model *role playing* dalam proses pembelajarannya. Serta melakukan pengamatan dengan penilaian lembar observasi guru, siswa, dan lembar hasil belajar siswa. Dari hasil refleksi pada siklus I belum berhasil. Pada perencanaan seperti sebelumnya dilakukan kembali dengan tindakan menggunakan model *role playing* pada siklus II. Refleksi berhasil dalam meningkatkan keterampilan berpantun siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Peningkatan Nilai Hasil Belajar Keterampilan Berpantun

Berdasarkan hasil belajar siklus I dan siklus II yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa model *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berpantun dalam mata Pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 18 Batang Anai. Dengan hasil aktivitas guru

pada siklus I yaitu dengan presentase 88,33%, meningkat pada siklus II yaitu dengan presentase 95,33%. Dengan rata-rata siklus I dan Siklus II 91,83%. Hasil aktivitas siswa pada siklus I yaitu dengan presentase 83,33%, meningkat pada siklus II yaitu dengan presentase 94,65%. Dengan rata-rata siklus I dan siklus II 88,99%. Hasil belajar siswa pada siklus I yaitu dengan presentase 67,86%, meningkat pada siklus II yaitu dengan presentase 79,43%.

B. Saran

Sehubungan dengan hasil penelitian yang diperoleh, maka disarankan dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *role playing* kepada:

1. Siswa, diharapkan semua siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, karena sangat menunjang terhadap materi Pelajaran, serta dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam berpantun
1. Guru, pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *role playing* dapat dijadikan salah satu alternatif variasi dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia.
2. Sekolah, sebagai bahan bacaan atau rujukan bagi guru maupun kepala sekolah akan pentingnya strategi pembelajaran dan pengetahuan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
3. Peneliti, agar dapat menggunakan model *role playing* lebih efektif sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi., 2017. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aprinawati, I. (2017). Penggunaan media gambar seri untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 72-80.
- Basri, H. (2017). Penerapan model pembelajaran role playing untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa Kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang. *Jurnal Pajar*, 1(1), 38-53.
- Desfitria, R., & Nugraheni, A. S. (2021). Pengembangan materi ajar pantun pada buku tematik kelas V tema 4. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(1), 13-23.
- Do'embana, S. (2016). Peningkatan Keterampilan Siswa Menulis Pantun Melalui Teknik Balas Pantun di Kelas IV SDN 1 Tatura. *Jurnal Kreatif Tadulako*, 4(6), 121007.
- Nasihudin, N., & Hariyadin, H. (2021). Pengembangan Keterampilan dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(04), 733-743.
- Purwanti, D. (2017). Peningkatan Kemampuan Menulis Pantun dengan Menggunakan Model Berpikir Berbicara Menulis (Think Talk Write). *Diksatrasia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(2), 52-56.
- Rusman. 2014. Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua. Jakarta: PT RajaGrafindo Perkasa.
- Santoso. 2013. Metode dan Model Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sari, R. K. (2020). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Bahasa Indonesia Tingkat

SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 61-67.

Setyonegoro, Agus. "Hakikat, alasan, dan tujuan berbicara (dasar pembangun kemampuan berbicara mahasiswa)." *Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra* 2.2 (2013).

Tarigan, A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 102-112.

Tarigan, Henry Guntur. 2021. Teknik Pengajaran Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa.

Trisda, Ulfa (2022). Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Penerapan Metode Role Playing Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN 5 Lembah Sabil. Skripsi Banda Aceh. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry. oke

Yamin, Martinis. 2015. Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi. Jakarta : Gaung Persada Press.