

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi pokok Dinasti Ayyubiyah kelas VIII MTs An-Nuur Palangka Raya dan kesimpulannya sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi pokok Dinasti Ayyubiyah terlaksana tetapi tidak melibatkan semua siswa dalam kegiatan turnamen hal tersebut karena materi yang terlalu luas untuk dua kali pertemuan sehingga waktu yang digunakan untuk kegiatan diskusi dan turnamen selalu terpotong digunakan untuk menjelaskan materi sehingga waktu untuk kegiatan turnamen tidak mencukupi.
2. Penerapan *Teams Games Tournament* mendapat respon dari siswa hal tersebut terlihat dari keaktifan dan antusias siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta kegiatan diskusi dan pelaksanaan turnamen.
3. Faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* sebagai berikut: (a).Guru HM memahami langkah dalam model *Teams Games Tournament*, (b). Penguasaan guru terhadap materi yang akan diajarkan, (d).Pemilihan media yang tepat, (e). Tersedia sarana seperti ruang kelas yang nyaman dan sehingga ikut menunjang dalam keberhasilan proses pembelajaran. Faktor penghambatnya

seperti: (a). Materi yang dijelaskan dalam dua kali pertemuan terlalu luas sehingga guru harus memaparkan semua materi dan waktu yang digunakan untuk kegiatan diskusi dan turnamen selalu terpotong dan digunakan untuk menjelaskan materi hasilnya waktu untuk kegiatan turnamen tidak mencukupi (b). Lima siswa tidak mau terpisah dari teman sebangku ketika pembagian kelompok (c). Satu siswa yang sedang sakit ketika mengikuti pelajaran.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan di atas, perlu kiranya peneliti berikan sumbangan pemikiran berupa saran-saran bagi semua pihak terhadap keberhasilan dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sebagai berikut:

1. Bagi guru, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran di kelas terlebih untuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam agar siswa lebih paham materi yang dipelajari, siswa lebih aktif, melatih kerjasama, menanamkan sifat toleransi, saling membantu dan saling berbagi ilmu kepada siswa lain.
2. Bagi guru sebelum menerapkan model pembelajaran kooperatif diharapkan terlebih dahulu menyiapkan semua alat ataupun bahan-bahan yang nantinya mendukung proses pembelajaran serta seorang guru juga diharapkan mampu mengatasi kelemahan-kelemahan model *Teams Games Tournament* seperti terlalu banyak waktu yang dibutuhkan ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran.

3. Sekolah hendaknya menyediakan sarana dan prasarana yang dapat membantu meringankan tugas guru untuk menyampaikan materi yang diajarkan. Karena dengan kelengkapan sarana dan prasarana sangat membantu dalam kinerja guru ketika pelaksanaan pembelajaran berlangsung.