BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan Umum

Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media interaktif *Genially* terbukti efektif terhadap meningkatnya motivasi belajar kelas VIII di SMP Negeri 12 Bandung. Ini dibuktikan melalui hasil analisis data yang menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan pada skor motivasi belajar siswa antara sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Melalui hasil N-Gain dan *uji paired sample t-test* hipotesis alternatif (H_1) diterima, yang artinya penerapan model TGT berbantuan *Genially* terbukti efektif terhadap motivasi belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan asumsi awal bahwa penggunaan model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan dapat meningkatkan motivasi belajar secara signifikan. Demikian, model TGT berbantuan *Genially* sangat direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang efektif, khususnya dalam upaya meningkatkan semangat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

5.2 Simpulan Khusus

- 5.2.1 Model TGT berbantuan *Genially* dapat memperkuat motivasi intrinsik siswa secara signifikan. Hal tersebut tercermin dari bertambahnya antusiasme, konsentrasi, dan keterlibatan aktif siswa sepanjang kegiatan pembelajaran berlangsung. Media *Genially* yang bersifat visual dan interaktif turut memperkuat keingintahuan dan ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran. Dorongan belajar muncul dari dalam diri siswa, bukan semata-mata karena kewajiban. Pembelajaran ini terbukti efektif membangkitkan motivasi internal melalui pendekatan yang menyenangkan dan menantang, sesuai dengan teori ARCS pada aspek *attention* dan *confidence*.
- 5.2.2 Pada aspek motivasi ekstrinsik, siswa menunjukkan peningkatan semangat belajar yang dipicu oleh faktor luar seperti penghargaan, pengakuan guru, dan sistem kompetisi dalam model TGT. Aspek *Confidence* meningkat karena siswa diberikan kesempatan untuk berhasil selama aktivitas kelompok dan

Popi Nuraeni, 2025

**EFEKTIVITAS PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)
BERBANTUAN MEDIA GENIALLY TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

turnamen, yang membangun rasa percaya diri mereka terhadap kemampuan akademik. Sementara itu, aspek *Satisfaction* juga mengalami peningkatan karena siswa merasa puas dengan pengalaman belajar yang menyenangkan, adanya umpan balik langsung, serta penghargaan yang diterima secara sosial. Strategi pembelajaran ini membuktikan bahwa motivasi belajar peserta didik bisa diperkuat melalui kombinasi antara kompetisi edukatif dan teknologi visual yang memberi penguatan positif terhadap proses dan hasil belajar.

5.3 Saran

Berdasarkan temuan penelitian dan simpulan yang telah dijelaskan sebelumnya, penulis memberikan beberapa saran yang dapat dipertimbangkan oleh berbagai pihak, diantaranya:

- A. Berdasarkan keterbatasan dalam penelitian ini yang hanya melibatkan satu kelas pada jenjang SMP dengan fokus pada motivasi belajar. Oleh karena itu, disarankan agar penelitian mendatang dilakukan dengan jangkauan yang lebih luas. Peneliti berikutnya dapat menerapkan model pembelajaran TGT berbantuan media *Genially* pada jenjang pendidikan yang berbeda, seperti SD atau SMA, maupun pada mata pelajaran lain untuk menguji konsistensi dan efektivitas pendekatan ini dalam konteks yang beragam. Selain itu, perlu ditambahkan variabel lain seperti hasil belajar, kreativitas, atau keterampilan sosial agar diperoleh pemahaman yang lebih menyeluruh mengenai dampak dari model pembelajaran tersebut.
- B. Disarankan untuk mengintegrasikan model pembelajaran TGT dengan media interaktif seperti *Genially* dalam proses pembelajaran. Penggunaan pendekatan ini terbukti mampu memperkuat motivasi belajar siswa, baik secara intrinsik maupun ekstrinsik. Pendidik dapat mewujudkan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik, berbasis kerja sama, dan penuh semangat kompetisi, selaras dengan karakter peserta didik di era digital saat ini. Di samping itu, pendidik juga diharapkan senantiasa meningkatkan dan mengembangkan kemampuan mereka. kompetensinya dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran agar mampu menyusun

materi ajar yang menarik dan interaktif. Pelatihan rutin dan *workshop* mengenai media pembelajaran digital perlu diikuti agar pemanfaatan teknologi menjadi lebih optimal dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.