

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan dapat disimpulkan beberapa hal sebagai jawaban dari tiga permasalahan yang telah dirumuskan sebagai berikut.

1. Upaya yang dapat dilakukan seorang guru PAI

Penggunaan media dalam suatu pembelajaran adalah keniscayaan untuk lebih memudahkan tugas pendidik dalam menyampaikan pesan pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran berbasis web dalam penelitian ini membuktikan bahwa seorang guru PAI-lah yang memiliki andil dalam merumuskan konsep yang tepat dalam melakukan pengembangan, berupa media pembelajaran berbasis web sekalipun. Karena gurulah yang paling memahami kebutuhan pembelajarannya.

Analisis kebutuhan (teknis dan non teknis) yang kemudian dirumuskan menjadi sebuah konsep, perancangan desain, pengembangan, mengimplementasikan serta melakukan evaluasi hasil pengembangan untuk pengembangan lanjutan, adalah beberapa hal yang dapat dilakukan oleh seorang guru PAI dalam melakukan pengembangan media pembelajaran. Termasuk media pembelajaran berbasis web untuk kebutuhan pembelajaran mata pelajaran yang diampunya.

Perumusan konsep adalah hal yang paling utama dalam melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis web ini, karena selebihnya tidak harus guru yang mengerjakannya. Dalam penelitian ini kodifikasi

dilakukan peneliti sendiri dengan cara modifikasi dari beberapa *script* yang banyak dijumpai dalam tutorial maupun buku-buku bahasa pemrograman. Walau demikian, guru dalam hal ini dapat menggunakan jasa *programmer* web dalam melakukan kodifikasi konsepnya menjadi halaman-halaman web yang akan digunakan sebagai media untuk mendukung kegiatan pembelajaran mata pelajaran yang diampunya.

2. Implementasi pemakaian media pembelajaran berbasis web

Dari hasil implementasi di lapangan saat uji coba produk di kelas X SMA Al-Falah Ketintang Surabaya, diperoleh beberapa data tentang masukan berharga dari pengguna (siswa dan guru pengampu) sebagai berikut.

- a. Terkait dengan kemudahan dalam penggunaan produk, dari 21 siswa yang ada semuanya menyatakan tidak mengalami kesulitan dalam akses menuju kelas virtual.
- b. Terkait form pendaftaran yang tidak disediakan dengan alasan keamanan, disamping dapat dilakukan secara *offline* (didaftarkan oleh admin sekolah/admin kelas), peneliti akan mengkaji lebih lanjut untuk bisa dilakukan saat siswa memasuki sekolah virtual mereka.
- c. Beberapa fitur lain (pada kolom sebelah kanan) yang belum dilakukan pengembangan, para siswa meminta untuk juga dibuatkan. Dengan pertimbangan fokus penelitian yang dilakukan, tentang fitur tersebut seperti arsip pembelajaran, persiapan UTS dan UAS akan dikembangkan lebih lanjut.
- d. Tentang tampilan kelas virtual, seluruh siswa menyatakan menarik.

- e. Penggunaan bahasa redaksi, semua siswa menyatakan mudah untuk memahami.
- f. Dari segi kesesuaian dengan kebutuhan siswa, produk yang dikembangkan dipandang cukup mewakili. Para siswa berharap media pembelajaran berupa kelas virtual ini dapat dikembangkan lebih lanjut, pada materi yang lain atau bahkan untuk mata pelajaran yang lain di SMA Al-Falah Ketintang Surabaya.
- g. Untuk kategori penilaian, konsep pengembangan media pembelajaran dapat disimpulkan baik sekali. Hal ini berdasarkan hasil *voting* oleh 22 siswa kelas X SMA Al-Falah Ketintang Surabaya.
- h. Dari aspek pemakaian oleh guru, diperoleh masukan untuk lebih menyederhanakan input materi (penyuntingan materi). Disamping menyediakan *space* untuk memuat konten berupa audio (tidak hanya video). Hal ini dapat ditindak lanjuti pada pengembangan selanjutnya.

3. Efektifitas penggunaan media pembelajaran berbasis web

Produk media pembelajaran berbasis web untuk mata pelajaran PAI tentang materi wakaf untuk siswa kelas X ini dipandang cukup efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Hal ini disebabkan karena tingkat kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas yang terjaga dengan penyuguhan pembelajaran *virtual* secara *online* yang dapat diakses oleh siswa dimana saja dan kapan saja. Dengan tingkat kesiapan siswa yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran di kelas, penguasaan kompetensi dapat dicapai dengan lebih mudah.

Hal tersebut sesuai dengan perolehan skor pada *pre-test* dan *post-test* untuk melihat pencapaian hasil belajar dari aspek kognitifnya. Pada *pre-test* diperoleh skor dengan nilai rata-rata sebesar 53.7; sedangkan pada *post-test* setelah menggunakan media diperoleh nilai rata-rata sebesar 79.2. Berdasarkan perbandingan nilai rata-rata tersebut dapat disimpulkan bahwa produk ini cukup efektif untuk digunakan dalam pembelajaran pada mata pelajaran PAI tentang materi fikih wakaf untuk siswa kelas X di tingkat satuan pendidikan sekolah menengah atas.

B. Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan bahwa media pembelajaran berbasis web yang dirupakan sebagai kelas virtual sebagai media pembelajaran berbasis web pada mata pelajaran PAI tentang wakaf untuk siswa kelas X di SMA Al-Falah Ketintang Surabaya, hanya dapat dikembangkan berdasarkan konsep yang dirancang dan dirumuskan oleh guru pengampu. Hal ini karena kebutuhan yang menjadi konten sepenuhnya akan digunakan oleh guru untuk para siswa dalam kegiatan pembelajarannya, maka konsep itu haruslah berpijak kepada kebutuhan pembelajaran yang diampunya.

Produk yang dikembangkan merupakan produk yang melalui beberapa tahapan dengan model pengembangan ADDIE yang dengannya merupakan jawaban atas permasalahan pertama dalam penelitian ini tentang langkah-langkah atau upaya yang dapat dilakukan oleh seorang guru PAI dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis web, seperti *template* yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini.

Adapun sistem dimana media ini ditempatkan adalah merupakan temuan yang perlu upaya lebih lanjut dalam pengembangannya. Sebuah sistem pembelajaran virtual yang terintegrasi dengan pertemuan di kelas, yang tidak hanya untuk materi wakaf, melainkan juga materi PAI kelas X lainnya. Bahkan, untuk mata pelajaran selainya, serta pada tingkat satuan pendidikan lainnya. Sebuah situs yang mengakomodasi kreatifitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis web untuk kegiatan pembelajaran mata pelajaran yang diampunya. Karena “IndoMedia” adalah media pembelajaran berbasis web yang didedikasikan untuk pendidikan nusantara.

Beberapa keterbatasan lain dalam penelitian ini adalah menyangkut analisis kebutuhan baik yang bersifat teknis maupun non teknis yang masih memerlukan tindakan pengkajian kembali, menyesuaikan dengan situasi, kondisi, dan kebutuhan dimana pembelajaran dilangsungkan. Terutama terkait dengan beberapa fitur seperti evaluasi, penilaian, dan beberapa hal lainnya yang memerlukan pengembangan lebih lanjut.

Begitupun dengan upaya pengukuran indikator hasil belajar dari aspek kognitif melalui latihan soal dan penugasan di setiap segmen kegiatan yang berbanding lurus dengan pengukuran hasil belajar dari aspek kognitif melalui *pre test* dan *post test* yang dilakukan. Dari aspek afektif dan psikomotorik perlu pula untuk melakukan pengembangan aplikasi sebagai fitur/widget yang disematkan dalam *template*.

Kepraktisan pemakaian dengan alur yang lebih mudah, seperti setelah login menuju sekolah virtual, member (siswa dan guru) disediakan login yang berbeda, siswa tidak langsung menuju kelas virtual melainkan menuju *lobby*

kelas virtual yang untuk selanjutnya memilih kelas yang akan dimasukinya. Hal ini berlaku untuk seluruh mata pelajaran. Karena dalam penelitian ini difokuskan pada mata pelajaran PAI, untuk mata pelajaran lain memerlukan pengembangan lebih lanjut agar untuk mengakses setiap mata pelajaran tidak menggunakan login sendiri-sendiri, yang dapat merepotkan siswa.

C. Saran Pemanfaatan dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan

- a. Sebelum kegiatan pembelajaran dilangsungkan hendaknya siswa dan guru memahami beberapa fitur yang tersemat dalam produk pengembangan ini.
- b. Lembaga pendidikan harus terdaftar sebagai member di www.indomedia.web.id, admin sekolah mengatur tampilan sekolah virtualnya (halaman setelah login), mengelola member sekolah (guru dan siswa) serta mendukung upaya dan kreatifitas guru mata pelajaran dalam pengembangan media pembelajarannya dengan berbasis web di situs IndoMedia.
- c. Guru pengampu harus mampu menyuguhkan materi dengan redaksi bahasa yang mudah dicerna, komunikatif dan mengarahkan siswa untuk melakukan kegiatan (aktif) dalam pembelajaran. “Lebih baik memberi kail dari pada memberi umpan” adalah adagium yang sesuai untuk maksud tersebut. Hal ini, karena konten yang tersedia dalam media pembelajaran tidak bersifat informatif, melainkan lebih menekankan kepada instruktif untuk mengarahkan siswa agar lebih siap saat pertemuan di kelas.

- d. Media pembelajaran berupa kelas virtual ini dimaksudkan sebagai penopang pembelajaran di kelas. Bukan media *independent*, karenanya materi disajikan haruslah terintegrasi dengan pertemuan di kelas.

2. Pengembangan Produk lebih lanjut

- a. Pengembangan teknik evaluasi yang mampu mengukur hasil pembelajaran dari aspek afektif ataupun psikomotorik setelah pemakaian media pembelajaran berbasis web seperti produk penelitian ini.
- b. Latihan soal dan Evaluasi pembelajaran yang digunakan sebagai salah satu fitur dalam produk perlu dikembangkan dengan lebih variatif.
- c. Pemaparan materi yang lebih fleksibel dengan tidak membatasi menjadi segmen “amati, kritisi, pahami dan amalkan” sebagai implementasi tuntutan kurikulum 2013 agar siswa mengamati, menanya, mengasosiasi, memahami dan mengkomunikasikan hasil belajarnya.
- d. Perlu dilakukan kajian yang lebih dalam baik dari segi kebutuhan teknis terkait secara langsung pengembangan web sebagai halaman media (dapat pula dengan bekerja sama dengan *web programmer*), ataupun kajian dari aspek kebutuhan non teknis dengan kegiatan analisis kebutuhan pembelajaran, semisal bekerja sama dengan komunitas guru sesuai bidang studi/Kelompok Kerja Guru (KKG) untuk merumuskan sebuah konsep pembelajaran yang benar-benar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.