

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data, pengujian hipotesis, dan pembahasan yang telah dijabarkan pada bab sebelumnya, maka kesimpulan penelitian ini dirumuskan sesuai dengan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) berbasis Zep Quiz berdasarkan hasil uji Wilcoxon pada kelas eksperimen yang menunjukkan nilai $Z = -4,908$ dan $p < .001$ serta effect size $r = 0,42771$ (kategori sedang). Sedangkan pada MIS Amanatul Muslimin, hasil uji Wilcoxon juga menunjukkan nilai $Z = -4,908$ dengan $p < .001$ dan effect size $r = 0,67207$, dapat disimpulkan bahwa Model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) berbasis Zep Quiz terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran Aqidah Akhlak. Peningkatan ini tidak hanya signifikan secara statistik, tetapi juga memiliki dampak praktis dalam proses pembelajaran, karena siswa menjadi lebih terlibat dalam diskusi, argumentasi, dan refleksi kritis melalui interaksi kelompok dan kompetisi akademik yang terstruktur. Integrasi elemen game-based learning melalui Zep Quiz mendorong keterlibatan aktif dan proses berpikir tingkat tinggi, sehingga mampu

memperkuat kemampuan analisis dan evaluasi siswa. Dengan demikian, penerapan model TGT berbasis Zep Quiz dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang efektif untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis.

2. Model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) berbasis Zep Quiz efektif meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik, sebagaimana dibuktikan melalui uji Wilcoxon dengan nilai $Z = -4,918$ dan $p < .001$, serta nilai N-Gain rata-rata 0,6424 (kategori sedang–cukup efektif) dan effect size $r = 0,53237$ (kategori kuat). Sedangkan pada MIS Amanatul Muslimin, hasil uji Wilcoxon juga menunjukkan nilai $Z = -4,705$ dengan $p < .001$ dan effect size $r = 0,6424$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan pemecahan masalah yang terjadi merupakan dampak nyata dari penerapan model pembelajaran kooperatif dengan dukungan media interaktif. Melalui kerja kelompok, kompetisi akademik, dan umpan balik cepat dalam pembelajaran berbasis permainan, siswa terlatih untuk mengidentifikasi masalah, menganalisis alternatif solusi, dan mengambil keputusan secara sistematis, reflektif, dan kolaboratif. Dengan demikian, model TGT berbasis Zep Quiz memiliki efektivitas tinggi dalam meningkatkan keterampilan pemecahan masalah pada mata pelajaran Aqidah Akhlak.

3. Hasil uji Mann–Whitney U, diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) $< 0,001$ dengan $Z = -3,527$, yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan kemampuan berpikir kritis antara siswa kelas eksperimen yang belajar dengan model TGT berbasis Zep Quiz dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Sedangkan pada MIS Amanatul Muslimin, hasil uji yang sama menunjukkan Asymp. Sig. (2-tailed) $< 0,001$ dengan $Z = -5,542$, yang menandakan perbedaan signifikan dan lebih kuat antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Peserta didik pada kelas TGT berbasis Zep Quiz menunjukkan kemampuan berpikir kritis yang lebih tinggi secara nyata, sehingga menegaskan bahwa model pembelajaran kooperatif berbasis permainan lebih efektif dibanding pendekatan konvensional dalam mengembangkan keterampilan berpikir logis, analitis, dan argumentatif.
4. Berdasarkan hasil uji Mann–Whitney U dengan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) $< 0,001$ dengan $Z = -4,390$ pada MIN 1 Jakarta Barat, serta $Z = -6,486$ pada MIS Amanatul Muslimin, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan pemecahan masalah peserta didik yang belajar dengan model TGT berbasis Zep Quiz dan peserta didik yang belajar dengan pembelajaran konvensional. Rata-rata peringkat pada kelas eksperimen lebih tinggi dibanding kelas kontrol, yang berarti model TGT berbasis Zep Quiz lebih optimal dalam

mengembangkan kemampuan pemecahan masalah. Perbedaan ini menunjukkan bahwa proses kolaborasi, kompetisi sehat, diskusi kelompok terstruktur, serta umpan balik cepat yang disediakan melalui media Zep Quiz memberi dampak positif terhadap kemampuan siswa dalam merumuskan solusi, mengevaluasi alternatif, dan mengambil keputusan yang tepat. Oleh karena itu, model TGT berbasis Zep Quiz terbukti lebih efektif dibanding metode konvensional dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dipaparkan, maka penelitian ini memiliki beberapa implikasi penting yang dapat ditinjau dari tiga dimensi: implikasi teoretis, implikasi praktis, dan implikasi kebijakan pendidikan, sebagaimana diuraikan berikut:

1. Implikasi Teoritis

Hasil penelitian ini memperkuat teori pembelajaran kooperatif Slavin (1995) yang menegaskan bahwa hasil belajar dapat ditingkatkan melalui kerja sama kelompok kecil dengan tanggung jawab individu dan kelompok yang seimbang. Melalui penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) berbasis Zep Quiz, peserta didik terbukti lebih aktif berpartisipasi, saling membantu memahami konsep Aqidah Akhlak,

serta termotivasi oleh suasana kompetitif yang sehat. Hal ini menunjukkan bahwa prinsip-prinsip dasar pembelajaran kooperatif — interaksi tatap muka, saling ketergantungan positif, dan tanggung jawab bersama — berjalan efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah.

Temuan ini juga menguatkan teori konstruktivisme Piaget dan Vygotsky, yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif melalui pengalaman dan interaksi sosial. Dalam proses TGT berbasis Zep Quiz, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi membangun pemahaman melalui diskusi, refleksi, dan pemecahan masalah bersama teman sebaya. Kegiatan turnamen dan kuis digital memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengasah kemampuan berpikir kritis sebagaimana dijelaskan oleh Ennis (2011), serta menerapkan langkah-langkah pemecahan masalah sebagaimana diuraikan oleh Polya (1973).

Selain itu, hasil penelitian ini mendukung teori pembelajaran multimedia Mayer (2009) yang menekankan efektivitas penggunaan media interaktif dalam memperkuat atensi dan pemrosesan informasi. Penggunaan Zep Quiz sebagai media digital memperkaya pengalaman belajar melalui kombinasi teks, visual, dan umpan balik langsung, sehingga memperkuat daya analisis dan refleksi peserta didik. Dalam

perspektif pendidikan Islam, temuan ini sejalan dengan pandangan Syed Muhammad Naquib al-Attas (1991) tentang pentingnya proses *ta'dīb* — pembentukan adab dan akhlak — melalui pengalaman belajar yang bermakna, kolaboratif, dan bernilai spiritual.

2. Implikasi Praktis dalam Pembelajaran

Secara praktis, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) berbasis Zep Quiz terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah peserta didik pada mata pelajaran Aqidah Akhlak. Temuan ini memiliki beberapa implikasi praktis bagi proses pembelajaran, khususnya dalam hal strategi pengajaran dan penguatan integrasi akidah serta akhlak:

- a. Peningkatan Strategi Pembelajaran: Guru dapat memanfaatkan model TGT berbasis kuis interaktif untuk mendorong keterlibatan aktif siswa, memfasilitasi kerja sama tim, meningkatkan motivasi belajar, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta keterampilan pemecahan masalah secara menyeluruh.
- b. Integrasi Nilai Akidah dan Akhlak: Model TGT berbasis Zep Quiz memungkinkan guru merancang aktivitas yang tidak hanya menilai kemampuan kognitif, tetapi juga menumbuhkan penginternalisasian

nilai-nilai Islam, sehingga siswa mampu menerapkan prinsip akidah dan akhlak dalam kehidupan sehari-hari.

3. Implikasi terhadap Pengembangan Kurikulum

Bagi pihak madrasah, temuan ini mendorong integrasi metode pembelajaran interaktif seperti TGT berbasis Zep Quiz ke dalam strategi pembelajaran, sehingga siswa lebih aktif, termotivasi, dan mampu bekerja sama dalam menyelesaikan masalah. Selain itu, madrasah dapat mengembangkan materi yang kontekstual dan relevan dengan pengalaman sehari-hari siswa, seperti pengamalan adab bertamu, untuk menjadikan pembelajaran lebih bermakna.

Bagi pihak luas, termasuk kementerian, pengembang kurikulum, dan pendidik secara umum, penelitian ini menjadi dasar untuk merancang kurikulum yang mengintegrasikan pembelajaran kolaboratif berbasis permainan dan kuis digital. Model ini dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Aqidah Akhlak secara nasional, menstandarisasi metode interaktif, serta meningkatkan profesionalisme guru dalam memfasilitasi pembelajaran kreatif, menarik, dan selaras dengan prinsip pendidikan Islam.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan implikasi yang telah diuraikan, maka peneliti memberikan beberapa saran yang dapat menjadi acuan bagi guru, lembaga pendidikan, dan peneliti selanjutnya sebagai berikut:

1. Untuk Guru

Guru Pendidikan Agama Islam hendaknya mengoptimalkan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) berbasis Zep Quiz dalam setiap proses pembelajaran, tidak hanya pada aspek penyampaian materi, tetapi juga dalam aktivitas kolaboratif dan pengembangan kemampuan berpikir kritis serta pemecahan masalah peserta didik. Beberapa langkah yang disarankan antara lain:

- a. Merancang rencana pelaksanaan pembelajaran (modul ajar) yang mengintegrasikan mekanisme TGT secara utuh, termasuk diskusi kelompok, strategi turnamen, dan evaluasi berbasis kuis interaktif;
- b. Mengaitkan materi Aqidah Akhlak dengan pengalaman nyata peserta didik, seperti praktik adab bertamu, interaksi sosial, dan refleksi nilai-nilai moral;

- c. Menjadi teladan akhlak dan fasilitator kolaboratif yang mendorong partisipasi aktif serta kerja sama siswa, bukan hanya penyampai materi;

2. Untuk Lembaga Pendidikan dan Kepala Madrasah

Lembaga pendidikan dan kepala madrasah perlu mendorong implementasi model pembelajaran inovatif yang tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga pengembangan karakter dan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Penerapan Team Games Tournament (TGT) berbasis Zep Quiz dapat menjadi strategi efektif untuk menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif, kompetitif secara sehat, dan menyenangkan. Beberapa langkah yang dapat dilakukan antara lain:

- a. Memfasilitasi pelatihan guru dalam merancang dan menerapkan pembelajaran kooperatif berbasis permainan dan kuis interaktif;
- b. Menyediakan sarana dan prasarana pendukung, seperti akses teknologi, ruang belajar fleksibel, dan perangkat evaluasi digital;
- c. Mengintegrasikan model pembelajaran inovatif dalam kebijakan madrasah, termasuk kurikulum, jadwal kegiatan, dan sistem penilaian;

- d. Mendorong budaya evaluasi berkelanjutan untuk menilai efektivitas metode pembelajaran terhadap pengembangan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan akhlak peserta didik.

3. Untuk Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya dapat memanfaatkan temuan penelitian ini sebagai dasar untuk mengembangkan studi lebih lanjut mengenai efektivitas model pembelajaran kooperatif berbasis permainan dan teknologi dalam konteks pendidikan agama Islam. Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan Team Games Tournament (TGT) berbasis Zep Quiz efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah, sehingga memberikan peluang bagi peneliti untuk mengeksplorasi aspek lain seperti motivasi belajar, kreativitas, dan pengembangan karakter. Beberapa saran untuk penelitian selanjutnya antara lain:

- a. Menguji model TGT berbasis Zep Quiz pada mata pelajaran lain atau jenjang pendidikan berbeda untuk mengetahui generalisasi temuan;
- b. Mengkombinasikan metode pembelajaran kooperatif dengan strategi lain, misalnya pembelajaran berbasis proyek atau flipped classroom, untuk mengukur dampak multidimensional terhadap pembelajaran Aqidah Akhlak;

- c. Menggunakan instrumen evaluasi yang lebih beragam, termasuk observasi, wawancara, dan penilaian portofolio, untuk mendapatkan data yang lebih komprehensif tentang aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik;
- d. Mengkaji faktor-faktor pendukung dan penghambat efektivitas model TGT berbasis Zep Quiz, seperti kesiapan guru, karakteristik siswa, dan dukungan teknologi.