

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan yaitu:

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran yang materinya banyak dipraktikkan. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata pos tes yang didapatkan pada kelas eksperimen 77 dan pada kelas kontrol 71,5.
2. Ada pengaruh yang signifikan antara penerapan model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa kelas X AP SMK Swasta Tunas Karya Batang Kuis T.P. 2015/2016 pada mata pelajaran Melaksanakan Keterampilan Dasar komunikasi. Dengan hasil uji hipotesis  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $2,2 > 1,65$
3. Adanya pengaruh kreativitas terhadap hasil belajar siswa. Dengan hasil uji hipotesis untuk kelas eksperimen  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $2,04 < 1,65$ , artinya ada pengaruh kreativitas terhadap hasil belajar siswa pada kelas eksperimen. Sedangkan di kelas kontrol dengan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $1,92 > 1,65$ . Artinya ada pengaruh kreativitas terhadap hasil belajar siswa pada kelas kontrol.

## 5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, dapat dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Diharapkan guru menggunakan model pembelajaran dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar misalnya model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran yang materinya bersifat praktik/aplikasi agar hasil belajar yang dicapai dapat maksimal.
2. Pihak sekolah hendaknya lebih sering melakukan pemantauan terhadap kegiatan belajar mengajar di kelas dan menekankan kepada setiap guru untuk menggunakan model atau pun metode pembelajaran yang dapat merangsang kreativitas siswa yang akan berdampak positif pada hasil belajarnya.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto. 2011. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aulia. 2014. MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING (BERMAIN PERAN). (<http://coretanshadia.blogspot.co.id/2014/10/model-pembelajaran-role-playing-bermain.html>)| (diakses pada 5 Maret 2016)
- Depdikbud. (1998). dalam Jurnal Manaria. 2014. *Peningkatan Keterampilan Permainan Sepak Bola Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Di Kelas V-B SD NEGERI 105268 Telaga Sari*. Jurnal Saintech Vol. 06-No.04-Desember 2014. ISSN No. 2086-9681. Hal. 51 – 61. (Diakses tanggal 6 Februari 2015)
- Dwi, Devit. 2014. *Perbedaan Penggunaan Metode Demonstration Dan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Spike Bolavoli (Studi Pada Siswa Kelas Xi Ips-1 Dan Ipa-1 Man 6 Jombang*. Jurnal. Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi. ISSN: 2338-798X. Volume 02 Nomor 01 Tahun 2014, 70-75. (Diakses 6 Februari 2016)
- Irianto, Agus. 2011. *Statistik Konsep Dasar dan Aplikasinya*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Istarani & Intan Pulungan. 2015. *Ensiklopedi Pendidikan Jilid 1*. Medan: Media Persada.
- Istarani. 2012. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Kadir. 2015. *Satitistika Terapan Konsep, Contoh dan Analisis Data dengan Program SPSS/Lisrel Dalam Penelitian*.
- Kurniasih, Imas & Berlin Sani. 2015. *Ragam Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Kata Pena.
- Kustawan, Dedy. 2013. *Analisis Hasil Belajar, Program Perbaikan dan Pengayaan Peserta Didik Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: PT. Luxima Metro Media.

- Manopo, Ian. 2012. *Cara Menghitung One Way ANOVA dengan Exel 2007.* ) (<http://ian-manoppo.blogspot.co.id/2012/04/cara-menghitung-one-way-anova-dengan.html>) | (diakses tanggal 29 Mei 2016).
- Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat.* Jakarta: Rineka Cipta.
- Murtiningrum, Tri, Dkk. *Pembelajaran Kimia Dengan Problem Solving Menggunakan Media E-Learning Dan Komik Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Abstrak Dan Kreativitas.* Jurnal Inkuiri ISSN: 2252-7893, Vol 2, No 3 2013 (hal 288-301). (diakses pada tanggal 15 April 2016)
- Riska. 2012. *Penggunaan Model Role Playing dalam Pembelajaran.* (<http://4empicthealth.blogspot.co.id/2012/05/penggunaan-model-role-playing-dalam.html#more>) | (diakses pada 4 Maret 2016)
- Sidiq, Abdul. 2011. *Bagaimana Menghitung Anova Dengan Mikrosft Excel?.* (<http://abdul-sidik.blogspot.co.id/2011/01/bagaimana-menghitung-anova-dengan-ms.html>) | (diakses tanggal 29 Mei 2016)
- Siswati. Ekohariadi. Meini, Sondang. *Pengaruh Model Pembelajaran dan Motivasi Berprestasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi MS. Excel.* Jurnal Pendidikan Vokasi: Teori dan Praktek ISSN 2302-285X 36 (diakses pada tanggal 15 April 2016)
- Slameto. 2010. *Belajar & Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya.* Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana. 2005. *Metode Penelitian.* Bandung: Tarsit
- Sugiono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D.* Bandung: Alfabeta.
- Suryosubroto. B. 2009. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah.* Jakarta: Rineka Cipta.
- U.S. Supardi. 2013. *Aplikasi Statistika Dalam Penelitian Edisi Revisi Konsep Statistika Yang Lebih Komprehensif.* Jakarta: Change Publication.
- Yamin, Martinis. 2010. *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan.* Jakarta: Gaung Persada Press Jakarta.

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### Data Pribadi

Nama : Wiyani Sari Dita Pangestu  
 NIM : 7123141159  
 Tempat Tanggal Lahir: Medan, 25 September 1994  
 Agama : Islam  
 Alamat : Dusun VII Pasar IV No. 39, Marindal II



### Orang Tua

Ayah : Winarno  
 Ibu : Jamilah  
 Alamat : Dusun VII Pasar IV No. 39, Marindal II

### Riwayat Pendidikan

SD ( 2000 – 2006 ) : SD Negeri 106816  
 SMP ( 2006 – 2009 ) : MTs. Negeri 1 Medan  
 SMA ( 2009 – 2012 ) : SMK Swasta ERIA Medan  
 Perguruan Tinggi : Diterima di Universitas Negeri Medan (UNIMED),  
 Fakultas Ekonomi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Program  
 Studi Administrasi Perkantoran ( 2012 – Sekarang ).

Medan, Juni 2016

Hormat saya,

Wiyani Sari Dita Pangestu