

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan Model *Role Playing* di SMP Muhammadiyah Program Khusus Boyolalai Tahun Ajaran 2025/2026 menunjukkan distribusi kualitas diperoleh rata-rata nilai 50,9 yang termasuk kategori “Baik” (interval 44,5–52,25).
2. Hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa di SMP Muhammadiyah Program Khusus Boyolali Tahun Ajaran 2025/2026, menunjukkan rata-rata nilai 88,55, dengan distribusi hasil sebagai berikut: kategori rendah ( $<79,12$ ) sebanyak 21 siswa, kategori cukup (79,12–85,54) sebanyak 20 siswa, kategori baik (85,55–91,97) sebanyak 29 siswa, dan kategori sangat baik ( $\geq 91,97$ ) sebanyak 28 siswa. Mayoritas siswa berada pada kategori “Baik”, sehingga kualitas hasil belajar Pendidikan Agama Islam secara umum dapat dikatakan baik, meskipun sebagian siswa tetap memerlukan pendampingan lebih lanjut.
3. Berdasarkan hasil analisis korelasi menunjukkan nilai *Pearson Correlation* sebesar -0,030 antara model *role playing* dan hasil belajar, dengan nilai signifikansi 0,838 (Sig. 2-tailed) dan jumlah responden 98 siswa. Nilai tersebut menunjukkan bahwa hubungan antar variabel sangat lemah, berarah negatif, dan tidak signifikan karena  $0,838 > 0,05$ .

Dengan demikian, hipotesis yang menyatakan adanya hubungan antara model pembelajaran *role playing* dan hasil belajar ditolak, serta model *role playing* pada penelitian ini belum memberikan pengaruh nyata terhadap hasil belajar siswa.

## **B. Implikasi**

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dikemukakan implikasi secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

### **1. Implikasi Teoritis**

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat dipahami bahwa penerapan model pembelajaran Role Playing dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar akademik siswa ketika diukur melalui nilai raport semester. Temuan ini mengimplikasikan bahwa secara teori Role Playing lebih kuat dalam mengembangkan pengalaman belajar, keterlibatan emosional, keaktifan, serta keberanian siswa dalam memainkan peran, dibandingkan peningkatan capaian kognitif yang direpresentasikan dalam bentuk skor numerik. Dengan demikian, model ini tetap relevan sebagai model pembelajaran berbasis pengalaman, namun efektivitasnya terhadap hasil akademik perlu dikaji dengan indikator evaluasi yang lebih komprehensif dan terarah.

### **2. Implikasi Praktis**

Hasil penelitian ini memberikan gambaran bahwa model Role Playing lebih efektif digunakan sebagai strategi pembelajaran yang mendorong keaktifan siswa dalam proses belajar, terutama pada materi

yang bersifat praktik dan situasional. Namun, dalam pelaksanaannya model ini perlu dipadukan dengan penguatan pemahaman konsep secara terukur, seperti pemberian rangkuman materi, refleksi terarah, atau evaluasi pembelajaran berbasis indikator kognitif, agar capaian belajar siswa dapat terlihat tidak hanya pada proses, tetapi juga pada pengukuran akademik. Temuan ini juga mengimplikasikan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif belum tentu secara otomatis meningkatkan nilai akademik, sehingga diperlukan strategi implementasi dan evaluasi yang lebih terstruktur apabila model ini akan digunakan dalam pembelajaran jangka panjang.

### **C. Saran**

#### **1. Bagi Sekolah**

Disarankan agar pihak sekolah mendukung penerapan model *role playing* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam maupun mata pelajaran lainnya, guna meningkatkan prestasi, keaktifan siswa, dan kualitas proses belajar mengajar.

#### **2. Bagi Guru**

Guru disarankan untuk lebih sering menggunakan model pembelajaran *role playing* atau model pembelajaran aktif lainnya yang sejenis, agar keterampilan dalam mengelola kelas semakin meningkat serta mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif.

### 3. Bagi Siswa

Siswa diharapkan aktif memanfaatkan pembelajaran dengan metode *role playing* sebagai kesempatan untuk mengembangkan keterampilan komunikasi, kerja sama, dan partisipasi siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna.