

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Perencanaan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Minat Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Di MTs Thoriqul Ulum Pacet Mojokerto

- a. Rapat Kurikulum
- b. Menyediakan kebutuhan inti pembelajaran seperti RPP, PROTA, PROMES dan Silabus bagi guru
- c. Pemilihan Metode Pembelajaran yang tepat
- d. Penggunaan metode *role playing* dengan persiapan yang optimal

2. Pelaksanaan Metode Role Playing Dalam Mata Pelajaran SKI Pada Siswa Kelas VIII Di MTs Thoriqul Ulum

- a. Pembelajaran SKI diadakan *tour* setiap tahun sekali
- b. Dalam seminggu pembelajaran SKI hanya memiliki 2 jam
- c. Penerapan metode *role playing* meningkatkan minat belajar siswa pada materi SKI
- d. Metode *role playing* disesuaikan dengan materi
- e. Guru akan menjelaskan terlebih dahulu pelaksanaan
- f. Memberikan peran yang cocok pada peserta didik

3. Tahapan Evaluasi Metode Role Playing Dalam Peningkatan Minat Belajar Siswa Kelas VIII MTs Thoriqul Ulum

- a. Evaluasi metode *role playing* yaitu evaluasi proses dan evaluasi akhir
- b. Peserta didik mudah memahami materi SKI yang dipelajari berbeda dengan sebelum digunakannya metode *role playing*
- c. Guru SKI tetap menggunakan metode pembelajaran yang lain

B. Implikasi

1. Implikasi Teoritik

Penelitian ini dimaksudkan dapat menjadi sumber pengetahuan dan memberikan kontribusi dalam pembelajaran salah satunya pada peningkatan minat belajar siswa melalui metode *role playing* di mata pelajaran sejarah kebudayaan islam.

2. Implikasi Praktik

- a. Bagi Institut Pesantren KH. Abdul Chalim, dapat menjadi kontribusi karya tulis ilmiah (KTI) khususnya mengenai metode *role playing* pada mata pelajaran SKI
- b. Bagi Sekolah, Penelitian ini diharapkan menjadi masukan dalam pembelajaran selanjutnya dalam upaya peningkatan mutu kegiatan belajar-mengajar.
- c. Bagi guru, hasil penelitian ini bisa membantu memperdalam ilmu mengajar dengan menggunakan metode yang selaras guna peningkatan minat belajar peserta didik.
- d. Bagi siswa, hasil penelitian ini menjadi tambahan pengetahuan supaya menumbuhkan semangat dalam belajar.



- e. Bagi Peneliti selanjutnya, diharapkan menjadi referensi dalam mencari data tentang implementasi metode *role playing* dalam peningkatan minat belajar pada SKI dan menjadi pedoman yang dapat dikembangkan untuk penelitian selanjutnya.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menganjurkan beberapa saran terkait pada implementasi metode *role playing* dalam peningkatan minat belajar Siswa kelas VIII di mata pelajaran sejarah kebudayaan islam di Madrasah Tsanawiyah Poci Mojokerto, sebagai berikut:

1. Bagi lembaga pendidikan menjadi sebuah sarana yang memfasilitasi siswa-siswa dan guru untuk mempelajari ilmu pengetahuan yang baru, dengan adanya karya tulis ini diharapkan metode *role playing* dapat di implementasikan tidak hanya pada pembelajaran SKI, namun juga bisa digunakan pada mata pelajaran yang lain dengan catatan disesuaikan dengan materi dibuku.
2. Bagi Kepala Sekolah dan Guru agar terus melakukan evaluasi serta inovasi guna memberikan pembelajaran yang berkualitas supaya mengarahkan peserta didik agar lebih meningkatkan rasa ketertarikan pada setiap mata pelajaran.
3. Bagi peserta didik agar selalu semangat dalam pembelajaran serta memperhatikan guru ketika mengajar karena lebih baik lelah dalam belajar daripada kita menyesal menahan perihnya kebodohan.



4. Bagi peneliti selanjutnya, agar bisa lebih mendalami hasil penelitian mengenai implementasi metode *role playing* dalam peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI.

