

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan analisis data hasil penelitian pengaruh metode bermain peran (Role Playing) terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV MI Podorejo Sumbergempol, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Berdasarkan hasil analisis data dengan uji t diperoleh nilai $t = 4.237$
 Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $4.237 > 2,021$. Dan sig (2-tailed) $0,000 < 0.05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga ada pengaruh metode Bermain Peran (*Role playing*) terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung.
2. Berdasarkan hasil analisis data dengan uji t diperoleh nilai $t = 5.097$
 Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $5.097 > 2,021$. Dan sig (2-tailed) $0,000 < 0.05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga ada pengaruh metode Bermain Peran (*Role playing*) terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung.
3. Dari *out put* uji Multivariate menunjukkan bahwa F untuk *Pillai's Trace, Wilks' Lambda, Hotelling's Trace, Roy's Largest Root* pada kelas memiliki signifikansi yang lebih kecil dari 0,05 yaitu $0,000 < 0.05$. Artinya harga F untuk *Pillai's Trace, Wilks' Lambda, Hotelling's Trace, Roy's Largest Root* semuanya signifikan. dengan demikian H_0 di tolak dan H_a di terima. sehingga menunjukkan bahwa ada pengaruh

metode pembelajaran Bermain Peran (*Role playing*) terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas IV MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung.

B. SARAN

Berdasarkan pembahasan-pembahasan yang telah diuraikan dalam penelitian ini, peneliti memberikan saran yang mungkin dapat bermanfaat untuk diperhatikan.

1. Bagi MI Podorejo

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam memilih metode pembelajaran yang tepat untuk efektifitas pembelajaran di kelas misalnya dengan menggunakan Metode Bermain Peran (*Role Playing*).

2. Bagi IAIN Tulungagung

Dari penelitian ini dapat dijadikan tambahan wawasan keilmuan dibidang metode pembelajaran yang berkaitan dengan metode bermain peran (*role playing*) terhadap motivasi dan hasil belajar.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam penelitian selanjutnya terutama yang berkaitan dengan metode bermain peran (*role playing*) terhadap motivasi dan hasil belajar.