

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai model *role playing* berbantuan media video animasi terhadap hasil belajar siswa pada capaian pembelajaran prosedur komunikasi melalui media elektronik di SMKN 6 Medan T.A 2024/2025 maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam kelas eksperimen dengan perlakuan menggunakan model *role playing* berbantuan media video animasi diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 5.189 lebih besar dari nilai t_{tabel} sebesar 1.69. hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *role playing* berbantuan media video animasi memiliki pengaruh yang positif dan signifikan. Dengan kata lain model pembelajaran *role playing* berbantuan media video animasi terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa dengan hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5.186 > 1.69$).
2. Berdasarkan hasil uji-t pada post-test disimpulkan nilai rata-rata kelas kontrol adalah 73.14 dan kelas eksperimen sebesar 83.06. Dapat dikatakan terjadi peningkatan hasil belajar siswa saat sebelum dan setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media video animasi.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diperoleh maka penulis menyarankan hal-hal berikut ini:

1. Bagi Guru, agar menerapkan model pembelajaran *role playing* ini untuk membantu siswa dalam proses belajar mengajar di kelas dan hasil belajar siswa pun jauh lebih baik.
2. Bagi Siswa, agar dapat aktif dan berperan penuh dalam pembelajaran. Dituntut berpartisipasi pada saat proses belajar mengajar berlangsung untuk dapat memberikan umpan balik yang baik dan terciptalah suasana belajar yang lebih efektif.
3. Bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk menerapkan model yang sama, disarankan untuk membuat penelitian baru dimana mencari media pembelajaran apa saja yang dapat disandingkan dengan model-model pembelajaran yang tepat agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.