

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berlandaskan pembahasan dan analisis penelitian yang sudah dilakukan perihal “Efektivitas Metode Pembelajaran *Role Playing* Dalam Pembelajaran Fiqih di MTs Negeri 1 Kudus” maka peneliti bisa menarik kesimpulan, yakni: Tahapan proses pelaksanaan metode pembelajaran *role playing* yang dilakukan oleh Noor Sa’diyah selaku guru mata pelajaran fiqih di MTs Negeri 1 Kudus ada 3 tahapan, yakni perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Perencanaan, yakni guru menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), media pembelajaran, dan bahan ajarnya. Pelaksanaan, guru menyampaikan materi memakai berbagai media, seperti slide, gambar, atau video. Peserta didik dibagi menjadi kelompok-kelompok dan diberikan peran masing-masing, sementara guru menyiapkan properti permainan dan menata setting. Sesudah itu, permainan dimulai. Evaluasi, Tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik pada materi yang sudah dipelajari, biasanya dengan memberikan tugas pada mereka. Aspek pendukung dan penghambat dalam proses pelaksanaan metode *role playing* dalam pembelajaran fiqih di MTs Negeri 1 Kudus berasal dari guru, peserta didik, lingkungan dan sarana prasarana. Berikut ulasannya. Aspek pendukungnya, yakni guru mempersiapkan dengan matang-matang terlebih dahulu dan menguasai terkait metode *role playing*. Aspek penghambatnya adalah membutuhkan waktu yang panjang untuk mempersiapkan pembelajaran. Aspek pendukung, yakni semangat dan antusias peserta didik itu sendiri. Aspek penghambatnya, yakni ada beberapa dari mereka yang ramai sendiri sehingga sering kali berdampak pada temannya yang ikut-ikutan. Aspek pendukung, yakni lingkungan sekolah yang nyaman, ruang kelas yang luas serta sarana yang memadai. Aspek penghambat, yakni properti tambahan yang harus disiapkan peserta didik ataupun guru. Tetapi semua itu bisa disiasati dengan membawa properti dari rumah. Dampak sesudah diterapkannya metode *role playing* adalah memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan sehingga hal itu berpengaruh saat diberikan tugas oleh guru dengan mudah.

B. Saran-Saran

1. Bagi peserta didik

Sebagai peserta didik, mereka harus senantiasa bersemangat belajar untuk meningkatkan prestasi akademis kita dan mempersiapkan generasi penerus bangsa untuk menghadapi tuntutan dunia modern. Dengan adanya metode pembelajaran role-playing, siswa diharapkan bisa memanfaatkan waktunya dengan membaca dan mempelajari buku-buku yang relevan dengan materi pelajaran agar merasa lebih siap dalam pembelajaran.

2. Bagi peneliti yang akan datang

Peneliti harus memiliki kemampuan untuk mengumpulkan data yang relevan dengan pertanyaan penelitian yang sedang diinvestigasi. Penting bagi peneliti untuk memahami dengan baik konteks masalah yang sedang diteliti. Hasil penelitian itu bisa menjadi referensi, masukan, dan perbandingan yang berguna untuk penelitian lebih lanjut atau pengembangan penelitian yang lebih baik.

