

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

##### **1. Implementasi Metode *Team Game Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Hijrah Ke Yatsrib Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MI Nabatul Ulum**

Implementasi metode *Team Game Tournament* (TGT) telah dilakukan oleh guru sudah sesuai dengan yang direncanakan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Dalam pelaksanaan siklus pertama terdapat beberapa aspek yang belum dilakukan oleh peserta didik. Banyak peserta didik yang belum memahami metode ini sehingga dalam pelaksanaannya masih belum bisa maksimal. Hal ini terbukti bahwa memperoleh klasifikasi nilai 2,00 (cukup). Ini merupakan hasil kumulatif dari setiap indikator keberhasilan yaitu sikap, respon, dan keaktifan pada peserta didik ketika mengikuti rangkaian pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam melalui metode *Team Game Tournament* (TGT).

Pada siklus II terdapat perbaikan dan penegasan tentang konsep permainan dan tugas peserta didik. Banyak peserta didik yang sudah memahami metode ini, sehingga dalam pelaksanaannya lebih maksimal. Peserta didik menjadi lebih aktif terlibat dalam metode tersebut, semuanya saling bekerjasama dan bertukar pendapat dengan anggota tim lainnya. Dengan ini dapat diketahui dari hasil aktivitas peserta didik memperoleh klasifikasi nilai 3,9 (amat baik).

##### **2. Peningkatan pada Hasil Belajar Siswa Kelas IV-A Setelah Diterapkan Metode *Team Game Tournament* (TGT) di MI Nabatul Ulum**

Dalam siklus I diperoleh hasil yaitu sebanyak 11 peserta didik saat siklus I tidak tuntas belajar (59,2%) dan 16 peserta didik dinyatakan tuntas belajar (40,8%). Data menunjukkan bahwa hasil nilai belajar pada siklus pertama belum mencapai 80%. Sedangkan hasil belajar disiklus kedua diperoleh bahwa sejumlah 11 peserta didik dalam siklus I tidak tuntas

belajar (59,2%) dan 16 peserta didik dinyatakan tuntas belajar (40,8%). Data yang diperoleh bahwa hasil nilai belajar pada siklus kedua sudah mencapai 80%.

Berdasarkan data pada siklus pertama dan kedua diperoleh hasil bahwa hasil belajar peserta didik kelas IV-A terdapat peningkatan yang signifikan. Sejumlah 11 siswa dalam siklus pertama tidak tuntas belajar (59,2%) dan 16 peserta didik dinyatakan tuntas belajar (40,8%). Namun pada siklus II yang dinyatakan tidak tuntas belajar berkurang menjadi 5 peserta didik yang tidak tuntas (18,5%), dan 22 peserta didik lainnya dinyatakan tuntas belajar (81,5%). Dari data tersebut pada siklus I hasil belajar memperoleh nilai rata-rata yaitu 73,8 dan pada siklus II memperoleh nilai rata-rata sebesar 84,1. Hal ini sesuai dengan kriteria yang ditetapkan dan dinyatakan tuntas belajar. Dengan ini dapat disimpulkan implementasi metode TGT berhasil meningkatkan hasil nilai belajar siswa dikelas IV-A pada materi Peristiwa Hijrah Nabi Muhammad Ke Yatsrib mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Nabatul Ulum.

## **B. Saran**

Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengenai implementasi Metode *Team Game Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi hijrah ke yatsrib mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Nabatul Ulum seperti yang telah dijabarkan diatas, maka peneliti memberikan beberapa poin saran diantaranya:

### **1. Bagi Peserta Didik**

Diharapkan peserta didik dapat memahami metode yang telah diterapkan oleh guru, sehingga dalam pelaksanaannya tidak terjadi salah paham tentang konsep metode yang diterapkan oleh guru. Ketika peserta didik bisa memahami konsep metode yang akan diterapkan guru, maka pembelajaran akan bisa berjalan secara lancar dan kondusif sesuai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

2. Bagi Guru

Untuk meningkatkan pembelajaran yang berkualitas maka sebaiknya guru menggunakan berbagai variasi dan model pembelajaran agar dapat meningkatkan semangat dan keaktifan peserta didik selama proses belajar mengajar berlangsung

3. Bagi MI Nabatul Ulum

Pihak Madrasah sebaiknya dapat meningkatkan instrumen dan media pembelajaran sehingga bisa digunakan guru ketika dibutuhkan untuk kegiatan pembelajaran sehingga dapat tercipta pembelajaran yang efektif, efisien, dan dapat memberikan sarana prasarana pendukung peserta didik untuk proses pembelajaran.