

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Setelah mengkaji, menganalisis, dan mendesain terhadap konsep pembelajaran PAI berbasis digital berdasarkan pengalaman empirik di SMA Negeri 15 dan SMA Alfa Centauri Kota Bandung, serta berdasarkan uraian pada bab sebelumnya, peneliti dapat menarik kesimpulan secara umum dan khusus.

Secara umum yang menjadi kesimpulan dalam penelitian ini adalah pembelajaran berbasis digital mampu meningkatkan mutu pembelajaran PAI pada aspek kognitif siswa karena dapat menyediakan akses informasi yang luas bagi pencarian ilmu pengetahuan dan tidak terbatas pada buku ajar maupun penjelasan dari guru. Adapun kesimpulan secara khusus, diantaranya meliputi:

1. Terdapat sejumlah sarana prasarana pembentuk pembelajaran berbasis digital, diantaranya meliputi: (1) wifi, memungkinkan guru dan siswa untuk terhubung ke internet dan mengakses berbagai sumber belajar yang tersedia secara online. Jaringan internet melalui wifi harus memiliki jumlah akses point yang banyak dan terpasang di setiap area sekolah serta memiliki kualitas sinyal dan kecepatan yang stabil; (2) komputer atau laptop, sebagai alat pengganti buku tulis, alat untuk mengoperasikan sumber belajar yang diperoleh melalui internet, dan alat untuk pelaksanaan ujian secara online. Setiap siswa wajib memiliki laptop atau pihak sekolah harus menyediakan komputer dengan jumlah yang sebanding dengan jumlah keseluruhan siswa agar setiap siswa dapat menggunakan sarana tersebut; (3) layar interaktif, alat untuk menyajikan materi pembelajaran secara variatif melalui gambar, video, presentasi dan sebagainya dengan resolusi yang tinggi dan memiliki fleksibilitas yang baik sehingga dapat berfungsi tatkala digunakan pada ruangan kelas yang terang; (4) cctv, alat untuk memantau lingkungan belajar dan memastikan keamanan siswa saat belajar. Selain itu, membantu guru untuk mencegah tindak kecurangan atau perilaku yang tidak diinginkan di dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, sangat penting untuk memastikan bahwa semua sarana prasarana tersebut tersedia dan berfungsi dengan baik pada saat pelaksanaan pembelajaran berbasis digital di sekolah.

2. Proses pembelajaran PAI dapat dilaksanakan secara digital dimulai dari fase perencanaan, fase pelaksanaan, dan fase penilaian. (1) fase perencanaan, dilakukan dengan penyusunan RPP di setiap awal tahun pelajaran baru dengan mengadakan workshop yang diikuti oleh seluruh guru mata pelajaran. RPP yang dirancang sesuai dengan pembelajaran PAI berbasis digital dengan memanfaatkan sarana prasarana digital seperti komputer atau laptop, internet, dan layar interaktif. Kemudian membagikan kalender pendidikan melalui aplikasi canvas; (2) fase pelaksanaan, pembelajaran PAI berbasis digital berdasarkan pengalaman empirik di SMA Negeri 15 dan SMA Alfa Centauri telah memenuhi syarat alokasi waktu tatap muka yaitu setiap satu minggu sekali 45 menit x 3 jam pelajaran. Jumlah siswa di dalam satu kelas sebanyak 26 sampai 36 siswa. Pelaksanaan pembelajaran telah sesuai dengan kurikulum yaitu melalui tiga tahap: kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Aplikasi pembelajaran PAI berbasis digital dapat menggunakan *learning management system* berupa canvas, quizizz, kahoot, youtube, google form, power point, genially, portal guru dan siswa, dan PASBK; (3) fase penilaian, proses penilaian dilakukan terhadap tiga aspek, yaitu aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Penilaian pada aspek pengetahuan dilakukan dengan pre tes berupa kuis interaktif, tugas, ulangan harian, dan ujian. Penilaian pada aspek sikap dilakukan dengan cara pengamatan terhadap perilaku siswa di dalam kelas, kemudian nilai tersebut di input ke laman aplikasi portal guru dan siswa, dan penilaian pada aspek keterampilan dilakukan dengan praktek ibadah harian.
3. Desain konseptual pembelajaran PAI berbasis digital dilaksanakan di ruang kelas atau laboratorium komputer yang terdiri dari empat tahapan: (1) tahap persiapan, tahap ini menyiapkan segala sarana prasarana digital di dalam ruangan, meliputi jaringan internet melalui wifi, seperangkat komputer atau laptop, layar interaktif, dan cctv; (2) tahap perencanaan, tahap ini dilakukan guru untuk penyusunan materi PAI ke bentuk digital seperti e-book, video pembelajaran, slide presentasi, dan kuis interaktif. Lalu merancang RPP sesuai dengan pembelajaran PAI berbasis digital dengan memanfaatkan

sarana prasarana digital seperti komputer atau laptop, internet, dan layar interaktif. Kemudian membagikan kalender pendidikan melalui aplikasi canvas; (3) tahap pelaksanaan, tahap ini merupakan inti kegiatan pembelajaran yang di dalamnya terdapat aktivitas-aktivitas seperti presensi kehadiran, penyampaian materi pembelajaran, diskusi pembelajaran, dan pemberian tugas. Semua aktivitas tersebut telah menggunakan aplikasi berupa *learning managment system* berupa canvas, quizizz, youtube, google form, power point, genially, dan portal guru dan siswa; (4) tahap penilaian, tahap ini merupakan kegiatan untuk mengukur hasil belajar siswa pada aspek pengetahuan, dan sikap. Proses penilaian pada aspek pengetahuan dilakukan dengan cara pre tes melalui kuis interaktif dengan menggunakan aplikasi canvas, quizizz atau kahoot, dan PASBK. Sementara penilaian pada aspek afektif dilakukan dengan cara pengamatan terhadap perilaku siswa di dalam kelas dan nilai tersebut di input ke aplikasi portal guru dan siswa.

5.2 Implikasi dan Rekomendasi

Mengacu kepada hasil penelitian dan pembahasannya, penelitian ini berimplikasi kepada pentingnya penggunaan teknologi informasi terhadap peningkatan mutu pembelajaran pendidikan agama Islam. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran PAI dapat menyediakan akses informasi yang luas bagi pencarian ilmu pengetahuan dan tidak terbatas pada buku ajar maupun penjelasan dari guru, serta mendorong perilaku *paperless* yaitu pengurangan atau peniadaan penggunaan kertas dan beralih ke dokumen digital sehingga bahan ajar buku bertransformasi ke format digital (e-book).

Selanjutnya peneliti merekomendasikan hasil penelitian ini kepada beberapa pihak yang berkaitan dengan penelitian ini, dengan rekomendasi sebagai berikut:

1. Bagi pengelola pendidikan di SMA Negeri 15 Kota Bandung. Hasil penelitian ini ditujukan untuk memberikan masukan terhadap perbaikan kualitas dan kuantitas sarana dan prasarana berbasis digital agar kedepannya sistem pembelajaran di lembaga tersebut mampu beradaptasi dengan kemajuan teknologi secara menyeluruh dan mampu menjawab target dari

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan yaitu menjadikan sistem pendidikan di Indonesia menganut sistem digitalisasi.

2. Bagi guru PAI. Hasil penelitian ini dapat dijadikan inspirasi untuk melaksanakan pembelajaran PAI di kelas. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran PAI memberikan kemudahan dalam memperoleh sumber informasi yang lebih banyak dan lebih beragam. Selain itu, teknologi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan melalui tampilan-tampilan yang menarik dan kreatif.
3. Bagi peneliti selanjutnya. Peneliti sadar bahwa penelitian ini masih terdapat kelemahan yaitu hanya menggunakan satu metode penelitian. Oleh karena itu, peneliti berharap agar peneliti selanjutnya mampu melakukan penelitian yang serupa dengan menggunakan pendekatan *mix method* sehingga menghasilkan sebuah penelitian yang lebih mendalam dan lebih tajam.