

## V. SIMPULAN DAN SARAN

### A. Simpulan

Berdasarkan data hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata hasil belajar antara metode pembelajaran bermain peran menggunakan pendekatan *MR Gesture* dengan metode pembelajaran demonstrasi. Rata-rata hasil belajar pada kelas yang menggunakan metode pembelajaran bermain peran menggunakan pendekatan *MR Gesture* adalah 69. Sedangkan Rata-rata hasil belajar pada kelas yang menggunakan metode pembelajaran demonstrasi adalah 65. Walaupun selisih rata-rata hasil belajar kedua kelas tidak terlalu besar, namun berdasarkan hasil pengujian menggunakan uji *Independent Sample T Test* dinyatakan berbeda signifikan. Hasil ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran bermain peran menggunakan pendekatan *MR Gesture* lebih efektif dibandingkan metode demonstrasi.

### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran bermain peran menggunakan pendekatan *MR Gesture* dan metode pembelajaran demonstrasi dapat digunakan sebagai

alternatif pembelajaran agar pembelajaran dalam berjalan tidak monoton.

2. Agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik, guru harus mempersiapkan diri dan perlengkapan secara matang. Dari mulai alat yang akan digunakan saat eksperimen, mental guru dan pengetahuan, serta siswa yang harus berada dalam kondisi yang kondusif. Sehingga secara teknis seluruh proses pembelajaran akan berlangsung dengan lancar dan baik
3. Dalam menerapkan model pembelajaran, harus disesuaikan dengan materi yang hendak disampaikan agar kemampuan dan kompetensi siswa tercapai dengan baik.
4. Penyesuaian alokasi waktu sangat berperan sebagai salah satu faktor yang mempengaruhi baik tidaknya suatu metode pembelajaran digunakan.