

## BAB V. SIMPULAN DAN SARAN

### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat perbedaan motivasi belajar anak yang diberikan perlakuan bermain peran dan cerita bergambar dibuktikan dengan meningkatnya kemampuan anak di kelompok eksperimen pada saat *posttest*. Adapun hal yang menjadi perbedaan antara *pretest* dan *posttest* yaitu anak-anak diajak melakukan kegiatan secara bersama-sama dengan berurutan yang membuat anak menjadi termotivasi dalam melakukan kegiatan bermain peran sesuai dengan skenario. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil signifikansi *Scheffe Test posttest* kelompok kontrol 0.173 sedangkan *posttest* kelompok eksperimen lebih tinggi yaitu 1.000.
2. Terdapat perbedaan kemampuan berbicara anak yang diberikan perlakuan dengan bermain peran dan cerita bergambar. Perbedaan ini terlihat berdasarkan nilai rata-rata *pretest* kelompok eksperimen sama dengan *pretest* kelompok kontrol, namun ketika diberikan perlakuan, nilai rata-ratanya menjadi berbeda. *Posttest* kelompok eksperimen meningkat menjadi 25.27 dengan signifikansi *Scheffe Test* sebesar 1.000, sedangkan *posttest* kelompok kontrol memiliki rata-rata 18.77 dengan signifikansi *Scheffe Test* 0.193.
3. Terdapat perbedaan motivasi belajar dan kemampuan berbicara antara anak yang diberi perlakuan bermain peran dan cerita bergambar. Hal ini ditunjukkan berdasarkan hasil nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*. Pada

motivasi belajar nilai rata-rata *pretest* kelompok eksperimen sama dengan *pretest* kelompok kontrol. Setelah diberikan perlakuan, nilai rata-rata kelompok eksperimen lebih besar daripada kelompok kontrol, begitu juga pada kemampuan berbicara.

## **B. Implikasi**

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan maka implikasi dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini mengandung pengembangan ide yang luas jika dikaji tentang implikasi yang ditimbulkan. Bermain peran merupakan metode yang tepat untuk merangsang aspek-aspek perkembangan pada anak seperti interpersonal, personal, dan edukatif. Melalui bermain peran, kegiatan pembelajaran menjadi sangat menyenangkan sehingga motivasi belajar anak meningkat dan kemampuan berbicara anak semakin berkembang.
2. Pada pelaksanaan penelitian ini, penulis merasakan adanya keterbatasan dalam mengungkapkan aspek perkembangan sosial dan bahasa oleh metode bermain peran. Adapun keterbatasan lain yaitu dalam hal waktu dan pembiayaan. Atas dasar ini penulis menganjurkan agar diadakan penelitian lanjutan serta pengembangan yang berfokus pada aspek-aspek perkembangan lainnya yang berhubungan dengan metode pembelajaran.

### **C. Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas, terdapat beberapa saran, sebagai berikut:

1. Guru diharapkan menggunakan metode bermain peran dalam kegiatan pembelajaran sesuai tema, karena dengan bermain peran menjadikan anak tidak jenuh atau tidak mudah bosan dalam kegiatan pembelajaran sehingga motivasi belajar anak meningkat dan aspek-aspek perkembangan termasuk kemampuan berbicara anak menjadi terus berkembang. Hal ini sesuai dengan data hasil penelitian bahwa nilai signifikansi *Scheffe posttest* kelompok kontrol lebih rendah daripada *posttest* kelompok eksperimen.
2. Peneliti lainnya diharapkan dapat menggunakan metode bermain peran dalam penelitiannya, karena dengan bermain peran anak-anak merasa senang dalam kegiatan belajar sehingga motivasi belajar dan kemampuan berbicara anak meningkat. Hal ini sesuai dengan data hasil penelitian bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata antara *posttest* kelompok eksperimen dengan *posttest* kelompok kontrol.