

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dari data hasil penelitian tentang pengaruh metode *role paying* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas IV di MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol Tulungagung, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh yang signifikan metode *role playing* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas IV di MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol Tulungagung. Dengan demikian penerapan metode *role playing* bisa meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
2. Berdasarkan *Uji Effect size* ada pengaruh yang tinggi dalam penggunaan metode *role playing* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas IV di MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol Tulungagung dengan nilai *cohen's d* sebesar 1,8472 dengan presentase 96,4% yang tergolong tinggi.

B. Saran

Berdasarkan masalah penelitian, hipotesis penelitian, hasil penelitian dan pembahasan penelitian, maka peneliti memberikan saran untuk meningkatkan kualitas pendidikan sebagai berikut:

1. Bagi Kepala sekolah

Kepala sekolah sebaiknya mengambil kebijakan untuk kreatif menggunakan metode pembelajaran yang menarik, karena dengan menggunakan metode pembelajaran yang menarik mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

2. Bagi pendidik

Pendidik dapat menjadikan ini sebagai evaluasi untuk bisa menguasai macam-macam metode pembelajaran yang dapat menarik motivasi peserta didik, salah satunya menggunakan metode pembelajaran *role playing* pada materi yang sesuai.

3. Bagi Peserta didik

Penelitian ini dapat dijadikan referensi supaya peserta didik mudah memahami materi pembelajaran dan membuat peserta didik bisa menjadi aktif, semangat dan percaya diri. Peserta didik juga bisa sering melakukan diskusi di dalam proses pembelajaran dengan teman maupun dengan pendidik apabila mengalami kesulitan memahami materi yang dipelajari.

4. Bagi peneliti yang akan datang

Kepada peneliti yang selanjutnya diharapkan supaya dapat mengembangkan metode pembelajaran *role playing* dalam lingkup yang lebih luas, lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan variabel-variabel yang sejenisnya. Sehingga berguna untuk menambah pengalaman dalam menggunakan metode pembelajaran tersebut dan supaya bisa menambah wawasan dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

5. Bagi IAIN Tulungagung

Bisa dijadikan referensi untuk mengembangkan penelitian ini lebih luas lagi ruang lingkupnya dan juga menambah pengetahuan mahasiswa sebagai rujukan untuk penelitian dengan judul atau variabel-variabel yang sama.

Demikian saran-saran yang dapat peneliti kemukakan pada skripsi ini. Semoga dapat bermanfaat demi keberhasilan pendidikan di Indonesia. Karena dengan adanya usaha untuk memperbaiki dan meningkatkan pendidikan yang semuanya bertujuan untuk mencetak generasi bangsa yang berilmu dan bermanfaat bagi nusa dan bangsa.