

BAB V

SIMPULAN

A. Simpulan

Anggapan penelitian terkait pengaruh metode *role play* berbasis pengalaman terhadap keterampilan berbahasa siswa kelas III, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Pengaplikasian metode *role play* berbasis pengalaman berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan keterampilan berbahasa ekspresif siswa kelas III SDN Dondong 5. Hal ini ditunjukkan oleh hasil uji *Paired Sample t-Test* yang memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ dengan nilai $t_{hitung} = 14,873$ lebih besar daripada $t_{tabel} = 2,110$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil uji N-Gain menunjukkan nilai rata-rata 0,5801 yang termasuk dalam kategori sedang. Berdasarkan temuan yang diamati selama pembelajaran, peningkatan keterampilan berbahasa ekspresif tampak lebih nyata dibandingkan keterampilan berbahasa reseptif. Siswa menunjukkan perkembangan dalam keberanian, kepercayaan diri, dan kemampuan berbicara di depan kelas. Bahkan, terdapat siswa yang pada awalnya harus menuliskan poin-poin dialog pada telapak tangannya karena kurang percaya diri, namun setelah mengikuti pembelajaran *role play* berbasis pengalaman mampu tampil dan menyampaikan dialog tanpa menggunakan catatan. Hal tersebut menunjukkan bahwa metode *role play* berbasis pengalaman tidak hanya meningkatkan kemampuan berbahasa siswa, tetapi juga mengembangkan rasa percaya diri dalam berkomunikasi.

2. Penerapan *role play* berbasis pengalaman berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan keterampilan berbahasa reseptif siswa kelas III SD. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji *Paired Sample t-Test* yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ dengan nilai $t_{hitung} = 7,892$ lebih besar daripada $t_{tabel} = 2,110$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Selain itu, hasil uji N-Gain memperoleh nilai rata-rata 0,5320 yang berada pada kategori sedang, sehingga dapat disimpulkan bahwa metode *role play* berbasis pengalaman mampu meningkatkan keterampilan berbahasa reseptif siswa dengan tingkat peningkatan sedang.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh metode *role play* berbasis pengalaman terhadap keterampilan berbahasa reseptif dan ekspresif siswa kelas III SD, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi Siswa

Siswa diharapkan untuk terlibat lebih banyak dalam kegiatan belajar mengajar serta tidak ragu untuk menyampaikan pendapat, berdialog, dan bekerja dengan teman selama *role play*. Melalui latihan yang dilakukan secara berkelanjutan, diharapkan keterampilan berbahasa reseptif maupun ekspresif siswa semakin berkembang. Selain itu, siswa diharapkan terus meningkatkan rasa percaya diri dalam berkomunikasi sehingga mampu menggagas secara jelas dan efektif.

2. Bagi Guru

Guru disarankan untuk menerapkan metode *role play* berbasis pengalaman

sebagai opsi pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam meningkatkan keterampilan berbahasa reseptif dan ekspresif siswa. Guru juga diharapkan dapat memilih tema bermain peran yang akrab dengan kehidupan sehari-hari siswa agar pembelajaran menjadi lebih bermakna, menarik, dan mampu mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi. Selain berfokus pada hasil belajar, guru mesti memberikan motivasi dan kesempatan kepada seluruh siswa, terutama siswa yang masih kurang percaya diri, agar berani tampil dan mengemukakan pendapat.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan, yaitu hanya dilaksanakan pada satu kelas dengan jumlah sampel yang terbatas dan dalam waktu yang relatif singkat. Oleh sebab itu, para peneliti yang akan datang dianjurkan untuk memperluas studi dengan melibatkan jumlah sampel yang lebih besar, jenjang pendidikan yang berbeda, atau menggunakan desain penelitian yang melibatkan kelas kontrol sehingga efektivitas metode *role play* berbasis pengalaman dapat dibandingkan secara lebih komprehensif. Peneliti berikutnya juga bisa meneliti dampak teknik ini pada aspek lain, semacam keterampilan berbicara, kemampuan berpikir kritis, kreativitas, motivasi belajar, maupun kepercayaan diri siswa.

4. Bagi Pembaca

Diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dan sumber informasi tentang penerapan *role play* berbasis pengalaman dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Penelitian ini juga diharapkan

dapat menambah wawasan pembaca mengenai pentingnya implementasi pendekatan pembelajaran aktif, kontekstual, dan berkonsentrasi pada siswa untuk meningkatkan keterampilan berbahasa. Pembaca juga diharapkan dapat menciptakan hasil penelitian ini sebagai perhatian maupun tumpuan dalam melaksanakan penelitian selanjutnya berkaitan dengan pengembangan keterampilan berbahasa siswa.