

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam kelas XI DKV SMK Negeri 2 Pandeglang , dapat ditarik beberapa kesimpulan utama, diantaranya:

1. Penerapan model pembelajaran *role playing* pada kelas eksperimen yaitu kelas XI DKV II termasuk pada kategori baik. Hal ini dibuktikan dari hasil olah data variabel X yang menunjukkan bahwa persentase yang diperoleh adalah 62% yang masuk dalam katetori atau kriteria baik. Dengan jumlah skor total sebesar 1661 dan skor ideal sebesar 2450.
2. Minat belajar siswa pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah diberikan perlakuan terdapat peningkatan yang signifikan. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil olah data pada angket minat belajar , yang awalnya sebelum diberi perlakuan memperoleh nilai rata-rata 31,17 dengan nilai tertinggi 38 dan terendah 25 namun setelah perlakuan terjadi peningkatan pada rata-rata menjadi 41,69 dan pada nilai tertinggi menjadi 50, nilai

terendah menjadi 38. Kemudian terjadi peningkatan yang signifikan juga antara kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan rata – rata pada kelas kontrol setelah pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional ialah 33,77 dengan nilai terbesar 40 dan nilai terendah 27. Maka dapat disimpulkan minat belajar siswa meningkat setelah diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* .

3. Terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* adanya perbedaan signifikan dalam minat belajar siswa antara kelas eksperimen siswa yang diajar dengan model pembelajaran *role playing* dan kelompok yang menggunakan metode konvensional. Hal ini ditunjukkan dari hasil uji statistik juga mengonfirmasi bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa. Setelah melalui uji normalitas dan homogenitas yang menunjukkan data normal dan homogen, uji Independent Samples t-Test menghasilkan nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0.000. Nilai ini, yang kurang dari 0.05, secara jelas menolak hipotesis nol (H_0) dan menerima hipotesis alternatif (H_1).

B. Saran-saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti ingin menyampaikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Sekolah bisa mempertimbangkan untuk lebih sering menerapkan model pembelajara *role playing* (bermain peran) dalam berbagai mata pelajaran, terutama Pendidikan Agama Islam (PAI). Dari hasil penelitian ini, terlihat bahwa *model role playing* cukup efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

2. Bagi Siswa

Untuk para siswa, jangan ragu untuk lebih aktif dan berpartisipasi penuh saat guru menerapkan model pembelajaran *role playing*. Model ini bukan hanya sekedar bermain, tetapi juga cara yang efektif untuk memahami materi pelajaran dengan lebih mendalam, karena kalian akan merasakan langsung apa yang sedang dipelajari.

3. Bagi Pembaca

Bagi pembaca, terutama peneliti selanjutnya atau guru-guru, semoga skripsi ini bisa menjadi tambahan referensi dan inspirasi untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inovatif. Penelitian ini menunjukkan bahwa model *role playing* memiliki

potensi besar untuk meningkatkan minat belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran PAI yang terkadang dianggap kurang menarik. Disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk: Mengembangkan penelitian serupa dengan variabel atau mata pelajaran yang berbeda.