

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan atas permasalahan penelitian yang diperoleh dari tahap pra siklus, siklus I, siklus II dan siklus III dapat disimpulkan bahwa :

1. Penerapan metode *Role Playing* materi Khalifah Umar bin Khattab pada matapelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Negeri Kalibuntu Wetan Kendal Tahun 2010/2011 merupakan salah satu solusi untuk memecahkan permasalahan rendahnya hasil belajar siswa. Metode ini merupakan metode baru pada matapelajaran SKI, namun melalui perbaikan kelemahan-kelemahan yang ada pada siklus I menyebabkan siswa bisa melaksanakan kegiatan *Role Playing* dengan baik dan optimal. Materi Khalifah Umar bin Khattab pada matapelajaran Sejarah Kebudayaan Islam disampaikan melalui kegiatan bermain peran, yakni memerankan suatu karakter atau tokoh tertentu melalui penghayatan dan pengembangan imajinasi siswa. Pelaksanaan metode *Role Playing* ini meliputi tiga tahapan yaitu : 1) Persiapan, 2) Pelaksanaan dan 3) Tindak lanjut.
2. Penggunaan metode *Role Playing* materi Khalifah Umar bin Khattab pada matapelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) sangat efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri Kendal tahun 2010/2011. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar pada 3 (tiga) aspek kognitif, afektif dan psikomotorik yang mengalami peningkatan dari pra siklus, siklus I, siklus II dan siklus III. Pada aspek kognitif terdapat peningkatan rata-rata hasil belajar dari 58,00 dengan persentase keberhasilan 58,00 %, dan persentase klasikal 40,00 % pada pra siklus, 69,33 dengan persentase keberhasilan 69,33 % dan persentase ketuntasan klasikal 66,67 % pada siklus I, serta 76,22 dengan persentase keberhasilan 76,22 % dan ketuntasan belajar klasikal 93,33 % pada siklus II, 80,22

dengan persentase keberhasilan 80,22 % dan ketuntasan klasikal 100 % pada siklus III. Hasil belajar kognitif pada siklus III sudah di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 65 dan tingkat ketuntasan belajar klasikal juga sudah diatas 85 %. Pada aspek afektif terdapat peningkatan persentase aspek afektif 50,00 % pada pra siklus, 57,91 % pada siklus I, 80,55 % pada siklus II dan 83,75 % pada siklus III. Sedangkan pada aspek psikomotorik ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari 52,00 % pada pra siklus, 57,92 % pada siklus I, 82,92 % pada siklus II, dan 85,00 % pada siklus III. Hasil belajar pada aspek afektif dan psikomotorik juga sudah diatas KKM 65.

B. Saran

Dari hasil penelitian tentang upaya meningkatkan hasil belajar siswa materi Khalifah Umar bin Khattab pada matapelajaran Sejarah Kebudayaan Islam melalui metode *Role Playing* di MI Negeri Kalibuntu Wetan Tahun Pelajaran 2010/2011, penulis ingin memberikan sumbangsih pikiran berupa saran-saran sebagai berikut :

1. Bagi Guru Mata Pelajaran SKI dan Matapelajaran lainnya :
 - a. Guru hendaknya bertingkah laku dan berpola pikir semata-mata sebagai perwujudan ibadah kepada Allah SWT.
 - b. Hendaknya guru mampu menggunakan berbagai metode mengajar secara bervariasi, menguasainya dengan baik dan mampu menentukan serta memilih metode mengajar yang selaras dengan materi pengajaran serta situasi belajar mengajarnya. Metode *Role Playing* adalah satu alternatif metode yang bisa dikembangkan.
 - c. Guru hendaknya bisa mengelola siswa dengan penuh tanggung jawab, arif bijaksana, sabar dan penuh kasih sayang.
2. Bagi Pembaca dan Masyarakat pada umumnya

Bagi pembaca dan masyarakat umum sekiranya dapat mengambil manfaat yang baik dari skripsi yang penulis buat ini.

C. Penutup

Akhirnya penulis berharap semoga tulisan ini ada manfaatnya, khususnya pada dunia pendidikan. Semoga Allah SWT membuka tabir-tabir keilmuan dan memberi petunjuk kepada hambanya. Penulis menyadari masih terdapat banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini, oleh karena itu penulis mengharapkan saran, kritik, dan masukan yang membangun dari semua pihak. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya. *Amien ya rabbal'alam.*