

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siswa kelas V di SD N Jati Candirejo Kecamatan Semanu Kabupaten Gunungkidul Tahun Pelajaran 2016/2017 dapat disimpulkan :

1. Penggunaan metode *smart game* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran PAI pada pokok bahasan beriman kepada kitab-kitab Allah SWT. Terjadi peningkatan nilai rata-rata keaktifan siswa sebesar (26,47%) ditunjukkan dengan peningkatan nilai rata-rata keaktifan siswa pra siklus (47,06%) kategori kurang aktif menjadi (55,88%) pada siklus I kategori kurang aktif dan kemudian pada siklus II menjadi (73,53%) kategori aktif.
2. Penggunaan metode *smart game* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI khususnya materi beriman kepada kitab-kitab Allah SWT. Peningkatan prestasi belajar ditunjukkan dengan peningkatan sebesar (12,95) dari nilai rata-rata kelas pra siklus (65,29) kategori cukup, menjadi (74,70) pada siklus I kategori baik dan pada siklus II sebesar (78,24) kategori baik. Nilai ketuntasan kelas juga mengalami peningkatan dari pra siklus (35,29%) menjadi (58,82%) pada siklus I dan pada siklus II sebesar (82,35%).

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan peneliti terhadap kegiatan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan saran bagi guru, siswa, serta sekolah di antaranya sebagai berikut :

1. Bagi Guru

Hendaknya dalam kegiatan pembelajaran PAI selain menggunakan metode ceramah sebaiknya guru juga dapat menggunakan metode pembelajaran lain yang sesuai dengan materi PAI, khususnya metode pembelajaran *smart game* terutama menyangkut materi yang membutuhkan metode ini agar dapat membuat siswa lebih antusias dan tertarik sehingga bisa mengatasi rasa bosan siswa terhadap mata pelajaran PAI. Selain itu agar dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

2. Bagi Sekolah

Seokolah hendaknya menyediakan fasilitas terutama untuk siswa guna menunjang siswa dalam kegiatan pembelajaran agar siswa bisa memperoleh hasil belajar yang maksimal dan terwujud sekolah yang bermutu dan berkualitas dalam menghadapi kemajuan di dunia pendidikan.

C. Penutup

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Peningkatan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Smart Game pada Siswa Kelas V SD N Jati Gunungkidul Tahun Pelajaran 2016/2017. Shalawat dan salam semoga senantiasa tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW karena berkat beliau kita dapat hidup di zaman penuh ilmu pengetahuan ini.

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penelitian ini. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tidak terlepas dari kesalahan dan kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk perbaikan penelitian yang akan datang. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan dan peneliti khususnya.