

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian terkait dengan efektivitas metode *role playing* (bermain peran) dalam upaya meningkatkan karakter siswa pada mata pelajaran akidah akhlak di MTs Khoiriyah Guwo, maka peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut:

1. Perencanaan Penerapan metode *Role Playing* (bermain peran) merupakan salah satu metode yang diterapkan di MTs Khoiriyah Guwo. Dalam proses perencanaan metode ini para siswa harus mendengarkan instruksi guru dengan seksama, guru memberitahukan peran-peran yang akan dimainkan, siswa juga harus latihan terlebih dahulu. Latihan ini dirancang untuk menyiapkan siswa atau membantu siswa mengembangkan imajinasinya dan untuk membentuk kekompakan siswa. Dalam metode *Role Playing* (bermain peran) diharapkan siswa mampu memahami pelajaran tanpa harus mendengarkan guru menjelaskan. Namun siswa itu sendiri mampu memahami dan mengamalkan apa yang diperankan atau lihat. Ada beberapa hal menjadi kendala dalam pelaksanaan metode *role playing* (bermain peran) di antaranya adalah waktu pembelajaran yang relatif singkat, sedangkan dalam pelaksanaan dengan menggunakan metode tersebut membutuhkan waktu yang relatif lama, tidak semua materi dapat disajikan dengan metode tersebut, kebanyakan siswa yang di tunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adegan.
2. Proses penerapan metode *role playing* pada pembelajaran akidah akhlak dengan metode tradisional kurang efektif digunakan karena siswa kurang berminat dalam mengikuti proses pembelajaran akidah akhlak. Jika siswa kurang berminat mereka juga tidak akan memahami materi yang disampaikan guru apalagi mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu dibutuhkan metode dan teknik pembelajaran yang baru agar tercipta suasana pembelajaran di kelas yang aktif dan menyenangkan. Untuk membentuk pembelajaran di kelas menjadi aktif, menyenangkan dan tercapainya tujuan pembelajaran terkait dengan pembelajaran akidah akhlak maka metode *role playing* (bermain peran) sangat cocok diterapkan untuk membantu siswa dalam meningkatkan motivasi belajar dan karakter siswa materi (adab kepada orang tua dan guru).

Dengan penerapan metode *role playing* juga diharapkan mampu memberikan pemahaman siswa karena di dalam metode *role playing* siswa dilibatkan langsung berdasarkan perannya masing-masing sehingga dari situ siswa dapat belajar dengan aktif serta mampu menghayati peran yang dimainkannya.

3. Hasil penerapan metode *role playing* (bermain peran) dapat memunculkan nilai-nilai karakter yang ada pada diri siswa di MTs Khoiriyah Guwo seperti, disiplin, jujur, mandiri, tanggung jawab, kerja keras, toleransi, demokratis dan sopan santun misalnya menghargai orang yang lebih tua, misalnya kepada orang tua dan guru, mengucapkan salam ketika bertemu dengan guru. Pada tahap awal pelaksanaan metode *role playing* siswa masih belum menunjukkan antusias yang baik karena masih belum mengerti dengan alur pembelajaran yang di gunakan. Sehingga banyak siswa belum begitu faham terkait dengan materi yang diajarkan. Namun pada tahap kedua dan seterusnya siswa mulai mengerti alur pembelajaran yang digunakan siswa mulai antusias dan mudah dalam mempelajari apa yang di praktekkan, bukan hanya itu siswapun sedikit demi sedikit mulai mengaplikasikan materi ke dalam kehidupan sehari-hari. Untuk itu pembelajaran akidah akhlak dengan menggunakan metode *role playing* cukup berhasil untuk meningkatkan motivasi dan karakter siswa. Kegiatan belajar mengajar akan dapat berjalan dengan lancar dan dapat mencapai tujuan yang diinginkan apabila guru dapat mengatasi masalah yang ada di dalam kelas. Dari berbagai permasalahan yang dihadapi, yang paling menonjol adalah tidak kondusifnya kegiatan belajar mengajar, metode yang digunakan juga masih cenderung tradisional apalagi terkait sikap siswa yang kurang sopan yang tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran akidah akhlak. Di MTs Khoiriyah kelas VIII pada awalnya sering menghadapi permasalahan dalam proses belajar mengajar di karenakan metode yang di gunakan masih bersifat tradisional. Untuk mengatasi permasalahan tersebut guru menggunakan variasi-variasi metode dalam mengajar. Variasi yang di gunakan untuk membuat siswa tertarik dan antusias. Dengan menggunakan metode *role playing* motivasi belajar meningkat dan sikap siswa hampir 70% mengalami peningkatan. Mereka mampu memahami dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Jika dibandingkan sebelum menggunakan metode *role*

playing. Metode *role playing* dapat menjadikan kegiatan belajar mengajar akidah akhlak lebih menyenangkan dan menarik. Hal tersebut dikarenakan metode *role playing* lebih menekankan penaungan khayalan yang sesuai dengan materi pelajaran. Dibandingkan dengan metode tradisional yang dilakukan guru akidah akhlak, guru menjelaskan dan siswa dipersilahkan untuk bertanya. Metode tersebut kurang efektif karena siswa hanya terpaku dengan penjelasan guru. Mereka tidak bisa mengeksplorasi terkait dengan materi pelajaran. Penerapan metode *role playing* mampu menciptakan kesan yang kuat tentang materi akidah akhlak (adab kepada orang tua dan guru), karena penyampaian materi langsung pada pengaplikasiannya. Sehingga siswa memiliki konsep yang tidak mudah hilang. Hal tersebut sangat bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari siswa terlebih masalah tata krama dimana siswa akan lebih peka terhadap materi akidah akhlak khususnya materi (adab kepada orang tua dan guru) yang secara sadar atau tidak sering di jumpai dilingkungan sekitar. Selain itu siswa menjadi lebih tanggap dalam pemecahan masalah yang menyangkut kehidupan siswa dan lingkungannya. Sehingga mereka merasa lebih banyak pengalaman belajar yang di dapatkan di kelas. Siswa juga lebih mengerti perbedaan terkait sikap siswa kepada teman, guru dan orang tua, mereka akan jauh lebih menghargai orang yang lebih tua terlebih orang tua dan guru yang merupakan orang yang paling berjasa dalam kehidupan siswa.

B. Saran

Pengetahuan dan pelaksanaan ajaran agama Islam merupakan inti dari pendidikan agama Islam itu sendiri, dalam rangka mencapai tujuan mendidik dan membentuk akhlak siswa, maka perlu dilakukan beberapa upaya yang mampu meningkatkan kinerja dalam tujuan tersebut, diantaranya:

1. Bagi pihak lembaga pendidikan agar senantiasa meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan, terlebih dengan penggunaan metode *role playing* (bermain peran) yang mana telah mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan meningkat karakter siswa terutama pada mata pelajaran akidah akhlak.
2. Bagi pendidik diharapkan mampu memilih metode yang tepat, inovatif dan mampu memberikan suri tauladan bagi siswa dan masyarakatnya.

3. Bagi siswa MTs Khoiriyah Guwo agar senantiasa meningkatkan kualitas dan kuantitas belajarnya serta mengikuti secara aktif kegiatan-kegiatan yang diselenggarakan oleh sekolah, terlebih terkait dengan sikap, sopan santun dan tingkah laku karena itu adalah hal terpenting.

C. Penutup

Alhamdulillah peneliti panjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, hidayah serta inayahnya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu saran dan kritik yang membangun dari semua pihak senantiasa peneliti harapkan demi perbaikan dan kesempurnaan skripsi ini dimasa mendatang.

Penelitian ini tidak akan terwujud tanpa bantuan dari semua pihak yang terkait baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penulisan skripsi ini. Untuk itu, peneliti mengucapkan terimakasih kepada mereka, semoga mendapatkan balasan yang tak terhingga dari Allah SWT.

Akhirnya, peneliti hanya bisa berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan juga bagi para pembaca pada umumnya. *Amin...*