

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari analisis serta pembahasan mengenai penerapan model *Role Playing* berbantuan video interaktif terhadap interaksi sosial dan pemahaman konsep siswa yaitu:

1. Terdapat perbedaan interaksi sosial siswa menggunakan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media *video interaktif*. Hal ini dibuktikan dengan taraf nilai signifikansi $< 0,05$ yaitu $0,001 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikansi antara kelas kelompok 1 dan kelas kelompok 2 dengan nilai rata-rata pada kelas kelompok 2 84% lebih besar dari pada kelas kelompok 1 yaitu 74%.
2. Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media *Video interaktif* terhadap interaksi sosial siswa. Hal ini dibuktikan dengan Uji Regresi Linier sederhana dengan menghasilkan nilai $F = 2,416$, serta signifikansi $0,138 > 0,05$ dan $t_{hitung} = 1,554 < t_{tabel} = 1,761$, dengan demikian H_a diterima serta H_o di tolak. Oleh karena itu, model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media *video interaktif* memberikan pengaruh yang signifikansi terhadap interaksi sosial siswa.
3. Terdapat perbedaan pemahaman konsep siswa menggunakan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media *video interaktif*. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi $0,260 > 0,05$, dengan demikian H_o ditolak serta H_1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikansi antara kelas kelompok 1 dan kelas kelompok 2 dengan nilai rata-rata pada kelas kelompok 2 81,6% lebih besar dari pada kelas kelompok 1 yaitu 75%.
4. Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan video interaktif terhadap pemahaman konsep siswa. Meskipun terdapat perbedaan skor rata-rata, hasil uji regresi linier sederhana menunjukkan bahwa model *Role Playig* berbantuan video

interaktif tidak memberikan pengaruh signifikan terhadap kemampuan pemahaman konsep. Nilai signifikansi $0,594 > 0,05$ menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan interaksi sosial belum dapat dikaitkan secara langsung dengan penggunaan model pembelajaran tersebut. Kemungkinan hal ini disebabkan oleh durasi perlakuan yang singkat, kesiapan siswa dalam bekerja sama, dan kondisi pembelajaran yang belum sepenuhnya mendukung pengembangan interaksi sosial secara optimal

5.2 Saran

Berdasarkan temuan dari peneliti, peneliti memberikan beberapa rekomendasi sebagai berikut:

1. Saran Bagi Guru, Guru diharapkan dapat mengembangkan dan memaksimalkan penggunaan *Role Playing* berbantuan video interaktif dalam proses pembelajaran, terutama pada materi yang membutuhkan pemahaman konsep. Agar lebih efektif, guru perlu memberikan penjelasan yang jelas mengenai aturan permainan, mengatur waktu pembelajaran secara optimal, serta memastikan setiap siswa berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Untuk kemampuan interaksi sosial, guru dapat memberikan kesempatan lebih banyak bagi siswa untuk berdiskusi, bekerja sama, dan melakukan refleksi secara kelompok.
2. Saran Bagi Sekolah, Pihak sekolah dapat mendukung penggunaan media pembelajaran inovatif seperti video interaktif dengan menyediakan sarana yang memadai. Sekolah juga dapat menyelenggarakan pelatihan bagi guru untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam merancang dan menerapkan model pembelajaran berbasis bermain peran agar lebih terlaksana secara optimal di kelas.
3. Saran Bagi Siswa, Siswa diharapkan terus mengembangkan kemampuan bekerja sama dan berkomunikasi dalam setiap aktivitas pembelajaran. Melalui kegiatan permainan maupun diskusi kelompok, siswa dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial

yang menjadi salah satu keterampilan penting. Selain itu, siswa perlu berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran agar pemahaman konsep dapat meningkat secara maksimal.

4. Saran Bagi Peneliti Selanjutnya, Bagi peneliti yang akan melakukan penelitian serupa, disarankan untuk memperpanjang waktu perlakuan agar dampak model pembelajaran terhadap kemampuan interaksi sosial lebih terlihat. Peneliti selanjutnya juga dapat menambah variabel lain seperti motivasi belajar, keaktifan siswa, atau kondisi lingkungan belajar sebagai faktor yang turut memengaruhi hasil penelitian. Selain itu, penggunaan metode campuran (kuantitatif dan kualitatif) dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif terkait proses pembelajaran yang berlangsung.