

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan sebagai berikut

1. Gambaran kompetensi kewirausahaan peserta didik pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan sebelum menggunakan metode role playing terlihat masih rendah. Hal itu dikarenakan proses pembelajaran yang didominasi oleh guru sehingga peserta didik cenderung lebih pasif.
2. Penerapan metode pembelajaran role playing pada kelas eksperimen dapat meningkatkan kompetensi kewirausahaan yang dimiliki peserta didik. Perolehan nilai posttest pada kelas eksperimen lebih tinggi yaitu sebesar 96, dibandingkan dengan nilai posttest kelas control sebesar 87.
3. Penerapan metode pembelajaran role playing dikelas dapat memberikan kesempatan kepada individu untuk lebih terlibat aktif dalam pembelajaran, sehingga peserta didik dapat menunjukkan penerapan pembelajaran kewirausahaan dalam kehidupan nyata sehari-hari.

5.2 Implikasi

Penerapan metode *Role Playing* dapat menjadi salah satu solusi dari permasalahan yang ada. Berikut beberapa implikasi dari penggunaan metode *role playing* terhadap peningkatan kompetensi kewirausahaan berdasarkan hasil penelitian:

1. Proses pembelajaran dikelas menjadi lebih menyenangkan terlihat dari keterlibatan langsung peserta didik ketika pembelajaran berlangsung.
2. Metode *Role Playing* membantu peserta didik untuk lebih berpartisipasi aktif menyampaikan ide ketika pembelajaran berlangsung.
3. Metode *Role Playing* menjadi solusi permasalahan yang sesuai dengan kebutuhan di masa kini.
4. Metode *Role Playing* dapat memberikan ilustrasi jelas dan nyata dalam situasi kehidupan sehari-hari dan memberikan kemudahan individu untuk memahami materi yang diajarkan.

5.3 Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, terdapat beberapa rekomendasi yang disarankan sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah, diharapkan dapat memberikan kontribusi pengetahuan kepada pihak sekolah untuk meningkatkan kemampuan mengajar guru dan mengintegrasikan *role playing* dalam kurikulum pembelajaran.
2. Bagi guru, metode *role playing* dapat menjadi solusi untuk semakin meningkatkan kompetensi kewirausahaan yang dimiliki peserta didik. Penggunaan metode *role playing* dapat mencapai hasil yang diharapkan dalam pembelajaran.
3. Bagi peneliti, seiring perkembangan zaman, tidak menutup kemungkinan penelitian ini akan ditemui kekurangannya maka rekomendasi untuk peneliti selanjutnya diharapkan lebih menambahkan variabel lain yang dapat digunakan sebagai indikator dalam meningkatkan kompetensi kewirausahaan yang dimiliki peserta didik.