BAB V
PENUTUP

A. Penutup

Puji syukur peniliti panjatkan ke hadirat Allah swt. berkat rahmat hidayah dan inayah-Nya, penelitian ini dapat terselesaikan.

Peneliti menyadari dalam penyusunan skripsi ini sudah barang tentu masih banyak kesalahan dan kekurangan, hal ini disebabkan keterbatasan kemampuan peneliti. Untuk itu peneliti, mengharapkan saran, kritik yang konstruktif dari para pembaca demi perbaikan karya mendatang.

Akhirnya semoga skripsi ini merupakan salah satu amal shaleh peneliti dan dapat bermanfaat bagi pembaca semua. Amin.

B. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab IV, pada skripsi yang berjudul: *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* sebagai Metode Peningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Materi Khalifah Ali Bin Abi Thalib Siswa Kelas VI MI Arrosyidin Pancuranmas Secang Magelang Semester Genap Tahun Pelajaran 2010/2011, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Cara penerapan metode pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Materi Sejarah Khalifah Ali Bin Abi Thalib Siswa Kelas VI MI Arrosyidin Pancuranmas Kecamatan Secang Kabupaten Magelang Semester Genap Tahun Pelajaran 2010/2011 terdiri dari empat tahapan yaitu: pengajaran, belajar tim, turnamen, dan rekognisi tim..
2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan penggunaan metode pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament,* hasil belajar siswa setiap siklusnya mengalami peningkatan, dari yang kurang baik menjadi baik. Secara berturut-turut (berdasar siklus I dan II) hasil belajar

materi Sejarah Khalifah Ali bin Abi Thalib pada Siswa Kelas VI MI Arrosyidin Pancuranmas Kecamatan Secang Kabupaten Magelang Semester Genap Tahun Pelajaran 2010/2011 adalah sebagai berikut: rata-rata kelas mencapai 61,67 dan ketuntasan klasikal 66,67 % pada siklus I sedangkan pada siklus siklus II rata-rata kelas sebesar 72,67 dan ketuntasan klasikal mencapai 86,67%.

C. Saran

Berdasarkan hal-hal yang telah dikemukakan dalam kajian perbaikan pembelajaran ini selanjutnya dapat diajukan beberapa saran sebagai beriku:

1. Untuk Kepala Sekolah
   a. Hendaknya memfasilitasi guru dalam melaksanakan pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan, termasuk dalam menggunakan pendekatan pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* agar hasil belajar siswa menjadi lebih baik.
   b. Hendaknya menganjurkan para guru agar selalu menggunakan pembelajaran yang bernuansa PAIKEM salah satunya pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament*
2. Untuk Guru
   a. Hendaknya guru selau inovatif terhadap pembelajaran agar paradigma lama bahwa guru mengajar hanya duduk,diam,dengar,catat,hafal dapat terkikis. Untuk itu penggunaan pembelajaran kooperatif model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* menjadi salah satu alternatif dalam pembelajaran.
   b. Hendaknya guru menjadi fasilitator dan sumber belajar bagi siswa.
   c. Hendaknya mampu memberikan motivasi belajar yang lebih tinggi terhadap peserta didik, sehingga hasil belajarnya menjadi lebih optimal.
   d. Melakukan bimbingan secara intensif kepada siswa yang lambat dalam memahami materi pelajaran, sehingga ada kesejajaran dengan siswa lain yang lebih pandai.
   e. Melakukan analisis terhadap berbagai permasalahan yang terjadi,

sehingga dapat segera dicarikan solusinya.

3. Untuk Peserta Didik

Hendaknya lebih aktif dalam melaksanakan pembelajaran dengan pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* sehingga hasil belajar yang diharapkan menjadi lebih baik.

4. Untuk Pengembangan Metode *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament*

Perlunya pembiasaan penerapan metode pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* dengan berbagai inovasi misalnya dengan mengadakan "penantang" bagi jawaban siswa sehingga tahapan turnamen bisa lebih kompetitif dan menyenangkan.