

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat disimpulkan

1. Hasil belajar Pendidikan Agama siswa SMA Swasta St. Thomas 2 Medan yang diajar dengan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* lebih tinggi daripada hasil belajar Pendidikan Agama siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran *Number Head Together (NHT)*
2. Siswa yang memiliki *locus of control* internal hasil belajar Agama Katoliknya lebih tinggi daripada hasil belajar Pendidikan Agama siswa yang memiliki *locus of control* eksternal
3. Interaksi antara strategi pembelajaran dengan *locus of control* terhadap Hasil belajar Pendidikan Agama siswa SMA Swasta St. Thomas 2 Medan

#### B. Implikasi

Berdasarkan hasil temuan yang diperoleh dalam penelitian ini, beberapa implikasi dari hasil penelitian ini yaitu

1. Strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* lebih efektif diterapkan dalam peningkatan hasil belajar Pendidikan Agama siswa SMA. Hal ini dikarenakan penerapan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* ini memberi pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar Agama Katolik.

2. Strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* ini diharapkan siswa mempunyai sikap yang tinggi untuk mengikuti mata pelajaran pendidikan Agama Katolik. Di samping itu Strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* mampu memotivasi siswa untuk membangun dan menemukan sendiri pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkannya dalam menyelesaikan persoalan belajarnya untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik.
3. Strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan suatu strategi pembelajaran yang pelaksanaannya menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sesuai dengan karakteristik siswa dan memberikan dampak positif pada siswa, di mana siswa dapat mengembangkan gaya belajarnya dengan bebas dalam menyampaikan pendapatnya guna memecahkan masalah belajar secara tuntas. Siswa tidak hanya dituntut agar menguasai materi pelajaran, akan tetapi bagaimana siswa dapat menggunakan potensi yang dimilikinya. Siswa yang memiliki *locus of control internal* akan memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi jika diajarkan dengan Strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dibandingkan dengan strategi pembelajaran *Number Head Together (NHT)*.
4. Strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dalam pembelajaran Pendidikan Agama yang berimplikasi terhadap perencanaan dan pengembangan strategi pembelajaran lainnya. Penerapan strategi pembelajaran yang bervariasi merupakan salah satu strategi untuk menciptakan suasana pembelajaran lebih bermakna, kreatif, dan menarik, sehingga terjadi interaksi antara guru dan siswa dalam melakukan proses

pembelajaran. Hasil belajar siswa juga dipengaruhi oleh keterampilan guru dalam merancang pembelajaran. Suasana kelas dalam penerapan Strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* lebih ceria sebab suasana kelas sudah ditata sedemikian, sehingga siswa aktif untuk belajar.

5. Penerapan Strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* bukan difokuskan terhadap *Teacher-Centered* tetapi lebih difokuskan terhadap *Student-Centered* karena dengan strategi penyampaian dan pengelola pengajaran dalam Strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* diharapkan adanya perpaduan antara siswa dan gurunya sebagaimana filosofi Strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dimodelkan dengan sebuah simfoni. Dalam hal ini siswa bukan saja terdidik belajar mandiri secara individu, sebaliknya adanya kebersamaan antara siswa untuk maju bersama karena dengan strategi penyampaian dan pengelola pengajaran dalam strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* diharapkan tidak ada siswa yang tidak termotivasi.
6. Dalam upaya untuk menumbuhkembangkan situasi yang kondusif dalam pembelajaran, guru hendaknya mengambil posisi sebagai fasilitator dan mediator pembelajaran. Peran sebagai fasilitator dan mediator pembelajaran akan memberikan kesempatan yang luas kepada siswa untuk mengemukakan gagasan dan argumentasinya, sehingga siswa terhindar dari cara belajar menghafal.
7. Hasil penelitian ini juga dapat memotivasi guru dalam mengembangkan Strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dan mempublikasikannya ke media cetak dan jaringan internet. Pengembangan

model bimbingan karir yang tepat harus disesuaikan dengan karakteristik siswa. Dalam mengembangkan khasanah pengetahuan di bidang pendidikan dalam upaya pengenalan model bimbingan karir dengan model *decision making* dapat dikembangkan melalui MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran) atau pun pelatihan-pelatihan bagi guru, workshop ataupun seminar yang memacu guru dalam menggunakan strategi pembelajaran yang menyenangkan dan disesuaikan dengan karakteristik siswa.

### C. Saran

Berdasarkan simpulan dan implikasi seperti yang telah dikemukakan, maka disarankan beberapa hal berikut ini :

1. Para guru Pendidikan Agama disarankan untuk menggunakan Strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dapat menghilangkan kebosanan siswa dalam pembelajaran Agama Katolik
2. Guru SMA perlu memperhatikan *locus of control* siswa yang merupakan aspek kognitif memberikan pengaruh yang besar terhadap hasil belajar siswa
3. Penerapan Strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* yang sesuai dengan karakteristik siswa dan sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Maka guru perlu merancang dan mengembangkan Strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* yang berkaitan dengan Agama Katolik.
4. Untuk kesempurnaan penelitian ini, disarankan kepada peneliti untuk mengadakan penelitian lanjutan dengan melibatkan variabel moderator lain seperti IQ, kecerdasan linguistik, gaya belajar, kemampuan penalaran, motivasi, dan lain-lain. Perlu juga menambah populasi dan sampel yang lebih

besar lagi, untuk mengecilkan tingkat kesalahan dan meningkatkan ketelitian hasil dari penelitian



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY