

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan :

1. Model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran administrasi humas dan keprotokolan yang materinya memainkan peran. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh pada kelas eksperimen 80,13.
2. Ada pengaruh yang signifikan antara penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa SMK Negeri 7 Medan TP 2016/2017 pada mata pelajaran Administrasi humas dan keprotokolan. Dengan hasil uji hipotesis $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,45 > 1,65$.
3. Ada pengaruh yang signifikan kreativitas belajar terhadap hasil belajar siswa SMK Negeri 7 Medan TP 2016/2017 pada mata pelajaran administrasi humas dan keprotokolan. Dengan hasil uji hipotesis $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $14,91 > 1,65$ artinya ada pengaruh kreativitas belajar di kelas eksperimen dan hasil uji hipotesis $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $12,82 > 1,65$ artinya ada pengaruh kreativitas belajar di kelas kontrol.
4. Ada pengaruh positif dan signifikan model pembelajaran *Role playing* dan kreativitas belajar terhadap hasil belajar siswa SMK Negeri 7 Medan TP. 2016/2017 pada mata pelajaran administrasi humas dan keprotokolan.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan, maka ada beberapa saran yang perlu peneliti sampaikan sehubungan dengan penelitian ini, antara lain :

1. Diharapkan kepada guru mata pelajaran administrasi humas dan keprotokolan, untuk menerapkan model pembelajaran *Role Playing* pada proses belajar mengajar yang selanjutnya sesuai dengan materi yang diajarkan agar menjadikan siswa aktif dan kreatif sehingga tercapai tujuan materi yang diberikan.
2. Disarankan kepada sekolah untuk menekankan kepada setiap guru agar menggunakan serta mengembangkan model pembelajaran agar dapat merangsang kreativitas belajar dan lebih meningkatkan kreativitas belajar siswa sehingga akan berdampak positif bagi hasil belajar siswa.

