

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data, dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Kondisi awal motivasi belajar Akidah Akhlak pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol sebelum diberikan perlakuan sama-sama berada pada kategori sangat tinggi dan terbukti setara melalui uji kesetaraan awal menggunakan *independent sample t-test* terhadap data *pre-test* yang menghasilkan nilai Sig. (2 – tailed) sebesar 0,830 ($> 0,05$). Setelah diberikan perlakuan, kelompok eksperimen mengalami kenaikan nilai rata-rata (*mean*) motivasi belajar Akidah Akhlak yang signifikan dari 46,87 menjadi 48,81, melalui hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai Sig. (2 – tailed) sebesar 0,001 ($< 0,05$) serta berhasil memenuhi tiga indikator motivasi belajar Santrock, yaitu pilihan tugas, intensitas usaha, dan ketekunan. Sebaliknya, kelompok kontrol hanya mengalami perubahan nilai rata-rata (*mean*) motivasi belajar Akidah Akhlak yang sangat tipis dari 47,09 menjadi 47,25, melalui hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai Sig. (2 – tailed) sebesar 0,643 ($> 0,05$) yang menegaskan tidak terdapat peningkatan yang signifikan pada motivasi belajar Akidah Akhlak kelompok kontrol sebelum dan sesudah perlakuan.
2. Penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Nearpod terbukti lebih efektif dibandingkan dengan metode konvensional dalam meningkatkan motivasi belajar Akidah Akhlak di MTsN 2 Mojokerto. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji hipotesis utama menggunakan *independent sample t-test* terhadap data *N-gain* yang menghasilkan nilai Sig. (2 – tailed) sebesar 0,009 ($< 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Meskipun nilai rata-rata (*mean*) *N-gain* kelompok eksperimen sebesar 0,1495 dan kelompok kontrol sebesar 0,0215 yang menurut kriteria Hake termasuk dalam kategori rendah ($g < 0,30$). Hal ini akibat dari nilai

awal motivasi belajar Akidah Akhlak yang sudah sangat tinggi, namun keunggulan efektivitas pada kelompok eksperimen tetap terbukti jauh lebih baik dibandingkan kelompok kontrol. Efektivitas ini terjadi karena sinergi antara model pembelajaran kooperatif Slavin, teori belajar konstruktivisme sosial Vygotsky, serta fitur gamifikasi dan *instant feedback* media digital Nearpod.

B. Implikasi

1. Implikasi Teoretis

Secara teori, hasil penelitian ini memberikan dampak penting bagi khasanah teori belajar:

- a. Menguatkan Teori Belajar Konstruktivisme Sosial Lev Vygotsky: Hasil penelitian ini membuktikan bahwa proses belajar akan lebih efektif apabila terjadi dalam *Zone of Proximal Development* (ZPD), yaitu ruang di mana siswa dapat mencapai potensi belajar maksimalnya melalui bantuan teman sebaya (*peer tutoring*).
- b. Menguatkan Model Pembelajaran Kooperatif Robert E. Slavin: Hasil penelitian ini menegaskan bahwa lima komponen utama metode TGT (*class presentation, teams, games, tournament, dan team recognition*) memiliki konsistensi yang tinggi dalam meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik di dalam kelas.
- c. Menguatkan Teori Motivasi Belajar John W. Santrock: Hasil penelitian ini membuktikan bahwa motivasi belajar tidak muncul secara spontan, melainkan hasil dari interaksi berkelanjutan antara kebutuhan personal siswa dengan lingkungan belajar yang mendukung melalui pemenuhan indikator pilihan tugas, intensitas usaha, dan ketekunan.
- d. Memperluas Relevansi Kerangka *N-gain* Richard R. Hake: Hasil penelitian ini membuktikan keberadaan fenomena *ceiling effect* dalam kerangka Hake, di mana kondisi awal motivasi belajar yang sudah tinggi secara matematis membatasi ruang pertumbuhan *N-gain*, sekaligus membuktikan bahwa efektivitas intervensi tetap dapat dievaluasi secara valid melalui perbandingan antarkelompok.

2. Implikasi Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini membawa dampak langsung terhadap pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah:

- a. Bagi Guru dan Proses Belajar: Penerapan metode TGT berbantuan media Nearpod menghemat waktu guru dalam mengelola turnamen dan mengoreksi nilai, sekaligus mengubah suasana kelas menjadi lebih interaktif.
- b. Bagi Kebijakan Pembelajaran Agama: Hasil penelitian ini membuktikan bahwa materi agama yang abstrak seperti Akidah Akhlak memerlukan sentuhan teknologi interaktif agar tetap menarik, relevan, dan sesuai dengan karakteristik belajar generasi digital saat ini.

C. Saran

Berdasarkan hasil, kesimpulan, dan implikasi penelitian yang telah diperoleh, peneliti memberikan saran praktis bagi pihak-pihak terkait:

1. Bagi Guru Mata Pelajaran Akidah Akhlak: Guru disarankan untuk mulai mencoba menggunakan metode TGT berbantuan media Nearpod ini sebagai salah satu pilihan saat mengajar di kelas.
2. Bagi Kepala Madrasah MTsN 2 Mojokerto: Pihak madrasah diharapkan dapat terus mendukung para guru untuk memanfaatkan fasilitas teknologi dan internet di madrasah untuk mengembangkan metode dan media pembelajaran berbasis digital, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih modern, interaktif, dan menyenangkan.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya: Mengingat penelitian ini memiliki keterbatasan berupa kondisi awal motivasi belajar yang sudah sangat tinggi, sehingga menghasilkan *N-gain* yang berada di kategori rendah. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mencoba menerapkan metode ini pada sekolah atau mata pelajaran lain yang kondisi awal motivasi belajar siswanya masih berada di kategori rendah. Selain itu, peneliti selanjutnya juga bisa mengukur pengaruh metode ini terhadap variabel lain seperti hasil belajar.