

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan uraian pada penyajian data dan analisis data yang penulis paparkan pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Metode *role playing* yang digunakan pada madrasah, dilaksanakan melalui 3 tahapan yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi, pembelajaran disiapkan dengan RPP. Metode *role playing* yang digunakan guru dalam pembelajaran PAI mampu menjadikan peserta didik dengan pribadi yang imajinatif, mempunyai minat, mandiri dalam berfikir, percaya diri serta peserta didik mampu meningkatkan kerjasamanya dan melakukan diskusi dengan baik. Dengan adanya metode *role playing* peserta didik berani bertanya apa yang belum mereka pahami. peserta didik mampu menimbulkan suasana pembelajaran di dalam kelas.
2. Faktor yang menjadi pendukung implementasi metode *role playing* pada pembelajaran PAI kelas Va UPTD SDN 2 Ranggung Pelaihari yaitu adanya faktor pendidik, faktor sarana dan prasarana, faktor lingkungan kondusif. Adapun faktor penghambat yaitu adanya faktor peserta didik yang kurang fokus dan faktor waktu yang kurang cukup.

B. Saran

Setelah melakukan penelitian penulis laksanakan mengenai implementasi metode *role playing* dalam pembelajaran dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi sholat kelas Va UPTD SDN 2 Ranggung Pelaihari. Setelah melakukan penelitian ini peneliti dapat memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepala sekolah mendukung, motivasi, arahan untuk mengembnagkan metode *role playing* untuk meningkatkan kualitas pendidikan serta perbaikan yang akan datang dan membangun suasana agar lebih menarik.
2. Bagi pendidik agar lebih meningkatkan pembelajaran metode *role playing* sebagai salah satu metode yang berpengaruh positif dalam meningkatkan pemahamna dan keberanian peserta didik untu maju di depan kelas.
3. Bagi peserta didik agar lebih meningkatkan keaktifan dan dapat meningkatkan hasil yang maksimal.
4. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat menambah dan ilmu pengetahuan tentang proses pembelajaran metode *role playing* pada materi.