

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis hasil penelitian dan pembahasan penelitian terkait Pengaruh Strategi *Role Playing* Terhadap Keterampilan Komunikasi Siswa Mata Pelajaran PKn di Kelas III MIN 4 Medan yang telah dilakukan dapat diperoleh beberapa kesimpulan:

1. Keterampilan komunikasi siswa sebelum menggunakan strategi *role playing* masih berada dalam kategori rendah, ditunjukkan dari hasil rata-rata nilai pretest siswa yaitu 55,35.
2. Keterampilan komunikasi siswa sesudah menggunakan strategi *role playing* berada dalam kategori tinggi, ditunjukkan dari hasil rata-rata nilai posttest siswa yaitu 79,07.
3. Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel yaitu  $10,480 > 1,706$  dan nilai sig.  $(0,000) < 0,05$ . Sehingga disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan strategi *role playing* terhadap keterampilan komunikasi siswa pada mata pelajaran PKn di Kelas III MIN 4 Medan.

Dan berdasarkan hasil uji koefisien determinasi strategi *role playing* berpengaruh sebesar 80,9 % terhadap keterampilan komunikasi siswa kelas III di MIN 4 Medan, sehingga berdasarkan uji koefisien determinasi tersebut secara dominan mempengaruhi keterampilan komunikasi siswa.

#### 5.2 Saran

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan penelitian, terdapat beberapasaran terkait penelitian diantaranya:

1. Bagi guru yang ingin menggunakan strategi pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa dan melatih keberanian siswa untuk mengungkapkan pendapatnya didepan kelas, hendaknya mempersiapkan dan mengatur proses pembelajaran yang relevan dan sesuai dengan level kognitif siswa serta menyusun lembar posttest yang lebih baik.

2. Bagi siswa dapat memaksimalkan secara optimal penggunaan proses pembelajaran *role playing* dengan terus menggali dan mengembangkan keterampilan komunikasi yang siswa miliki.
3. Bagi Sekolah untuk mendukung dan memfasilitasi kebutuhan guru dan siswa dalam penggunaan strategi *role playing* dalam meningkatkan keterampilan komunikasi siswa.
4. Bagi Peneliti, hendaknya sebagai langkah awal untuk terus memaksimalkan penggunaan strategi *role playing* dalam upaya untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa dan diharapkan untuk penelitian berikutnya untuk mengembangkan kembali dengan menambahkan untuk mengukur uji – n gain pada setiap indikator keterampilan komunikasi siswa.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA MEDAN