

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian yang diruakan pada sebelumnya, maka dapat dibuat kesimpulan:

1. Penerapan model pembelajaran *role playing* (bermain peran) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran merencanakan dan mengelola pertemuan/rapat. Hal ini terlihat partisipasi dan kemauan siswa untuk ikut bermain peran dalam proses pembelajaran dan dalam menerima materi pelajaran.
2. Hasil observasi terhadap sikap siswa menunjukkan adanya peningkatan. Secara umum, hasil observasi aktivitas belajar siswa menunjukkan siswa tekun dan antusias mengemukakan pendapatnya. Pada siklus I, aktivitas belajar siswa pada pertemuan pertama sebesar 42,03% (sangat kurang), kemudian meningkat pada pertemuan kedua sebesar 60,68% (kurang). Pada siklus II, aktivitas belajar siswa meningkat menjadi 68,11% (cukup), dan meningkat lagi pada pertemuan keempat sebesar 78,11% (baik). Dengan demikian, dapat dikatakan hasil belajar siswa cenderung meningkat setelah penerapan model pembelajaran *role playing* (bermain peran) pada mata pelajaran merencanakan dan mengelola pertemuan/rapat di kelas XI SMK Negeri 1 Medan.

3. Hasil belajar siswa sebelum penerapan model pembelajaran *role playing* (bermain peran) masih tergolong rendah yaitu sebesar 7 siswa atau 18,92% yang tuntas dalam belajar. Sedangkan hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran *role playing* (bermain peran) pada siklus I adalah 43,24% atau 16 siswa, terjadi peningkatan sekitar 24,32% atau 9 siswa yang tuntas dalam belajar. Dan meningkat lagi pada siklus II yaitu 78,38% atau 29 siswa, terjadi peningkatan 35,14% atau 13 siswa. Jadi terdapat peningkatan 59,46% yang tuntas dalam belajar. Ketuntasan secara klasikal sebesar 75% telah memenuhi KKM sekolah yaitu ≥ 75 .

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, peneliti menyarankan beberapa hal, sebagai berikut:

1. Model pembelajaran *role playing* (bermain peran) dapat dipilih sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran merencanakan dan mengelola pertemuan/rapat.
2. Kepada guru dihibau agar dapat menggunakan model pembelajaran *role playing* (bermain peran) untuk materi yang tepat, karena melalui penggunaan model pembelajaran bermain peran siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran, dan dapat menyenangkan bagi siswa.
3. Bagi peneliti lain yang hendak melakukan penelitian ini lebih lanjut, dapat dilakukan dengan sumber atau referensi yang lebih luas dan waktu yang relatif efektif, sehingga dapat dijadikan sebagai suatu studi perbandingan bagi

guru dalam meningkatkan kualitas pengajaran, khususnya pada mata pelajaran merencanakan dan mengelola pertemuan/rapat.



THE
Character Building
UNIVERSITY