**BABV**

**PENUTUP**

**A. Kesimpulan**

Setelah dilakukan pembahasan secara teoritis kemudian mengadakan pengamatan, observasi, dan menyajikan nilai hasil belajar serta respon siswa terhadap metode pembelajaran Metode *Team Games Tournamen* dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 02 NII Tanasa dan menganalisis data maka penulis menyimpulkan:

1. Sebelum diterapkanya Metode *Team Games Tournamen* , terlebih dahulu guru memberi tahu siswa tentang cara main atau langkah-langkah dalam menerapkan ini. Hal ini diharapkan agar siswa tidak mengalami kesulitan dalam menerapkannya. Dengan diterapkanya ini pembelajaran menjadi sangat menyenangkan, siswa tidak merasa bosan terhadap materi yang diajarkan. Karena ini mengajak siswa untuk bermain sambil belajar.

2. Metode *Team Games Tournamen* dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam karena hasil belajar yang diperoleh pada siklus I dan siklus II pada bidang studi Pendidikan Agama Islam pokok bahasan Nama-nama dan tugas-tugas Malaikat terjadi peningkatan hasil belajar dari hasil tes awal. Sebelum diterapkannya Metode *Team Games Tournamen* persentase hasil belajar sebesar 69,6 (50%) dan sesudah diterapkan naik menjadi 73,8 (68%) pada siklus I namun belum mencapai indikator kinerja yang telah ditetapkan. Selanjutnya nilai rata-rata siswa pada siklus II meningkat dibandingkan dengan nilai rata-rata siklus I yang dari 73,8 menjadi 80,1 dan telah memenuhi indikator kinerja yang telah ditetapkan yaitu 93,7% siswa telah mendapat nilai > 70,00. . Dengan demikian Metode *Team Games Tournamen* sangat perlu diterapkan dalam proses pembelajaran terutama proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam, agar siswa lebih memahami materi yang diajarkan dan dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

65

3. Dengan diterapkannya Metode *Team Games Tournamen* , proses pembelajaran menjadi sangat menyenangkan, hal ini dapat dibuktikan dari hasil respon siswa yang banyak menyatakan bahwa mereka sangat senang diterapkannya Metode *Team Games Tournamen* dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

**B. Saran**

Sebagai pembahasan akhir dalam penulisan skripsi ini, penulis ingin memberi sedikit saran-saran yang mungkin dapat dijadikan pertimbangan implementasi Metode *Team Games Tournamen* di SD Negeri 02 NII Tanasa antara lain:

1. Bagi Kepala SD Negeri 02 NII Tanasa diharap agar selalu meningkatkan kualitas Pendidikan, dengan cara meningkatkan sumber daya manusia dalam hal ini semua guru mata pelajaran pada umumnya dan guru Pendidikan Agama Islam pada khususnya agar nantinya dapat mengantarkan anak-anak menuju kehidupan yang sesuai dengan ajaran Agama Islam, baik dalam hubungan dengan Allah SWT maupun dengan masyarakat umum.

2. Kepada para guru diharapkan dapat menerapkan pembelajaran dengan metode Metode *Team Games Tournamen* dalam mengajarkan materi Pendidikan Agama Islam khususnya pada pokok bahasan Nama-nama dan tugas-tugas malaikat.

3. Kepada para peneliti selanjutnya hendaknya menjadi bahan perbandingan untuk menerapkan berbagai metode pembelajaran khususnya metode pembelajaran Metode *Team Games Tournamen* untuk mengajarkan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pokok bahasan Nama-Nama dan tugas-tugas Malaikat .

4. Kepada siswa, diharapkan untuk terus termotivasi dalam meningkatkan aktivitas pembelajarannya terhadap pelajaran-pelajaran yang lainnya dalam menggunakan metode Metode *Team Games Tournamen* .

5. Merupakan suatu kehormatan bagi penulis jika kelak dikemudian hari skripsi ini dapat bermanfaat, baik bagi SD Negeri 02 NII Tanasa tempat dimana penulis melakuakan penelitian, atau bagi wacana keilmuan secara umum.

Penulis menyadari jika skripsi ini jauh dari kesempurnaan. Tapi bukan berarti jika ketidaksempurnaan itu hanya dibiarkan begitu saja, kritik dan saran sangat dibutuhkan untuk proses perbaikan dikemudian hari, agar kesalahan yang menulis lakukan tidak terulang dalam penulisan-penulisan selanjutnya.