**BAB IV**

**PENUTUP**

1. **Simpulan**

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan siswa kelas IV, serta dengan Guru Aqidah Akhlak dan wali kelas masing-masing, ditemukan adanya perbedaan informasi antara keterangan guru dan siswa. Hal ini disebabkan oleh kurangnya keterbukaan siswa dalam menjawab pertanyaan saat proses wawancara. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan dalam sikap akhlak antara siswa kelas IVA dan IVB, di mana siswa kelas IVB cenderung menunjukkan perilaku akhlak yang lebih baik dibandingkan siswa kelas IVA.

Namun dapat disimpulkan bahwa implementasi metode *role playing* dalam pembelajaran Aqidah Akhlak terbukti efektif dalam nanamkan nilai-nilai *akhlakul karimah* kepada siswa kelas IV Madrasah salafiyah Ula Jamulurrahman putri.

* + - 1. Implementasi Metode *Role Playing*.

Partisipasi aktif siswa selama proses bermain peran menunjukkan bahwa metode ini mampu membangkitkan antusiasme belajar serta mendorong terjadinya perubahan perilaku yang positif.

* + - 1. Hasil.

Akhlak mulia yang dimiliki oleh siswa kelas IV Madrasah Salafiyah Ula Jamilurrahman putri tercermin dari kesadaran mereka dalam menjalankan kewajiban sebagai seorang muslim, seperti rutin melaksanakan salat lima waktu. Selain itu, siswa bersikap sopan dan santun kepada para ustadzah serta seluruh staf sekolah, menjalin hubungan pertemanan yang harmonis dengan sesama teman, menunjukkan kepedulian terhadap lingkungan, serta mampu menjaga dan menghargai diri sendiri.

* + - 1. Faktor Pendukung Metode *role Playing* dalam Pembelajaran.

Keberhasilan penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran Aqidah Akhlak dipengaruhi oleh beberapa faktor pendukung, antara lain kemampuan guru dalam menyusun skenario pembelajaran yang tepat, seperti memilih materi yang sesuai—misalnya "Adab dalam Berbicara", menyesuaikan alur *role playing* dengan karakter siswa, serta mengadakan latihan peran. Selain itu, keberhasilan juga ditentukan oleh tingginya partisipasi siswa melalui kerja sama yang efektif, relevansi skenario dengan kehidupan sehari-hari, serta terciptanya suasana kelas yang mendukung proses belajar.

* + - 1. Kendala Metode Role Playing.

Adapun kendala yang ditemui antara lain adalah kurangnya pemahaman dan keterampilan siswa terhadap peran yang dimainkan, perbedaan karakteristik siswa, siswa merasa malu dan kurang percaya diri, keterbatasan waktu pembelajaran, dan tantangan dalam menciptakan variasi kegiatan yang menarik.

Meski demikian, metode *role playing* tetap dapat diandalkan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam membentuk karakter dan *akhlakul karimah* peserta didik.

1. **Saran**

 Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan yang telah disampaikan, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat terus mengembangkan dan menerapkan metode pembelajaran yang variatif, khususnya metode *role play*, dalam menyampaikan materi aqidah akhlak. Metode ini terbukti mampu menumbuhkan pemahaman sekaligus menanamkan nilai-nilai *akhlakul karimah* melalui praktik langsung yang menyenangkan dan bermakna.

1. Bagi Sekolah

Pihak sekolah sebaiknya memberikan dukungan yang lebih besar terhadap pelaksanaan metode pembelajaran aktif seperti *role play*, baik dalam bentuk fasilitas, waktu yang memadai, maupun pelatihan bagi guru agar dapat merancang skenario pembelajaran yang kreatif dan kontekstual.

1. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat terus meningkatkan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran serta menerapkan nilai-nilai akhlakul karimah tidak hanya dalam kegiatan belajar, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari.

1. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan, terutama dari segi ruang lingkup dan waktu. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan objek dan jenjang pendidikan yang lebih luas, serta mengkaji efektivitas metode *role play* dengan pendekatan atau metode lain secara komparatif.