

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **A. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa:

1. Efektifitas penggunaan metode *Role Playing* dalam meningkatkan pemahaman konsep materi Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VII MTs Nurul Huda dilaksanakan pada obeservasi pelaksanaan II dengan materi Perkembangan Kebudayaan/Peradaban Islam pada Masa dinasti Umayyah. Pada tahap ini dengan menerapkan scenario pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya oleh peneliti. Konsep materi SKI dalam menggunakan metode *Role Playing* ini terletak pada prolog atau pengantar cerita sebelum terjadi dialog atau percakapan. Sehingga dengan adanya metode ini siswa mampu meningkatkan pemahaman konsep materi SKI.
2. Efektifitas penggunaan metode *Role Playing* dalam meningkatkan pemahaman prinsip materi Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VII MTs Nurul Huda adalah adanya suatu keadaan dimana terdapat aturan umum yang digunakan selama pembelajaran. Dalam scenario pembelajaran ini, pemahaman prinsip materi yaitu adanya proses kerjasama dalam bermain peran berkelompok. Selama observasi

pelaksanaan II ini siswa mampu memahami perannya sendiri maupun orang lain.

3. Efektifitas penggunaan metode *Role Playing* dalam meningkatkan pemahaman prosedur materi Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VII MTs Nurul Huda yaitu berupa pemahaman suatu urutan-urutan atau jalannya cerita yang ditulis dalam scenario pembelajaran. Dalam penelitian menggunakan metode *Role Playing* ini pemahaman siswa akan berdampak pada hasil belajar siswa yang diukur dengan Lembar Kerja Siswa. Sehingga hasil yang diperoleh peneliti sesuai target yang diharapkan.

## **B. SARAN**

1. Bagi Lembaga

Pihak sekolah juga harus menanamkan pentingnya belajar Sejarah Kebudayaan Islam agar siswa tidak merasa malas dengan pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, membangkitkan semangat dan motivasi siswa dalam belajar. Dan untuk metode *Role Playing* diharapkan sekolah dapat menerapkan metode pembelajaran tersebut.

2. Bagi Guru Mata Pelajaran

Untuk guru mata pelajaran khususnya pelajaran Sejarah kebudayaan Islam, karena pelajaran tersebut asumsinya adalah mata pelajaran yang sangat membosankan, guru harus lebih kreatif dalam menggunakan metode pembelajaran agar siswa tidak gampang merasa bosan. Dan

dalam pembelajaran *Role Playing*, guru dapat memilih materi yang sesuai, karena tidak semua materi bisa dipelajari dengan menggunakan metode tersebut.

### 3. Bagi Siswa

Untuk siswa diharapkan lebih menghargai setiap guru yang mengajar, karena apapun yang dilakukan oleh guru di sekolah adalah demi keberhasilan seorang siswa itu sendiri.

### 4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bagi peneliti selanjutnya sebagai acuan untuk melaksanakan penelitian, tetapi peneliti harus bisa mencari data yang sesuai dengan masalah yang sedang diteliti dengan benar, dan peneliti harus paham dengan permasalahan yang diteliti.