

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian di lapangan, maka di peroleh kesimpulan secara umum bahwa model *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PAI di SMP 40 Bandung, terbukti dengan peningkatan kualitas dan mampu mengatasi beberapa masalah pembelajaran yang sebelumnya dialami oleh kelas VII F sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif dan mudah memahami materi pelajaran. Hal ini dapat dilihat dari respon kepuasan guru dan siswa.

Berdasarkan hasil penelitian dari observasi pra siklus sampai siklus I dan siklus II terdapat beberapa kesimpulan khusus dari peneliti diantaranya sebagai berikut:

1. Perencanaan Penelitian Tindakan Kelas ini peneliti merancang tindakan yang akan dilakukan meliputi penentuan materi yang akan disampaikan, membuat RPP, merancang instrument observasi dan penenilaian baca tulis al-Quran, membuat lembar observasi dan alat evaluasi untuk setiap pertemuan. Pada tahap refleksi dipilih dan digunakan instrumen tes dan non tes, yang dapat mengukur prestasi belajar siswa pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Instrumen yang digunakan pada ranah kognitif yaitu berupa tes objektif dalam bentuk pilihan ganda, instrumen yang digunakan pada ranah afektif yaitu berupa angket dalam bentuk skala sikap dengan menggunakan skala Likert, dan instrumen pada ranah psikomotor yaitu berupa lembar kerja siswa dalam bentuk tes kemampuan menulis al-Quran.
2. Pelaksanaan pembelajaran pembelajaran PAI dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PAI efektif digunakan dengan pokok bahasan "Indahnya Kebersamaan dengan Berjamaah" dan "Dengan Ilmu Pengetahuan Semua Menjadi Lebih Mudah" pada siswa kelas VII F di SMP Negeri 40 Bandung dilakukan sebanyak dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Pelaksanaan pembelajaran siklus I dan II pada sintaks Tajribi yaitu Mengulang, Menghafal dan Pengamalan dengan teknik TGT yaitu Pengajian

kelas, Pembagian kelompok, Permainan, Turnamen dan Penghargaan kelas. Dari pelaksanaan pra siklus sampai pada siklus I ke siklus II mengalami perubahan sesuai dengan hasil refleksi pada siklus I sehingga berdampak pada peningkatan efektifitas pembelajaran dengan hasil persentase akhir penilaian peneliti oleh observer pada pelaksanaan pembelajaran PAI yang diperoleh pada siklus I pertemuan pertama sebesar 63% kategori baik, pada pertemuan kedua sebesar 82% kategori sangat baik. Sedangkan hasil persentase kegiatan guru pada siklus II pertemuan pertama sebesar 83% dengan kategori sangat baik, pada pertemuan kedua sebesar 92% yaitu yang dikategorikan sangat baik. Pada aktifitas belajar siswa memperlihatkan hasil persentase aktifitas yang diperoleh pada siklus I pertemuan pertama sebesar 64% dan siklus kedua 69% dengan kategori baik. Pada siklus II pertemuan pertama sebesar 75% dengan kategori baik, pada pertemuan kedua sebesar 80% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian aktifitas siswa dikatakan aktif karena telah mencapai kategori aktif yaitu 61%. Sementara hasil belajar siswa pada prasiklus belum mencapai KKM yaitu 75 dengan rata-rata 54, meningkat pada siklus I dengan rata-rata 80,53 dan siklus II dengan rata-rata 88,03.

Dari hasil diatas dapat disimpulkan bahwa kolaborasi model pembelajaran Tajribi dengan *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran PAI untuk meningkatkan baca tulis al-Quran dapat meningkatkan kegiatan guru, aktifitas belajar siswa, dan hasil belajar siswa.

3. Hasil dari penelitian tindakan ini yaitu baca al-Quran yang dilaksanakan pada pra siklus diperoleh hanya 12 siswa (39%) yang mampu membaca al-Quran, meningkat pada siklus I 19 siswa (61%), dan siklus II meningkat menjadi 28 siswa (90%), selanjutnya pada pra siklus 11 siswa (35%) yang mampu menulis al-Quran meningkat pada siklus I 20 siswa (64%) dan siklus II meningkat menjadi 28 siswa (90%).

5.1. Implikasi dan Rekomendasi

1. Bagi Guru

- a. Guru diharapkan mampu melaksanakan perannya sebagai pengajar dalam pembelajaran dengan baik, terutama dalam penyampaian materi serta penggunaan model pembelajaran yang efektif dan inovatif agar peserta didik tidak mudah merasa bosan dan tidak memiliki semangat dalam proses pembelajaran terutama dalam baca tulis al-Quran.
- b. Guru sebagai pengajar mampu menjadi teladan yang baik sehingga peserta didik dapat mencontoh perilaku guru serta mengamalkan dalam kehidupan masing-masing.
- c. Guru diharapkan lebih mempelajari tentang model-model dan metode pembelajaran sehingga suasana kelas tidak monoton.

2. Bagi Siswa

- a. Siswa diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dalam diri masing-masing terutama dalam baca tulis al-Quran, karena di dalam al-Quran banyak hikmah yang dapat diambil sehingga siswa dapat mengamalkan dan membiasakan diri untuk membaca dan menulis al-Quran yang baik dan benar.
- b. Siswa diharapkan untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran, baik bertanya maupun berpendapat.

3. Bagi Sekolah

Sekolah seyogyanya lebih meningkatkan dukungan terhadap penggunaan serta perkembangan atau inovasi model pembelajaran dan memberikan kemudahan terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan melengkapi saran dan prasarana keterlaksanaan pembelajaran agar proses pembelajaran lebih optimal.

4. Bagi Prodi PAI

Dapat dijadikan sebagai sumber informasi bagi Prodi IPAI dalam mengembangkan atau kolaborasi model pembelajaran Tajribi dengan *Teams Games Tournament* pada proses pembelajaran. Selain itu, peneliti menyarankan kepada para pembaca terutama mahasiswa yang sedang

melaksanakan penelitian agar meneliti tentang penelitian tindakan terutama dalam menyelesaikan permasalahan yang sulit diatasi di dalam kelas.