

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan data hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan yang tertuang pada bab III dan bab IV, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII B yang mendapatkan perlakuan metode konvensional memiliki kategori yang berbeda karena diperoleh $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$ ($10,78 > 7,815$), maka H_a tidak dapat ditolak dan diperoleh rata-rata sebesar 74,2593 yang masuk dalam interval (62-74), sehingga hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII B menggunakan metode konvensional di MTs Tarbiyatul Islamiyah Lengkong Batangan Pati tahun pelajaran 2018/ 2019 tergolong sedang.
2. Hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII A yang mendapatkan perlakuan metode *role playing* dengan media *audiovisual* memiliki kategori yang berbeda karena diperoleh χ^2_{hitung} lebih besar dari χ^2_{tabel} ($12,85 > 7,815$), maka H_a tidak dapat ditolak dan diperoleh rata-rata sebesar 86,0174 yang masuk dalam interval (80-89), sehingga hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII A menggunakan metode *role playing* dengan media *audiovisual* di MTs Tarbiyatul Islamiyah Lengkong Batangan Pati tahun pelajaran 2018/ 2019 tergolong tinggi.
3. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan rumus manual, yaitu rumus Chi Kuadrat dua sampel independen diperoleh χ^2_{hitung} lebih besar dari χ^2_{tabel} ($7,61 > 3,841$). Dengan demikian dapat disimpulkan H_a tidak dapat ditolak yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penerapan metode *role playing* dengan media *audiovisual* dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII di MTs Tarbiyatul Islamiyah Lengkong Batangan Pati Tahun pelajaran 2018/ 2019.

B. Saran-Saran

Berdasarkan hasil penelitian ada beberapa saran yang dikemukakan berhubungan dengan metode *role playing* dengan media *audiovisual*, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi guru
 - a. Dalam proses pembelajaran, guru hendaknya mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan bagi peserta didik, antara lain menerapkan metode *role playing* dengan media *audiovisual* dalam pembelajaran Aqidah Akhlak dengan

- menyesuaikan materi yang akan disampaikan agar dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik.
- b. Seorang guru melaksanakan fungsi peran sebagai pengelola pembelajaran. Hal yang perlu diperhatikan oleh guru adalah beliau harus mampu mengetahui dan memahami tentang psikologi perkembangan anak. Karena dengan memahami psikologi perkembangan anak, guru akan dapat menentukan pendekatan, strategi, metode dan pemilihan media yang tepat digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran sesuai kebutuhan peserta didik. Guru harus dapat membantu menggali potensi peserta didik dan mampu mengaktualisasikan kompetensi yang dimiliki. Dengan begitu peserta didik akan lebih mudah menerima materi pelajaran dengan baik dan pada akhirnya tujuan pembelajaran akan tercapai dengan optimal.
2. Bagi peserta didik
- a. Bagi peserta didik disarankan untuk selalu memperhatikan dengan seksama apa yang disampaikan oleh guru.
 - b. Peserta didik harus lebih bersungguh-sungguh dalam belajar demi menggapai cita-cita.
 - c. Peserta didik harus lebih meningkatkan minat dan motivasi belajarnya., sehingga peserta didik dapat mencapai hasil belajar kognitif yang lebih baik.