

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang didukung dengan adanya hasil analisis serta mengacu pada perumusan masalah yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar materi Struktur Atom antara yang menggunakan model pembelajaran *make a match* dengan yang menggunakan model *role playing*. Hasil belajar kognitif siswa yang melakukan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *role playing* lebih tinggi daripada siswa yang melakukan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *make a match*. Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan uji t yang menunjukkan bahwa kelas eksperimen I (*make a match*) memiliki nilai rata-rata kognitif 78,5186 dan kelas eksperimen II (*role playing*) memiliki nilai rata-rata kognitif 81,7151.
2. Model pembelajaran *role playing* lebih baik daripada model pembelajaran *make a match* penggunaannya pada materi Struktur Atom.
3. Mayoritas siswa menilai penerapan model pembelajaran yang telah dilaksanakan berlangsung dengan baik. Hasil respon positif siswa yang melakukan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *role playing* lebih tinggi dibandingkan dengan yang menggunakan model pembelajaran *make a match*. Pada kelas eksperimen I (*make a match*) diperoleh hasil sebesar 75,25%, sedangkan pada kelas eksperimen II (*role playing*) diperoleh hasil sebesar 84,214%.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan, saran yang dapat peneliti berikan adalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* diterapkan sebagai alternatif pembelajaran kimia di SMA, khususnya pada materi Struktur Atom sebagai salah satu upaya meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Penerapan model pembelajaran *role playing* ini membutuhkan waktu persiapan yang cukup lama sehingga guru harus menyiapkan segala sesuatunya secara matang, begitu pun dengan siswanya agar siap tampil.
3. Guru harus bisa mengkondisikan siswa pada saat penampilan drama dan saat berdiskusi kelompok agar kelas tidak gaduh dan semua siswa mengerjakan tugasnya dalam kelompok masing-masing.
4. Siswa dapat meningkatkan kemampuan mengungkapkan pendapat serta dapat mengembangkan imajinasi dan penghayatan selama penampilan drama sehingga keberhasilan pembelajaran dapat tercapai.
5. Dalam pelaksanaannya, pada saat presentasi perwakilan kelompok di depan kelas sebaiknya guru memberikan poin nilai bagi siswa yang mengajukan pertanyaan ataupun menjawab pertanyaan yang ada sehingga siswa akan terus aktif mengikuti pembelajaran di kelas.
6. Guru dapat mengkombinasikan model pembelajaran *role playing* dengan model pembelajaran lain agar selama pembelajaran tidak terkesan monoton.