

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian tersebut, maka peneliti mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat diketahui bahwa pemahaman siswa pada materi akhlak terpuji dengan menggunakan metode *Drill* (X1) memperoleh peningkatan dari hasil pre-test yang dilakukan, nilai minimum pada penggunaan metode *Drill* adalah 6 dan nilai maksimum adalah 13. Selain itu nilai rata-rata yang diperoleh pada penggunaan metode *Drill* adalah sebesar 9,75. Setelah dilakukan post-test nilai minimum pada penggunaan metode *Drill* adalah 9 sementara nilai maksimum metode *Drill* adalah 15. Bukan hanya itu saja, nilai rata-rata yang didapat pada metode *Drill* yaitu 12,28.
2. Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat diketahui bahwa pemahaman siswa pada materi akhlak terpuji yang memakai metode *Role Playing* (X2) memperoleh peningkatan dari hasil pre-test yang dilakukan pada metode *Role Playing*, nilai minimum pada penggunaan metode *Role Playing* adalah 5, sementara nilai maksimal penggunaan metode *Role Playing* adalah 14. Dan nilai rata-rata yang diperoleh pada penggunaan metode *Role Playing* sebesar 10,07. Setelah dilakukan post-test nilai minimum pada penggunaan metode *Role Playing* adalah 10, sementara nilai maksimum metode *Role Playing* sebesar 16 (sempurna). Dan nilai rata-rata pada metode *Role Playing* adalah 13,83.
3. Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan pemahaman siswa (Y) antara penggunaan Metode *Drill* (X1) dengan penggunaan Metode *Role Playing* (X2). Dimana untuk pemahaman siswa post-test penggunaan metode *Drill*, nilai rata-rata sebesar 12,28 dan penggunaan Metode *Role Playing* dihasilkan dengan nilai rata-rata yaitu 13,83 maka didapat bahwa post-test Metode *Role Playing* > post test Metode *Drill*. Peneliti mengambil kesimpulan bahwasanya menggunakan Metode *Role Playing* lebih efektif ketika proses belajar mengajar materi akhlak terpuji dibandingkan dengan menggunakan metode *Drill* di MTs Darul Ilmi Batang Kuis.

B. Saran

Maka saran peneliti untuk pihak sekolah MTs Darul Ilmi Batang Kuis ketika selesai melakukan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Meskipun penelitian menunjukkan bahwa metode *Role Playing* lebih efektif, namun tetap disarankan agar pendidik bisa memakai metode pembelajaran *Drill* dan *Role Playing* dalam pembelajaran mereka untuk membantu siswa mempelajari akhlak yang terpuji. Dengan demikian, metode yang digunakan dapat lebih bervariasi dan pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih efektif.
2. Untuk kepala yayasan peneliti sarankan bisa mempertimbangkan hasil penelitian ini sebagai rangka peningkatan standar belajar mengajar di MTs Darul Ilmi Batang Kuis.

