

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian penulis skripsi dengan judul “Implementasi Strategi *Board Games* pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam Meningkatkan Pemahaman dan Kemampuan Berpikir Siswa di MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus Tahun Pelajaran 2017/2018”, maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Strategi *Board Games* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus Tahun Pelajaran 2017/2018, menurut peneliti sudah berjalan dengan baik. Hal ini dibuktikan dengan pengamatan penulis selama meneliti di sana yaitu proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan strategi *Board Games* berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru dan menjadi pembelajaran yang menyenangkan. *Board Games* sendiri merupakan strategi pembelajaran yang fokus pendekatannya melalui visual (gambar), audio (diskusi), dan kinestetik (meragakan). *Board Games* ini memberikan stimulus belajar melalui rangkaian permainan yang menarik yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi, sehingga siswa bisa lebih aktif dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran.
2. Peningkatan pemahaman dan kemampuan berpikir di MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus Tahun Pelajaran 2017/2018, menurut peneliti siswa mengalami peningkatan. Hal ini dibuktikan dengan keberhasilan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan strategi *Board Games*. Siswa tidak hanya menggunakan konsep hafalan tetapi juga sudah bisa memahami materi dengan penerapan strategi *Board Games*. Pemahaman siswa dalam suatu proses pembelajaran telah dicapai oleh peserta didik, karena pada dasarnya

hal tersebut menjadi tolak ukur keberhasilan siswa dalam peningkatan pemahaman. Sedangkan kemampuan berpikir siswa menurut peneliti terdapat peningkatan. Terbukti dengan siswa yang sudah mampu memecahkan persoalan yang ada dan dapat mengambil keputusan dengan pemikirannya sendiri terkait dengan materi Sejarah Kebudayaan Islam.

3. Implementasi strategi *Board Games* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam meningkatkan pemahaman dan kemampuan berpikir siswa di MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus Tahun Pelajaran 2017/2018 menurut peneliti dikategorikan berhasil. Hal ini dibuktikan dengan proses pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru dan menjadi pembelajaran yang menyenangkan, karena strategi tersebut tidak hanya penyampaian teori saja tetapi juga di kombinasikan dengan permainan. Dengan begitu pemahaman dan kemampuan berpikir siswa mengalami peningkatan. Siswa tidak hanya menghafal tetapi juga sudah bisa memahami materi dengan penerapan strategi *Board Games*.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan tentang judul “Implementasi Strategi *Board Games* pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam Meningkatkan Pemahaman dan Kemampuan Berpikir Siswa di MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus Tahun Pelajaran 2017/2018”, maka peneliti memberikan saran-saran yang mungkin dapat dipertimbangkan oleh berbagai pihak terkait. Adapun saran-sarannya adalah sebagai berikut:

1. Untuk kepala madrasah di MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus, hendaknya selalu berusaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan agar visi, misi, dan tujuan madrasah dapat tercapai, khususnya dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Serta melengkapi sarana

prasarana dan fasilitas lainnya yang mendukung proses pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien.

2. Untuk guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus, hendaknya berupaya untuk menerapkan strategi pembelajaran yang bervariasi dan disesuaikan dengan tema pembelajaran yang akan berlangsung. Agar nantinya siswa dalam mengikuti pembelajaran lebih tertarik dan bersemangat, dengan begitu proses pembelajaranpun akan berjalan secara optimal dan tidak membosankan.
3. Untuk siswa di MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus, sebaiknya ketika pembelajaran akan dimulai bisa masuk kelas tepat waktu, lebih memperhatikan materi pembelajaran, mengurangi mengobrol dengan teman lainnya ketika guru menjelaskan materi, dan juga selalu aktif ketika diskusi sedang berlangsung.

