

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Sebagai akhir dari hasil penelitian ini, maka dapat peneliti simpulkan beberapa hal yang dapat menjawab permasalahan yang ada. Berdasarkan hasil dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dan berdasarkan hasil data penelitian yang telah dijelaskan pada bab terdahulu, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Penerapan metode *role playing* terhadap keaktifan belajar siswa pada pembelajaran tema 4 subtema 1 materi kewajiban dan hakku dirumah kelas III Madrasah Ibtidaiyah Azizan Palembang telah menerapkan observasi menggunakan aspek-aspek diantara lain perencanaan yaitu merancang atau menyusun yang akan diteliti dan pelaksanaan yaitu melakukan penelitian dengan diterapkannya metode *role palying* dengan menggunakan rpp, silabus dan bahan ajar.
2. Keaktifan belajar siswa pada kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Azizan Palembang yang masih pembelajaran menggunakan mertode ceramah menunjukan siswa yang mendapatkan skor tinggi terdapat 9 siswa dengan persentase 27,27 %, siswa yang mendapat skor sedang terdapat 14 orang siswa dengan persentase 42,42 %, dan siswa yang mendapat skor rendah sebanyak 10 orang siswa dengan persentase 30,30 %. Jadi dapat disimpulkan bahwa persentase terbanyak berada pada kategori rendah. Sedangkan keakrifan belajar siswa dengan menggunakan metode *role playing* mendapat skor tinggi terdapat 16 siswa dengan persentase 48,48

%, siswa yang mendapat skor sedang terdapat 12 orang siswa dengan persentase 36,36 %, dan siswa yang mendapat skor rendah sebanyak 5 orang siswa dengan persentase 15,15 %. Jadi dapat disimpulkan bahwa persentase terbanyak berada pada kategori tinggi.

3. Pengaruh metode *role playing* terhadap keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran tema 4 subtema 1 kewajiban dan hakku di kelas III Madrasah Ibtidaiyah Azizan Palembang terhadap perbedaan yang signifikan, dan dapat dilihat dari hasil antara skor keaktifan belajar siswa sehari-hari dan skor keaktifan belajar siswa dengan menerapkan metode *role playing* dalam proses pembelajaran terdapat perbedaan yang signifikan, karena hasil analisis data dengan bantuan program *SPSS* diketahui *Asymp.Sig (2-tailed)* bernilai 0,003 lebih kecil dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak, artinya terdapat pengaruh metode *role playing* terhadap keaktifan belajar siswa mata pelajaran tema 4 subtema 1 Kewajiban dan Hakku kelas III di MI Azizan Palembang.

## **B. Saran**

Berdasarkan dari hasil penelitian dan kesimpulan diatas, maka ada beberapa hal yang perlu disampaikan sebagai saran. Adapun saran-saran yang diajukan penulis adalah sebagai berikut :

1. Bagi Sekolah

Diharapkan dengan adanya hasil dari penelitian ini dapat menjadi masukan yang berharga bagi pihak sekolah dan upaya sosialisasi perlunya penggunaan metode dalam pembelajaran. Metode ini diharapkan menjadi

pembelajaran alternatif pada pembelajaran tema 4 subtema 1 Kewajiban dan Hakku khususnya di Madrasah Ibtidaiyah Azizan Palembang.

## 2. Bagi Guru

Diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan acuan dalam menerapkan atau menggunakan strategi mengajar. Meningkatkan kualitas profesionalisme guru dalam pembelajaran.

## 3. Bagi Siswa

Melalui metode *role playing* diharapkan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Metode ini diharapkan menjadi alternatif gaya belajar siswa dalam proses pembelajaran.

## 4. Bagi Peneliti

Bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian, disarankan untuk menggunakan strategi, pendekatan dan metode yang tepat dan sesuai dengan kondisi yang ada dilapangan. Penelitian ini bisa dijadikan acuan untuk meningkatkan keaktifan belajar pada bagian kognitif siswa pada pembelajaran tema 4 subtema 1 materi kewajiban dan hakku dirumah di kelas III. Kekurangan pada penelitian ini seperti penggunaan metode hanya untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dan hanya pada pembelajaran tema 4 subtema 1. Disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk menggunakan metode ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa, kemampuan berfikir siswa dan lainnya, juga bisa pada mata pelajaran lain, bisa juga digunakan pada kelas IV, V dan VI yaitu kelas tinggi.