

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan data hasil penelitian tentang pengaruh metode pembelajaran *Role Playing* terhadap motivasi dan hasil belajar Aqidah Akhlak peserta didik kelas V MIN 14 Kabupaten Blitar maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh metode pembelajaran *Role Playing* terhadap motivasi dan hasil belajar Aqidah Akhlak peserta didik kelas V MIN 14 Kabupaten Blitar. Berdasarkan hasil Uji Manova menunjukkan bahwa nilai *Sig. (2-tailed)* adalah 0,002. Berdasarkan kriteria menunjukkan bahwa $0,002 < 0,05$. Karena signifikansi $< 0,05$ maka H_o ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada motivasi dan hasil belajar Aqidah Akhlak peserta didik antara kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional.
2. Terdapat perbedaan metode pembelajaran *Role Playing* terhadap motivasi belajar Aqidah Akhlak peserta didik kelas V MIN 14 Kabupaten Blitar. Berdasarkan hasil Uji *t-test* menunjukkan bahwa nilai *Sig. (2-tailed)* adalah 0,038. Berdasarkan kriteria menunjukkan bahwa $0,038 < 0,05$. Karena signifikansi $< 0,05$ maka H_o ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat

disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pada motivasi belajar Aqidah Akhlak peserta didik antara kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional.

3. Terdapat perbedaan metode pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar Aqidah Akhlak peserta didik kelas V MIN 14 Kabupaten Blitar. Berdasarkan hasil Uji *t-test* menunjukkan bahwa nilai *Sig. (2-tailed)* adalah 0,001. Berdasarkan kriteria menunjukkan bahwa $0,001 < 0,05$. Karena signifikansi $< 0,05$ maka H_o ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pada hasil belajar Aqidah Akhlak peserta didik antara kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional.

B. Saran

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

1. Bagi Kepala MIN 14 Kabupaten Blitar

Kepala madrasah sebaiknya mengambil kebijakan untuk mengembangkan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran yang menarik, salah satunya menggunakan metode *Role Playing* pada materi yang sesuai.

2. Bagi Guru MIN 14 Kabupaten Blitar

Guru sebaiknya menguasai berbagai macam metode pembelajaran yang dapat menarik motivasi belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, salah satunya menggunakan metode *Role Playing* pada materi yang sesuai.

3. Bagi Peserta Didik MIN 14 Kabupaten Blitar

Peserta didik sebaiknya selalu memperhatikan guru dan selalu berperan aktif ketika pembelajaran di kelas agar bisa memahami materi yang diajarkan. Selain itu peserta didik hendaknya belajar yang rajin ketika di rumah dengan cara mempelajari kembali materi yang sudah dijelaskan guru di sekolah atau dengan cara mempelajari sumber buku yang lain. Dengan demikian peserta didik akan memiliki pengetahuan yang luas mengenai suatu materi sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.

4. Peneliti yang Akan Datang

Peneliti yang akan datang sebaiknya dapat mengembangkan penelitian serupa pada variabel-variabel lain yang lebih inovatif, serta bisa memperbaiki kelemahan-kelemahan yang ada pada penelitian ini sehingga dapat menambah wawasan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.