BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dalam Penelitian Tindakan Kelas tentang peningkatan pemahaman terhadap materi hijrah nabi Muhammad ke Habasyah pada mata pelajaran SKI melalui metode *Game Pesawat Masalah* pada siswa kelas IV SDNU Kanjeng Sepuh Sidayu, peneliti dapat mengambil kesimpulan sesuai dengan rumusan masalah yang telah diajukan yakni sebagai berikut:

1. Penerapan metode *Game Pesawat Masalah* pada siswa kelas IV SDNU Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik telah dilaksanakan dengan menggunakan 2 siklus. Pada setiap siklus siswa menggunakan metode *Game Pesawat Masalah.* Di siklus pertama siswa hanya membuat satu pertanyaan dan di siklus ke dua siswa membuat dua pertanyaan kemudian siswa memecahkan masalah dengan teman kelompoknya. Pada siklus I dan II ini berbeda juga dari kegiatan, di siklus I ada kegiatan merangkum dan di siklus II tidak ada serta perbedaan pada soal evaluasi pembelajaran.
2. Metode *Game Pesawat Masalah* dapat meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran SKI. Dapat dilihat dari dua siklus yang dilakukan pada proses pembelajaran dan hasil evaluasi pembelajaran, seperti pada siklus I dan siklus II hasil dari aktivitas guru diperoleh 55,2 dan 99,6.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Aktivitas siswa pada siklus I dan II dari aktivitas siswa 78,1 dan 90,66. Terdapat peningkatan pada hasil belajar nilai rata-rata kelas pada pra siklus 72,03 menjadi 75,67 pada siklus I dan 80,00 pada siklus II. Prosentase ketuntasan meningkat dari pra siklus 47%(sangat kurang) dengan 10 siswa tuntas dari 32 siswa menjadi 63% (kurang) pada siklus I dengan jumlah siswa yang tuntas yaitu 20 siswa dari 32 siswa dan siklus II sebesar 87,5% (sangat baik) dengan jumlah siswa tuntas 28 dari 32 siswa. Menurut hasil dari data diatas tingkat keberhasilan belajar termasuk tinggi sesuai dengan indikator kinerja yakni 80%. Dilihat dari nilai rata-rata di kelas 80,67 dan ketuntasan belajar pada siswa 87,5% terdapat siswa yang tuntas dalam belajarnya.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, bahwa dengan menerapkan metode *Game Pesawat Masalah* cocok digunakan pada pembelajaran SKI materi hijrah nabi Muhammad ke Habasyah, dapat meningkatkan pemahaman siswa. oleh sebab itu peneliti menyarankan:

1. Hendaknya guru sering menggunakan metode pembelajaran *Game Pesawat Masalah* dalam proses belajar mengajar terutama materi hijrah nabi Muhammad ke Habasyah. Agar siswa dapat memahami materi saat proses belajar mengajar. Sehingga pemahaman siswa dapat meningkat.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Metode *Game Pesawat Masalah* ini tidak hanya digunakan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam saja. Akan tetapi dapat diterapkan pada mata pelajaran lain yang membutuhkan pemahaman dan berhubungan dengan kehidupan siswa.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id