

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas pada bab keempat, kesimpulan yang dapat ditarik pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penerapan metode pembelajaran *role playing* dan hasil pembelajaran siswa pada kelas XI Perhotelan Industri di SMKS ICB Cinta Wisata Kota Bandung pada tahun ajaran 2023/2024 dalam mata pelajaran *Front Office* dilaksanakan dengan 2 siklus menggunakan sintaks metode pembelajaran *role playing*. Dengan proses tahapan persiapan, partisipan, pengaturan dan setting, pengamatan, pemeranan, diskusi, dan evaluasi. Siklus pertama merupakan proses pengenalan dan adaptasi dalam proses pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *role playing*. Dan pada siklus kedua, proses pembelajaran sudah berubah menjadi berkembang dan mengalami perubahan dimana siswa telah mengadaptasi baik dengan proses pembelajaran dan mempelajari pengetahuan baru dengan efektif sehingga mengalami perubahan secara afektif, kognitif, dan psikomotorik.
2. Hasil belajar pada proses pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *role playing* dapat di lihat melalui kegiatan *post – test* pada ranah pengetahuan dan keterampilan. KKM untuk nilai pengetahuan siswa adalah 80 dan untuk keterampilan siswa adalah $\geq 2,33$. Kegiatan *post – test* pada siklus 1 dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 30 Agustus 2023 dengan nilai rata – rata kelas di angka 82,9 dan tingkat ketuntasan berada di 95% pada ranah pengetahuan. Pada ranah keterampilan nilai rata – rata kelas berada di angka 2,48 dari skala 0 – 4,00 dengan presentase ketuntasan sebesar 70% dan sisanya sebanyak 30% masih belum tuntas. Pada siklus 2 *post – test* dilaksanakan pada Rabu, 13 September 2023 dengan nilai rata – rata kelas pada ranah pengetahuan sebesar 86,7 dan tingkat ketuntasan sebesar 100%. Untuk ranah keterampilan, nilai rata – rata kelas berada di angka 2,97 dan tingkat ketuntasan pada angka 100%

3. Peningkatan hasil belajar siswa dalam menggunakan metode pembelajaran *role playing* dapat diketahui dengan membandingkan nilai *pre – test* yang dilaksanakan sebelum tindakan atau proses pembelajaran dengan nilai *post – test* pada akhir pembelajaran setelah menggunakan metode pembelajaran *role playing*. Pada siklus 1 tes pengetahuan, hasil *pre – test* nilai dari rata – rata kelas adalah 41 dengan tingkat ketuntasan berada di angka 5% dengan yang belum tuntas berada di 95%. Perbandingan siswa yang lulus KKM dengan tidak adalah 1 : 19 siswa. Namun hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada *post – test* pengetahuan dengan nilai rata – rata kelas sebesar 82,9 dengan tingkat ketuntasan sebesar 95% sedangkan yang belum tuntas berada di angka 5%. Perbandingan siswa yang lulus KKM adalah 19 : 1 siswa. Sehingga peningkatan pada *pre – test* dan *post – test* siklus 1 skor rata – rata sebanyak 41,9 poin. Pada siklus 2 tes pengetahuan, hasil *pre – test* nilai dari rata – rata kelas adalah 68.6 dengan tingkat ketuntasan ada di angka 10% dan perbandingan siswa yang lulus dengan yang tidak adalah 2 : 18 siswa. Pada *post – test* siklus 2, terjadi peningkatan rata – rata nilai kelas sebesar 86,7 dengan tingkat ketuntasan sebesar 100%. Perbandingan siswa yang lulus KKM dengan yang tidak adalah 20 : 0 siswa. Sehingga tingkat peningkatan skor rata – rata pada siklus 2 adalah sebesar 18,1 poin. Pada ranah keterampilan, nilai rata – rata kelas uji keterampilan siklus 1 adalah sebesar 2,48 dengan tingkat ketuntasan 70% dan 30% masih belum tuntas. Perbandingan siswa yang lulus dengan yang belum lulus adalah 14 : 6 siswa. Sedangkan pada uji keterampilan siklus 2, nilai rata – rata kelas meningkat menjadi 2, 97 dengan tingkat ketuntasan mencapai 100% artinya seluruh siswa lulus KKM dengan perbandingan 20 : 0 siswa. Peningkatan skor dari uji keterampilan siklus 1 dan 2 adalah sebesar 0,49 poin.

5.2 Saran

Berdasarkan dari hasil kesimpulan penelitian di atas, bahwa metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, maka saran peneliti adalah sebagai berikut :

1. Guru dapat menggunakan metode pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa jika sintaks atau alur pembelajaran metode *role playing* dapat dilaksanakan dengan runtut dan terencana dengan baik.
2. Hendaknya jika ingin menggunakan Metode pembelajaran *role playing* maka harus menentukan dulu mata pelajaran dan materi pembelajaran apa yang cocok dalam penggunaan metode ini agar bisa berdampak positif tanpa menghabiskan waktu.
3. Peran guru pada pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *role playing* adalah sebagai pembimbing. Sehingga guru harus dapat membimbing kelas dengan baik, mulai dari perencanaan pemeranan hingga akhir dari sintaks pembelajaran yaitu evaluasi.
4. Guru harus lebih tegas dalam menjaga ketertiban kelas dan juga fokus pembelajaran pada tahap persiapan, karena metode pembelajaran *role playing* membutuhkan durasi waktu pelajaran yang lama sehingga banyak sekali menemukan siswa yang tidak fokus pada pembelajaran.

5.3 Implikasi Penelitian

Implikasi adalah suatu akibat atau konsekuensi dari hasil penemuan penelitian ilmiah secara langsung. Hasil dari penelitian ini mengungkapkan bahwa penerapan metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas XI Perhotelan Industri mata pelajaran *Front Office* di SMKS ICB Cinta Wisata. Maka dapat diketahui implikasi penelitian sebagai berikut :

1. Pelaksanaan metode pembelajaran *role playing* membutuhkan waktu yang lama pada proses penerapannya sehingga butuh pertimbangan lebih baik dari guru jika ingin menggunakan metode pembelajaran ini. Pemilihan metode pembelajaran harus disesuaikan dengan strategi pembelajaran, perencanaan pembelajaran, dan juga tujuan pembelajaran. Sehingga dalam dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat maka pencapaian tujuan pembelajaran akan tercapai dengan mudah.
2. Penentuan metode pembelajaran *role playing* harus disesuaikan dengan mata pelajaran dan juga materi pembelajaran. Dengan terungkapnya hasil penelitian ini maka menunjukkan bahwa metode pembelajaran *role playing*

dapat diaplikasikan pada mata pelajaran produktif di Sekolah Menengah Kejuruan. Namun walaupun hasil penelitian ini membuktikan bahwa metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil pencapaian belajar pada mata pelajaran produktif Sekolah Menengah Atas harus tetap diperhatikan materi pembelajarannya yang akan disampaikan kepada siswa.

3. Metode pembelajaran *role playing* harus diaplikasikan menggunakan sintaks pembelajaran yang runtut dan materi yang tepat. Pada kelas tempat peneliti, banyak sekali rintangan yang yang bisa menghambat runtutan sintaks pembelajaran sehingga terkadang durasi pembelajaran akan memakan waktu yang lebih lama. Maka dari itu diharapkannya kerja sama yang baik antar kurikulum, kesiswaan, ketua jurusan, dan juga guru mata pelajaran dalam mengatur keadaan kelas. Seperti menentukan jadwal tetap *moving class* dan menentukan jadwal latihan upacara kelas yang teratur agar jam pelajaran tidak berkurang yang akan mengakibatkan tidak tepat waktunya pelaksanaan pembelajaran.