

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar kognitif pada materi pemanasan global di kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, terbukti berdasarkan Tabel 4. 6 Hasil Uji *Mann-Whitney* yang menunjukkan nilai *Asymp.Sig. (2-tailed)* sebesar 0,008, yang mana $0,008 < 0,05$. Kelas eksperimen menunjukkan hasil belajar kognitif yang lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar kognitif kelas kontrol. Hal ini selaras dengan hasil pada Tabel 4. 2 yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen berada ada nilai 87,7, sementara rata-rata *posttest* kelas kontrol berada ada nilai 77,6.
2. Terdapat perbedaan yang signifikan terhadap motivasi belajar pada materi pemanasan global di kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, terbukti berdasarkan Tabel 4. 6 Hasil Uji *Mann-Whitney* yang menunjukkan nilai *Asymp.Sig. (2-tailed)* sebesar 0,004, yang mana $0,004 < 0,05$. Kelas eksperimen menunjukkan motivasi belajar yang lebih baik dibandingkan dengan motivasi belajar kelas kontrol. Hal ini selaras dengan hasil pada Tabel 4. 2 yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen berada ada nilai 66,7, sementara rata-rata *posttest* kelas kontrol berada ada nilai 63.
3. Berdasarkan Tabel 4. 7, diketahui bahwa rata-rata skor N-Gain hasil belajar kognitif dan motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen adalah 0,68 dan 0,64 yang berada dalam kategori sedang, sementara rata-rata skor N-Gain hasil belajar kognitif dan motivasi

belajar peserta didik pada kelas kontrol adalah 0,47 dan 0,56 yang berada dalam kategori sedang. Skor N-Gain kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol yang berarti penggunaan model pembelajaran *role playing* lebih efektif daripada model pembelajaran konvensional.

4. Respon peserta didik terhadap pembelajaran Fisika menggunakan model pembelajaran *role Playing* berdasarkan Tabel 4.8 menunjukkan rata-rata presentase, yaitu sebesar 78% yang termasuk dalam kategori baik.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan dalam penelitian yang telah dilaksanakan, ditemukan beberapa implikasi sebagai berikut.

1. Model pembelajaran *role playing* dapat diterapkan pada pembelajaran di kelas khususnya untuk meningkatkan hasil belajar kognitif dan motivasi belajar peserta didik. model pembelajaran *role Playing* memberikan dampak *student centered learning*, karena pada penerapannya peserta didik dituntut aktif untuk bekerjasama dan berdiskusi dengan seluruh anggota kelompoknya agar peran yang dimainkan berjalan dengan efektif.
2. Peserta didik yang melaksanakan setiap langkah pembelajaran dengan baik akan dapat lebih meningkatkan kemampuan kognitif dan motivasi belajar.
3. Model pembelajaran *role Playing* memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar peserta didik.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang berguna untuk penelitian lebih lanjut, adapun sarannya adalah sebagai berikut.

1. Untuk tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) sebaiknya dilakukan di hari yang berbeda dengan waktu pembelajaran, karena tes cukup memakan waktu dalam pengerjaannya.
2. Perlunya mengalokasikan waktu secara tepat dalam proses pembelajaran. Hal ini dilakukan agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar dan tertib sesuai dengan perencanaan dan waktu yang telah dialokasikan.

Pembagian kelompok dan pembagian peran sebaiknya dilakukan di hari lain sebelum pembelajaran dimulai, agar peserta didik bisa lebih memahami peran dan isi naskahnya.