

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti pada siswa kelas VB di MI Dwi Dasa Warsa Ketapanrame, dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil lembar observasi aktivitas guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan metode *role playing* telah mencapai 90,9% pada siklus II, hasil tersebut telah melampaui target peneliti yaitu 70%.
2. Penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan motivasi siswa, terbukti pada siklus I motivasi belajar siswa ada pada kategori sedang dan tinggi dengan keterangan 11 siswa berada di kategori tinggi dengan presentase 46% dan untuk 13 siswa lainnya berada pada kategori tinggi dengan presentase 54%. Pada siklus II motivasi belajar siswa seimbang antara kategori tinggi 12 siswa dan kategori sangat tinggi 12 siswa, dengan presentase 50% pada masing-masing kategorinya.

B. Saran

1. Bagi peneliti lain yang ingin membuat penelitian dengan metode *role playing*, maka skenarionya tidak harus dari guru tapi juga bisa dari siswa, tetapi tetap dengan bimbingan bapak ibu guru. Hal tersebut juga akan menambah ketertarikan siswa terhadap pembelajaran dan

dapat mengetahui pemahaman siswa terhadap materi. Penerapan metode *role playing* juga memerlukan waktu yang cukup dalam penerapannya agar hasilnya lebih maksimal.

2. Bagi siswa dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan dan kreativitas siswa dalam pembelajaran serta meningkatkan interaksi antara siswa dan guru.
3. Bagi guru, metode bermain peran (*role playing*) dapat digunakan sebagai metode alternatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Jawa sehingga siswa lebih antusias dan tertarik dalam pembelajaran.

