

## BAB V PENUTUP

### A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di MI Ta'limul Athfal Bangsri Jepara, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Tahapan persiapan dalam menyusun metode *Role Playing* pada permainan edukatif sirkuit ular tangga terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas III di MI Ta'limul Athfal Bangsri Jepara adalah dengan cara menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), mempersiapkan semua kebutuhan dalam pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*, menyusun media pembelajaran berupa permainan edukatif sirkuit ular tangga, mempersiapkan LKS dan bahan ajar, dan menyusun soal evaluasi yang berupa tes pilihan ganda sebanyak 25 soal matematika.
2. Proses penerapan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* pada permainan edukatif sirkuit ular tangga pada mata pelajaran Matematika materi bilangan yaitu dilakukan melalui kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup yang sesuai dengan RPP yang sudah dirancang pada proses perencanaan.
3. Ada pengaruh yang signifikan dari pengaplikasian metode *Role Playing* pada permainan edukatif sirkuit ular tangga terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas III di MI Ta'limul Athfal Bangsri Jepara dengan hasil dari uji hipotesis nilai signifikansi ( $0,000 < 0,05$ ) dapat diambil kesimpulan bahwa  $H_a$  di terima dan  $H_0$  ditolak. Rata-rata hasil belajar posttest kelas eksperimen siswa dengan menggunakan metode *role playing* 87,72 lebih besar daripada rata-rata kelas kontrol dengan menggunakan metode konvensional siswa sebesar 74,89.

### B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian diatas, maka ada beberapa saran yang dapat penulis berikan, yaitu:

1. Bagi MI Ta'limul Athfal Bangsri Jepara, harusnya dilakukan penilaian dengan berkala supaya kekurangan yang perlu di diperbaiki, dari segi kinerja pendidik dan lain sebagainya, dan untuk sekolah hendaknya mengawasi dan memperhatikan perkembangan siswa.

2. Bagi Guru, agar selalu untuk mendorong semangat siswa belajar kepada peserta didik. Guru juga diharapkan agar terus berupaya dalam berinovasi, terkhusus dalam mengembangkan serta memanfaatkan cara dan alat yang digunakan dalam pembelajaran yang menciptakan pembelajaran lebih menarik serta menyenangkan bagi peserta didik.
3. Bagi peserta didik, diharapkan untuk lebih giat dalam belajar agar dapat meningkatkan pemahaman dalam pelajaran matematika. Bersungguh-sungguh dalam belajar agar mendapatkan ilmu yang bermanfaat, mendapatkan hasil yang memuaskan, dan tidak lupa untuk selalu berdoa meminta kepada Allah. Selalu patuh kepada bapak ibu guru dan orang tua agar menjadi anak yang shalih sholihah
4. Untuk peneliti berikutnya, diharapkan untuk lebih dalam mengkaji metode *Role Playing* supaya bisa melakukan dengan sebaik mungkin, serta untuk pribadi peneliti yang akan datang yang ingin menggunakan penelitian yang serupa supaya bisa mendalami lebih dalam lagi tentang metode *Role Playing* pada permainan edukatif sirkuit ular tangga sebagai pendukung peningkatan hasil belajar.

### C. PENUTUP

Dalam penulisan skripsi ini penulis menyadri bahwa masih banyak kekurangan yang harus dibenahi dari penulisan dan kata, hingga penggunaan teori dalam kajian penelitian. Karena itulah diperlukan kritik dan saran dari pembaca dan siapa saja. Atas banyaknya kekurangan dalam penyusunan penelitian dan skripsi ini penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya

Penulis mengucapkan terimakasih banyak kepada pihak yang telah membanatu terselesaikanya skripsi ini baik yang membantu secara finansial dan non finansial. Semoga Allah membalas kebaikan kalian semua dengan sesuatu yang lebih, harapan penulis semoga skripsi ini dapat bermnfaat terutama bagi penulis sendiri dan siapa saja yang membaca, Amin.