

faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Adapun faktor yang menyebabkan hasil belajar siswa bisa berasal dari guru, siswa, media, materi dan model pembelajaran yang diterapkan oleh guru pada saat pembelajaran sehingga siswa memperoleh hasil belajar masih rendah. Jika dilihat dari segi guru. Guru dalam mengajar sesuai dengan langkah-langkah di RPP yang telah dibuat sebelumnya dan sudah afektif dalam menyampaikan materi yang diajarkan. Media yang digunakan sesuai dengan materi yang diajarkan. sedangkan model yang digunakan dalam pembelajaran, dalam mengajar guru menggunakan model pembelajaran aktif yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* yang mampu membuat suasana belajar menyenangkan bagi siswa, dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa serta aktivitas siswa. Jika dilihat dari siswa, siswa dalam proses pembelajaran sangat berpengaruh, makin tinggi tingkat *Intellengensi* dan kecerdasan siswa akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, misalnya siswa yang memiliki tingkat *Intellengensi* dan tinggi akan memperoleh hasil yang baik dibandingkan siswa yang tingkat *intellengensinya* rendah akan memperoleh hasil belajar rendah.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil observasi, evaluasi, dan refleksi pada setiap siklus tindakan yang kemudian dijabarkan dalam hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* pada mata peelajaran PAI di kelas IV B SDN 38 Lauru adalah melibatkan seluruh siswa dengan menggunakan turnamen akademik dengan langkah-langkah membuat tim kelompok ditandai dengan cara siswa menjawab soal didalam potongan kertas, kemudian guru meminta siswa untuk mengambil potongan kertas tersebut 1 siswa 1 potongan kertas, setelah itu guru meminta siswa perwakilan kelompok untuk membuka potongan kertas lalu guru meminta kepada siswa perwakilan kelompok yang mendapat potongan kertas harus membaca soal dan mencari jawabannya dan yang tidak dapat menjawab dengan benar dan tepat memberikan pernyataan dengan kata "PAS" atau menyerah.
2. Model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV B mata pelajaran PAI di SDN 38 Lauru. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan yang dicapai disetiap siklus. Dimana sebelum dilakukan tindakan, ketuntasan hasil belajar siswa hanya mencapai 45,45% dengan nilai rata-rata 67,95.

Kemudian dilakukan tindakan pada siklus I, ketuntasan belajar siswa mencapai 77,27% dengan nilai rata-rata 78,18 dan pada siklus II ketuntasan belajar siswa meningkat dengan memperoleh persentase 86,36% dengan nilai rata-rata 87,5.

## B. Saran

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas ini, maka lebih efektifnya pelaksanaan proses belajar mengajar Pendidikan Agama Islam, sehingga dapat memberikan hasil yang optimal bagi siswa, penulis menyarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Kepada pihak sekolah agar memberikan himbauan kepada guru-guru agar menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dalam melaksanakan proses pembelajaran
2. Bagi guru mata pelajaran : Diharapkan dapat menentukan atau memilih dan menetapkan model pembelajaran yang bervariasi dalam mengajarkan materi Pendidikan Agama Islam, salah satunya adalah Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* agar hasil yang diharapkan dapat tercapai.
3. Kepada siswa : Diharapkan untuk terus termotivasi dalam meningkatkan aktivitas pembelajaran terhadap pelajaran-pelajaran yang lainnya. Karena penelitian ini hanya dilakukan di kelas IV B SDN 38 Luru Kec. Rumbia Kel. Kampung Baru Kab. Bombana pada tahun ajaran 2018/2019, maka perlu diadakan penelitian yang lebih lanjut.

4. Kepada peneliti selanjutnya : Hendaknya menjadi bahan perbandingan untuk menerapkan berbagai model pembelajaran khususnya model Pembelajaran *Teams Games Tournamen* untuk mengajarkan materi Pendidikan Agama Islam.

