

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar tes awal (pre-test) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, meskipun perbedaannya tidak terlalu jauh. Pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata sebesar 70,91, sedangkan pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata sebesar 72,46. Hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta didik pada kedua kelas relatif hampir sama sebelum diberikan perlakuan pembelajaran. Setelah dilakukan tes akhir (post-test), diperoleh hasil bahwa nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 82,97, sedangkan nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 85,61. Nilai rata-rata peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Selain itu, nilai tertinggi setelah dilakukannya tes akhir (Post-Test) pada kelas kontrol adalah 92,4 sedangkan pada kelas eksperimen mencapai 100. Adapun nilai terendah pada kelas kontrol sebesar 69,3 dan pada kelas eksperimen sebesar 72,6. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji-t diperoleh nilai signifikansi $0,001 < 0,05, 001$, maka H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik antara kelas yang menggunakan model *role playing* berbantuan media video animasi capcut dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Aqidah Akhlak di kelas IV MIN 3 Kota Padang.

Hasil analisis dan pembahasan penelitian juga menunjukkan bahwa model *role playing* berbantuan media video animasi capcut memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Aqidah Akhlak. Pengaruh tersebut dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, di mana nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 85,61 lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol sebesar 82,97. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media video animasi capcut lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan data yang telah dipaparkan diatas, dapat disimpulkan bahwa H_0 yang berbunyi tidak terdapat pengaruh model *role playing* berbantuan media video animasi capcut pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas IV MIN 3 Kota Padang ditolak dan H_a diterima. Artinya H_a yang mengatakan terdapat pengaruh model *role playing* berbantuan media video animasi capcut pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas IV MIN 3 Kota Padang diterima.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian ini, penulis mengemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Diharapkan Pendidik/guru Aqidah Akhlak, khususnya di MIN 3 Kota Padang dapat menerapkan model *role playing* berbantuan media video animasi capcut, karena model ini terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Penelitian ini hanya difokuskan pada ranah kognitif peserta didik. Oleh karena itu, diharapkan penelitian selanjutnya dapat mengkaji hasil belajar peserta didik secara lebih komprehensif pada tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor.
3. Diharapkan calon pendidik maupun mahasiswa kependidikan dapat mengembangkan penelitian lanjutan terkait penerapan model *role playing* berbantuan media video animasi capcut dalam proses pembelajaran.



UIN IMAM BONJOL
PADANG

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Halim Hanafi, 2017, *Metodologi Penelitian Kependidikan*. Bandung: Hakim Publishing
- Almaghfiroh, Zidni Akholik, Februari 2025. Pengaruh Model Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Tingkat Madrasah Tsanawiyah, *Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, Vol. 3 No. 1. h.106.
- Anas Sudijono, 2015, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persadah.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Andriyanisa, M. A., Wahyudi, A. P., & Sayekti, S. P. (2023). Upaya meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode Resitasi Pada mata pelajaran akidah akhlak di sd islam Riyadhul Jannah depok. *Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(3), 11716–11730.
- Arsyad, A. (2013). *Media pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Batubara, Hamdan Husein. *Media Pembelajaran Digital*. Medan: Perdana Publishing, 2020.
- Basyirudin Usman, 2002, *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*, Jakarta: Ciputat Persh
- Chahnia, J., Nurdin, S., Kosim, M., Sepriyanti, N., Misra, Zalnur, M., & Kurnia Illahi, R. (2025). Efektifitas Video Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Edpuzzle Pada Mata Pelajaran PAI Kelas 7 . *Tadbir: Jurnal*

Manajemen Pendidikan Islam, 13(2), 266–283.

<https://doi.org/10.30603/tjmpi.v13i2.6209>

Fajri, S., Illahi, R. K., & Putri, R. (2020). Pemikiran Muhammad Syafei Tentang Pendidikan. *Tarikhuna: Journal of History and History Education*, 2(2), 26–33. <https://doi.org/10.15548/thje.v2i2.2698>

Fathurrohman, M. 2015. *Model-Model Pembelajaran*. Ar-ruzz media, Jogjakarta.

Gholib, Achmad. (2016). *Akidah Akhlak dalam Perspektif Islam*. FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. ISBN: 978-602-6902-38-2.

Hamdayana, Jumanta. (2014). *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Hidayat, Nur. (2015). *Akidah Akhlak dan Pembelajarannya*. Ombak Jamaluddin, D(2022) Ilmu Pendidikan Islam

Kementerian Agama Republik Indonesia. (2024). Kurikulum Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk MA/MAK. Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah.

Khadijah, K., Illahi, R. K., & Faisal, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Edukasi Uno Stacko pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas X. *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial dan Sains*, 11(2), 168–180. <https://doi.org/10.19109/intelektualita.v11i2.13285>

Musdiani. 2019. Analisis Model Pembelajaran Terhadap Cara Mengajar Guru Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Penggolongan

Hewan Di Kelas V Sd Negeri Pante Cermin, Jurnal Tunas Bangsa, Vol. 6, No.1.h.2.

Ngalimun. 2014. Strategi dan Model Pembelajaran. Aswaja Pressindo, Yogyakarta.

Ningtiyas, P. A., & Anistyasari, Y. "Penggunaan Video sebagai Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi: Studi Literatur."

Information Technology and Education Journal (ITEJ) 1, no. 2 (2020): 49–56. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/37759>.

Nurhadi, D., & Rojak, A. (2020). Penggunaan Video Studi Kasus dalam Model Pembelajaran Berbasis Masalah. Jurnal Inovasi Pendidikan, 12(1), 45–53

Prasetya, D. & Putri, M. (2022). Pemanfaatan Aplikasi CapCut dalam Membuat Video Pembelajaran Interaktif. Jurnal Teknologi Pendidikan, 10(1), 15–24.

Rosihon Anwar, H. & Saehudin, S. (2019). *Akidah Akhlak Edisi Revisi*. Pustaka Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2010). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sudjana, N. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rodakarya, Bandung.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Suryabrata, Sumadi. 2014. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rajawari Pers.

Susanto, A. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenada

Media Grup, Jakarta.

Syamsuri, S., & Ramadhani, M. (2020). Evaluasi Hasil Belajar Siswa Menggunakan Taksonomi Bloom Revisi pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam*.

Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Inovatif-Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

Wahab, G., & Rosnawati. (2021). *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran*. In CV. Adanu Abimata. CV. Adanu Abimata.

Wahyuni, S., & Puspitasari, D. (2021). Pengaruh Media Video dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap Minat dan Pemahaman Peserta Didik. *Jurnal Educatio: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 7(1), 45–54.
<https://doi.org/10.29210/02021122>

Widayanti, R., Winarti, K., Udin, T., Anjarsari, E., Dahniar, N., Sundari, Jamaludin, & Yuliastuti, A. (2022). *Belajar dan Pembelajaran* (1st ed.). HAMJAH DIHA FOUNDATION.

Yusuf, Murni. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta : Kencana.

Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya)