

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Implementasi pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan Media Kahoot secara efektif meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII pada materi Usaha dan Energi. Hal ini terbukti dengan mayoritas siswa menunjukkan tingkat motivasi yang sangat tinggi dan tinggi setelah mengikuti pembelajaran. Aspek kompetisi yang sehat dalam TGT, kerja sama tim, serta fitur interaktif dan gamifikasi yang ditawarkan oleh Media Kahoot berhasil menumbuhkan antusiasme dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.
2. Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang diintegrasikan dengan Media Kahoot memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada materi Usaha dan Energi. Seluruh siswa berhasil mencapai kategori hasil belajar baik hingga sangat baik, menunjukkan penguasaan materi yang memuaskan setelah mengikuti pembelajaran. Keterlibatan aktif siswa dalam diskusi kelompok, pemahaman konsep melalui kuis interaktif Kahoot, serta umpan balik langsung yang diberikan berkontribusi signifikan terhadap peningkatan hasil belajar.

B. Saran

1. Guru disarankan untuk terus mengembangkan dan menerapkan model pembelajaran inovatif seperti *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis Kahoot dalam proses belajar mengajar. Model ini terbukti mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan. Namun, guru juga perlu memperhatikan keterlibatan semua

anggota kelompok agar tidak terjadi dominasi oleh siswa tertentu, serta memberikan bimbingan yang adil agar kerja sama dalam tim berjalan optimal.

2. Penelitian ini masih memiliki keterbatasan, terutama dari segi cakupan sampel dan waktu pelaksanaan yang terbatas pada satu kelas dan satu materi. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk menguji penerapan model TGT berbasis Kahoot pada mata pelajaran dan jenjang kelas yang berbeda, serta melibatkan jumlah sampel yang lebih besar agar hasil penelitian menjadi lebih general dan representatif.