

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian hasil analisis data statistik yang telah diuraikan di atas, maka dapat diperoleh hasil bahwa:

1. Terdapat hasil belajar yang signifikan antara kelas yang menggunakan metode role playing saat proses belajar dan kelas yang tidak menggunakan metode role playing pada materi teks iklan dengan rata-rata kelas eksperimen > kelas kontrol ($80,89 > 74,5$)
2. Hasil perhitungan uji “t” *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui efektif atau tidak menerapkan metode role playing. Hasil uji “t” menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($12,998 > 2,042$). Tidak hanya itu dari hasil uji t *posttest* dari antara kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,000 > 2,000$). Untuk itu sudah jelas bahwa siswa yang diajarkan menggunakan metode *role playing* lebih efektif dari pada siswa yang diajarkan hanya menggunakan metode konvensional yang semua informasi disampaikan berasal dari guru, sedangkan siswa hanya bertindak sebagai penerima materi dengan cara mendengarkan dan mencatat apa yang disampaikan oleh guru. Sementara menggunakan metode *role playing* proses pembelajarannya lebih menyenangkan dan perhatian yang lebih serius serta mengurangi rasa kejenuhan.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan di atas yang menyatakan bahwa metode *role playing* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam materi teks iklan. Maka implikasi yaitu sebaiknya guru dapat menerapkan metode *role playing* agar proses pembelajaran tidak monoton. Karena jika proses pembelajaran yang monoton dapat menyebabkan siswa mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran. sehingga, siswa hanya diam dan tidak benar-benar memperhatikan penjelasan guru. Metode pembelajaran *role playing* merupakan salah satu metode yang dapat mengaktifkan dan mengasah imajinasi atau kreatifitas siswa dalam proses pembelajaran, sehingga dapat dijadikan salah satu pilihan untuk guru agar mampu menerapkan metode mengajar yang bervariasi.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, ada beberapa saran terkait hasil penelitian sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat memilih metode atau cara mengajar yang tepat, agar dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan membangkitkan semangat peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Metode pembelajaran *role playing* merupakan salah satu variasi metode pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran agar suasana kelas tidak menjadi monoton.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran di kelas dan harus lebih percaya diri ketika berpendapat ataupun mempresentasikan hasil kerja kelompok. Karena keterampilan dalam berbicara di depan umum dan mengemukakan pendapat perlu ditingkatkan lagi.

3. Bagi Peneliti

Diharapkan penelitian ini, dapat menjadi bahan referensi dan juga menjadi bahan koreksi bagi penyempurnaan penyusunan penelitian selanjutnya sehingga penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca. Perlu diadakan penelitian lebih lanjut agar dapat diketahui bahwa *metode role playing* dapat diterapkan dan memberikan hasil pada materi lainnya maupun mata pelajaran lain.