

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada tahap pra siklus, ketika peneliti melakukan observasi terhadap siswa kelas XI-19, berjumlah 25 siswa, hanya 8 siswa (32%) yang hasil belajarnya tinggi atau di atas nilai KKM 75.00, dan ada 17 siswa (68%) yang hasil belajar di bawah KKM atau belum tuntas. Dilanjutkan pada pre test dengan menggunakan metode ceramah belum menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament*, dari 25 siswa, terdapat 11 siswa (44%) dengan hasil belajar yang tuntas, dan 14 siswa (56%) yang memiliki hasil belajar yang belum tuntas. Sementara pada siklus pertama, peneliti sudah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dengan materi “Kucinta Keluarga Tuhan” hasilnya dari total 25 siswa yang ada di kelas XI-19, terdapat 15 siswa (60%) yang memiliki hasil belajar yang tuntas, dan masih ada 10 siswa (40%) yang memiliki hasil belajar yang belum tuntas.

Berdasarkan refleksi pada siklus pertama, pada siklus kedua peneliti masih dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dengan materi yang sama yaitu “Kucinta Keluarga Tuhan”. Hasilnya dari jumlah 25 siswa di kelas XI-19, semua siswa (100%)

mendapatkan hasil belajar yang tinggi atau mencapai nilai KKM, dan tidak ada siswa (0%) yang mendapatkan hasil belajar yang rendah. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa kelas XI-19. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Kristen pada siswa kelas XI-19 di SMA Negeri 1 Manado.

Materi mengenai “Kucinta Keluarga Tuhan” dan permainan *team games tournament* ini menekankan adanya nilai kerjasama, kebersamaan, dan saling menghargai. Karena dalam keluarga Kristen harus diterapkan untuk ada komunikasi yang baik, hubungan yang harmonis, dan mendorong adanya cinta kasih antar anggota keluarga. Sementara dalam permainan *team games tournament* nilai-nilai yang didapat ialah kerjasama tim, kompetisi yang sehat, dan interaksi positif antar siswa untuk mencapai tujuan bersama. Keduanya ini memiliki tujuan yakni untuk membangun relasi yang kuat dan saling mendukung di antara anggotanya

B. Saran

1. Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadikan bahan kajian bagi institusi pendidikan dan bagi para guru-guru dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dan terus

dikembangkan untuk lebih mengoptimalkan hasil belajar yang tinggi dan potensi pengembangan ketrampilan social siswa.

2. Praktis

a. Bagi Guru

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan model TGT berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Guru disarankan untuk menerapkan model pembelajaran ini dalam proses belajar mengajar, dengan dapat mengikuti pelatihan tentang teknik serta strategi penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* agar pelaksanaan dapat berjalan dengan optimal.

b. Bagi Sekolah

- 1) Sekolah ada baiknya menyediakan fasilitas yang diperlukan untuk implementasi model pembelajaran TGT, termasuk lingkungan pembelajaran yang mendukung kegiatan kelompok dan permainan pendidikan.
- 2) Sekolah juga bisa mengadakan program pengembangan profesional bagi guru-guru yang fokusnya adalah pada metode pembelajaran inovatif seperti model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament*.
- 3) Sekolah perlu melakukan evaluasi dan pemantauan secara berkala untuk mengevaluasi keefektifan penerapan model pembelajaran kooperatif dan melakukan perbaikan yang diperlukan berdasarkan hasil evaluasi tersebut.