

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan pada temuan dan pembahasan penelitian, dapat disimpulkan secara umum bahwa pengimplementasian metode Market Place Activity dalam menciptakan pembelajaran PAI yang menyenangkan itu tidak efektif. Adapun kesimpulan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Suasana pembelajaran di kelas eksperimen dan kelas kontrol pada saat *pretest* cenderung berada pada tingkatan yang sama walaupun berbeda sedikit lebih kecil antara nilai *pretest* siswa di kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, mayoritas siswa berada pada kategori sedang atau beranggapan bahwa suasana pembelajaran PAI yang dirasakan cukup menyenangkan. Adapun sisanya berada pada kategori rendah yang berarti pembelajaran PAI cenderung tidak menyenangkan. Adapun di kelas kontrol terdapat satu siswa yang memiliki perasaan bahwa pembelajaran PAI itu menyenangkan. Mayoritas siswa di kelas kontrol sama seperti di kelas eksperimen yaitu berada pada kategori sedang dan sisanya berada pada kategori rendah.
2. Suasana pembelajaran PAI baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol mengalami kenaikan setelah dilakukannya *posttest*. Hal tersebut dapat dilihat dari analisis N-Gain bahwa ada sekitar 25 orang yang mengalami peningkatan suasana pembelajaran PAI di kelas eksperimen walaupun peningkatannya hanyalah sedikit. Rata-rata peningkatan skor di kelas eksperimen adalah 6,18%. Kemudian pada kelas kontrol dapat dilihat dari perolehan nilai *posttest* bahwa sekitar 27 orang mengalami peningkatan suasana pembelajaran lebih dari peningkatan skor *posttest* di kelas eskperimen yakni sebesar 12,48%. Hal ini dapat diakibatkan oleh perbedaan waktu pembelajaran yang mempengaruhi minat belajar siswa di kelas eksperimen maupun kelas kontrol dan juga penggunaan metode pembelajaran yang kurang maksimal dan terarah.
3. Merujuk pada hasil uji beda dengan menggunakan Independent Sampel T-test didapatkan bahwa nilai signifikansinya adalah sebesar 0,111. Hal ini

mengindikasikan bahwa nilai signifikansi yang didapatkan lebih dari 0,025 sehingga asumsi  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara nilai *posttest* siswa di kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Oleh karenanya pengimplementasian metode Market Place Activity di kelas eksperimen itu tidak efektif dalam menciptakan pembelajaran PAI yang menyenangkan. Walaupun demikian, metode ini dapat digunakan dengan catatan harus dipersiapkan lebih matang lagi oleh seorang pendidik dan juga ditambah inovasi ketika pembelajarannya, juga lebih diarahkan untuk materi tertentu dikarenakan tidak semua metode itu cocok untuk seluruh materi.

## 5.2 Implikasi

### 1. Implikasi Teoritis

Secara teoritis penelitian ini turut memberikan kontribusi wawasan ilmu pengetahuan mengenai penggunaan metode Market Place Activity sebagai metode pembelajaran PAI di Sekolah Menengah Atas. Dengan menggunakan metode ini, pembelajaran PAI di kelas dapat meningkatkan suasana pembelajaran lebih menyenangkan.

### 2. Implikasi Praktis

Secara praktis, penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya pada variabel atributnya yakni berfokus kepada pembelajaran yang menyenangkan, sedangkan kebanyakan penelitian yang sejenis lebih banyak berfokus pada hasil belajar siswa. Namun dalam hasil penelitian ini, pengaplikasian metode Market Place Activity tidak efektif dan berbeda dengan beberapa hasil penelitian sebelumnya yang mana metode ini efektif ketika diterapkan dalam pembelajaran.

### 3. Implikasi Bagi Penelitian Lanjut

Untuk penelitian selanjutnya lebih ditetapkan lagi waktu pembelajaran yang dijalankan haruslah sama antara kelas eksperimen dan kelas kontrol karena hal ini akan mempengaruhi minat belajar siswa. Kemudian dari segi pengaplikasian metode, peneliti selanjutnya diharapkan dapat menguasai secara profesional terkait penggunaan metode ini agar pembelajaran berjalan dengan efektif dan siswa pun bisa bermain dan berkreasi ketika pembelajaran

PAI. Di samping itu penggunaan media pun harus dipertimbangkan dikarenakan metode dan media pembelajaran mempunyai pengaruh besar dalam meningkatkan semangat belajar siswa di kelas.

### **5.3 Rekomendasi**

1. Lembaga diharapkan aktif mengadakan sosialisasi mengenai metode yang efektif kepada seluruh pendidik dari jenjang sekolah dasar maupun sekolah menengah dalam mengentaskan kejenuhan belajar siswa dan dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga hasil belajar siswa pun akan turut meningkat dan berkualitas. Langkah ini dilakukan dalam rangka mengembangkan kompetensi dan kualitas seorang pendidik agar lebih berkreasi ketika pembelajaran dan menciptakan terobosan baru demi memajukan pendidikan bangsa.
2. Para pendidik PAI diharapkan dapat mengembangkan dan mengaplikasikan secara kreatif dan inovatif terkait penggunaan metode pembelajaran yang efektif dalam menciptakan pembelajaran PAI yang menyenangkan dan berprestasi. Di samping itu pendidik PAI juga bisa mengkolaborasikan antara metode, media, strategi, perencanaan, pendekatan, dan teknik pembelajaran agar tercipta model pembelajaran yang mendorong semangat dan prestasi siswa dalam belajar.
3. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat melaksanakan dengan lebih baik dengan perencanaan dan strategi yang matang dalam penggunaan metode Market Place Activity ketika pembelajaran PAI. Kemudian juga diharapkan bagi penelitian selanjutnya untuk memfokuskan satu metode kepada satu materi saja, seperti misalnya materi Fikih saja, Sejarah Kebudayaan Islam saja, dan lain sebagainya dikarenakan penggunaan multimethod itu dapat meningkatkan semangat dan minat belajar siswa di kelas.