

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang di uraikan pada bab IV, maka kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Inquiry Learning* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Hal ini dapat di lihat dari hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan model *Inquiry Learning* diperoleh nilai rata-rata 85,15 dengan standar deviasi 6,05 dan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* di peroleh nilai rata-rata 80,48 dengan standar deviasi 6,87.
2. Perhitungan uji hipotesis di peroleh  $t_{hitung}$  sebesar 2,818 dan  $t_{tabel}$  sebesar 2,0002 pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ . Maka dapat di simpulkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  hal ini berarti hipotesis diterima bahwa model pembelajaran *Inquiry Learning* lebih efektif di bandingkan model pembelajaran *Role Playing*.

#### 5.2 Saran

Beberapa saran yang perlu peneliti sampaikan sehubungan dengan penelitian ini :

1. Bagi guru mata pelajaran OTK Humas dan Keprotokolan di harapkan menggunakan model pembelajaran *Inquiry Learning* sebagaimana

permasalahan dalam penelitian nyata perlu di hadirkan dalam proses pembelajaran OTK Humas dan Keprotokolan sehingga siswa antusias mengikuti proses pembelajaran.

2. Bagi sekolah di harapkan menerapkan model pembelajaran *Inquiry Learning* pada mata pelajaran lain dengan materi pokok yang sesuai untuk meningkatkan semangat dan antusias siswa dalam mengikuti pelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *Inquiry Learning*, di sarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan sumber yang lebih luas agar dapat di jadikan sebagai bahan masukan bagi guru dalam meningkatkan kualitas pendidikan khususnya pada mata pelajaran OTK Humas dan keprotokolan.