

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Minat belajar siswa di SMPN 22 Medan sebelum diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik role playing terhadap minat belajar masih rendah, sesudah menerima layanan penguasaan konten dengan teknik role playing terhadap minat belajar siswa mengalami peningkatan dan mempunyai pengaruh yang besar karena dapat membantu siswa dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Hal ini dapat dilihat dari peningkatan skor rata-rata minat belajar, selain itu juga ditunjukkan dari hasil uji t yang diperoleh hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yakni  $8,3 > 1,20$  dengan taraf signifikan  $0,05$  yang berarti bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , sehingga dapat dikatakan ada pengaruh yang signifikan antara pretest dan posttest. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan layanan penguasaan konten dengan teknik role playing terhadap minat belajar siswa di SMPN 22 Medan.

#### B. Saran

Saran yang diajukan berdasarkan kesimpulan di atas adalah:

1. Bagi sekolah

Bagi sekolah hendaknya lebih mengoptimalkan lagi kegiatan layanan penguasaan konten dengan teknik role playing, khususnya layanan penguasaan

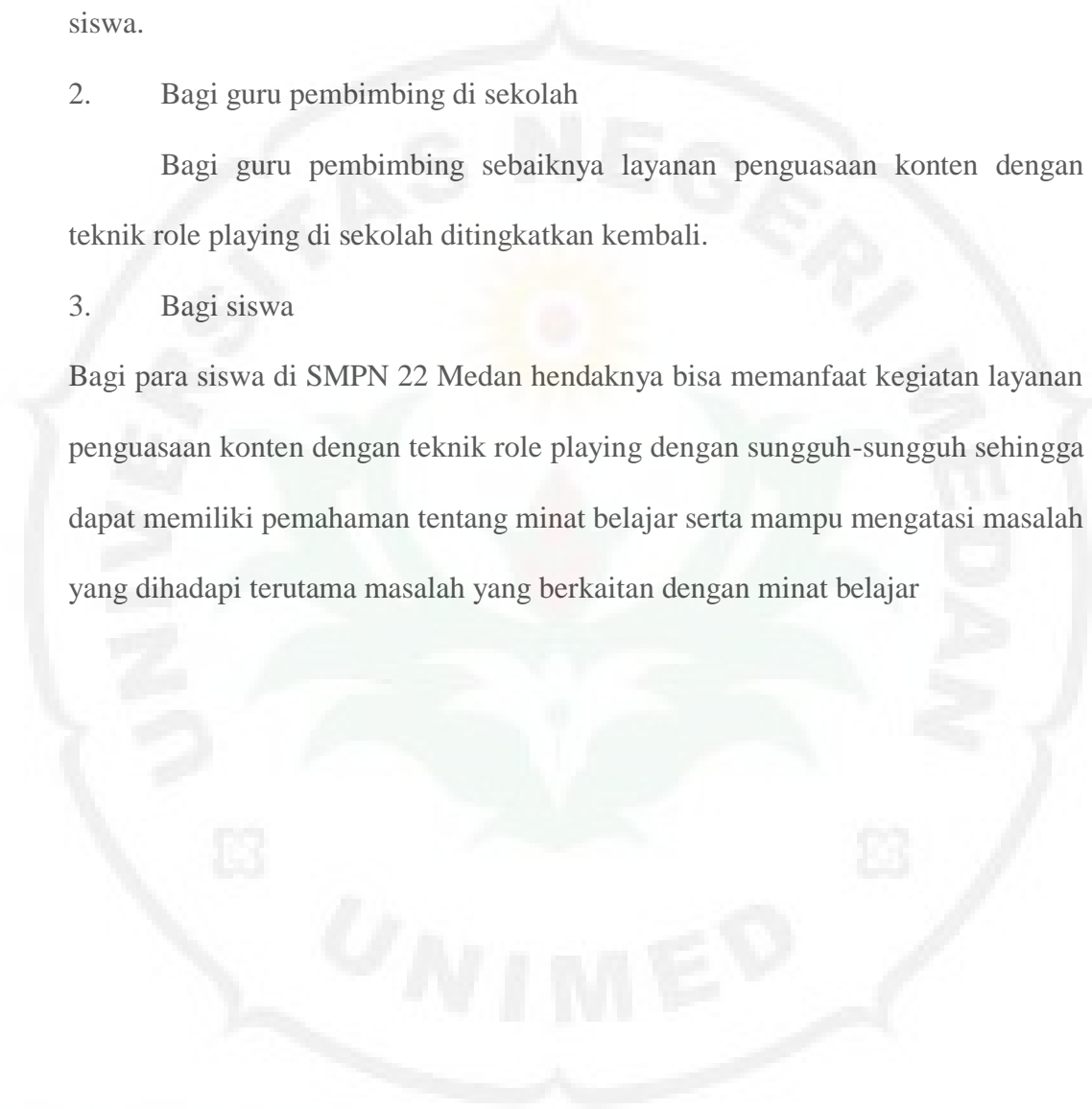
konten dengan teknik role playing dalam membantu mengentaskan permasalahan siswa.

2. Bagi guru pembimbing di sekolah

Bagi guru pembimbing sebaiknya layanan penguasaan konten dengan teknik role playing di sekolah ditingkatkan kembali.

3. Bagi siswa

Bagi para siswa di SMPN 22 Medan hendaknya bisa memanfaatkan kegiatan layanan penguasaan konten dengan teknik role playing dengan sungguh-sungguh sehingga dapat memiliki pemahaman tentang minat belajar serta mampu mengatasi masalah yang dihadapi terutama masalah yang berkaitan dengan minat belajar



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY