

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tentang keefektifan model *role playing* dan model *everyone is a teacher here* ditinjau dari apresiasi siswa terhadap matematika di mtsn 3 kota banjarmasin tahun pelajaran 2020/2021 dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Model pembelajaran *role playing* efektif ditinjau dari apresiasi siswa terhadap matematika di kelas VII MTsN 3 Kota Banjarmasin dilihat dari interpretasi skor angket apresiasi siswa yang tinggi dengan persentase 69,538% dan peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa yang semula 65,125 menjadi 88,303.
2. Model pembelajaran *everyone is a teacher here* efektif ditinjau dari apresiasi siswa terhadap matematika di kelas VII MTsN 3 Kota Banjarmasin dilihat dari interpretasi skor angket apresiasi siswa yang tinggi dengan persentase 71,087% dan peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa yang semula 66,5 menjadi 86,875.
3. Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang diajar dengan model pembelajaran *role playing* dengan model pembelajaran *everyone is a teacher here* ditinjau dari apresiasi siswa terhadap matematika.

## B. Saran-saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan yang telah diuraikan, penulis mengemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi pendidik, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan untuk menerapkan model pembelajaran lebih bervariasi dan dapat membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran *role playing* dan *everyone is a teacher here* dapat menjadi alternatif dalam mengoptimalkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Hasil angket apresiasi siswa juga dapat menjadi pertimbangan untuk pendidik dalam pembelajaran baik secara *online* maupun *offline* untuk meningkatkan apresiasi siswa terhadap matematika.
2. Bagi peserta didik, model pembelajaran *role playing* dan *everyone is a teacher here* diharapkan dapat menumbuhkan semangat belajar, kemampuan, dan daya tarik siswa untuk mempelajari materi pembelajaran terkait, agar terciptanya proses pembelajaran yang menyenangkan.
3. Bagi sekolah, diharapkan hasil penelitian ini dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam pembelajaran.