

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan analisis data hasil penelitian pengaruh metode bermain peran (*Role Playing*) terhadap hasil belajar Akidah Akhlak peserta didik kelas IV MI Sabilul Muhtadin Pakisrejo Rejotangan Tulungagung, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. Ada pengaruh positif dan signifikan metode bermain peran (*Role Playing*) terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas IV mata pelajaran Akidah Akhlak MI Sabilul Muhtadin Pakisrejo Rejotangan Tulungagung. Hal ini diketahui dari nilai rata-rata (*mean*) hasil belajar kognitif Akidah Akhlak kelas eksperimen yang memiliki rata-rata (*mean*) lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata (*mean*) kelas kontrol yaitu sebesar 84,58 untuk kelas eksperimen dan sebesar 77,80 untuk kelas kontrol. Selain itu, berdasarkan hasil analisis data dengan uji *multivariate analysis of variance* (MANOVA) menunjukkan nilai *Sig.* $0,000 < 0,05$, hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar kognitif peserta didik pada pembelajaran Akidah Akhlak yang menggunakan metode bermain peran (*role playing*) dan pembelajaran yang tidak menggunakan metode bermain peran (*role playing*), sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh Metode Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap hasil belajar

kognitif peserta didik kelas IV mata pelajaran Akidah Akhlak MI Sabilul Muhtadin Pakisrejo Rejotangan Tulungagung.

2. Ada pengaruh positif dan signifikan metode bermain peran (*Role Playing*) terhadap hasil belajar afektif peserta didik kelas IV mata pelajaran Akidah Akhlak MI Sabilul Muhtadin Pakisrejo Rejotangan Tulungagung. Hal ini diketahui dari nilai rata-rata (*mean*) hasil belajar afektif Akidah Akhlak kelas eksperimen yang memiliki rata-rata (*mean*) lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata (*mean*) kelas kontrol yaitu sebesar 87,29 untuk kelas eksperimen dan sebesar 75,00 untuk kelas kontrol. Selain itu, berdasarkan hasil analisis data dengan uji *multivariate analisis of variance* (MANOVA) menunjukkan nilai *Sig.* $0,000 < 0,05$, hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar afektif peserta didik pada pembelajaran Akidah Akhlak yang menggunakan metode bermain peran (*role playing*) dan pembelajaran yang tidak menggunakan metode bermain peran (*role playing*), sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh Metode Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap hasil belajar afektif peserta didik kelas IV mata pelajaran Akidah Akhlak MI Sabilul Muhtadin Pakisrejo Rejotangan Tulungagung.
3. Ada pengaruh positif dan signifikan metode bermain peran (*Role Playing*) terhadap hasil belajar psikomotorik peserta didik kelas IV mata pelajaran Akidah Akhlak MI Sabilul Muhtadin Pakisrejo Rejotangan Tulungagung. Hal ini diketahui dari nilai rata-rata (*mean*) hasil belajar psikomotorik Akidah Akhlak kelas eksperimen yang memiliki rata-rata

(*mean*) lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata (*mean*) kelas kontrol yaitu sebesar 81,83 untuk kelas eksperimen dan sebesar 71,16 untuk kelas kontrol. Selain itu, berdasarkan hasil analisis data dengan uji *multivariate analisis of variance* (MANOVA) menunjukkan nilai *Sig.* $0,000 < 0,05$, hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar psikomotorik peserta didik pada pembelajaran Akidah Akhlak yang menggunakan metode bermain peran (*role playing*) dan pembelajaran yang tidak menggunakan metode bermain peran (*role playing*), sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh Metode Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap hasil belajar psikomotorik peserta didik kelas IV mata pelajaran Akidah Akhlak MI Sabilul Muhtadin Pakisrejo Rejotangan Tulungagung.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka penulis mengajukan beberapa saran yang mungkin dapat bermanfaat untuk diperhatikan yaitu sebagai berikut :

1. Bagi Kepala Madrasah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam mengambil kebijakan terutama yang berkenaan dalam meningkatkan metode pembelajaran Akidah Akhlak dan dapat dipergunakan sebagai masukan dalam perumusan kebijakan sebagai upaya peningkatan pendidikan serta untuk meningkatkan hasil belajar.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan evaluasi dalam meningkatkan program kegiatan belajar mengajar di kelas, untuk mempermudah guru menyampaikan bahan ajar di kelas, serta dapat digunakan sebagai referensi dalam menggunakan metode yang sesuai dengan proses pembelajaran. Dari penelitian ini juga dapat dijadikan tambahan wawasan keilmuan dibidang metode pembelajaran yang berkaitan dengan metode bermain peran (*role playing*) terhadap hasil belajar kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

3. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Akidah Akhlak dan memberikan motivasi dalam belajar agar memiliki kemampuan yang maksimal sebagai bekal pengetahuan di masa yang akan datang.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam penelitian selanjutnya terutama yang berkaitan dengan metode bermain peran (*role playing*) terhadap hasil belajar.