BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada Bab IV, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament pada pembelajaran pendidikan agama kristen dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini terbukti dengan tingkat keberhasilan motivasi belajar siswa kelas IV SDN 14 Gandangbatu Sillanan pada pembelajaran pendidikan agama kristen dengan mengunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournamet mengalami peningkatan yaitu pada tindakan siklus I terdapat 58% dan pada siklus II mengalami peningkatan yaitu 82% siswa dalam kelas. Setelah dilakukan tindakan siklus I terlihat bahwa penelitian belum dikatakan berhasil karena masih ada siswa yang ketika diberikan tugas mengeluh sebelum mengerjakan tugas tersebut. Oleh karena itu, dari kendala tersebut kembali dilaksanakan perbaikan pada siklus II , sehingga pada siklus II persentase motivasi belajar siswa mengalami peningkatan dengan persentase rata-rata 82% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pada pelaksanaan siklus II persentase motivasi belajar siswa telah mencapai kentuntasan berdasarkan pada indikator capaian/ indikator keberhasilan.

B. Saran

Sebagai tindak lanjut dari hasil penelitian ini, maka dapat dikemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, sebaiknya guru dalam melaksanakan proses pembelajaran hendaknya guru dapat mempertimbangkan model pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan agama kristen untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran.
2. Bagi sekolah, peneliti menyarankan agar model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat diimplementasikan di sekolah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, namun sekolah juga perlu menyediakan fasilitas yang

memadai untuk dapat membantu dalam proses pembelajaran.