BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai *Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Berbasis Kahoot terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII pada Mata Pelajaran Fikih di SMP 2 Kertak Hanyar*, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran TGT berbasis Kahoot terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai *posttest* secara signifikan pada kelas eksperimen dibandingkan nilai *pretest*, dengan nilai signifikansi $p < 0,05$ dan ukuran efek Cohen's *d* sebesar 2,10 yang masuk kategori "efek sangat besar". Artinya, pembelajaran interaktif berbasis permainan seperti *Kahoot* mampu mendorong keterlibatan dan pemahaman siswa secara lebih baik.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas yang menggunakan model TGT-Kahoot dengan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional. Hasil uji *independent sample t-test* menunjukkan perbedaan rata-rata nilai *posttest* sebesar 20,94 poin, dengan nilai Cohen's *d* sebesar 3,38 yang juga menunjukkan "efek sangat besar". Ini berarti bahwa penggunaan TGT-Kahoot secara signifikan lebih efektif dibandingkan metode ceramah dalam meningkatkan pencapaian belajar siswa pada mata pelajaran Fikih.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, peneliti memberikan beberapa rekomendasi sebagai berikut:

5. Guru PAI. Disarankan agar guru mencoba menerapkan model pembelajaran TGT berbasis *Kahoot* sebagai alternatif inovatif dalam proses pembelajaran, khususnya pada materi-materi yang membutuhkan pemahaman konsep secara mendalam dan keterlibatan aktif siswa.
6. Sekolah. Pihak sekolah sebaiknya memberikan pelatihan dan fasilitas pendukung seperti perangkat *gadget*, *proyektor*, dan akses internet yang memadai untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi seperti *Kahoot*, agar pelaksanaannya berjalan efektif.
7. Siswa. Siswa diharapkan lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran berbasis *game* edukatif seperti *Kahoot*, karena metode ini tidak hanya menyenangkan tetapi juga terbukti meningkatkan pemahaman dan prestasi belajar.
8. Peneliti Selanjutnya. Penelitian ini dapat dijadikan referensi awal untuk eksplorasi lebih lanjut, misalnya mengkaji pengaruh model TGT berbasis *Kahoot* pada mata pelajaran lain, tingkatan pendidikan yang berbeda, atau menggabungkannya dengan model pembelajaran lain dalam konteks hybrid learning.
9. Pengembangan Kurikulum. Penerapan metode TGT berbasis *Kahoot* sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan pada

pembelajaran yang menyenangkan, diferensiatif, dan menumbuhkan motivasi siswa. Oleh karena itu, model ini layak dipertimbangkan untuk integrasi dalam perencanaan pembelajaran jangka panjang.