

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

### **1.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis dari beberapa siklus dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui role playing dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam berbicara di kelas V SDN 1 Dulamayo Barat Kecamatan Telaga. Hal ini tergambar dari rata-rata partisipasi aktif siswa pada siklus I mencapai 2,66 dan meningkat sebesar 3,45 disiklus II.
2. Pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui role playing sudah terlaksana sesuai dengan skenario pembelajaran di kelas V SDN 1 Dulamayo Barat Kecamatan Telaga. Keterlaksanaan dari siklus I mencapai rata-rata sebesar 90,75 %, dan siklus II mencapai rata-rata sebesar 96,3 %.

### **1.2 Saran**

Setelah melaksanakan penelitian dan melihat hasil yang didapatkan, maka peneliti menyarankan sebagai berikut :

1. Kepada para guru diharapkan dapat menerapkan pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui role playing tetapi direncanakan dan dilaksanakan sebaik mungkin terutama penggunaan waktu pada saat pembelajaran.
2. Kepada para peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian tentang penerapan model pembelajaran yang lain yang dapat membangkitkan keaktifan siswa untuk belajar Bahasa Indonesia.

## DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. 2006. *Peraturan Menteri Nomor 22 Tentang Standar Isi*.
- Sakdiyah, M, Eva. 2006. *Pengaruh Motivasi, Disiplin, Dan Partisipasi Siswa Dalam Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Tayu Pati Semester Ii Tahun Ajaran 2005/2006*. Skripsi. Malang. UNM
- Hergenhahn, B. R & Olson, Mathew, H . 2008. *Teori Belajar*. Terjemahan Oleh Tri Wibowo. Jakarta : Prenada Media Group
- Hudojo, Herman. 2003. *Pengembangan Kurikulum Dan Pembelajaran Matematika*. Malang : IMSTEP
- [http://repository.upi.edu/operator/upload/t\\_pd\\_0704883\\_chapter2.pdf](http://repository.upi.edu/operator/upload/t_pd_0704883_chapter2.pdf)
- <http://staff.uny.ac.id/>
- [http://student.eepis-its.edu/~yakfiy/berbicara%20efektif/ket\\_bicara.doc](http://student.eepis-its.edu/~yakfiy/berbicara%20efektif/ket_bicara.doc)
- <http://deviarimariani.files.wordpress.com>
- <http://stkipbim.ac.id/site/journals/upload/art4-sriah-oke.doc>
- <http://dcoklad.files.wordpress.com/>
- <http://budiharti.files.wordpress.com/2009/.../aneka-metode-pembelajaran.d>
- <http://kogusoja.files.wordpress.com/2011/05/proposal-ptk-salam.doc>
- <http://blog.tp.ac.id/wp-content/.../download-metode-pembelajaran.doc>
- Johnson, LouAnne. 2009. *Pengajaran Yang Kreatif Dan Menarik*. Diterjemahkan Oleh Dani Dharyani. Jakarta : Depdiknas
- Pirdata, Made. 2000. *Landasan Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media
- Septianingsih, Isnaini. 2010. *Upaya Peningkatan Partisipasi Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Probing-Prompting*. Skripsi. Surakarta : UMS

Sugiarsih, Septia. 2010. *Permainan Bahasa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar*. Makalah. Yogyakarta : UNY

Slameto. 2004. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta

Suharnan. 2005. *Psikologi Kognitif*. Surabaya : Srikandi