

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan hasil pengujian dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) pada materi sistem ekskresi manusia di kelas XI IPA SMA Negeri 4 Binjai diperoleh rata-rata nilai pada ranah kognitif sebesar 85 dengan katagori baik, rata-rata nilai pada ranah afektif sebesar 77 dengan katagori baik dan rata-rata nilai pada ranah psikomotorik sebesar 75,3 dengan katagori baik.
2. Hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) pada materi sistem ekskresi manusia di kelas XI IPA SMA Negeri 4 Binjai diperoleh rata-rata nilai pada ranah kognitif sebesar 80,5 dengan katagori baik, rata-rata nilai pada ranah afektif sebesar 75 dengan katagori baik dan rata-rata nilai pada ranah psikomotorik sebesar 73,6 dengan katagori baik.
3. Ada perbedaan hasil belajar siswa (kognitif, afektif dan psikomotorik) yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) dan Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) dari ranah kognitif adalah 45,7 : 39,8 (0,87 : 1), dari penilaian aktivitas secara klasikal pada ranah afektif kelas eksperimen I (*Role Playing*) dengan eksperimen II (*Problem Based Learning*) yakni 77 dengan 75 , sedangkan pada ranah psikomotorik kelas eksperimen I (*Role Playing*) dengan eksperimen II (*Problem Based Learning*) yakni sebesar 75,3 dengan 73,6.

5.2. Saran

1. Bagi guru biologi umumnya dan guru di SMA Negeri 4 Binjai khususnya dapat mempertimbangkan penggunaan model pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) untuk diajarkan pada materi sistem ekskresi manusia dalam implementasi kurikulum 2013.
2. Karena populasi dalam penelitian ini terbatas, maka perlu kiranya dilakukan penelitian lanjutan dengan mengambil populasi yang lebih luas pada semua tingkatan kelas dengan demikian kesimpulan yang diambil tidak terbatas berlakunya.
3. Agar siswa SMA Negeri 4 Binjai dapat menjadikan pengalaman belajar yang diajar dengan model pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) dan Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) ini sebagai cara untuk lebih mudah memahami materi pelajaran.