

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan data hasil penelitian tentang pengaruh penggunaan metode *Role Playing* terhadap kreativitas dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Ada pengaruh yang signifikan metode *role playing* terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung ditunjukkan dengan perbandingan nilai t_{hitung} sebesar 2,666 yang lebih besar dari pada t_{tabel} dengan $db = 69$ pada taraf signifikansi 5% (0,05) yaitu sebesar 1,995. Dan pada (*2-tailed*) sebesar 0,10. Nilai (*2-tailed*) $0,10 < 0,05$, sehingga hipotesis pada penelitian ini dinyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan metode *role playing* terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung.
2. Ada pengaruh yang signifikan metode *role playing* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Ahklak kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung ditunjukkan dengan perbandingan nilai t_{hitung} sebesar 3,457 yang lebih besar dari pada t_{tabel} dengan $db = 69$ pada taraf signifikansi 5% (0,05) yaitu sebesar 1,995. Dan pada (*2-tailed*) sebesar 0,001. Nilai (*2-tailed*) $0,001 < 0,05$, sehingga hipotesis pada penelitian

ini dinyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan metode *role playing* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Ahklak kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung.

3. Ada pengaruh yang signifikan metode *role playing* terhadap kreativitas dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Ahklak kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung, ditunjukkan dengan perbandingan nilai F_{hitung} sebesar 8,820 yang lebih besar dari pada F_{tabel} yaitu sebesar 3,13 dan pada sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai (2-tailed) $0,000 < 0,05$, sehingga hipotesis penelitian dinyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan metode *role playing* terhadap kreativitas dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Ahklak kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung

B. Saran

Dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

- a. Bagi kepala MTsN 2 Tulungagung

Kepala sekolah MTsN 2 Tulungagung hendaknya menyarankan kepada guru agar dalam proses belajar mengajar Aqidah Ahklak menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi. Salah satunya *role playing*, agar siswa tidak bosan, jenuh dengan model pembelajaran konvensional dan dapat melatih kreativitas siswa. Sehingga kreativitas dan motivasi belajar siswa dapat meningkat dalam mengikuti kegiatan belajar.

b. Bagi guru MTsN 2 Tulungagung

Guru diharapkan dapat termotivasi untuk melakukan inovasi dalam menggunakan variasi model pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satunya dengan metode *role playing* dimana dalam proses pembelajarannya adalah bermain peran. Pendidik juga bisa mencoba metode pembelajaran lain yang menarik dan menyenangkan. Sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan serta aktif dan siswa tidak jenuh dalam kegiatan belajar di kelas.

c. Bagi Peneliti yang Akan Datang

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk menambah wawasan, pengetahuan, dan informasi serta dapat dijadikan referensi sebuah penelitian yang berikutnya. Selain itu, peneliti yang lain diharapkan dapat membenahi, menyempurnakan, dan mengembangkan dari hasil penelitian ini.