

BAB VI

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti tentang Efektivitas *problem based learning* dan *teams games tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII mata pelajaran Pendidikan agama islam budi pekerti di SMP POMOSDA Nganjuk. Maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Metode *problem based learning* efektif untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan agama islam dan budi pekerti pada materi “Hidup Sehat dengan Makan dan Minuma yang Halal serta Bergizi” kelas VIII B di SMP POMOSDA Nganjuk. Uji hipotesis yang dilakukan oleh peneliti adalah cara mencari hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik. Diketahui nilai *posttest* sebesar 79 dan nilai *pretest* sebesar 60,50 jadi dilihat dari nilai selisih rata-rata *pretest* dan *posttest* sebesar 18,50. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa Metode *problem based learning* efektif untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan agama islam dan budi kelas VIII B di SMP POMOSDA Nganjuk.
2. Metode *Teams Games Tournament* (TGT) efektif untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti pada materi “Hidup Sehat dengan Makan dan Minuma yang Halal serta Bergizi” VIII A di SMP POMOSDA Nganjuk. Data yang dihasilkan dari

uji hipotesis adalah hasil nilai *pretest* dan *posttest*. Dihasilkan nilai *pretest* sebesar 57,50 dan nilai *posttest* sebesar 85,33 dilihat dari nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* terdapat peningkatan sebanyak 27,83. Hal ini menunjukkan bahwa Metode *Teams Games Tournament* (TGT) efektif untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti VIII A di SMP POMOSDA Nganjuk.

3. Perbedaan keefektivitasan metode *teams games tournament* dibanding metode *problem based learning* untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan agama islam dan budi pekerti pada materi “Hidup Sehat dengan Makan dan Minum yang halal serta bergizi” dikelas VIII SMP POMOSDA Nganjuk. Uji hipotesis yang dilakukan oleh peneliti berbantu aplikasi SPSS dan menggunakan uji *independent sampel t-test* menghasilkan nilai signifikansi (2-tailed) : $0,001 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, H_a berbunyi Ada perbedaan keefektivitasan metode *team games tournament* (TGT) dibanding metode *problem based learning* (PBL) untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dikelas VIII SMP POMOSDA Nganjuk.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diharapkan dapat memberi sumbangsih keilmuan berkaitan dengan metode yang dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Adapun saran-saran sebagai berikut :

1. Bagi peserta didik, diharapkan dapat berpartisipasi secara aktif ketika proses pembelajaran berlangsung, sehingga dapat memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru sekaligus dapat berpengaruh pada hasil belajar peserta didik.
2. Bagi pendidik, berdasarkan hasil analisis dan kesimpulan diatas maka pembelajaran menggunakan metode *problem based learning* dan metode *teams games tournament* mencapai kelebihan dan kekurangan. Maka dari itu oleh para pendidik sebaiknya mempertimbangkan penggunaanya di dalam kelas dengan metode pembelajaran sesuai karakteristik dan kebutuhan peserta didik.
3. Bagi peneliti lain, diharapkan dapat menambah wawasan atau literatur yang berkaitan dengan peningkatan hasil belajar pendidikan agama islam dan budi pekerti.