

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan berkeefektifitas penerapan *Blended Learning* berbasis problem *Based Learning* pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam kelas X MA NU Darul Hikam penulis dapat menyimpulkan bahwa.

1. Proses kegiatan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berjalan dengan baik pada materi perkembangan sejarah Islam masa Khulafaur Rasyiddin dengan melalui beberapa tahapan persiapan pembelajaran membuat RPP serta melakukan evaluasi pembelajaran baik dari segi kognitif, afektif dan psikomotorik.
2. Dalam pelaksanaannya berdasarkan hasil penelitian efektifitas penerapan *Blended Learning* berbasis problem *Based Learning* yang pelaksanaannya menggunakan aplikasi google calssroom berjalan baik dikarenakan peserta didik lebih mudah memahami pembelajaran, jika ada materi terkait yang sulit dimengerti, peserta didik bisa langsung menyampaikan permasalahannya kepada guru. Adapaun beberapa faktor yang menghambat proses pembelajaran yaitu kurang meratanya keadaan jaringan internet peserta didik dikarenakan faktor masing-masing yang terjadi. Kemudian adapun faktor prndukung pemebeajaran blended laearning berbasis problem *Based Learning* yaitu, peserta didik dengan mudah menambahkan materi dan mencari tambahan permasalahan yang ada diinternet karena kebebasan dalam mencari info tersebut, dan hal tersebut juga tak lepas dari dampingan orang tua dalam mangakses internet.
3. Efektivitas penerapan *Blended Learning* berbasis problem *Based Learning* yang terdapat perbedaan hasil nilai yang signifikan tingkat keberhasilan berada di kategori baik. Maka dapat disimpulkan bahwasannya *Blended Learning* berbasis problem *Based Learning* pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam baik digunakan pada masa pandemi covid19 ini.

B. Saran

Pada hasil penelitian, hasil pembahasan serta kesimpulan yang telah diuraikan, penulis mengemukakan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru sejarah kebudayaan islam bahwa pada proses pembelajaran dengan menerapkan *Blended Learning* berbasis

problem *Based Learning* sangat penting karena dengan penerapan model problem *Based Learning* ini mampu mengurangi kebosanan saat proses pembelajaran. Kiranya hal ini dapat dipertahankan untuk kepentingan guru dan peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2. Bagi peserta didik melalui penerapan *Blended Learning* berbasis problem *Based Learning* khususnya pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam tidak didominasi oleh beberapa peserta didik, akan tetapi setiap peserta didik memiliki kesempatan untuk aktif dalam pembelajaran.
3. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan bahan rujukan dan perbandingan dalam melakukan penelitian. Agar peneitian kedepannnya mendapatkan hasil penelitian yang lebih maksimal.

C. Penutup

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT atas segala nikmat serta karunia yang telah diberikan. Sehingga dapat menyelesaikan penelitian ini yang berjudul “Efektivitas Penerapan *Blended Learning* Berbasis Problem *Based Learning* (Pbl) Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X Di Ma Nu Darul Hikam Kalirejo Kec. Undaan Kab. Kudus”, segala yang terlaksana pasti tidak terlepas dari ketidaksempurnaan. Oleh sebab itu kritik dan saran sangat diharapkan oleh peneliti demi perbaikan dan kesempurnaan tulisan ini. Semoga penelitian ini dapat menambah wawasan dan serta menjadi bahan kajian bersama.

Peneliti mengucapkan banyak terimakasih, semoga penelitian ini dapat bermanfaat dan Peneliti mengucapkan terima kasih banyak kepada pihak-pihak yang telah memberikan suntikan semangat tenaga, waktu, dan pikiran serta motivasi dalam proses penyusunan skripsi ini. Semoga Allah SWT memberikan balasan pahala yang tak terhingga.