

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan teori – teori yang mendukung penggunaan model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan kepercayaan diri dan hasil belajar peserta didik kelas XI MPLB SMK Negeri 6 Medan, maka peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh positif dan signifikan model pembelajaran *role playing* terhadap peningkatan kepercayaan diri peserta didik kelas XI MPLB SMK Negeri 6 Medan. Hal ini dibuktikan dengan hasil tes praktik yang dilakukan sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Sebelum diberikan perlakuan, dari 68 peserta didik terdapat 35 (50%) peserta didik yang belum sesuai dalam melakukan praktik bermain peran yang artinya tingkat kepercayaan diri peserta didik masih terbilang rendah. Setelah diberikan perlakuan terdapat 41 (70%) peserta didik dari jumlah 68 peserta didik yang sudah sangat sesuai dalam melakukan praktik bermain peran. Hal tersebut menunjukkan bahwa tingkat kepercayaan diri peserta didik kelas XI MPLB SMK Negeri 6 Medan mengalami peningkatan. Dibuktikan juga dengan hasil uji *independent sample t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0.000 < 0.005$ yang memiliki arti bahwa hipotesis penelitian diterima dan model pembelajaran *role playing* berpengaruh dan signifikan dalam meningkatkan kepercayaan diri peserta didik.

2. Terdapat pengaruh positif dan signifikan model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI SMK Negeri 6 Medan. Hal ini dibuktikan dengan nilai *pre-test post-test* yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Nilai *pre-test* sebelum diberi perlakuan sebesar 46,11 dan sesudah diberi perlakuan diperoleh nilai *post-test* sebesar 77,37 yang artinya hasil belajar peserta didik kelas XI MPLB SMK Negeri 6 Medan mengalami peningkatan. Dibuktikan juga dengan hasil uji *independent sample t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0.000 < 0.005$ yang memiliki arti bahwa hipotesis penelitian diterima dan model pembelajaran *role playing* berpengaruh dan signifikan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

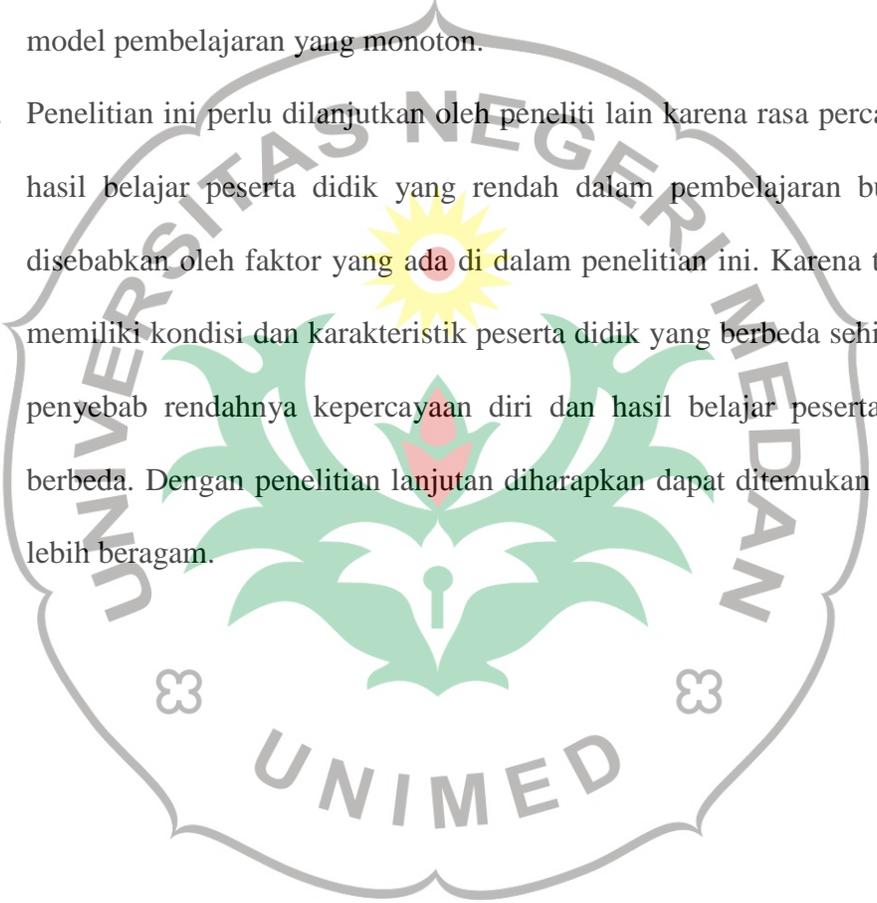
5.2 Saran

Setelah melakukan penelitian, menganalisis data dan membuat kesimpulan berdasarkan hasilnya, maka penulis mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Peserta didik harus meningkatkan kemampuan literasi karena meningkatnya kemampuan literasi dapat meningkatkan keterampilan membaca, menulis, dan berbicara. Dengan begitu, rasa percaya diri peserta didik juga akan meningkat karena mereka memiliki dasar pengetahuan yang luas.
2. Suasana saat proses belajar mengajar harus dibuat bervariasi dan menyenangkan. Guru bisa menerapkan model pembelajaran *role playing* tidak hanya saat praktik tapi juga bisa di dalam kelas atau di luar kelas. Kegiatan

seperti ini bisa menghilangkan kejenuhan peserta didik dan guru terhadap model pembelajaran yang monoton.

3. Penelitian ini perlu dilanjutkan oleh peneliti lain karena rasa percaya diri dan hasil belajar peserta didik yang rendah dalam pembelajaran bukan hanya disebabkan oleh faktor yang ada di dalam penelitian ini. Karena tiap sekolah memiliki kondisi dan karakteristik peserta didik yang berbeda sehingga faktor penyebab rendahnya kepercayaan diri dan hasil belajar peserta didik pun berbeda. Dengan penelitian lanjutan diharapkan dapat ditemukan solusi yang lebih beragam.



THE
Character Building
UNIVERSITY