

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari hasil analisa data dan pengujian hipotesis maka dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Role playing* di kelas IV A SDN 064029 Medan T.A 2023/2024 tergolong baik dengan nilai rata-rata *pre-test* sebesar 64,29 dan *post-test* sebesar 80,24 dengan peningkatan nilai rata-rata sebesar 15,95. Lebih unggul 10,69 dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas IV C SDN 064029 Medan T.A 2023/2024 yang tergolong cukup dengan nilai rata-rata *pre-test* sebesar 62,5 dan *post-test* sebesar 69,55 dengan peningkatan nilai sebesar 7,05

Berdasarkan perhitungan statistik dengan menggunakan uji t-test dengan bantuan *IBM SPSS Statistic 22* diperoleh bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,476 > 1,683$ dengan taraf signifikansi yaitu $0,001 < 0,05$ yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan, dengan demikian H_a diterima dan H_0 ditolak sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penerapan model pembelajaran *Role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 064029 Medan T.A 2023/2024.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi siswa, model pembelajaran *Role playing* ini dapat diterapkan dalam kegiatan belajar, dimana dengan model *Role playing* ini dapat mengaktifkan serta mendorong siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.
2. Bagi guru, diharapkan dalam proses pembelajaran dapat menggunakan model pembelajaran *Role playing* sebagai alternatif pembelajaran agar siswa memiliki ketertarikan dalam proses belajar.
3. Bagi sekolah, sarana dan prasarana perlu diupayakan agar dapat menunjang proses pembelajaran.
4. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dengan adanya penelitian ini nantinya jika peneliti selanjutnya ingin melakukan penelitian dengan topik yang seragam, agar skripsi ini bisa menjadi acuan atau referensi untuk peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian ini agar lebih baik lagi.



THE
Character Building
UNIVERSITY