

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan di atas dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Diketahui minat belajar sebelum penerapan Strategi *Whisper Game* pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Materi Peristiwa Hijrah Nabi Muhammad SAW. ke Madinah kelas VII-2 MTs Swasta Al-Hidayah Kecamatan Torgamba Labuhanbatu Selatan masih rendah terlihat pada ketentuan belajar siswa yang meminati pelajaran SKI dari 38 siswa hanya 21% sebanyak 8 orang yang memenuhi tingkat ketuntasan belajar sedangkan 30 orang lainnya yang belum memenuhi tingkat ketuntasan untuk belajar. Hal ini disebabkan guru yang masih sedikit rendah dalam memahami dan menguasai materi pelajaran yang membuat siswa masih ribut, bermain-main dan mengganggu teman dalam belajar yang sehingga pembelajaran tersebut menjadi lebih membosankan.
2. Diketahui minat belajar siswa sesudah penerapan Strategi *Whisper Game* untuk bidang studi Sejarah Kebudayaan Islam mengenai pokok bahasan Proses hijrahnya Nabi Muhammad SAW ke Madinah di kelas VII-2 MTs Swasta Al-Hidayah Kecamatan Torgamba Labuhanbatu Selatan sudah meningkat dan tercapai dengan baik. Terlihat dari hasil pengamatan guru sudah menguasai materi pembelajaran dan sudah menetapkan waktu pembelajaran dengan baik sehingga diskusi berjalan nyaman serta kondusif. Penggunaan strategi *whisper game* yang baik menjadikan proses belajar mengajar diuntungkan dari peningkatan daya tanggap siswa juga bisa terlihat pada antusias siswa dalam diskusi kelompok, perhatian siswa dalam berpartisipasi diskusi kelompok sehingga suasana kelas menjadi bersemangat, sampai pemahaman siswa tentang materi yang disampaikan juga lebih baik. Hasil persentase pengamatan diawali pada tahap siklus I sudah mulai meningkat tetapi masih belum memenuhi keberhasilan yang diinginkan. Dari total 38 siswa hanya 17 orang dengan persentase 45%

yang memenuhi syarat kelulusan, sementara 21 orang tidak memenuhi ketuntasan dengan persentase 55%. Pada tahap siklus II sudah meningkat dan memenuhi ketuntasan yang diharapkan. Jumlah yang memenuhi ketuntasan dengan persentase 79% sejumlah 30 orang kecuali 8 orang yang tidak memenuhi ketuntasan dengan persentase 21%.

## **B. Saran**

Menurut hasil kesimpulan bagi penelitian dan pembahasan di atas bahwa strategi *whisper game* dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap bidang studi Sejarah Kebudayaan Islam mengenai Proses hijrahnya Nabi Muhammad SAW ke Madinah kelas VII-2 MTs Swasta Al-Hidayah Cikampak, maka peneliti memberikan saran, yaitu:

1. Diharapkan bagi guru SKI dapat menggunakan strategi pembelajaran yang tepat seperti strategi *whisper game* pada mata pelajaran sehingga tercapainya suasana semangat dan aktif dalam masalah pelajaran di kelas dan supaya minat belajar siswa juga dapat tercapai dengan baik.
2. Diharapkan bagi siswa kelas VII-2 MTs dapat memahami bahan ajar yaitu Proses Hijrahnya Nabi Muhammad SAW ke Madinah pada bidang studi Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan strategi pembelajaran *whisper game* yang disampaikan oleh guru. Menjadikan siswa dapat lebih giat lagi dalam belajar, lebih fokus lagi mendengarkan penjelasan guru dan lebih menambah lagi semangat belajarnya agar minat dalam belajar siswa juga dapat meningkat.
3. Diharapkan bagi Madrasah untuk memilih dan menggunakan strategi *whisper game* sebagai evaluasi. Dalam rangka memperbaiki proses belajar mengajar dan memberikan kesempatan guru untuk terus berkreasi serta berinovasi. Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga minat belajar para siswa dapat meningkat di MTs Swasta Al-Hidayah Cikampak khususnya mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
4. Diharapkan bagi peneliti dengan melakukan penelitian tindakan kelas ini dapat memperluas pengetahuan baik peneliti maupun pembaca dan menawarkan pengalaman kontemporer saat membuat kegiatan pendidikan.