

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari penelitian ini dapat diambil kesimpulan bahwa metode *role playing* yang bermuatan nilai pada pembelajaran indera penglihatan manusia berpengaruh terhadap peningkatan penguasaan konsep dan sikap siswa. Penguasaan konsep kelas eksperimen memiliki median yang lebih besar dari kelas kontrol yaitu $70,8 > 67,5$ (Uji Wilcoxon: $Z_{hitung} < Z_{tabel}$ atau $0,79 < 1,96$) dengan indeks gain sebesar $0,34$ (sedang). Demikian pula peningkatan sikap siswa menunjukkan kelas eksperimen memiliki median yang lebih besar dari kelas kontrol yaitu $47,8 > 45,4$ (Uji Wilcoxon: $Z_{hitung} < Z_{tabel}$ atau $1,65 < 1,96$).

Perbandingan persentase penerimaan tiap variabel nilai sikap siswa pada pembelajaran indera penglihatan manusia di kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol. Variabel nilai tertinggi persentase penerimaannya adalah nilai religius, sedangkan yang paling rendah adalah nilai pendidikan baik pada kelas eksperimen maupun pada kelas kontrol.

B. Saran

Berdasarkan temuan dari hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diungkapkan terdapat beberapa saran yang ingin disampaikan oleh peneliti kepada pendidik dan peneliti lain yaitu sebagai berikut.

1. Kepada pendidik

- a. Dalam melaksanakan pembelajaran tidak terpaku hanya dilakukan dengan metode yang membuat siswa merasa jenuh mendengarkan, melainkan menggunakan metode yang membuat siswa beraktivitas secara langsung sehingga siswa merasa senang dan lebih memahami materi pembelajaran.
- b. Hendaknya dalam upaya penyampaian nilai-nilai sains dalam pembelajaran digunakan metode yang melibatkan berbagai indera agar informasi mengenai nilai-nilai sains tersebut dapat efektif diterima oleh siswa sehingga menjadi pengalaman yang senantiasa lebih berkesan.
- c. Dalam penyampaian materi pembelajaran hendaknya disertai dengan pendidikan karakter yang mencakup norma dan nilai-nilai yang dikembangkan, diterapkan, dikaitkan dengan pengalaman nyata dalam kehidupan peserta didik sehari-hari di masyarakat.

2. Kepada peneliti lain

- a. Peneliti lain yang berminat untuk melakukan penelitian selanjutnya, dapat melakukan penelitian untuk mencari seberapa besar kontribusi dari metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa serta pengungkapan nilai-nilai sains pada materi lain selain indera penglihatan manusia.
- b. Penelitian dapat ditujukan untuk meneliti kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa dalam mengungkap nilai-nilai sains yang terkandung dalam bahan ajar melalui metode *role playing*.