

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah, hasil penelitian, dan pembahasan dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa

5.1.1 Rencanan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) disusun dengan penerapan metode bermain peran yang menggunakan media boneka. Media boneka yang digunakan terdiri dari berbagai macam boneka Berby dan boneka yang berbentuk binatang. Metode bermain peran dengan media boneka digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa yang selama ini masih rendah. Rencana pembelajaran pada setiap siklus mengalami perubahan yang disesuaikan dengan hasil siklus-siklus sebelumnya.

Keterampilan berbicara pada siklus I diupayakan untuk ditingkatkan dengan media boneka yang berjumlah 6 buah dengan cara siswa melatih kemampuannya secara individu atau monolog. Siswa secara mandiri maju ke depan untuk berbicara mengenai hal-hal apa saja sesuai dengan boneka yang dipilih. Pada RPP siklus II, penerapan media boneka dengan cara menambah jumlah boneka berbentuk binatang dengan memberikan kesempatan kepada siswa berinteraksi dengan teman atau orang lain

sehingga perlu dibentuk pasangan berbicara. Pada rencana pembelajaran ini, siswa secara bergantian maju ke depan kelas bersama pasangannya untuk berdialog sesuai dengan topik yang telah disepakati bersama. Selanjutnya Pada RPP siklus III, penerapan media boneka dengan cara menambah jumlah boneka dengan boneka Berby agar siswa mampu mengembangkan topik dan menambah kosakata. Tindakan dalam perencanaan siswa bermain peran dengan jumlah kelompok yang lebih besar dan diberikan sebuah topik dengan tujuan siswa dapat melakukan komunikasi beberapa arah dengan topik yang sama. RPP yang disusun berdasarkan upaya meningkatkan keterampilan berbicara melalui bermain peran dengan menggunakan media boneka siswa VIII A dan B di SMP Negeri I Natar Lampung Selatan.

- 5.1.2 Pelaksanaan pembelajaran keterampilan berbicara melalui bermain peran dengan media boneka pada siklus I belum berjalan dengan lancar. Pada siklus I ini ada beberapa perilaku yang terdeskripsi berdasarkan hasil observasi. Setelah guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan materi apa yang akan diajarkan, siswa banyak yang mengeluh. Mereka merasa malas dan malu untuk belajar berbicara. Setelah guru menjelaskan metode pembelajaran apa yang akan digunakan dan meminta beberapa siswa untuk maju ke depan dan memerankan sebuah dialog, sebagian siswa yang sebelumnya kelihatan malas kelihatan lebih bersemangat, meskipun mereka masih kelihatan bingung dengan pola pembelajaran guru yang merupakan hal baru bagi mereka. Selain itu, keaktifan siswa masih kurang.

Hanya beberapa siswa yang bertanya maupun menanggapi penjelasan yang disampaikan guru. Kemudian ketika siswa diminta untuk memerankan karakter, masih banyak perilaku negatif yang di perlihatkan siswa pada saat teman lain maju ke depan untuk memerankan tokoh, banyak siswa yang kurang memperhatikan. Ditemukan siswa yang masih asyik mengobrol sendiri dengan temannya, dan sebagian besar sibuk menghapalkan dialog sendiri.

Siklus II, mereka sudah dapat menguasai materi yang peneliti berikan. Rasa kurang percaya diri dan grogi ketika berbicara di depan kelas sudah berkurang pada ini. Hal ini berpengaruh pada semangat siswa dalam mengikuti proses latihan berbicara. Semangat siswa dalam mengikuti bermain peran sangat baik dilihat dari respon siswa dalam menanggapi dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan, pendapat ataupun sanggahan. Namun, masih ada juga siswa yang tidak memperhatikan kelompok lain dan berbicara sendiri dengan temannya, tetapi tidak sampai mengganggu kelancaran bermain peran. Suasana bermain peran yang kondusif itu juga mempengaruhi semangat dan kelancaran siswa/ kelompok yang sedang tampil di depan kelas. Hasil yang dicapai siswa sudah lebih baik dan antusias siswa masih tinggi dalam mengikuti pembelajaran. keterampilan berbicara melalui bermain peran dengan media boneka ini dapat dijadikan siswa sebagai sarana rekreasi untuk menyegarkan kembali pikiran.

Selanjutnya pada siklus III siswa mengalami perubahan perilaku dalam pembelajaran ke arah positif. Siswa lebih aktif mengikuti pembelajaran, saling bekerja sama dalam kelompok, berani tampil di depan teman-teman, dan lebih serius.

- 5.1.3 Keterampilan berbicara siswa kelas VIII A dan B di SMP Negeri I Natar tahun pelajaran 2009-2010 meningkat setelah mengikuti pembelajaran melalui metode bermain peran dengan media boneka. Peningkatan nilai yang diperoleh siswa dari hasil tes keterampilan berbicara meliputi seluruh aspek keterampilan berbicara yang dijadikan kriteria penilaian. Aspek-aspek tersebut adalah 1) ketepatan ucapan, 2) penempatan tekanan, 3) intonasi, 4) pilihan kata, 5) pemakaian kalimat, 6) volume suara, 7) penguasaan topik, dan 8) kelancaran.

Pada siklus I, penilaian dilakukan oleh siswa secara bergantian, guru, dan kolaborator dengan menggunakan lembar observasi, wawancara, dan rubrik penilaian yang mencakup 8 aspek berbicara. Pada siklus 2 penilaian dilakukan oleh siswa secara berpasangan, guru, dan kolaborator dengan menggunakan lembar observasi, wawancara, rekaman suara, dan rubrik penilaian yang mencakup 8 aspek berbicara. Pada siklus ketiga penilaian dilakukan oleh siswa secara kelompok, guru, dan kolaborator dengan menggunakan lembar observasi, wawancara, rekaman suara, dan rubrik penilaian yang mencakup 8 aspek berbicara. Perubahan alat evaluasi pada setiap siklus terjadi karena adanya perubahan unjuk kerja siswa.

5.1.4 Peningkatan keterampilan berbicara terlihat dari perubahan nilai rata-rata. Pada siklus I kelas VIII A nilai rata-rata yang diperoleh siswa sebesar 72,3 sedangkan pada siklus II hasil yang dicapai sebesar 76,4, dan pada siklus III nilai rata-rata yang diperoleh siswa 79,1. Pada siklus I kelas VIII B nilai rata-rata yang diperoleh siswa sebesar 72,3 sedangkan pada siklus II hasil yang dicapai sebesar 76,4, dan pada siklus III nilai rata-rata yang diperoleh siswa 79,1.

5.2 Saran

Berdasarkan pembahasan dan simpulan di atas, peneliti memiliki saran sebagai berikut.

5.2.1 Saran untuk Siswa

1. Penerapan metode bermain peran dengan media boneka terbukti mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa.
2. Metode bermain peran dengan boneka dapat menciptakan suasana belajar di kelas yang melibatkan siswa secara langsung dan menyenangkan.
3. Siswa dapat meningkatkan kreativitas berbicara dengan memanfaatkan media boneka.

5.2.2 Saran untuk Guru

1. Guru Bahasa dan Sastra Indonesia hendaknya kreatif dalam menentukan media pembelajaran keterampilan berbicara bagi siswa agar siswa tidak merasa jenuh pada saat belajar.
2. Para guru bidang studi lain dapat mengadaptasi metode pembelajaran ini dalam membelajarkan mata pelajaran lain agar siswa berani berbicara

kepada siswa.

3. Guru bidang studi pendidikan bahasa dapat melakukan penelitian sejenis dengan metode dan media pembelajaran yang berbeda, sehingga didapatkan berbagai alternatif pembelajaran keterampilan berbicara bagi siswa.

5.2.3 Saran untuk Sekolah

1. Sekolah menyediakan sarana dan prasarana pembelajaran khususnya pembelajaran bahasa Indonesia untuk menunjang penerapan metode bermain peran dengan boneka dan metode atau media yang lain dalam proses pembelajaran selanjutnya.
2. Memberikan dorongan dan dukungan sarana dan prasarana bagi guru-guru di sekolah yang akan melakukan penelitian tindakan kelas.
3. Sekolah perlu memasukan mata pelajaran bahasa Indonesia dalam penjurangan kelas unggulan agar siswa memiliki kemampuan berbahasa dan sains yang seimbang.