

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan peneliti pada kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 9 Banjar, maka dapat dibuat kesimpulan sebagai berikut.

1. Penerapan model pembelajaran antusias, minat dan semangat siswa dalam belajar ketika menggunakan model pembelajaran permainan *teams games tournament* dapat dilihat dari nilai hasil belajar peserta didik dan antusias mereka dalam melakukan pembelajaran, peserta didik senang dalam bekerjasama, belajar bersama teman sejawat dan ini yang menyebabkan pembelajaran lebih mudah diterima. Dalam model pembelajaran *talking stick* ini peserta didik antusias dalam mengikuti pembelajaran, peserta didik senang jika pembelajaran dilakukan dengan permainan. Namun didalam model pembelajaran ini peserta didik masih banyak yang malu ketika disuruh menjawab pertanyaan hal inilah yang menyebabkan pembelajaran sedikit terkendala.
2. Penerapan model pembelajaran siswa kelas V A (eksperimen I) menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* yaitu menunjukkan bahwa seluruh mendapatkan nilai yang tuntas (≥ 75) dengan persentase ketuntasannya 100% dan termasuk dalam kategori sangat baik. *pretest* dan *posttest* yang dilakukan pada siswa kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II, diketahui bahwa nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen I dan II memiliki selisih yaitu 1,2 dengan persentase seluruh siswa dalam kategori tidak tuntas. Nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen I yaitu dengan persentase seluruh siswa dalam kategori tuntas. Adapun hasil belajar *pretest* pada kelas eksperimen I adalah 68,52 dan nilai *posttest* pada kelas eksperimen I 96,85.

3. Penerapan model pembelajaran siswa kelas II B (eksperimen II) setelah menerapkan model pembelajaran *talking stick* yaitu menunjukkan bahwa seluruh siswa mendapatkan nilai yang tuntas (≥ 75) dengan persentase ketuntasannya 100%. dan termasuk dalam kategori sangat baik. *pretest* dan *posttest* yang dilakukan pada siswa kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II, diketahui bahwa nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen I dan II memiliki selisih yaitu 1,2 dengan persentase seluruh siswa dalam kategori tidak tuntas. Nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen I yaitu dengan persentase seluruh siswa dalam kategori tuntas. Sedangkan nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen I dan II mempunyai selisih 11,31 dengan persentase ketuntasan seluruh siswa dalam kategori tuntas. Adapun hasil belajar *pretest* pada kelas eksperimen I adalah 68,52. Dan nilai *pretest* pada eksperimen II 67,5 dan nilai *posttest* pada eksperimen II 85,54
4. Hasil uji mann whitney Asymp Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa "Hipotesis diterima". Dengan demikian dapat dikatakan bahwa ada pengaruh kelas *teams games tournament* dan *talking stick*. Karena ada perbedaan yang signifikan maka dapat dikatakan bahwa "ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* dan *talking stick* terhadap hasil belajar. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran *teams games tournament* lebih efektif daripada model pembelajaran *talking stick* terhadap hasil belajar Al-Qur'an Hadits peserta didik kelas V pada materi surah Al-'Adiyat. Hal tersebut berdasarkan nilai rata-rata siswa kelas V A yang menunjukkan nilai lebih tinggi daripada siswa kelas V B.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada pelajaran Al-Qur'an Hadits di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 9 Banjar, maka peneliti mengajukan saran sebagai berikut.

1. Bagi Guru, berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran sangat mempengaruhi hasil belajar Al-Qur'an Hadits peserta didik, maka dari itu diharapkan bagi Guru dan tenaga pengajar untuk menjadikan model pembelajaran bermain sambil belajar terutama model pembelajaran *teams games tournament* sebagai referensi dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits terutama dalam materi surah Al-'Adiyat.
2. Bagi Peserta didik, model pembelajaran *team games tournament* dan *talking stick* dapat diterapkan untuk menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran.
3. Bagi Peneliti Lanjutan, Bagi peneliti lanjutan, yang ingin menerapkan model pembelajaran *teams games tournament* dan *talking stick* sebaiknya disesuaikan dengan proses penerapannya terutama dalam hal alokasi waktu, fasilitas pendukung berupa media pembelajaran, dan karakteristik peserta didik yang ada pada sekolah diterapkannya model pembelajaran ini.