

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

1.1 KESIMPULAN

Dari hasil analisis yang dilakukan dalam penelitian ini maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Minat belajar pada kelas eksperimen yaitu kelas yang menggunakan metode bermain peran (*role playing*) adalah sebesar 88,06
2. Minat belajar pada kelas kontrol yaitu kelas yang menggunakan metode konvensional adalah sebesar 5,00.
3. Minat belajar sejarah siswa yang diajarkan dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) meningkat dan lebih baik dari yang diajarkan tanpa menggunakan metode bermain peran. Dengan rata – rata persentase peningkatan minat belajar sejarah siswa kelas eksperiment sebesar 43,22 %. Dengan kata lain, ada pengaruh penggunaan metode bermain peran (*role playing*) terhadap minat belajar sejarah siswa.

1.2 SARAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti memberikan saran berupa:

1. Agar guru dapat menggunakan metode yang tepat sesuai dengan pokok bahasan yang diajarkan dalam proses pembelajaran guna menarik minat dan motivasi siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar

2. Berdasarkan pengaruh penggunaan metode pembelajaran bermain peran (role playing) memerlukan sarana dan media pembelajaran yang lengkap serta bervariasi dan memerlukan waktu yang cukup banyak, oleh karena itu kepada peneliti selanjutnya di harapkan memilih tempat yang emilk sarana dan prssarana pembelajaran yang cukup lengkap agar kerangka pembelajaran dapat dilaksanakan secara maksimal sesuai dengan tujuan yang diharapkan serta dapat memanfaatkan waktu dengan efisien.



THE
Character Building
UNIVERSITY