

## BAB V PENUTUP

### A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dan analisis penelitian yang sudah dilakukan mengenai “Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Fiqih di Kelas VIII MTs NU Ma’rifatul Ulum Mijen Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020” maka peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Tahapan-tahapan penerapan metode pembelajaran aktif yang dilakukan oleh Guru Fiqih yaitu metode *role playing* di kelas VIII MTs NU Ma’rifatul Ulum Mijen Kudus pada materi zakat memiliki 3 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.
  - a. Perencanaan, yaitu guru menyiapkan RPP, pemilihan materi serta menyiapkan naskah/skenario yang akan dimainkan.
  - b. Pelaksanaan, yaitu guru menyampaikan materi terlebih dahulu kemudian penyampaian tentang metode pembelajaran *role playing* dengan jelas sehingga mudah dipahami oleh peserta didik, guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok dan menentukan peran masing-masing, latihan dan simulasi permainan, mempersiapkan properti permainan serta menata setting bertujuan agar membuat suasana *role playing* mendekati keadaan riil di lapangan, kemudian permainan dimulai.
  - c. Evaluasi, yaitu untuk mengecek seberapa paham peserta didik akan materi yang sudah dipelajari dengan mengerjakan soal yang diberikan. Dalam penerapan metode *role playing* yang dilakukan oleh Guru Fiqih sudah bagus karena peserta didik terlihat lebih semangat dan aktif saat pembelajaran berlangsung.
2. Faktor pendukung dan penghambat penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran Fiqih di materi zakat ini dapat berasal dari guru, peserta didik, lingkungan dan sarana prasarana. Berikut ulasan dan alternatif solusinya.
  - a. Guru

Faktor pendukungnya yaitu guru mengetahui karakter atau kompetensi dari peserta didik terlebih

dahulu untuk disesuaikan, persiapan dan penguasaan guru terkait metode *role playing*. Faktor penghambatnya adalah membutuhkan waktu yang panjang untuk mempersiapkan pembelajaran. Solusi dari penghambat ini adalah dengan cara pemilihan materi yang bermuatan sedikit dari tokoh, rukun dan syaratnya, sehingga bisa disampaikan dalam satu kali pertemuan.

b. Peserta didik

Yang menjadi faktor pendukung pembelajaran yaitu semangat peserta didik itu sendiri. Sedangkan Faktor penghambat pelaksanaannya, yaitu ada beberapa dari mereka yang overakting serta ramai sehingga sering kali berimbas pada temannya yang ikut-ikutan yang kemudian situasi pembelajaran sedikit terganggu, solusinya adalah segera menegur atau memperingatkan peserta didik untuk kembali memperhatikan jalannya pembelajaran dengan baik. Faktor penghambat lainnya adalah adanya beberapa peserta didik yang bingung dan tidak hafal naskah, maka solusinya adalah diperbolehkan untuk membaca dengan lebih lantang tapi harus lebih memahami makna dialognya dengan beberapa kali latihan. Selain itu, kondisi kelas yang di dalamnya hanya ada satu jenis kelamin saja yaitu antara perempuan dan laki-laki dipisah, membuat pemilihan peran dalam metode ini sedikit kesulitan, sebenarnya solusinya tidak terlalu sulit, hanya penyampaian materi saja yg perlu ditingkatkan supaya seluruh peserta didik dapat faham.

c. Lingkungan dan sarana prasarana

Faktor lingkungan dan sarana prasarana yang menjadi pendukung berlangsungnya *role playing* adalah lingkungan sekolah yang nyaman, ruang kelas yang luas serta sarana kelas yang memadai. Yang menjadi penghambat adalah suasana kelas yang kadang ramai dan cuaca yang panas serta properti tambahan yang harus disiapkan peserta didik maupun guru. Namun semua itu dapat ditanggulangi atau dengan solusi pengadaan kipas angin di dalam ruangan suatu saat nanti. Jika dirasa memerlukan biaya dan waktu yang lama untuk mempersiapkan properti tambahan tersebut,

dapat menggunakan bahan-bahan seadanya dari yang dimiliki peserta didik atau guru.

Setelah diterapkannya metode *role playing* ini pada materi zakat, telah memiliki implikasi atau berimbas pada pemahaman peserta didik yang lebih baik. Hal itu dibuktikan dari nilai peserta didik setelah dievaluasi menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan penggunaan metode ceramah.

## B. Saran-Saran

### 1. Bagi Kepala Madrasah

Kapala Madrasah hendaknya selalu memberikan dukungan serta saran kepada guru dalam mengajar, khususnya dalam pemilihan metode agar lebih berinovasi dan mempertahankan kreatifitas yang sudah ada, dan juga melengkapi sarana prasarana yang memadai agar tujuan pembelajaran dengan metode *role playing* atau dengan metode yang lain dapat tercapai serta berjalan secara maksimal. Dengan demikian, pembelajaran akan terasa tidak membosankan dan lebih menyenangkan.

### 2. Bagi Guru Fiqih

Guru diharapkan dapat selalu mengembangkan dan meningkatkan pembelajaran dengan tepat sesuai kondisi Madrasah dan peserta didik agar semangat belajar akan selalu ada. Guru juga harus lebih kreatif dalam memilih metode pembelajaran, karena proses belajar mengajar akan lebih efektif jika metode yang digunakan sesuai dengan perkembangan peserta didik.

### 3. Bagi Peserta Didik

Sebagai peserta didik hendaknya selalu menjaga semangat belajar yang dimiliki agar prestasi di dalam akademik dapat meningkat serta bisa menjadi generasi penerus yang sesuai dengan kebutuhan zaman. Dengan adanya metode pembelajaran *role playing* ini, peserta didik harus lebih memanfaatkan waktu untuk membaca dan mempelajari buku yang berkaitan dengan materi sehingga pada saat pembelajaran berlangsung peserta didik sudah merasa lebih siap dalam mengikuti pembelajaran yang ada.

#### 4. Bagi Madrasah

MTs NU Ma'rifatul Ulum Mijen Kudus sebagai lembaga untuk tetap mendukung kreatifitas setiap guru dalam pelaksanaan pembelajaran dalam bentuk materiil maupun non materiil. Kemudian, peneliti juga berharap setiap program yang ada dalam Madrasah terkait dengan kegiatan pembelajaran agar selalu ditingkatkan dalam pelaksanaannya.

