

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Prestasi belajar siswa kelas 5 MI Nurul Hidayah Simpang Empat Tanah Bumbu sebelum penerapan metode role playing berbantuan media smart card menunjukkan hasil yang masih bervariasi. Berdasarkan nilai pretest, sebagian besar siswa berada pada kualifikasi “sangat tinggi” sebesar 72,73%, diikuti kualifikasi “tinggi” sebesar 13,64%, dan kualifikasi “cukup” sebesar 13,64%. Data tersebut menunjukkan bahwa meskipun mayoritas siswa telah memiliki capaian yang baik, masih terdapat sebagian siswa yang belum mencapai kualifikasi optimal, sehingga pemahaman materi belum merata pada seluruh peserta didik.

Efektivitas metode role playing dengan berbantuan media smart card terbukti mampu meningkatkan prestasi belajar siswa secara signifikan. Hal ini terlihat dari hasil posttest yang menunjukkan peningkatan pada kualifikasi “sangat tinggi” menjadi 90,91%, sedangkan kualifikasi “tinggi” sebesar 9,09%, serta tidak terdapat lagi siswa yang berada pada kualifikasi “cukup”, “rendah”, maupun “sangat rendah”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terjadi pemerataan peningkatan hasil belajar siswa ke arah yang lebih tinggi. Hasil analisis statistik menggunakan uji Wilcoxon menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,002 ($< 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Sehingga dapat disimpulkan bahwa

metode role playing berbantuan media smart card efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian di atas, berikut adalah beberapa saran yang dapat disampaikan:

1. Bagi Guru: Guru diharapkan dapat lebih inovatif dalam memilih metode dan media pembelajaran, seperti penggunaan metode *role playing* dan media *smart card*, untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik. Penggunaan metode ini disarankan agar tidak hanya diterapkan pada materi adab bertamu, tetapi juga pada materi Akidah Akhlak lainnya agar keterlibatan dan pemahaman siswa lebih merata.
2. Bagi Peserta Didik: Siswa diharapkan dapat terus mempertahankan keaktifan dan antusiasme dalam belajar, serta mampu mengaplikasikan nilai-nilai akhlak yang telah dipelajari melalui *role playing* dalam kehidupan sehari-hari di rumah, sekolah, maupun masyarakat.
3. Bagi Sekolah: Pihak sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan penuh terhadap pengembangan media pembelajaran kreatif seperti *smart card* dan memfasilitasi guru untuk melakukan pelatihan atau pengembangan model pembelajaran aktif agar kualitas pembelajaran di MI Nurul Hidayah terus meningkat.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya: Peneliti lain yang tertarik dengan topik serupa disarankan untuk dapat memperluas jangkauan penelitian, baik dari segi jumlah sampel maupun keragaman materi, serta diharapkan dapat meningkatkan efektivitas penerapan metode *role playing* agar peningkatan hasil belajar siswa dapat mencapai kategori yang lebih tinggi ($g > 0,7$).