

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil analisis dan deskripsi data penelitian dapat disimpulkan :

1. Penerapan metode bermain peran (*Role playing*) siswa di kelas IV MI Nurul Huda Brebes tergolong sangat baik. ketentuan tersebut diperoleh dari hasil analisis distribusi frekuensi dan rekapitulasi dimana berdasarkan analisis tergolong pada kategori sangat baik dengan persentase 86%.
2. Hasil belajar siswa kelas IV di MI Nurul Huda Brebes tergolong baik. ketentuan tersebut diperoleh dari hasil analisis deskripsi statistik dan distribusi frekuensi dimana mayoritas nilai hasil belajar siswa mencapai nilai KKM dan memiliki nilai rata-rata 86.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan antara metode bermain peran (*Role playing*) terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan pengujian Regresi linier sederhana variable metode bermain peran (*Role playing*) memiliki nilai *p-Value* (pada kolom sig.) 0,000. Dan $0,000 < Level\ of\ significant\ 0,05$, dan $t_{tabel}\ (1,67) \leq t_{hitung}\ (7,489)$ artinya signifikan. Signifikan disini berarti H_a diterima dan H_o ditolak. Besarnya pengaruh metode bermain peran (*Role playing*) terhadap hasil belajar siswa yaitu sebesar 62,7%.

B. Saran – saran

Selanjutnya, demi kebaikan dan perbaikan pembelajaran di MI, khususnya Guru, Penulis mengajukan saran dan usul berdasarkan penelitian yang dilakukan, yaitu:

1. Semua guru di sekolah sebaiknya meningkatkan aktivitas belajar siswa, dan mampu menjadikan siswa aktif, karena seorang guru harus mampu menyajikan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.
2. Pihak sekolah, khususnya pihak MI Nurul Huda Brebes, diharap agar senantiasa menyediakan dan melengkapi fasilitas pendukung pelaksanaan, seperti buku-buku dan alat peraga pendidikan.
3. Dinas Pendidikan atau Kementerian Agama sebaiknya selalu memberikan pelatihan-pelatihan kepada para guru secara berkelanjutan dan berkesinambungan guna menunjang perbaikan mutu pendidikan di sekolah-sekolah.
4. Disarankan pada peneliti selanjutnya yang akan meneliti dan mengkaji wilayah penelitian metode belajar khususnya pada metode role playing pengaruhnya terhadap hasil belajar, sebaiknya melengkapi dengan instrument kuisisioner (angket) untuk mengetahui respon siswa terhadap penerapan metode role playing.

