

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Secara keseluruhan, hasil penelitian yang telah dilakukan Peneliti kepada SMAN 1 Kragilan khususnya kelas XI IIS 1 sebagai kelompok eksperimen dan kelas XI IIS 2 sebagai kelompok kontrol dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran kooperatif Berbasis Aplikasi *Who Wants To Be a Millionaire* terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Pada Materi Khotbah, Tablig, dan Dakwah” adalah baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian terkait penggunaan model pembelajaran berbasis aplikasi *Who Wants To Be a Millionaire* terhadap kemampuan kognitif siswa pada kelompok eksperimen yang memiliki nilai rata-rata yang lebih tinggi daripada kelompok kontrol.

Hasil pengujian uji hipotesis uji-t terhadap nilai *posttest* dari kedua kelompok menunjukkan bahwa bahwa nilai $\text{sig} = 0,019 < \alpha = 0,05$ maka H_0 ditolak, dan H_a diterima., yaitu terdapat pengaruh dalam menggunakan model pembelajaran kooperatif berbasis *who wants to be a milionaire* terhadap kemampuan kognitif siswa kelas XI SMAN 1 Kragilan pada materi Khotbah, Tablig, dan Dakwah. Hal ini juga diperkuat dengan uji *effect size*, berdasarkan *uji effect size* menghasilkan data persentase

pengaruh model pembelajaran kooperatif berbasis aplikasi *who wants to be a millionaire* terhadap kemampuan kognitif siswa pada materi Khotbah, Tablig, dan Dakwah sebesar 56%, sisa persentase lainnya dipengaruhi variabel lain sebesar 44%.

B. Saran-saran

Mengacu kepada penelitian tentang pengaruh model pembelajaran berbasis *who wants to be a millionaire* terhadap kemampuan kognitif siswa pada mater *khutbah*, tabligh dan dakwah, maka dapat diberikan beberapa saran, diantaranya:

1. Bagi kepala SMAN 1 Kragilan sebagai pimpinan tertinggi dan memiliki wewenang di sekolah untuk dapat mengoptimalkan sarana prasarana di sekolah. Khususnya dalam penyediaan media pembelajaran.
2. Bagi guru SMAN 1 Kragilan, untuk lebih mengembangkan penggunaan berbagai media pembelajaran dalam setiap kegiatan belajar mengajar maupun dalam evaluasi pembelajaran. Guru diharapkan memiliki sebuah kreatifitas dan inovasi sehingga siswa dapat aktif dan termotivasi walaupun dengan pembelajaran jarak jauh.
3. Model pembelejaran berbasis aplikasi *who wants to be milionaire* berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Oleh karena itu, pihak sekolah disarankan agar lebih meningkatkan penerapan dan pengembangan media pembelajaran di masa era *digital* yang sudah meluas hampir keseluruh daerah yang ada di Indonesia.

Penggunaan media juga menjadi jalan keluar untuk menarik perhatian siswa terhadap pembelajaran yang dilaksanakan.