

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan keseluruhan kegiatan penelitian yang telah dilaksanakan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Peningkatan prestasi belajar setelah diterapkannya model *role playing* berbasis kecerdasan majemuk dengan perolehan nilai gain 0,59 dengan kategori sedang yang ditunjukkan oleh nilai gain ternormalisasi.
2. Aktivitas siswa yang terjadi tergolong dalam kategori sangat baik. Pada aktivitas penggalan kecerdasan visual dalam setiap pertemuan diperoleh persentase sebesar 85% dan 76,4 %, aktivitas kecerdasan kinestetik dalam setiap pertemuan diperoleh persentase sebesar 94,6% dan 92,1%, serta aktivitas kecerdasan verbal dalam setiap pertemuan diperoleh persentase sebesar 80,8% dan 80%.

B. SARAN

Dari keseluruhan kegiatan penelitian yang telah dilaksanakan, diajukan beberapa saran, antara lain:

1. Diharapkan penelitian mengenai model pembelajaran *role playing* berbasis kecerdasan majemuk ini dapat terus dikembangkan dengan menambah beberapa kegiatan bermain peran mengenai hukum kepler misalnya menggunakan kain yang dipegang oleh beberapa siswa dengan jarak tertentu yang menggambarkan bahwa dalam selang waktu yang sama, luas juring yang disapu oleh planet adalah

sama, dengan melakukan kegiatan ini diharapkan siswa akan lebih paham dan peningkatan prestasi belajar menjadi tinggi.

2. Dalam penelitian penggalian kecerdasan visual dalam konten menggambar dilakukan secara kelompok yang mengakibatkan hanya siswa-siswa tertentu yang terdapat kecerdasan visual dalam konten menggambar ini, diharapkan untuk penelitian selanjutnya kecerdasan visual dalam konten menggambar ini dilakukan secara individu agar masing-masing individu lebih terdapat kecerdasan visualnya.

