

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen I dengan menggunakan metode *storytelling* pada mata pelajaran SKI materi Abu Bakar sang pembenar kelas V MIN 3 Kota Banjarmasin kualifikasi amat baik dengan nilai rata-rata *post-test* 8,656.
2. Hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen II dengan menggunakan metode *role playing* pada mata pelajaran SKI materi Abu Bakar as-shiddiq sang pembenar kelas V MIN 3 Kota Banjarmasin juga pada kualifikasi amat baik dengan nilai rata-rata *post-test* 8,484.
3. Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik kelas eksperimen I yang diajarkan menggunakan metode *storytelling* dengan hasil belajar peserta didik kelas eksperimen II yang diajarkan menggunakan metode *role playing* pada mata pelajaran SKI materi Abu Bakar as-shiddiq sang pembenar kelas V MIN 3 Kota Banjarmasin karena selisih rata-rata nilai kedua kelas tersebut cenderung sama, kelas V<sup>A</sup> mendapat nilai rata-rata *post-test* 8,656, sedangkan kelas V<sup>B</sup> mendapatkan nilai 8,484. Jadi selisih nilai *post-test* kedua kelas tersebut yaitu 0,172.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan simpulan yang telah diuraikan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu manfaat bagi perkembangan ilmu pendidikan dan keguruan, khususnya untuk pembelajaran SKI. Penulis dapat mengemukakan beberapa saran sebagai berikut.

1. Pihak Sekolah
  - a. Sekolah sebaiknya bekerja sama dengan orangtua dan masyarakat dalam memberikan dukungan kepada peserta didik untuk belajar.
  - b. Bagi sekolah, diharapkan metode *storytelling* dan metode *role playing* mampu diterapkan pada mata pelajaran yang lain selain SKI.
  - c. Hasil penelitian ini dapat dijadikan umpan balik untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran serta dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik dan kinerja guru mata pelajaran SKI.
2. Bagi Guru
  - a. Guru dapat menggunakan metode *storytelling* dan metode *role playing* dalam pembelajaran SKI.
  - b. Guru hendaknya memperbanyak pengetahuan tentang macam-macam metode pembelajaran dan menerapkannya sehingga dapat meningkatkan kreatifitas dan hasil belajar peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.
3. Bagi Peserta didik
  - a. Metode pembelajaran ini diharapkan dapat menumbuhkan semangat belajar, dapat meningkatkan kemampuan peserta didik, memudahkan

mengingat teori atau materi pembelajaran serta dapat dijadikan daya tarik agar pembelajaran lebih menyenangkan terutama dalam pembelajaran SKI.

- b. Peserta didik harus lebih aktif, kreatif, disiplin dan bertanggung jawab dalam proses pembelajaran, khususnya pada pembelajaran SKI.

#### 4. Bagi Penelitian Selanjutnya

Mengingat keterbatasan yang ada dalam penelitian ini, peneliti berharap untuk para peneliti berikutnya perlu melakukan penelitian sejenis dengan tempat dan karakteristik yang berbeda serta pengelolaan waktu yang lebih baik.