

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari paparan dan temuan analisis yang telah disajikan maka penulis menarik kesimpulan bahwa implementasi metode *role playing* dari perencanaan membuat guru berinovasi serta kreatif karena mendesain perencanaan yang menarik. Dari segi pelaksanaan membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran. Sehingga peserta didik bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan ada ketertarikan dalam belajar. Dari segi evaluasi kali ini tidak guru melakukan evaluasi berbasis PBK (Penilaian Berbasis Kelas) dengan cara memberikan tugas berkelompok untuk menjawab beberapa soal dengan isi materi yang sudah diterapkan melalui metode *role playing*.

Faktor pendukung dan penghambat implementasi metode *role playing* terhadap minat belajar peserta didik mata pelajaran fiqh kelas IX di MTs Thoriqul Ulum. Faktor pendukung dalam penerapan metode *role playing* ini dari terpenuhinya sarana prasarana sekolah, dukungan dalam menerapkan metode *role playing* dan perencanaan yang matang. Dan untuk faktor penghambat dalam implementasi metode *role playing* ini yaitu waktu atau jam mengajar yang terbatas, adaptasi peserta didik terhadap metode baru yang diterapkan dan ada peserta didik belum berperan dengan baik dalam pembelajaran tersebut.

B. Implikasi

1. Implikasi Teoritis

Meningkatkan minat peserta didik dalam belajar. Tentu saja begitulah cara melakukannya. Salah satu upaya untuk meningkatkan minat peserta didik terhadap kemungkinan belajar adalah dengan mengenalkan metode pembelajaran. Tujuannya agar peserta didik termotivasi dan tertarik untuk belajar. Namun, sebelum menerapkan metode pembelajaran apa pun, Anda harus memutuskan terlebih dahulu metode mana yang akan digunakan. Dalam hal ini metode yang digunakan disebut metode *role playing* atau biasa disebut metode bermain peran. Metode *role playing* yang dilakukan dalam pembelajaran dinilai sangat sederhana dan menyenangkan. Karena peserta didik berperilaku seperti orang nyata dalam melakukan aktivitas sehari-hari. Penggunaan metode yang sederhana dan menyenangkan akan meningkatkan minat belajar peserta didik. Oleh karena itu, minat tersebut mendorong minat peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran yang diajarkan guru melalui metode ini.

2. Implikasi Praktis

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi calon guru ataupun lembaga pendidikan dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Dan mampu meberikan kritik sebagai perbaikan

yang dilakukan agar minat belajar peserta didik dapat dikatakan berhasil dalam mengimplementasikan metode *role playing* ini.

C. Saran

Setelah dilakukan penelitian tentang implementasi metode *role playing* terhadap minat belajar peserta didik mata pelajaran fiqih kelas IX di MTs Thoriqul Ulum. Maka dengan ini peneliti memberikan saran bahwa.

1. Bagi Sekolah

Hendaknya melakukan kontroling terhadap guru dalam pembelajaran tujuannya tidak lain seperti misi yang ada disekolahan yakni menjadikan lembaga pendidikan yang modern, inovatif dengan cara pembaruan metode dalam mengajar.

2. Bagi Guru

Sebagai seorang guru maka tugas utamanya adalah mendidik dan mengajar peserta didik. Guru sudah melaksanakan tugasnya dengan baik karena memnuhi kewajibannya yaitu mengajar dan mendidik. Akan tetap masih terlihat ketertarikan peserta didik dalam belajar itu rendah. Sehingga guru harus berupaya meningkatkan ketertarikan peserta didik supaya minat belajar peserta didik meningkat.

3. Bagi Peserta Didik

Sebagai seorang peserta didik kewajiban utamanya yaitu belajar. Belajar memahami dan memperhatikan telah disampaikan oleh guru dengan seksama.

Sehingga tercipta suasana belajar yang kondusif dan tidak terjadi lagi kebosanan, mengantuk dan ramai saat proses



UNIVERSITAS KH. ABDUL CHALIM
Mojokerto