

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran aqidah akhlak di kelas II yakni mula-mula guru menunjuk beberapa peserta didik untuk dijadikan sebagai pemeran. Siswa yang tidak ditunjuk sebagai pemeran diminta untuk menjadi pengamat. Kemudian guru menjelaskan tugas peran kepada masing-masing peserta didik yang menjadi pemeran dan membagikan lembar pengamat kepada peserta didik yang menjadi pengamat untuk mengamati temannya yang melakukan permainan peran di depan kelas. Di tengah-tengah permainan peran guru menghentikan permainan dan memberikan pertanyaan kepada peserta didik tentang apa yang dilakukan temannya. Setelah selesai peserta didik berdiskusi dengan teman sebangkunya dan guru menunjuk salah satu untuk membacakan hasil diskusinya. Di akhir pembelajaran guru memberikan soal tes tulis dan lembar skala sikap yang akan diisi di rumahnya masing-masing.
2. Setelah diterapkannya metode *role playing* pada siswa kelas II MI Bustanul Ulum Bakalan Jombang hasil belajar peserta didik kelas II mengalami

peningkatan. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata siswa pada siklus I yaitu 77,53 dengan prosentase ketuntasan sebesar 70% kemudian pada siklus II terjadi peningkatan dengan nilai rata-rata kelas sebesar 89,5 dan prosentase ketuntasan sebesar 93,3%.

B. Saran

Pada kesempatan ini peneliti akan memberikan beberapa saran yang berdasarkan pengalaman dalam mengadakan penelitian tindakan kelas, saran tersebut antara lain:

1. Kepada guru-guru mata pelajaran aqidah akhlak diharapkan dapat menerapkan metode *role playing* sebagai salah satu alternatif untuk dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar peserta didik.
2. Karena kegiatan ini sangat bermanfaat khususnya bagi guru dan siswa maka diharapkan kegiatan ini dapat dilakukan secara berkesinambungan dalam pembelajaran aqidah akhlak ataupun mata pelajaran yang lain. Dengan demikian siswa akan lebih aktif dan proses pembelajaran akan menyenangkan.