BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Adapun simpulan dari temuan data yang peneliti temukan terkait analisis hubungan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan hasil belajar siswa kelas XI di MAN 3 Banjarmasin ialah sebagai berikut.

1. Kegiatan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada materi perkembangan Islam masa Daulah Syafawi di Persia kelas XI di MAN 3 Banjarmasin dilihat dari perencanaan pembelajaran yang telah disiapkan terlebih dahulu berupa Modul Ajar, pelaksanaan pembelajaran juga telah dilakukan sesuai dengan apa yang direncanakan (yang tertera dalam Modul Ajar), serta guru SKI kelas XI di MAN 3 Banjarmasin juga melaksanakan kegiatan penilaian di akhir semester berupa soal pilihan ganda dan essay sebagai evaluasi dan hasil belajar pengetahuan siswa. Selain itu, guru SKI juga menggunakan metode kooperatif seperti *Numbered Head Together*, *Focus Group Discussion* dan *Storytelling* agar dapat menarik perhatian siswa saat pembelajaran sehingga menyenangkan.
2. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memiliki korelasi/hubungan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas XI di MAN 3 Banjarmasin.

B. Saran

Studi menunjukkan bahwa terdapat korelasi signifikan antara pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penulis menyampaikan saran berikut ini:

1. Untuk lebih meningkatkan kualitas dan keefektifan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI di MAN 3 Banjarmasin, maka guru SKI perlu lebih memperhatikan kebutuhan siswa dalam belajar di kelas, baik mengenai informasi yang digunakan maupun cara (metode) yang dipakai supaya bisa mendukung hasil belajar siswa secara maksimal. Selain itu, kegiatan pembelajaran di kelas harus disesuaikan agar siswa tidak merasa bosan sehingga senang ketika pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berlangsung.
2. Mengenai pemakaian cara belajar pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, guru SKI bisa menggunakan metode lain yang bersifat lebih menyenangkan, seperti cara belajar yang ada permainannya, bisa menggunakan Metode *True or False*, atau juga penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik seperti aplikasi interaktif dan yang lainnya.