

## BAB VI PENUTUP

### A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah, hipotesis dan hasil analisis penelitian tentang pengaruh metode *role playing* terhadap *self efficacy* dan hasil belajar matematika siswa pada materi aritmatika sosial kelas VII di MTs Darun Najah Sidoarjo tahun pelajaran 2019/2020, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Ada pengaruh metode *role playing* terhadap *self efficacy* siswa di MTs Darun Najah Sidoarjo. Hal ini ditunjukkan oleh hasil analisis dengan signifikansi 0,014 dimana  $\text{Sig. } 0,014 < 0,05$  pada taraf signifikan 5%. Maka dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* memberikan pengaruh terhadap *self efficacy* siswa sehingga siswa lebih memiliki keyakinan diri dalam mengikuti proses pembelajaran matematika.
2. Ada pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar matematika siswa di MTs Darun Najah Sidoarjo. Hal ini ditunjukkan oleh hasil analisis dengan signifikansi 0,000 dimana  $\text{Sig. } 0,000 < 0,05$  pada taraf signifikan 5%. Maka dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa sehingga siswa mampu memperoleh hasil belajar lebih baik.
3. Ada pengaruh metode *role playing* terhadap *self efficacy* dan hasil belajar matematika siswa di MTs Darun Najah Sidoarjo. Hal ini ditunjukkan oleh hasil analisis dengan signifikan  $0,000 < 0,05$  pada taraf signifikan 5%. Maka disimpulkan

bahwa metode *role playing* memberikan pengaruh terhadap *self efficacy* dan hasil belajar matematika siswa.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian di MTs Darun Najah Sidoarjo dan diperoleh hasil yang signifikan, maka peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut.

### **1. Bagi Guru**

Guru diharapkan dapat menggunakan metode *role playing* sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran untuk digunakan dalam proses belajar yang dapat menjadikan siswa lebih memahami matematika dan yakin akan kemampuan yang dimilikinya. Guru diharapkan juga dapat mengembangkan penerapan metode *role playing* pada materi lain untuk meningkatkan kemampuan peserta didik sehingga hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika meningkat.

### **2. Bagi Siswa**

Siswa diharapkan akan lebih aktif mengikuti pembelajaran matematika setelah diterapkan metode *role playing*. Siswa dihadapkan dengan permasalahan yang dapat menumbuhkan aktifitas siswa sehingga mampu meningkatkan *self efficacy* dan hasil belajar matematika siswa.

### **3. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai dasar penelitian lebih lanjut terkait pelaksanaan pembelajaran matematika dengan menggunakan metode *role playing*. Peneliti selanjutnya juga diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini

menjadi lebih variatif, seperti meneliti pengaruh metode *role playing* terhadap gaya belajar siswa, kemampuan literasi matematika siswa ataupun faktor-faktor lainnya yang dapat dikembangkan menjadi pembaruan penelitian dalam bidang matematika. Peneliti selanjutnya pun dapat mengembangkan instrumen penelitian yang digunakan seperti wawancara dengan siswa, sehingga mendukung hasil penelitian menjadi lebih akurat.

Kekurangan dari penelitian ini adalah sebagian anak menjadi kurang aktif karena tidak ikut bermain. Selain itu juga pembelajaran dengan metode *role playing* ini memerlukan waktu yg cukup lama. Jadi diharapkan kepada peneliti selanjutnya untuk mempersiapkan dan menyusun konsep pembelajaran yang baik agar semua siswa bisa terlibat aktif dalam proses belajar dengan alokasi waktu yang tepat.