

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari hasil analisa data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan:

- a. Aktivitas belajar siswa selama pembelajaran dengan menggunakan kolaborasi model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan *Role Playing* meningkat. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi aktivitas belajar siswa. Pada siklus I, persentase aktivitas belajar siswa belum mencapai 50% dari jumlah siswa yakni hanya mencapai 23,08% (6 siswa). peningkatan aktivitas belajar siswa terjadi pada siklus II yakni mencapai 61,53% (16 siswa).
- b. Hasil belajar siswa yang diperoleh sebelum menerapkan kolaborasi model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan *Role Playing* adalah 3 siswa dinyatakan tuntas (11,54%) dengan nilai rata-rata kelas 46,92. Kemudian setelah menerapkan kolaborasi model *Snowball Throwing* dengan *Role Playing* tersebut, diperoleh 10 siswa dinyatakan tuntas dengan persentase 38,48% dan nilai rata-rata kelas siswa 65,38. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat juga setelah menerapkan kolaborasi model *Snowball Throwing* dengan *Role Playing* pada siklus II dengan jumlah siswa yang dinyatakan tuntas adalah 23 siswa dengan persentase 88,46% dan nilai rata-rata kelas yang diperoleh adalah 80,00.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian, maka peneliti menyarankan kepada guru ekonomi khususnya mata diklat kewirausahaan untuk menjadikan kolaborasi model *Snowball Throwing* dengan *Role Playing* sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran. karena kolaborasi model pembelajaran ini memberikan manfaat yang baik khususnya bagi guru dan siswa.

