

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Secara keseluruhan, hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti kepada SMK Al Falah Madani Kota Serang khususnya kelas X Akuntansi sebagai kelompok eksperimen dan kelas X Multimedia sebagai kelompok kontrol dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap hasil belajar siswa (Studi Kelas X Di SMK Al-Falah Madani Kota Serang)” adalah baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian terkait penggunaan model pembelajaran berbasis aplikasi Kahoot terhadap hasil belajar 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  $\text{sign} = 0,200 > \alpha = 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak, dan  $H_a$  diterima, yaitu terdapat pengaruh dalam Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap hasil belajar siswa pada kelas X di SMK Al-Falah Madani Kota Serang. Hal ini juga diperkuat dengan uji *effect size*, berdasarkan *uji effect size* menghasilkan data persentase pengaruh dalam Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Kahoot

Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap hasil belajar siswa pada kelas X di SMK Al-Falah Madani Kota Serang sebesar 56%, sisa persentase lainnya dipengaruhi variabel lain sebesar 44%.

## **B. Saran-Saran**

Berdasarkan kesimpulan penelitian yang telah dikemukakan, maka dapat disampaikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah Sekolah adalah tempatnya ilmu, tempat dimana seseorang mulai mengetahui tentang sebuah kebenaran dan tempat dimana terjadinya proses kegiatan belajar mengajar. Keberhasilan dalam belajar ditentukan oleh beberapa faktor diantaranya strategi, metode model, dan pendekatan dalam mengajar. Adanya strategi, metode model, dan pendekatan pembelajaran menjadi penghias sekaligus menjadi alat keefektifan dalam belajar. Oleh karena itu saran peneliti bagi sekolah adalah diharapkan agar pembelajaran dengan metode pembelajaran menggunakan aplikasi Kahoot ini tetap diterapkan di SMK Al Falah Madani Kota Serang. Selain itu sekolah juga harus memberikan segala fasilitas yang menunjang pembelajaran dan memberikan pelayanan serta waktu yang cukup untuk belajar menguasai materi yang diajarkan. Sekolah pun diharapkan dapat mengawasi guru untuk melihat cara guru dalam menyampaikan materi dengan menggunakan pendekatan pembelajaran yang

digunakan apakah sesuai atau menyimpang dari kurikulum. Proses mengajar harus tetap diawasi karena salah dalam menyampaikan materi maka akan salah pula dalam memberikan disiplin keilmuan.

2. Bagi Guru Diharapkan dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) para guru di SMK Al Falah Madani Kota Serang, khususnya guru Pendidikan Agama Islam hendaknya lebih meningkatkan kemampuan siswa dengan menggunakan berbagai macam strategi, metode, model dan pendekatan pembelajaran yang efektif sesuai dengan materi pada pembelajaran yang akan diajarkan. Dengan demikian siswa akan lebih aktif, mampu mengembangkan potensi dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis serta siswa dapat termotivasi untuk senantiasa belajar, sehingga hasil belajar siswa meningkat dan tujuan pendidikan dapat tercapai.
3. Bagi Siswa Agar lebih semangat dalam belajar dan tidak sekedar memahami materi untuk mendapatkan nilai yang baik akan tetapi, agar dapat menjadikan belajar sebagai suatu kebutuhan serta berpartisipasi aktif dalam dalam proses pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas.
4. Bagi Peneliti Lain Bagi peneliti di masa yang akan datang hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk peneliti lain yang ingin

mengkaji lebih dalam mengenai pembelajaran menggunakan aplikasi Kahoot.