

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Setelah dilakukan penelitian mengenai pengaruh penggunaan *Role Play* terhadap penguasaan konsep SMA pada pembelajaran virus pada kelas X di SMA Negeri 1 Sajira didapatkan kesimpulan bahwa penggunaan *Role Play* memberikan pengaruh dalam pembelajaran terhadap penguasaan konsep siswa pada materi virus. Pengaruh tersebut berupa nilai *post-test* siswa secara signifikan lebih tinggi dibandingkan nilai *pre-test*nya.

Perbandingan rata-rata gain kelas yang menggunakan *Role Play* (0,29) lebih tinggi dibandingkan kelas yang menggunakan ceramah (0,19). Namun berdasarkan hasil uji statistik diketahui perbandingan antara gain kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak berbeda secara signifikan.

Berdasarkan hasil angket diketahui bahwa hampir seluruh siswa (94,12%) senang dengan pembelajaran virus dengan menggunakan *Role Play*. Sebagian besar siswa (58,82%) berpendapat bahwa materi virus sulit dimengerti dibanding materi lain dan siswa .

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan mengenai pengaruh penggunaan *Role Play* terhadap penguasaan konsep SMA pada pembelajaran virus, terdapat beberapa saran yaitu:

1. Bagi Guru:
 - a. Pemberian materi atau konsep dalam pembelajaran dengan *Role Play* harus direncanakan dan diberikan sebaik mungkin, agar pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien serta hasil belajar yang diperoleh maksimal.
 - b. Pemilihan materi untuk pembelajaran *Role Play* harus yang dikenal oleh siswa dan sering dijumpai siswa dalam kehidupannya sehari-hari.
2. Bagi Peneliti Lain:
 - a. Untuk mengoptimalkan pembelajaran dengan menggunakan *Role Play*, pengajar harus sudah memahami betul sintaks yang ada dalam pembelajaran *Role Play*.
 - b. Skenario yang digunakan diusahakan menggunakan bahasa yang sesuai dengan perkembangan pergaulan siswa agar siswa merasa tertarik.