

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari berbagai hasil penyajian dan pengamatan di Madrasah Aliyah 1 Kota Serang, sebagai sampel dalam penelitian penulis yang berjudul Pengaruh model pembelajaran berbasis proyek dan *game* edukasi terhadap sikap moderasi beragama siswa pada mata pelajaran akidah akhlak pada MAN 1 Kota Serang, serta pengujian data secara statistik SPSS UBM 25 maka dapat dirumuskan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Kekuatan kontribusi variabel Model pembelajaran proyek (X_1) terhadap sikap moderasi beragama (Y) ditunjukkan dalam koefisien terlihat bahwa t -hitung koefisien model pembelajaran proyek memiliki nilai $\text{Sig } 0,014 < 0,05$ artinya signifikan, sedangkan $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$, ($2,01 > 1,68$), maka H_a diterima dan H_o ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa koefisien model pembelajaran proyek secara parsial berpengaruh signifikan terhadap sikap moderasi beragama.

2. Kekuatan kontribusi variabel *game* edukasi (X_2) terhadap sikap moderasi beragama Terlihat bahwa t-hitung memiliki nilai Sig $0,017 < 0,05$ artinya signifikan, sedangkan thitung $>$ ttabel, ($1,72 > 1,68$), maka H_a diterima dan H_o ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa koefisien *game* edukasi secara parsial berpengaruh signifikan terhadap sikap moderasi beragama.
3. Kekuatan kontribusi variabel Model pembelajaran proyek (X_1) dan *game* edukasi (X_2) terhadap sikap moderasi beragama (Y) di MAN 1 Kota Serang diperoleh dalam koefisien korelasi R sebesar (1,103). (Adjusted R Square) adalah sebesar 0,103 atau 10%. variabel sikap moderasi beragama dapat dijelaskan oleh variabel model pembelajaran proyek dan *game* edukasi. Sedangkan selisihnya 90% lainnya dipengaruhi atau dijelaskan oleh variabel yang tidak masuk dalam penelitian.

B. Implikasi

1. Implikasi Teoretis: Temuan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran proyek (X_1) dan *game* edukasi (X_2) secara individual berpengaruh signifikan terhadap sikap moderasi beragama (Y) memberikan penguatan teoretis bahwa metode

pembelajaran aktif (active learning) dan inovatif memang memiliki relevansi dalam pembentukan domain afektif (sikap) siswa, tidak hanya domain kognitif. Namun, temuan bahwa kedua variabel tersebut secara bersama-sama hanya berkontribusi sekitar 10% (Adjusted R Square 0,103) memiliki implikasi teoretis yang lebih besar. Hal ini mengindikasikan bahwa model teoretis yang menjelaskan faktor-faktor pembentuk sikap moderasi beragama siswa jauh lebih kompleks dan multidimensional. Penelitian ini secara teoretis menyiratkan bahwa variabel pedagogis (metode mengajar) bukanlah faktor dominan. Sikap moderasi beragama kemungkinan besar jauh lebih kuat dibentuk oleh variabel-variabel lain di luar kelas, seperti faktor lingkungan (keluarga, teman sebaya), faktor psikologis (kepribadian, empati), serta faktor sosiologis (budaya madrasah, paparan media).

2. Implikasi Praktis: Secara praktis temuan ini memiliki dua implikasi utama bagi pemangku kebijakan di MAN 1 Kota Serang dan para pendidik. Pertama, adanya pengaruh yang signifikan (meski kecil) dari kedua variabel tersebut memberikan justifikasi empiris untuk mulai mengadopsi dan

mengintegrasikan model pembelajaran berbasis proyek dan *game* edukasi. Kedua metode ini terbukti bukan sekadar gimmick, melainkan instrumen valid yang dapat berkontribusi positif terhadap penanaman nilai moderasi. Implikasi praktis kedua, yang jauh lebih penting, adalah kesadaran bahwa penerapan kedua metode ini saja tidak akan cukup. Kontribusi 10% menyiratkan bahwa 90% faktor lain harus menjadi fokus utama madrasah. Ini berarti, upaya menanamkan moderasi beragama tidak bisa hanya dibebankan pada guru Akidah Akhlak melalui metode mengajarnya. Ini harus menjadi gerakan kolektif dan holistik yang melibatkan seluruh ekosistem madrasah. Keteladanan guru (*the hidden curriculum*), budaya madrasah yang suportif, kebijakan pimpinan, program ekstrakurikuler, dan kerja sama dengan orang tua menjadi jauh lebih krusial. Oleh karena itu, madrasah tidak bisa hanya berfokus pada inovasi metode di kelas, tetapi harus secara sadar merancang dan memperkuat 90% faktor pendukung lainnya tersebut.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dari penelitian yang berjudul maka penulis merumuskan beberapa saran yang diharapkan dapat bermanfaat:

A. Bagi Pihak Madrasah (MAN 1 Kota Serang)

1. Mendukung Implementasi Metode Pembelajaran Inovatif: Mengingat kedua variabel (model pembelajaran proyek dan *game* edukasi) terbukti berpengaruh signifikan, pihak madrasah, khususnya kepala madrasah dan wakil kepala bidang kurikulum, disarankan untuk secara aktif mendorong dan memfasilitasi penerapan kedua metode ini dalam mata pelajaran Akidah Akhlak dan mata pelajaran lain yang relevan.
2. Menyelenggarakan Pelatihan dan Workshop: Pihak madrasah sebaiknya memfasilitasi peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan atau workshop khusus tentang cara merancang dan mengimplementasikan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) serta mengembangkan atau memilih *game* edukasi yang efektif untuk menanamkan nilai-nilai moderasi beragama.
3. Mengadopsi Pendekatan Holistik: Menyadari bahwa kedua pendekatan pembelajaran ini hanya berkontribusi 10% terhadap

sikap moderasi beragama, madrasah tidak boleh hanya bergantung pada dua pendekatan ini. Perlu ada penguatan strategi lain secara komprehensif, seperti penguatan budaya madrasah, program ekstrakurikuler, keteladanan guru, dan kebijakan madrasah yang secara eksplisit mendukung dan mencerminkan nilai-nilai moderasi beragama.

B. Bagi Guru (Khususnya Guru Mata Pelajaran Akidah Akhlak)

1. Mengintegrasikan PjBL dan *Game* Edukasi: Guru Akidah Akhlak di MAN 1 Kota Serang sangat dianjurkan untuk lebih sering dan konsisten mengintegrasikan model pembelajaran berbasis proyek dan *game* edukasi dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebagai variasi metode pengajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran, khususnya yang berkaitan dengan sikap moderasi.
2. Desain Pembelajaran yang Kontekstual: Dalam menerapkan PjBL, guru hendaknya merancang proyek-proyek yang relevan dengan isu-isu moderasi beragama di lingkungan siswa. Saat menggunakan *game* edukasi, guru disarankan untuk memilih atau merancang *game* yang tidak hanya menyenangkan tetapi

juga sarat dengan pesan-pesan *tasamuh* (toleransi), *tawasuth* (tengah-tengah), dan *tawazun* (seimbang).

3. Menjadi Bagian dari 90%: Guru harus menyadari bahwa pengaruh mereka lebih besar dari sekadar metode mengajar (yang hanya 10%). Sikap, keteladanan, cara berkomunikasi, dan perhatian guru terhadap siswa di luar jam pelajaran merupakan bagian dari 90% faktor lain yang sangat mungkin berkontribusi lebih besar dalam membentuk sikap moderasi beragama siswa.

C. Bagi Peneliti Selanjutnya

1. Mengidentifikasi Faktor 90%: Temuan paling menarik adalah bahwa 90% varians sikap moderasi beragama dijelaskan oleh variabel lain di luar penelitian ini. Ini adalah peluang besar bagi peneliti selanjutnya untuk mengidentifikasi dan meneliti faktor-faktor tersebut. Variabel yang dapat diteliti misalnya: lingkungan keluarga, pergaulan teman sebaya (peer group), paparan media sosial, keteladanan guru, dan budaya madrasah.
2. Mengembangkan Variabel Penelitian: Peneliti selanjutnya dapat mereplikasi penelitian ini dengan menggabungkan variabel model pembelajaran (X1 dan X2) dengan variabel lain (misalnya motivasi belajar atau lingkungan keluarga) untuk

melihat apakah kontribusi (Adjusted R Square) yang dihasilkan bisa lebih besar.

3. Memperluas Sampel dan Lokasi: Penelitian ini terbatas di MAN 1 Kota Serang. Peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian serupa dengan sampel yang lebih besar atau di lokasi yang berbeda (misalnya, di sekolah umum atau madrasah di daerah lain) untuk menguji generalisasi dari temuan ini.