

BAB V

PENUTUP

1.1 Kesimpulan

Dari pembahasan diperoleh beberapa kesimpulan yaitu :

1. Terdapat perbedaan antara minat belajar siswa pada kelas yang menggunakan metode *Role Playing* dan pada kelas yang tidak menggunakan metode *Role Playing*.
2. Hipotesis H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan hal tersebut, metode *Role Playing* berpengaruh terhadap minat belajar siswa.
3. Perbedaan minat belajar siswa dapat dilihat dalam uji Gain kemajuan minat belajar siswa, siswa yang diajarkan oleh metode *Role Playing* pada kelas eksperimen yang memiliki nilai sebesar 0,29 dibandingkan dengan siswa yang tidak diajarkan metode *Role Playing* pada kelas kontrol yang memiliki nilai sebesar 0,8.
4. Metode *Role Playing* sangat berpengaruh terhadap minat belajar siswa, dengan metode *Role Playing* dapat menambah minat belajar siswa dan lebih aktif .

1.2 Saran

1. Diharapkan guru dapat memilih model dan metode yang sesuai agar dapat dikolaborasikan menjadi sesuatu hal yang baru bagi siswa sehingga dapat menambah minat belajar siswa.
2. Diharapkan bagi guru agar dapat memilih metode *Role Playing* dalam pembelajaran geografi karena dapat mengubah siswa yang pasif menjadi aktif dan menghilangkan sifat kebosanan siswa sehingga terciptanya suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2005. *Manajemen Penelitian*. Rineka Cipta. Jakarta
 2010. *Manajemen Penelitian*. Rineka Cipta. Jakarta
- Ary, Dkk. 2011. *Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan*. Terjemahan oleh Arif Furchan. Pustaka Pelajar :Yogyakarta
- Hartono. 2007. Buku *Geografi; Jelajah Bumi dan Alam Semesta Kelas X SMA/MA*. Penerbit CV. Citra Paraya
- Jurnal Sisdiknas. 2003. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional.
- Khaerani, Cahya. 2010. *Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Pada Konsep Pada Gerak Tumbuhan Di SMP Muhammadiyah Tangerang*.(online), (<http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/7182/1/93866-Cahya%20Khaerani-FITK.pdf>)
- Mathedu unila. 2009. *Pengertian Minat* (<http://mathedu.unila.blogspot.com/009/pengertian-minat.html>). Diakses 20 Juli 2014
- Martinis Yamin. 2006. *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Gaung Persada Press. Jakarta
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru edisi kedua*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta
- Sagala. 2006. *Konsep Dan Makna Pembelajaran*. Alfabeta. Bandung.
- Sanjaya, wina. 2009. *Strategi pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana Media Group. Jakarta
- Saporo, 2003. *Metode Belajar Mengajar*. Rajawali. Jakarta.
- Slameto. 2010. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta. Jakarta
- Sudaryono. Dkk. 2013. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Graha Ilmu. Yogyakarta
- Sudjana, Nana. 2005. *Metoda Statistika*. Tarsito : Bandung
2004. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. CV. Alfabeta. Bandung
- Suprijono. 2011. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta

Syafii, Muhammad. 2013. *Upaya Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Kelas III A Mata Pelajaran Fiqih Dengan Metode Role Playing Di MI Sunan Pandan Arah Sleman.* (online) (<http://digilib.uin-suka.ac.id/view/year/2010.html>)

Yayu Handayasari. 2013. *Role Playing.* Makalah, Cirebon, Diakses pada tanggal 20 Mei 2014 (<http://yayuhandayasari,92.com/2013/05/makalah-Role-Playing.html>)