

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Penerapan metode bermain peran (*role play*) dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di MA. Al-Fatah Palembang sudah berjalan dengan baik dari setiap tahap pelaksanaan, sehingga siswa mudah memahami materi yang disampaikan serta menjawab latihan dengan baik dari guru. Hasil belajar siswa di MA Al-Fatah Palembang yang tidak diterapkan metode bermain peran (*role play*) yaitu, 4 (12%) siswa termasuk dalam kategori tinggi (nilai 82 keatas), 19 (58%) siswa termasuk dalam kategori sedang (nilai antara 61-81), dan 10 orang siswa (30%) siswa termasuk dalam kategori rendah (nilai 60 kebawah).
2. Hasil belajar siswa yang diterapkan metode bermain peran (*role play*) pada mata pelajaran Fiqih di MA. Al-Fatah Palembang yaitu, 4 (12%) siswa termasuk dalam kategori tinggi (nilai 94 keatas), 24 (73%) siswa termasuk dalam kategori sedang (nilai 75-93), dan 5 (15%) siswa termasuk dalam kategori rendah (nilai 74 kebawah).

3. Metode Bermain Peran (*Role Play*) mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas XI di MA Al-Fatah Palembang, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara Metode Bermain Peran (*Role Play*) terhadap hasil belajar siswa yang diterapkan Metode Bermain Peran (*Role Play*) dengan yang tidak diterapkan Metode Bermain Peran (*Role Play*). Hal ini dapat dilihat pada analisis hasil belajar *post tes* dengan menggunakan rumus tes “t” menunjukkan bahwa besarnya “t” yang diperoleh dalam perhitungan ($t_o = 4,896$) dan besarnya “t” yang tercantum pada tabel nilai t ($t_{t.ts.5\%} = 1,998$ dan $t_{t.ts.1\%} = 2,655$) maka dapat kita ketahui bahwa t_o adalah lebih besar dari pada t_t ; yaitu: $1,998 < 4,896 > 2,655$. Maka hasil uji hipotesis menyatakan bahwa “terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas eksperimen yang diterapkan Metode Bermain Peran (*Role Play*) dengan yang tidak diterapkan Metode Bermain Peran (*Role Play*) kelas XI pada mata pelajaran Fiqih, maka H_a diterima dan hipotesis yang berbunyi “tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas eksperimen yang diterapkan Metode Bermain Peran (*Role Play*) dengan yang tidak diterapkan Metode Bermain Peran (*Role Play*), maka H_o di tolak.

B. Saran-saran

Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini, maka penulis memberikan saran-saran, sebagai berikut :

1. Bagi lembaga sekolah (kepala sekolah), perlunya memberikan saran dan masukan kepada para guru untuk lebih profesional dalam menjalankan tugasnya yaitu menjadi seorang guru yang berhasil dalam mendidik siswa-siswinya dan disukai oleh siswa, salah satunya dengan mengajar yang membuat siswa senang dan bahagia.
2. Bagi para guru, menjadi bahan masukan dalam proses mengajar penggunaan Metode Bermain Peran (*Role Play*) dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih baik.
3. Bagi siswa, diharapkan dengan adanya Metode Bermain Peran (*Role Play*) dalam proses pembelajaran di sekolah supaya lebih giat lagi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan bagi peneliti yang akan mengadakan penelitian sejenis, bisa dijadikan sebagai informasi dalam pengembangan dan memperkuat hasil penelitian yang akan dilakukan.
4. Bagi peneliti sendiri, menjadi suatu pengalaman yang menyenangkan karena bisa berinteraksi secara baik dengan para siswa karena metode bermain peran (*role play*) ini bisa membuat siswa berani untuk mengungkapkan ide dan pengalaman belajarnya, dan keberhasilan dalam penelitian ini tentu menjadi suatu hal yang tak bisa dilupakan.