

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terkait dengan Penanaman Nilai-Nilai Karakter Melalui *Team Games Tournament (TGT)* Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 12 Pesisir Selatan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Penanaman Nilai-Nilai Karakter melalui Model *Team Games Tournament (TGT)* dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah Negeri 12 Pesisir Selatan yaitu tidak terlepas dari kinerja guru IPS dengan bantuan ketersediaan media pendukung seperti laptop, *in focus*, buku cetak, modul ajar dan juga berupa Penghargaan (*reward*). Dapat disimpulkan bahwa adanya model *Team Games Tournament (TGT)* dalam proses pembelajaran telah memberikan dampak baik dalam meningkatkan nilai-nilai karakter peserta didik, hal ini dibuktikan dengan banyaknya perubahan pada diri peserta didik seperti lebih komunikatif dalam berbicara tidak lagi malu-malu serta meningkatkan karakter kejujuran. Selain itu, Peserta didik sangat antusias belajar IPS menggunakan model *Team Games Tournament (TGT)* ini.
2. Dampak Penanaman Nilai-Nilai Karakter melalui model *Team Games Tournament (TGT)* dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah Negeri 12 Pesisir Selatan yaitu telah memberikan kontribusi dampak baik terhadap pelaksanaan proses pembelajaran IPS dalam menanamkan nilai-nilai karakter. Hal ini

dibuktikan dengan terjadinya perubahan signifikan pada peserta didik seperti lebih antusias dalam belajar IPS, hilangnya paradigma tentang IPS Pelajaran yang membosankan, menumbuhkan nilai-nilai karakter yang lebih baik diantaranya komunikatif dan kejujuran karena dalam model *Team Games Tournament* (TGT) siswa memiliki banyak interaksi antar kelompok dalam memenangkan sebuah tim dalam proses pembelajaran IPS di Madrasah Tsanawiyah Negeri 12 Pesisir Selatan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di Madrasah Tsanawiyah Negeri 12 Pesisir Selatan, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Pembaca agar dapat memberikan kritik dan saran terhadap skripsi ini baik dari segi tulisan maupun informasi yang ada didalamnya agar dapat menjadi lebih baik lagi.
2. Bagi Guru Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) diharapkan agar dapat semakin meningkatkan Penanaman Nilai-Nilai Karakter Melalui *Team Games Tournament* (TGT) dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 12 Pesisir Selatan.
3. Bagi siswa-siswi Madrasah Tsanawiyah Negeri 12 Pesisir Selatan diharapkan elalu menjaga semangat dan minat belajarnya, kejarlah cita-cita setinggi mungkin jangan pernah menyerah, senantiasa taat kepada Allah SWT., berbakti kepada kedua orangtua, patuh kepada guru menjaga karakter baik di lingkungan sekolah maupun luar sekolah.

4. Bagi penulis yang akan datang semoga hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan dalam penyusunan desain penelitian selanjutnya yang relevan dan lebih variatif.



DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, F. (2021). *Variasi Metode Mengajar Guru Dalam Mengatasi Kejenuhan Siswa Di Sekolah Menengah Pertama*. *Jurnal Paris Langkis*, 2(1), 68–82. <https://doi.org/10.37304/paris.v2i1.3316>
- Aisyah, S. (2022). *Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Metode Team Game Tournament (TGT) pada Siswa Kelas VII-3 SMP Negeri 2 Tembilahan Tahun Pelajaran 2019/2020*. 6.
- Ali, A. (2023). *Pendidikan Akhlak Dan Karakter Sebagai Landasan Teori Pendidikan Karakter Bangsa Indonesia*. *Hawari : Jurnal Pendidikan Agama dan Keagamaan Islam*, 2(1). <https://doi.org/10.35706/hw.v2i1.5310>
- Ananda, R. (2017). *Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas Iv Sd Negeri 016 Bangkinang Kota*. 1.
- Andi, D., Abid, M., Sunarsi, D., & Akbar, I. R. (2021). *Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Nilai-Nilai Kearifan Lokal Di Mts Darul Huda Kp. Cimuncang Kabupaten – Tasikmalaya*. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(3), 149–153. <https://doi.org/10.54371/jiip.v4i3.227>
- Ar, A. Z. (2016). *Kode Etik Guru Dalam Meningkatkan Profesionalisme Pendidik; Reaktualisasi Dan Pengembangan Kode Etik Guru Di Madrasah Aliyah Darul Amin Pamekasan*. *Jurnal Pendidikan Agama Islam (Journal of Islamic Education Studies)*, 4(2), 271. <https://doi.org/10.15642/jpai.2016.4.2.271-292>
- Billah, A. (2016). *Pendidikan Karakter Untuk Anak Usia Dini Dalam Perspektif Islam Dan Implementasinya Dalam Materi Sains*.
- Handayani, A. D. (2020). *Penerapan Strategi Dictoglos Untuk Meningkatkan Kemampuan Menceritakan Kembali Peristiwa Sejarah*. *MIDA : Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 3(1), 30–43. <https://doi.org/10.52166/mida.v3i1.1838>
- Ichsan, F. N. (n.d.). *Implementasi Perencanaan Pendidikan Dalam Meningkatkan Karakter Bangsa Melalui Penguatan Pelaksanaan Kurikulum*.
- Izzatunnaifiza Bustami, S., Fatchiatuzahro, & Asriani. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Dengan*

Menggunakan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Siswi Kelas Vii Mts Ummul Quro Al-Islami Bogor. Shawtul 'ARAB, 3(2), 82–96. <https://doi.org/10.51192/sa.v3i2.766>

Khamalah, N. (2017). *Penguatan Pendidikan Karakter di Madrasah. Jurnal Kependidikan*, 5(2), 200–215. <https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.2109>

Kosambi, A. M., Pd, M., Sapoetri, N. I., & Pd, S. (2016). *Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik Tentangpeninggalan Sejarah Hindu-Budha Islam Pada Pembelajaran Ips Melalui Model Pembelajaran Make-A Match Di Sdn Karang Mulya Ii*.

Kusnoto, Y. (2017). *Internalisasi Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Pada Satuan Pendidikan*. 4(2).

Kusuma, A. P., & Khoirunnisa, A. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match dan Team Games Tournament terhadap Hasil Belajar. NUMERICAL: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 1. <https://doi.org/10.25217/numerical.v2i1.186>

Mansir, F. (2020). *Kesejahteraan Dan Kualitas Guru Sebagai Ujung Tombak Pendidikan Nasional Era Digital. Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 8(2), 293. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v8i2.829>

Marwati, E., Anugrahana, A., & Yan Ariyanti, P. B. (2023). *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT) Kelas IV SD Negeri Plaosan 1. Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2601–2607. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.5609>

Mawarni, P. Y., Khasanah, U., Setyansah, R. K., & Sholikhah, Hi. (2023). *Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament Berbantuan Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 08.

Muhammad Sulhan. (2018). *Pendidikan Karakter Berbasis Budaya Dalam Menghadapi Tantangan Globalisasi. Visipena Journal*, 9(1), 159–172. <https://doi.org/10.46244/visipena.v9i1.450>

Nababanyanti, D. N. (2023). *Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Dalam Pembelajaran Pak*. 2.

Natasya, P., & Sabri, A. (2023.). *Preparation Of Social Studies Teachers In Facing The Merdeka Curriculum In Grade Vii Of Smpn 30 Padang*.

- Ningsih, R., Hardiyansyah, M. R., Nugraha, M. A., Nurasiah, N., & Azis, A. (2023). *Analisis Pelaksanaan Pendidikan Karakter Untuk Mengatasi Krisis Moral Mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Islam Sumatera Utara*. *Education & Learning*, 3(2), 20–25. <https://doi.org/10.57251/el.v3i2.1033>
- Nugraha, M. (2018). *Manajemen Kelas Dalam Meningkatkan Proses Pembelajaran*. 4(01).
- Permadi, R. N., Kartikowati, S., & Rizka, M. (2023). *Efektivitas Penerapan Strategi Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa SMP*. *Journal of Education Research*, 4(1), 197–202. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i1.139>
- Rahman, Abdul Rahman, Munandar, S. A., Fitriani, A., & Karlina, Y. (n.d.). *Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan*.
- Rizkah, R. (2023). *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ips*. *Jurnal Ilmiah IPS dan Humaniora (JIIH)*, 1(2), 48–51. <https://doi.org/10.61116/jiih.v1i2.168>
- Rofiq, M. A., Mahmud, M. E., & Musfiroh, I. A. (2019). *Peningkatan Hasil Belajar Fiqih Melalui Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Kelas V MI At Tarbiyah Loa Janan*. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1), 109–129. <https://doi.org/10.21093/twt.v6i2.2063>
- Rosad, A. M. (2019). *Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Manajemen Sekolah*. *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan*, 5(02), 173. <https://doi.org/10.32678/tarbawi.v5i02.2074>
- Siregar, R. L. (2021). *Memahami Tentang Model, Strategi, Metode, Pendekatan, Teknik, Dan Taktik*. 10(1).
- Tarihoran, E. (2019). *Guru Dalam Pengajaran Abad 21*.
- Ulfia, T., & Irwandani, I. (2019). *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT): Pengaruhnya Terhadap Pemahaman Konsep*. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(1), 140–149. <https://doi.org/10.24042/ij sme.v2i1.4220>
- Wati, M., & Anggraini, W. (2019). *Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw: Pengaruhnya Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa*.

Indonesian Journal of Science and Mathematics Education, 2(1), 98–106. <https://doi.org/10.24042/ij sme.v2i1.3976>

Zaifullah, Z., Cikka, H., & Kahar, M. I. (2021). *Strategi Guru Dalam Meningkatkan Interaksi Dan Minat Belajar Terhadap Keberhasilan Peserta Didik Dalam Menghadapi Pembelajaran Tatap Muka Di Masa Pandemi Covid 19. Guru Tua : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 9–18. <https://doi.org/10.31970/gurutua.v4i2.70>

