

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Berdasarkan data yang diperoleh di lapangan saat penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Implementasi metode *role playing* sebagai upaya meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI siswa SDN 1 Guyangan Tahun Pelajaran 2019/2020 yang dilaksanakan selama tiga siklus Terjadi peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran, dari tahap pra siklus rata-rata nilai siswa 73.96, dan pada siklus 1 dengan rata-rata 75.63 dan siklus 2 naik menjadi 76.67. dan pada siklus ke 3 naik menjadi 79.38.
2. Peningkatan minat belajar pendidikan agama islam setelah diterapkannya metode *role playing* mengalami peningkatan yang signifikan dengan rata-rata kenaikan tiap siklus 12.44% dengan prosentase minat belajar tiap siklus mengalami kenaikan dari pra siklus dengan rata-rata keaktifan 61.66% dan pada siklus 1 rata-rata keaktifan siswa 65.83% dan pada siklus 2 naik menjadi 65% dan pada siklus 3 naik menjadi 69.17%
3. Faktor penghambat dalam implementasi *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam siswa SDN 1 Guyangan Tahun Pelajaran 2019/2020 kemampuan siswa yang berbeda-beda sehingga dalam penerimaan materi mengalami perbedaan dengan kemampuan siswa yang pandai, keterbatasan modul pelajaran, dan juga alokasi waktu yang terbatas.

Namun dengan kemampuan guru dalam menyampaikan materi dan juga penerapan media sehingga dapat memanfaatkan waktu yang terbatas dengan sebaik-baiknya.

## B. Saran

### 1. Bagi guru

Metode *role playing* dapat dijadikan alternatif metode pembelajaran ketika guru ingin meningkatkan minat belajar siswa.

Para pendidik di lembaga-lembaga pendidikan Islam agar dapat menggunakan karya ini, khususnya pendidik yang membimbing mata pelajaran fiqih, agar dapat menambah pengetahuan dalam strategi pembelajaran. Masih banyak model-model pembelajaran dan metode pembelajaran dalam rangka meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa.

### 2. Bagi peserta didik

Dengan diterapkannya metode *role playing* peserta didik termotivasi dalam kegiatan belajar baik di sekolah ataupun diluar sekolah sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar.

### 3. Bagi peneliti lain

Penelitian ini masih terbatas pada prestasi belajar siswa dengan menggunakan metode *role playing* sebagai upaya meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI Tidak menutup kemungkinan masih banyak metode alternatif lain yang dapat dipergunakan untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik yang juga disesuaikan dengan

sarana prasarana yang terdapat di sekolah dan juga sumber daya manusia yang dimiliki. Selain itu, disarankan kepada peneliti berikutnya untuk mempergunakan metode yang juga mampu meningkatkan tingkat pemahaman siswa terhadap materi PAI.

### C. Penutup

*Alhamdulillah rabbil 'alamin*, penulis haturkan kehadiran Allah SWT. karena atas rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang sederhana ini.

Dengan menyadari segala kekurangan serta kesederhanaan skripsi ini penulis mengharap saran dan kritik yang konstruktif dari semua belah pihak demi kesempurnaan penulisan selanjutnya. Dengan penulisan skripsi ini diharapkan dapat memberikan perbaikan konstruktif khususnya Seluruh Jajaran SDN 1 Guyangan Tahun Pelajaran 2019/2020 atau lembaga lain bagi pengembangan keilmuan. Akhirnya pada Allah SWT, penulis memohon ampun dan bimbingan dari segala kesalahan dan kekhilafan dari penulisan skripsi ini. *Wallahu a'lam bisshowab.*