

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai pengaruh metode *role playing* terhadap kecerdasan emosional dan hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs NU Matholiul Falah, sehingga dapat disimpulkan bahwa:

1. Berdasarkan hasil analisis, variabel *role playing* dan kecerdasan emosional berdasarkan penghitungan koefisien korelasi, memperoleh koefisien korelasi (r) 0,307 termasuk pada kategori “rendah”, serta r^2 mendapatkan nilai sebesar 0,094, atau berkontribusi sebesar 9,4%. Artinya metode *role playing* mempunyai hubungan yang positif dan kurang signifikan dengan kecerdasan emosional pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam. Serta *role playing* berpengaruh signifikan terhadap kecerdasan emosional, berdasarkan nilai koefisien signifikansi sebesar 0,032 yang lebih kecil dari 0,05 dan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,209 > 1,677$) maka dapat disimpulkan bahwa *role playing* berpengaruh signifikan terhadap kecerdasan emosional peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs NU Matholiul Falah tahun pelajaran 2019/2020. Sehingga hipotesis yang menyatakan bahwa metode *role playing* berpengaruh signifikan terhadap kecerdasan emosional adalah terbukti.
2. Berdasarkan hasil analisis, variabel *role playing* dan hasil belajar kognitif berdasarkan penghitungan koefisien korelasi, mendapatkan koefisien korelasi (r) -0,286 termasuk pada kategori “sangat rendah”, serta r^2 mendapatkan nilai sebesar 0,082, atau berkontribusi sebesar 8,2%. Artinya metode *role playing* mempunyai hubungan yang positif dan kurang signifikan dengan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam. Serta variabel *role playing* tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar kognitif. Berdasarkan nilai koefisien signifikansi sebesar 0,046 yang lebih kecil dari 0,05 dan nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($-2,050 < 1,677$) maka dapat disimpulkan bahwa *role playing* tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs NU

Matholiul Falah tahun pelajaran 2019/2020. Sehingga hipotesis yang menyatakan bahwa metode *role playing* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar kognitif adalah tidak terbukti.

B. Saran-saran

Menurut hasil penjabaran dari kesimpulan yang diambil dari data tersebut, sehingga dapat diajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Peneliti : Jangka waktu penelitian menentukan keakuratan penelitian, ditambah adanya pandemi virus COVID 19 sehingga penelitian selanjutnya perlu memperpanjang jangka waktu penelitian sehingga memperoleh hasil yang lebih baik dan akurat.
2. Pendidik : diharapkan dalam penyampaian pembelajaran dapat tercapai maksimal sebagaimana penggunaan bermain peran digunakan dalam peningkatan kecerdasan emosional serta hasil kognitif siswa.
3. Siswa : diharapkan mampu mengikuti aturan yang telah diberikan oleh sekolah, agar keadaan dapat berjalan dengan lancar terutama pada saat proses pelajaran berlangsung.

C. Penutup

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang selalu memberikan Rahmat dunia dan akhirat kepada kita semua, sehingga penyusunan skripsi yang berjudul “Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Kecerdasan Emosional Dan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di MTs NU Matholiul Falah Dawe Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020” mampu terselesaikan dengan lancar. Shalawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada beliau Nabi akhir zaman, Nabi Muhammad SAW semoga dihari Yaumul Qiyamah nanti mendapatkan Syafa’at-Nya.

Penuis menyadari bahwa penelitian skripsi ini tidak luput dari kesalahan-kesalahan dari segi tatanan bahasa maupun tulisan, untuk itu kritik dan saran yang membangun sangat peneliti harapkan demi kebaikan peneliti dan perbaikan skripsi ini.

Akhir kata peneliti ucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu penyelesaian skripsi ini, semoga senantiasa diberikan Rahmat Allah SWT dan mendapatkan Lindungan-Nya *Aamiin*.