BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data serta penjelasan yang sudah ada pada bab sebelumnya, maka peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut ;

1. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan strategi pembelajaran demonstrasi sebelum diberikan perlakuan nilai rata-rata pre-test rendah yaitu 43,25 dan setelah diberikan perlakuan nilai rata-rata post-test siswa sudah mencapai nilai KKM yaitu 79.
2. Hasil belajar siswa kelas kontrol menggunakan strategi pembelajaran role playing sebelum diberikan perlakuan nilai rata-rata rendah yaitu 41,5 dan setelah diberikan perlakuan nilai rata-ratanya adalah 55,5 dan belum mecapai nilai KKM.
3. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa mengalami perbedaan antara hasil belajar yang menggunakan strategi demonstrasi dengan menggunakan role playing. Hasil uji hipotesis pada nilai post-test diperoleh $t > t_{tabel} = 23,447 > 1,682$).

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dari awal sampai akhir ada beberapa saran yang ingin penilis sampaikan yaitu :

1. Para guru serta calon-calon pendidik dari berbagai lembaga pendidikan yang ada di Indonesia ini, supaya bias memanfaatkan dan menerapkan strategi pembelajaran demonstrasi agae pesera didik cepat memahami dan menegrtia apa yang mesti dilakukan nantinya serta aktivitas belajar mengajar menjadi semakin meningkat yang tentunya akan terlihat lebih menarik dan asyik dalam melaksanakan belajara.
2. Dalam mendemonstrasikan atau memperlihatkan secara langsung apa yang akan dilakukan dengan gerakan gerakan yang ditambah dengan penjelasan singkat tidak hanya mengandalkan anggota tubuh, tapi sangat lebih efektif jika peserta didik di ajak langsung untuk melihat sesuatu yang ril atau nyata. Jadi, dalam hal ini gunakan dan manfaatkan berbagai media yang ada serta mencari dan membuat media-media baru untuk lebih mensukseskan penerapan metode demonstrasi dalam proses belajar mengajar.

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
UNIMED
THE Character Building UNIVERSITY