

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas V MI Nurul Islam Banjarmasin maka penulis dapat mengambil beberapa kesimpulan, yaitu:

1. Pada penerapan model *Team Games Tournament* terdapat 3 tahap yang akan dilakukan yaitu

- a. Tahap penyampaian informasi

Penyampaian materi yang akan diajarkan hingga siswa benar-benar paham dengan materi yang dijelaskan oleh guru

- b. Tahap pembentukan tim

Guru membagi siswa menjadi tim yang heterogen

- c. Permainan (*games*) dan Tournament

Di laksanakan ketika siswa dengan kelompoknya telah selesai mempelajari ulang materi dan menjawab soal yang ada pada papan tulis dan ketika semua kelompok telah selesai menjawab maka guru akan menghitung skor setiap tim

2. Adapun faktor-faktor yang mendukung terlaksananya penerapan model *Team Games Tournament*

- a. Faktor Pendukung

- 1) Latar belakang pendidikan guru

Latar pendidikan guru sangat penting ketika akan mengajar karna perbedaan latar belakang seorang guru mempengaruhi ketika guru akan mengajar dan menerapkan model pembelajaran yang bermacam-macam, minimal guru lulusan S1 sesuai dengan keahlian guru

2) Pengalaman mengajar guru

Pengalaman disini guru harus yang sudah pernah mengajar paling tidak 2 tahun pengalaman dalam mengajar

3) Faktor siswa

Faktor siswa ini seperti sangat penting karna peran siswa sangat penting dalam sebuah proses pembelajaran agar terciptanya interaksi edukatif.

4) Faktor sarana dan prasarana

Faktor sarana dan prasarana ini yaitu yang mendukung secara tidak langsung sebuah proses pembelajaran dan menunjang mutu pendidikan.

b. Faktor penghambat

1) Waktu

Pada waktu terkendala dengan sikap siswa yang tidak disiplin ketika masuk kelas.

2) Rintangan pembentukan tim

Rintangan ketika pembentukan tim yaitu banyak siswa yang tidak suka dengan teman tim nya karna tidak

sesuai dengan diharapkan karna pembentukan tim yang bersifat heterogen.

### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian pada kesimpulan diatas maka perlunya penulis memberikan rekomendasi kepada pihak-pihak terkait mengenai penerapan model *Team Games Tournament* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas V MI Nurul Islam Banjarmasin sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah, sebagai bahan masukan dalam proses pembelajaran agar tetap menerapkan model *Team Games Tournament* ini guna mempererat kerja tim yang heterogen kepada siswa
2. Bagi Guru, penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi guru-guru untuk dapat menerapkan model TGT sebagai salah satu alternatif model pembelajaran, karena model pembelajaran ini efektif meningkatkan kerja sama tim yang heterogen.
3. Bagi Siswa, siswa diharapkan dapat berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran dan senang dengan tim kelompok yang dipilihkan oleh guru karna dapat mengakrabkan satu sama lain dan mengetahui kemampuan teman sekelasnya.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya, peneliti selanjutnya diharapkan lebih mempersiapkan diri dalam proses pengambilan dan pengumpulan dan segala sesuatunya sehingga penelitian dapat dilaksanakan dengan lebih baik.