

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan pembahasan pada bagian terlebih dahulu dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Guru telah berupaya semaksimal mungkin meningkatkan minat belajar siswa melalui metode bermain peran.
2. Metode bermain peran yang diterapkan oleh guru dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini terlihat dari indikator yang mempengaruhi minat belajar siswa terpenuhi. Indikator tersebut adalah perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa, keterlibatan siswa, dan kemampuan dan ketekunan siswa menjawab pertanyaan. Indikator lain yang mempengaruhi keberhasilan metode permainan peran dalam meningkatkan minat belajar siswa adalah terciptanya atau terlihatnya kelebihan metode bermain peran pada saat proses pembelajaran yaitu: Siswa mampu merasakan bahwa pembelajaran menjadi miliknya sendiri, Siswa memiliki motivasi yang kuat mengikuti pembelajaran, Tumbuhnya suasana demokratis dalam pembelajaran sehingga akan terjadi dialog dan diskusi untuk saling belajar-mengajarkan di antara siswa, Bertambahnya wawasan pikiran dan pengetahuan bagi siswa karena suatu yang dialami dan disampaikan pendidik mungkin belum diketahui sebelumnya oleh siswa, Siswa akan lebih terlatih untuk kreatif dan inisiatif, Siswa akan terbiasa untuk menerima dan tanggung jawab dengan sesamanya, Pembendaharaan kata siswa dapat dibina sehingga menjadi bahasa yang mudah di pahami dan dimengert

## **B. Implikasi**

Setelah peneliti menguraikan simpulan di atas, di bawah ini diuraikan implikasi penelitian yang mungkin dikemudian hari dapat berguna bagi MI Nurul Imam Bulu:

1. Kepala madrasah hendaknya mengoptimalkan perannya dalam memberikan dukungan kepada guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Kepala madrasah perlu menyiapkan program yang menunjang peningkatan kualitas pendidikan di MI Nurul Imam Bulu
2. Bagi guru hendaknya selalu meningkatkan komptensinya agar siswa selalu merasa senang dalam mengikuti proses belajar mengajar.