

## BAB V

### PENUTUP

#### A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan beserta analisis data dan pengujian hipotesis dapat disimpulkan bahwa:

1. Penerapan metode *role playing* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas III SD Negeri Legok III pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi memahami isi dongeng Khan yang kena batunya.
2. Hasil belajar *pretest* yaitu dilakukan sebelum menerapkan metode *role playing* memperoleh nilai rata-rata sebesar 56,08, sedangkan hasil belajar *posttest* dilakukan setelah diberikan *treatment* yaitu menerapkan metode *role playing* memperoleh nilai rata-rata sebesar 72,54. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* dalam kegiatan belajar mengajar dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi memahami isi dongeng Khan yang kena batunya pada siswa kelas III SD Negeri Legok III karena hasil *posttest* > hasil *pretest*.

## **B. SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dalam penelitian ini, maka disarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Bagi Depdiknas kabupaten Tangerang sebaiknya memberikan sosialisasi melalui berbagai macam pelatihan atau seminar kepada para tenaga pendidik mengenai penerapan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan (PAIKEM) dan memfasilitasi sarana prasarana yang mendukung.
2. Bagi Kepala Sekolah sebaiknya memfasilitasi sarana prasarana yang mendukung untuk menerapkan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan (PAIKEM) dan mendorong para pendidik untuk menggunakan metode pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan seperti metode *role playing*.
3. Bagi Guru kelas sebaiknya mencoba menggunakan metode *role playing* dalam proses pembelajaran.