

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa:

1. *Whisper game* merupakan metode pembelajaran atau permainan sederhana yang melibatkan penyampaian pesan dari satu orang ke orang lain dengan cara bisik-bisik dan bertujuan untuk melatih keterampilan menyimak, berbicara, kerjasama dan lain sebagainya. Penelitian ini, melaksanakan pembelajaran dengan metode *whisper game* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di MTsN 1 Pandeglang. Pembelajaran diawali dengan pembagian kelompok dan berjajar untuk membisikkan kalimat yang diberikan guru kepada antarteman yang berisi materi sejarah berdirinya Daulah Abbasiyah. Pembelajaran dapat dilaksanakan dengan baik, terlihat dari pelaksanaan dari awal sampai akhir yang berlangsung dengan baik, peserta didik fokus dengan apa yang didengar, kerjasama yang baik dan kegiatan berjalan dengan menyenangkan.
2. Metode *whisper game* berpengaruh positif dan signifikan terhadap keterampilan menyimak peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 1 Pandeglang dapat diketahui dari nilai rata-rata dari kedua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dimana rata-rata kelas eksperimen setelah menggunakan metode *whisper game* lebih besar dari kelas kontrol, yaitu sebesar $93,75 > 88,59$. Peningkatan skor rata-rata keterampilan menyimak pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa metode *whisper game* mampu meningkatkan perhatian, konsentrasi, serta daya tangkap peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Dengan demikian, metode ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak, khususnya

dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Adapun besaran pengaruh yang ditimbulkan dapat dilihat dari hasil analisis uji hipotesis yang memiliki nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,009 < 0,05$, maka H_0 ditolak, dan H_1 diterima yang memperkuat adanya pengaruh positif metode *whisper game* terhadap keterampilan menyimak peserta didik serta mendukung keberhasilan metode ini dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

B. Saran-Saran

1. Saran Praktis

- a. Dengan adanya penelitian ini diharapkan memberikan informasi terkait efektivitas metode *whisper game* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik di kelas VIII MTs.
- b. Bagi guru, diharapkan untuk menerapkan metode *whisper game* dengan optimal dan dapat pula menggunakan berbagai variasi metode pembelajaran yang dianggap sesuai dengan karakteristik peserta didik dalam rangka meningkatkan keterampilan menyimak.

2. Saran bagi Peneliti selanjutnya

Hasil ini kemungkinan dapat menjadi pertimbangan untuk melanjutkan penelitian dengan melihat faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi keterampilan menyimak bukan terbatas pada metode dalam pembelajaran saja. Akan tetapi, dapat pula dilihat dari faktor penggunaan media pembelajaran, fasilitas yang memadai, profesionalisme guru dan faktor lingkungan baik internal yang berkaitan dengan diri individu peserta didik maupun eksternal yang mencakup lingkungan fisik, lingkungan sosial, materi simakan, gaya dan teknik berbicara.