

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan analisis hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis dapat disimpulkan bahwa:

1. Implementasi model pembelajaran *Team Games Tournament* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X di SMK Kristen Penabur Purworejo sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat oleh guru dan juga sesuai dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) menurut teori Slavin, yaitu meliputi : presensi kelas, belajar tim, dan turnamen berupa permainan. Selain itu model pembelajaran kooperatif tipe TGT mampu menjembatani atau melipat perbedaan antar peserta didik yang berbeda jurusan yang tidak saling kenal menjadi lebih akrab dalam satu kelas Pendidikan Agama Islam. Hal ini menjadikan peserta didik tidak canggung ketika KBM berlangsung.
2. Terdapat beberapa kendala dalam penerapan model TGT ini, yaitu antara lain kurangnya prasarana sekolah, alokasi waktu yang kurang tepat, peserta didik yang tidak masuk kelas, banyak memakan waktu dan kurangnya pemahaman peserta didik terhadap aturan permainan dalam *Team Games Tournament* (TGT).

3. Model pembelajaran ini memiliki dampak yang positif bagi peserta didik. Indikasinya dilihat dari peserta didik yang menjadi lebih aktif, lebih antusias mendengarkan pelajaran, meningkatkan minat belajar peserta didik, terciptanya suasana belajar yang baru, peserta didik yang berbeda jurusan menjadi akrab, memiliki rasa tanggung jawab dan persaingan sehat.

B. Saran

1. Memberikan sanksi yang lebih berat agar peserta didik jera untuk terlambat masuk ke dalam kelas.
2. Pada presentasi kelas dapat menggunakan media pembelajaran agar menarik perhatian peserta didik.
3. Bisa dengan menambahkan metode atau strategi lain yang cocok ke dalam turnamennya agar permainan di dalam turnamen bervariasi dan tidak membosankan. Misalnya dengan menambahkan metode mix and match, Number Head Together (NHT), tim kuis.