

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan diatas dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Aktivitas guru dalam pembelajaran menulis laporan wawancara dengan menggunakan metode *Role Playing* siswa kelas V SDN Ombul 2 Bangkalan yang meliputi prapembelajaran, membuka pembelajaran, menggali pengetahuan siswa, menyajikan materi pembelajaran, menggunakan media/peraga, membagikan LKS, membimbing siswa, membimbing jalannya *Role Playing*, memberikan penguatan dan menutup pembelajaran menunjukkan bahwa jumlah kemunculan setiap indikator terus mengalami peningkatan pada setiap pertemuan, hal ini terbukti dari 10 indikator hasil pengamatan teman sejawat yang sudah dianalisis pada siklus I mencapai prosentase rata-rata 75% dengan kategori baik, dan pada siklus II meningkat menjadi 89% dengan kategori sangat baik. Artinya pada siklus II aktivitas guru hampir sempurna.
2. Aktivitas siswa dalam pembelajaran menulis laporan wawancara dengan menggunakan metode *Role Playing* siswa kelas V SDN Ombul 2 Bangkalan yang meliputi persiapan menerima pelajaran, tanya jawab dalam pembelajaran, memperhatikan media/peraga,

3. memperhatikan penjelasan guru, menanggapi contoh *Role Playing*, bekerjasama dengan kelompok, menulis pertanyaan wawancara, pelaksanaan *Role Playing*, menanggapi pelaksanaan *Role Playing*, dan mengerjakan evaluasi, menunjukkan bahwa jumlah kemunculan setiap indikator terus mengalami peningkatan pada setiap pertemuan, hal ini terbukti dari 10 indikator hasil pengamatan peneliti dan teman sejawat yang sudah dianalisis pada siklus I mencapai prosentase rata-rata 67% dengan kategori baik, dan pada siklus II meningkat menjadi 88% dengan kategori sangat baik. Artinya pada siklus II aktivitas siswa sudah hampir sempurna.
4. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran menulis laporan wawancara dengan menggunakan metode *Role Playing*, meningkat sangat signifikan, hal ini terbukti dari hasil tes yang diikuti oleh 20 siswa. Pada siklus I memperoleh skor kumulatif 1.390 dengan rata-rata 69,5 dan ketuntasan belajar 10 orang siswa atau 50% tuntas dan 10 orang siswa atau 50% tidak tuntas, siklus II memperoleh skor kumulatif 1.530 dengan rata-rata 76,5 dan ketuntasan belajar 16 orang siswa atau 80% tuntas dan 4 orang siswa atau 20% tidak tuntas.
5. Hasil angket respon siswa terhadap proses pembelajaran menulis laporan wawancara dengan menggunakan metode *Role Playing* menunjukkan respon positif. Hal ini terbukti dari lima butir respon yang masing-masing butir berisi empat deskriptor pilihan yang diajukan kepada siswa, secara umum siswa menyatakan menyukai

metode *Role Playing* yang diterapkan oleh guru. Hal ini terbukti dari hasil angket respon siswa yang telah dianalisis menjawab selalu 68%, sering 21%, kadang-kadang 11% dan tidak ada satupun siswa memilih jawaban tidak pernah.

6. Hasil angket guru dan siswa tentang kelebihan dan kekurangan penggunaan metode *Role Playing*, berbanding terbalik. Hal ini terbukti dari hasil prosentase rata-rata angket guru dan siswa tentang kelebihan dan kekurangan penggunaan metode *Role Playing* yang telah dianalisis, prosentase rata-rata guru menjawab selalu 80% untuk kelebihan dan 0% untuk kekurangan, menjawab sering 17% untuk kelebihan dan 17% untuk kekurangan, menjawab kadang-kadang 3% untuk kelebihan dan 47% untuk kekurangan, menjawab tidak pernah 0% untuk kelebihan dan 36% untuk kekurangan. Hasil angket siswa menjawab selalu 74% untuk kelebihan dan 0% untuk kekurangan, menjawab sering 16% untuk kelebihan dan 10% untuk kekurangan, menjawab kadang-kadang 10% untuk kelebihan dan 36% untuk kekurangan, menjawab tidak pernah 0% untuk kelebihan dan 54% untuk kekurangan dalam arti lebih banyak kelebihannya dari pada kekurangannya sehingga berdampak sangat positif .

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Bagi siswa hendaknya aktif dalam pembelajaran, percaya diri, kreatif, mandiri dalam memperoleh pengalaman dan mempunyai motivasi untuk selalu ingin tahu.
2. Bagi guru hendaknya selalu berupaya memperbaiki kekurangan dan kelemahan dalam perencanaan, pelaksanaan maupun dalam mengevaluasi pembelajaran antara lain dengan menerapkan berbagai metode sesuai karakteristik pembelajaran.
3. Bagi pihak sekolah hendaknya dapat mendukung dan memfasilitasi guru-guru untuk mengembangkan kreativitas dan inovasinya yang dapat diterapkan dalam pembelajaran dikelas.
4. Bagi peneliti sendiri hendaknya selalu menambah wawasannya baik teori maupun praktek tentang metode pembelajaran.
5. Bagi peneliti selanjutnya sebaiknya hasil penelitian ini dijadikan bahan referensi dan pembandingan untuk menambah wawasan.