

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan penyajian data, analisis data, dan penelitian yang telah dilaksanakan tentang pengaruh penerapan metode pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di MI Nurul Islam Banjarmasin, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di MI Nurul Islam Banjarmasin sebelum diterapkannya metode pembelajaran *Role Playing* pada materi fobia menunjukkan nilai rata-rata pretest sebesar 67,64 yang berada dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa sudah cukup baik, namun masih belum optimal dan belum sepenuhnya mencapai hasil yang maksimal.
2. Setelah diterapkannya metode pembelajaran *Role Playing*, hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan dengan nilai rata-rata *posttest* sebesar 93,36 yang termasuk dalam kategori sangat tinggi. Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode *Role Playing* mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, meningkatkan keaktifan, serta membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan metode pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di MI Nurul Islam Banjarmasin. Hal ini dibuktikan dari hasil uji *Paired Sample T-Test* yang menunjukkan nilai signifikansi (2-

tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Role Playing* berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan mengenai pengaruh penerapan metode pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di MI Nurul Islam Banjarmasin, maka penulis mengemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dengan mendorong penggunaan metode pembelajaran yang inovatif dan variatif agar hasil belajar siswa semakin optimal.
2. Bagi guru, metode pembelajaran *Role Playing* dapat dijadikan salah satu alternatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, karena terbukti mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, dan hasil belajar siswa.
3. Bagi peserta didik, diharapkan agar lebih aktif, antusias, dan percaya diri dalam mengikuti proses pembelajaran, terutama saat kegiatan bermain peran berlangsung, sehingga pemahaman terhadap materi dapat meningkat dengan baik.
4. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan memperhatikan keterbatasan yang ada, sehingga hasil penelitian berikutnya dapat lebih sempurna. Peneliti berikutnya dapat:

- a. Menerapkan metode *Role Playing* pada jenjang kelas yang berbeda atau pada mata pelajaran lain.
- b. Meneliti pengaruh jangka panjang metode *Role Playing* terhadap perkembangan hasil belajar, keterampilan komunikasi, dan kepercayaan diri siswa.