

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Melalui hasil penelitian serta pembahasan terhadap penelitian yang dilakukan tentang model *role playing* serta motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran OTKP Humas pada kelas XI Administrasi Perkantoran di SMK S Taman Siswa Medan T.A 2021/2022, maka ditarik kesimpulan berikut :

1. Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan model *role playing* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran OTKP Hubungan Masyarakat kelas X AP Di SMK Swasta Taman Siswa Medan T.A 2021/2022 dengan nilai yaitu  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2,657 > 1,667$ ) dengan signifikansi  $0,011 < 0,05$ .
2. Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan motivasi terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran OTKP Hubungan Masyarakat kelas X AP Di SMK Swasta Taman Siswa Medan T.A 2021/2022 dengan nilai yaitu  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $3,719 > 1,667$ ) dengan signifikansi  $0,001 < 0,05$ .
3. Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan model *role playing* dan motivasi terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran OTKP Hubungan Masyarakat kelas X AP Di SMK Swasta Taman Siswa Medan T.A 2021/2022. Hal ini ditunjukkan dari nilai  $F_{hitung}$  yaitu 28,028. Dan  $F_{tabel}$  pada signifikansi 0,05 yaitu 3,20 hingga  $F_{hitung} > F_{tabel}$  ( $28,028 > 3,20$ ) dan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Artinya, model *role playing* dan motivasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa

mata pelajaran OTKP Hubungan Masyarakat kelas X AP Di SMK Swasta Taman Siswa Medan T.A 2021/2022.

4. Hasil uji koefisien determinasi ( $R^2$ ) yaitu 0,544. Nilai tersebut menunjukkan sekitar 54,4% hasil belajar mata pelajaran OTKP Humas siswa kelas XI Administrasi Perkantoran di SMK S Taman Siswa Medan T.A 2021/2022 dipengaruhi oleh variabel model *role playing* dan motivasi, sisanya 45,6% dipengaruhi oleh variabel lainnya.

## 5.2 Saran

Pada hasil penelitian, terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara model *role playing* serta motivasi belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran Humas dan Keprotokolan kelas XI Administrasi Perkantoran SMK S Taman Siswa Medan. Maka peneliti memberi saran berikut:

### 1. Bagi Siswa

Disarankan agar siswa bisa meningkatkan hasil belajar dengan cara:

- a. Ketika penerapan model *role playing* diharapkan menguasai materi serta bisa menghayati masing-masing peran agar kondisi pembelajaran lebih optimal dan menyenangkan.
- b. Sebaiknya siswa membangun motivasi serta kepercayaan diri ketika proses belajar mengajar di kelas sebab apabila motivasi siswa tinggi diharapkan dapat lebih optimal mengatur, menyelesaikan tugas serta mengatasi kesulitan agar meraih keberhasilan belajar.

- c. Pada saat pembelajaran dengan bermain peran peserta didik diharapkan memperhatikan arahan pendidik, hingga jika terdapat hal yang kurang mengerti siswa akan menanyakan langsung kepada guru.

## 2. Bagi Guru

Dalam menrencanakan suatu pembelajaran khususnya mata pelajaran OTKP Humas, diharapkan guru bisa menentukan model pembelajaran yang sesuai. Model tersebut diharapkan mampu mendorong keaktifan peserta didik selama belajar. Penentuan model pembelajaran yang sesuai bisa mempengaruhi keoptimalan capaian pembelajaran. Penerapan suatu model diharapkan bisa meningkatkan konsentrasi peserta didik dalam mempelajari sesuatu, jika pelajaran bisa dipahami dengan optimal tentu akan membawa pengaruh pada hasil belajar. *Role playing* ialah salah satu model yang bisa diimplementasikan. Dan guru harus membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif agar meingkatkan motivasi belajar siswa yang tentu saja akan berdampak pada perolehan hasil belajar siswa.

## 4. Bagi pihak sekolah

Sekolah diharapkan lebih fokus pada kebutuhan belajar peserta didik di sekolah dan memberi perhatian khusus atas model pembelajaran yang digunakan guru dan motivasi belajar siswa selama proses belajar agar tercapainya tujuan pembelajaran sehingga tingkat kecenderungan hasil belajar siswa mengarah pada indikasi tinggi.

#### 5. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian diharapkan bisa menjadi referensi bagi peneliti lain mengenai model *role playing* dan motivasi terhadap hasil belajar. Tetapi, untuk peneliti selanjutnya disarankan melakukan penelitian pada variabel lain diluar penelitin ini dalam melihat pengaruhnya pada hasil belajar. Penelitian ini masih terbilang sederhana hingga diharapkan pada peneliti selanjutnya melakukan penelitian lebih kompleks.

