

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pengolahan data dapat diketahui bahwa rata-rata post test hasil belajar kognitif siswa dengan menggunakan metode *role playing* sama baiknya dengan menggunakan metode ceramah ekspositori dengan di dukung pemutaran film, slide dan gambar. Pengujian dengan uji t untuk post test menghasilkan kesimpulan tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kognitif siswa yang menggunakan metode *role playing* dan metode ceramah ekspositori terhadap materi tata surya di kelas VI SD.

#### 5.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan pembahasan, maka untuk perbaikan penelitian di masa yang akan datang ada beberapa saran yang dapat disampaikan, antara lain:

1. Mempersiapkan pembelajaran secara matang, media yang digunakan dan pendukung media (misal: LCD, Speaker tambahan) tersebut agar pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik. Media tersebut harus sesuai dengan kondisi ruangan kelas sehingga dapat digunakan dengan baik.
2. Sebaiknya lakukan penelitian pada siswa yang belum memiliki pengalaman belajar tentang materi yang disampaikan sehingga akan terdapat hasil belajar yang signifikan antara sebelum pembelajaran dan setelah pembelajaran.

3. Dalam pembelajaran dengan metode Role Playing guru harus dapat menghilangkan rasa malu siswa ketika melakukan perannya. Guru dapat melakukan role playing pada tempat yang nyaman bagi siswa dalam melakukan perannya.

