

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar Aqidah Akhlak materi *Husnuzhon, Tawadhu', Tasamuh dan Ta'awun* pada kelas VIII MTs Muhammadiyah 1 Way Bungur Kabupaten Lampung Timur Tahun Pelajaran 2019/2020. Simpulan tersebut ditunjukkan dari temuan hasil analisis sebagai berikut :

1. Pembelajaran Aqidah Akhlak sebelum TGT sikap belajar siswa di MTs Muhammadiyah 1 Way Bungur adalah dari diri siswa sendiri, seperti kurangnya motivasi belajar, kurangnya daya saing siswa, kepribadian dan metode atau cara mengajarnya yang kurang menarik;
2. Setelah diterapkan metode TGT pada pembelajaran Aqidah Akhlak di kelas ada peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada pra siklus sebesar 22%, meningkat di siklus I menjadi 48%, dan kemudian dilanjutkan peningkatan pada siklus II meningkat sebesar 100%. Nilai rata-rata kelas hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan, yaitu pada tahap pra siklus sebesar 61,30 kemudian meningkat di siklus I sebesar 72,39 dan pada siklus II meningkat menjadi 83,70. Hasil tersebut membuktikan bahwa target yang peneliti terhadap yaitu standar ketentuan hasil belajar siswa mencapai 85% dan secara individu Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75 sudah tercapai seluruhnya.

3. Pengaruh model TGT terhadap hasil aktivitas belajar siswa sangat baik sekali. Dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Dengan model belajar ini guru mudah merangsang keaktifan siswa melalui kegiatan kerjasama dalam bermain untuk menyelesaikan tugas-tugas dan tes antara kelompok satu dengan kelompok lainnya. Guru juga lebih mudah dalam mengelola jalannya proses pembelajaran.

B. Saran

1. Guru

Guru mata pelajaran Aqidah Akhlak diharapkan dapat menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran di sekolah. Selain itu, perlu adanya pengembangan lebih dalam mendesain pembelajaran dengan berpedoman pada tahapan-tahapan yang ada pada model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, guru dapat mengoptimalkan waktu yang ada di setiap pertemuan, sehingga kualitas belajar dapat meningkat.

2. Siswa

Hasil penerapan dari model pembelajaran *Teams Games Tournament* ini baik. Sehingga perlu dipertahankan oleh siswa dalam pembelajaran serta untuk lebih tekun dan rajin lagi dalam belajar

- Suprijono, Agus (2016), *Cooperative Learning*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Suyadi (2010), *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*, Jogjakarta: DIVA Press
- Wena, Made (2011), *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*, Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Wibowo (2010), *Manajemen Kinerja*, Jakarta: Rajawali Press
- Yain, Mohammad (2014), *Teori dan Metode Pembelajaran*, Jakarta: Madani
- Zuhairini, dkk. (2013), *Metodelogi Pendidikan Agama Islam*, Solo: Ramadhani