

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Perencanaan yang baik akan mempermudah pelaksanaan penerapan model *time game tournament* pada mata pelajaran aqidah akhlak materi surat akhlak terpuji dan menghasilkan evaluasi yang baik. Adapun perencanaan yang dilakukan yaitu menyiapkan materi yang akan dipelajari kepada peserta didik sesuai dengan rencana pembelajaran, menentukan pembelajaran, membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dengan menggunakan model pembelajaran Tipe Team Game Tournament untuk materi Aqidah Akhlak, menyusun dan mempersiapkan lembar observasi peserta didik dan peneliti (guru), menyiapkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran, menyiapkan tournament.
2. Pelaksanaan penerapan model *time game tournament* dapat berjalan secara efektif. Adapun langkah-langkah pelaksanaan pembelajarannya sesuai dengan langkah-langkah yang sudah direncanakan berikut ini langkah-langkah pembelajaran model *time game tournament* sebagai berikut:
Kegiatan awal: guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, lalu berdo'a kemudian mengecek kehadiran peserta didik. Guru

menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi agar peserta didik aktif dalam proses pembelajaran.

Kegiatan Inti: guru menjelaskan materi tentang hidup sederhana, rendah hati dan syukur nikmat, guru memberikan kesempatan peserta didik untuk bertanya mengenai penjelasan materi tersebut, setelah penyampaian materi selesai guru menjelaskan prosedur *team game tournamnet* , guru mulai membagikan kelompok turnamen, setiap peserta didik akan memperoleh kelompok turnamen dan kelompok asal. Tugas peserta didik adalah menjawab pertanyaan dengan cepat, bagi peserta didik yang menjawab pertanyaan dengan benar dan tepat akan mendapat poin.

Kegiatan Akhir: guru melakukan tanya jawab kepada peserta didik untuk mengetahui pemahaman peserta didik, selanjutnya guru bersama peserta didik membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari. guru menutup pelajaran dengan do'a dan diakhiri dengan mengucapkan salam.

3. Evaluasi penerapan model pembelajaran tipe *team game tournament* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Aqidah Akhlak. Dalam siklus 1 pertama, peneliti melihat lembar kerja diskusi dan hasil tournament peserta didik, terlihat bahwa sebagian besar peserta didik sudah mampu menguasai materi akhlak terpuji. Kedua, peneliti menganalisa hasil tes siklus I. hasil tes siklus I memperoleh rata-rata 67,58 dengan ketuntasan belajar 44,82%. Berdasarkan criteria ketuntasan minimum, ketuntasan belajar siklus I ini masih tergolong kurang. Meskipun demikian, nilai rata-rata dari sebelumnya tindakan dan sesudah

tindakan siklus I sudah mengalami kenaikan, hanya saja masih belum mencapai hasil yang maksimal.

Dengan menerapkan model pembelajaran tipe *team game tournament* dapat meningkatkan hasil belajar Aqidah Akhlak dengan baik. Terjadi peningkatan hasil belajar setelah dilaksanakannya evaluasi dengan penerapan model pembelajaran *team game tournamnet* pada mata pelajaran aqidah akhlak kelas II Madrasah Ibtidaiyah (MI) Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan *pre test*, *post test* siklus 1, sampai *post test* siklus 2. Hal ini dapat diketahui dari rata-rata nilai siswa 59,31 (*pre test*), meningkat menjadi 67,58 (*post tes* siklus 1), dan meningkat lagi menjadi 80,06 (*post test* siklus 2). Selain dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa. Peningkatan hasil belajar siswa juga dapat dilihat dari ketuntasan belajar dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan adalah 75. Terbukti pada hasil *pre test*, dari 29 siswa yang mengikuti tes, ada 10 siswa yang tuntas belajar dan 19 siswa yang tidak tuntas belajar. Dengan persentase ketuntasan belajar 34,48%. Meningkat pada siklus 1, dari 29 siswa yang mengikuti tes, ada 13 siswa yang tuntas belajar dan ada 16 siswa yang tidak tuntas belajar. Dengan persentase ketuntasan belajar 44,82%. Meningkat lagi pada hasil *post test* siklus 2, dari 29 siswa yang mengikuti tes, ada 6 siswa yang tidak tuntas dan 6 siswa yang tidak tuntas belajar. Dengan persentase ketuntasan belajar 79,31%.

B. Saran

Berdasarkan uraian kesimpulan diatas, beberapa saran yang diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi kepala MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung

Mode *team game taournamnet* hendaknya dapat dijadikan sebagai acuan untuk meningkatkan kualitas sekolah dan penyusunan progam pembelajaran yang baik, agar terbentuk guru-guru yang lebih profesional.

2. Bagi guru MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung

Hendaknya setelah menerapkan model *team game tournament* dapat mengembangkan pengetahuan dan ketrampilan guru sehingga akan selalu bersemangat dan bergairah untuk memperbaiki kinerjanya.

3. Bagi Perpustakaan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai koleksi dan bahan referensi, serta dapat menambah literatur dibidang pendidikan sehingga dapat dijadikan sebagai sumber belajar dan bacaan untuk mahasiswa lainnya.

4. Bagi pembaca/ peneliti lain

Bagi yang akan mengadakan penelitian sejenis, hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan untuk menambah wawasan dan referensi berkaitan dengan meningkatkan mutu pendidikan melalui pengembangan model *team game tournamnet*

