

## BAB V. SIMPULAN DAN IMPLIKASI

### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media permainan ular tangga digital berpengaruh signifikan terhadap keaktifan belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Purwokerto. Siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model ini menunjukkan tingkat keaktifan belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menerapkan model pembelajaran konvensional, yang cenderung memiliki keaktifan lebih rendah. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang berbasis permainan mampu meningkatkan interaksi sosial dan motivasi siswa melalui kompetisi yang menyenangkan serta penghargaan dari guru, sejalan dengan teori konstruktivisme sosial Lev Vygotsky dan *cooperative learning* Robert Slavin. Selain itu, penggunaan media permainan ular tangga digital dalam model TGT menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik, sehingga meningkatkan partisipasi aktif siswa serta efektivitas pembelajaran dibandingkan metode konvensional.

## B. Implikasi

Berdasarkan pada simpulan di atas, terdapat beberapa implikasi yang dapat diterapkan sebagai berikut:

### 1. Guru

Guru dapat mengimplementasikan model pembelajaran TGT berbantuan permainan ular tangga digital untuk meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran yang menuntut partisipasi aktif. Model pembelajaran ini sangat cocok diterapkan di berbagai jenjang pendidikan, terutama di kelas X dan XI, karena pada jenjang ini siswa masih memiliki waktu pembelajaran yang lebih fleksibel dibandingkan kelas XII yang lebih fokus pada persiapan ujian dan kelulusan. Penerapan yang tepat terhadap model pembelajaran ini dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa serta mendorong keterampilan kerja sama dan komunikasi yang lebih baik dalam lingkungan belajar.

### 2. Sekolah

Sekolah dapat mengintegrasikan media permainan digital sebagai bagian dari metode pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa. Pihak sekolah, terutama bagian kurikulum, dapat mengadakan pelatihan bagi guru mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif berbasis teknologi agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik. Sekolah dapat menyediakan fasilitas

seperti perangkat digital, koneksi internet yang stabil, serta perangkat lunak edukatif yang sesuai untuk mendukung efektivitas model pembelajaran TGT. Hal ini bertujuan agar model pembelajaran berbasis permainan digital dapat diterapkan secara optimal di berbagai mata pelajaran.

### 3. Siswa

Siswa dapat secara aktif mendukung penggunaan model pembelajaran TGT. Hal ini dapat menumbuhkan semangat belajar, meningkatkan rasa percaya diri, serta memperkuat keterampilan sosial seperti kerja sama, komunikasi, dan toleransi antar teman. Selain itu, suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik dan tahan lama. Penggunaan media digital yang dekat dengan dunia mereka juga dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan dalam kelas. Oleh karena itu, siswa diharapkan dapat lebih terbuka terhadap metode pembelajaran inovatif ini dan mampu memanfaatkannya secara maksimal untuk mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal.

## C. Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa keterbatasan sebagai berikut:

1. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang menggunakan media permainan ular tangga digital membutuhkan koneksi internet yang stabil

agar dapat berfungsi dengan baik. Namun, selama penelitian berlangsung, jaringan WiFi di sekolah memiliki kecepatan yang rendah, sementara sinyal dari penyedia layanan seluler juga kurang stabil atau lemah. Kondisi ini menyebabkan beberapa kendala teknis, seperti keterlambatan dalam mengakses permainan serta gangguan selama proses pembelajaran, sehingga penerapan model pembelajaran tidak dapat berjalan secara maksimal.

