

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan mengenai pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap pemahaman konsep matematika pada pembelajaran aritmetika social di kelas VII IT Raudhatul Ulum Sakatiga dapat disimpulkan bahwa:

Hasil tes akhir pemahaman konsep yang kegiatan pembelajarannya menggunakan model *Role Playing* dimana rata-ratanya 59,3 lebih tinggi daripada hasil pemahaman konsep yang menggunakan metode ceramah (kelas kontrol) nilai rata-ratanya 38,25. Dari hasil hipotesis diperoleh  $t_{hitung} = 3,3245 > t_{tabel} = 1,686$ . Ini menunjukkan bahwa ada pengaruh model *role playing* terhadap pemahaman konsep dan artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

#### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan temuan-temuan dalam pelaksanaan penelitian, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Model pembelajaran *role playing* dapat dijadikan alternatif pilihan guru dalam pembelajaran matematika.
2. Proses pembelajaran hendaknya mampu mengoptimalkan seluruh indera yang dimiliki siswa artinya siswa belajar tidak hanya dengan mendengarkan saja apa yang diajarkan guru dan memahami materi

3. pembelajaran secara teori saja, namun siswa belajar dengan mengerahkan seluruh fungsi tubuhnya yaitu belajar dengan bergerak, mendengar dan berbicara, mengamati dan menggambarkan apa yang dipelajari secara langsung, merenungkan dan memikirkan apa yang sedang dipelajari. Dengan adanya perpaduan fungsi Somatis, Auditori, Visual dan Intelektual dalam proses pembelajaran, maka pembelajaran akan lebih berkualitas.
4. Bagi guru, Butuh pengkajian ulang mengenai langkah-langkah dalam menerapkan model *role playing*, karena langkah-langkah dalam penelitian ini masih terlalu umum dan terlalu luas
5. Bagi guru, memberikan skenario kepada siswa jauh sebelum hari pembelajaran akan dimulai dan buatlah skenario yang sederhana dan tidak terlalu panjang
6. Bagi siswa diharapkan dapat sering berlatih untuk menyelesaikan soal-soal pemecahan masalah matematika, agar bagi siswa tersebut soal pemecahan menjadi hal yang biasa bukan lagi hal yang sulit.
7. Bagi peneliti selanjutnya, hendaknya mengembangkan skenario dalam model *role playing* seperti halnya membuat materi lain yang dapat dibentuk dengan model *role playing* karena siswa akan terhibur dalam pembelajaran namun terhibur mereka sambil belajar.