

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Semester II Mata Pelajaran IPS Materi Pokok Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan di MI Tarbiyatul Athfal Mambak Jepara Tahun Ajaran 2015/2016”, didapatkan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

Penggunaan metode bermain peran pada pelajaran IPS Kelas V di MI Tarbiyatul Athfal ini dapat melatih ketrampilan peserta didik untuk menyelidiki dan memecahkan masalah secara mandiri. Nilai rata-rata kelas V (*pretest*) adalah 41,67 dengan standar deviasi (S) 7,97 sementara kelas V (*posttest*) rata-rata nilai adalah 69,70 dengan standar deviasi (S) 7,17. Dari analisis data akhir menunjukkan bahwa nilai  $r = 0,4736$  memiliki arti ada pengaruh cukup kuat penggunaan metode bermain peran terhadap hasil belajar peserta didik kelas V semester II mata pelajaran IPS materi pokok Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan di MI Tarbiyatul Athfal Mambak Jepara tahun ajaran 2015/2016. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan rata-rata antara nilai *pretest* dan *posttest*. Rata-rata nilai *posttest* lebih besar dari nilai *pretest*.

## **B. Saran**

Setelah melihat kondisi yang ada, serta berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan, tidak ada salahnya bila peneliti memberikan beberapa saran sebagai masukan dalam meningkatkan kualitas pendidikan khususnya pada pembelajaran IPS sebagai berikut:

1. Bagi Guru IPS
  - a. Hendaknya dalam proses belajar mengajar, guru harus benar-benar paham dan menyiapkan pembelajaran dengan baik agar materi dapat tersampaikan secara maksimal.
  - b. Hendaknya proses pembelajaran dirancang oleh guru sedemikian rupa sehingga siswa dapat berpartisipasi aktif baik secara fisik ataupun psikis dan mengalami kegiatan belajar mengajar secara langsung, sehingga pengetahuan yang dicapai tidak hanya secara teori saja dengan mendengarkan informasi.
  - c. Menambah wawasan dengan mengikuti beberapa pelatihan dan seminar tentang penggunaan alat peraga sebagai media pembelajaran yang dapat dikembangkan di kelasnya sehingga mampu mencapai hasil optimal.
2. Pihak Sekolah
  - a. Hendaknya seluruh pihak sekolah mendukung dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung.

- b. Memfasilitasi proses pembelajaran dengan melengkapi sarana dan prasarana yang dibutuhkan.
  - c. Perlunya kerja sama dengan pihak sekolah dengan orang tua siswa dan masyarakat yang diharapkan dengan itu akan lebih memudahkan proses pembelajaran dan akan membantu memaksimalkan guna mencapai tujuan pembelajaran pendidikan yang diharapkan.
3. Peserta Didik
- a. Lebih rajin dalam belajar dan respon terhadap pembelajaran yang dilakukan.
  - b. Meningkatkan lagi kemampuan belajar, misalnya belajar dengan teman beda sekolah yang lebih maju teknik pembelajarannya.

### **C. Penutup**

Peneliti memanjatkan puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini. Segala kesulitan Alhamdulillah dapat teratasi karena rahmat-Nya. Peneliti menyadari sangat mengharap kritik saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.