

BAB V PENUTUP

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Roadmap penelitian dan pengembangan ini adalah dalam rangka melihat desain, validitas, dan efektivitas bahan ajar PAI Interaktif Berbasis *Augmented Reality* (AR). Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Desain Pengembangan Bahan Ajar PAI Interaktif Berbasis *Augmented Reality* (AR) Menggunakan *Assemblr Edu* Pada Bab Meneladani Jejak Langkah Ulama Indonesia Yang Mendunia di Kelas XI SMAN 1 Grogol

Berdasarkan proses pengembangan produk, hasil validasi, dan uji coba lapangan, dapat dipaparkan bahwa bahan ajar PAI interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) menggunakan *Assemblr Edu* pada bab meneladani jejak langkah ulama indonesia yang mendunia di kelas XI SMAN 1 Grogol dikembangkan dengan model pengembangan *ADDIE*, yang pertama melalui tahap *analysis* (analisis) yakni dengan menganalisis kebutuhan, kompetensi, dan analisis karakteristik peserta didik. Kedua adalah desain (perancangan) yakni pengumpulan data berupa materi dan pembuatan *flowchart* atau diagram alir sebagai rancangan sebelum dikembangkan. Ketiga adalah *development* (pengembangan) yaitu setelah pembuatan media AR dan bahan ajar PAI berbasis AR dan dicetak, maka dilakukan validasi yang meliputi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media dan desain. Hasil validasi menghasilkan berbagai masukan melalui wawancara langsung maupun angket. Selanjutnya, berdasarkan masukan-mauskan yang telah diberikan, dilakukan revisi untuk menyempurnakan produk bahan ajar PAI berbasis AR. Keempat adalah tahap *implementation* (implementasi) yaitu

menerapkan bahan ajar PAI berbasis AR di lapangan dengan jumlah 8 siswa untuk uji coba skala kecil, 33 untuk uji coba skala besar di kelas XI SH 3. Hal tersebut dilakukan guna mengetahui tingkat efektivitas buku. Terakhir adalah *evaluation* (evaluasi) adalah mengevaluasi ketercapaian tujuan pembelajaran.

Produk pembelajaran yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah bahan ajar PAI interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) menggunakan *Assemblr Edu* pada bab meneladani jejak langkah ulama indonesia yang mendunia di kelas XI SMAN 1 Grogol. Materi pada buku ini terdiri dari satu bab dan terbagi menjadi 3 Sub bab. Sub bab dalam buku ini terbagi menjadi 3, yaitu: Sub bab I berisikan tentang Indonesia, Bab II berisikan tentang peran umat Islam untuk Indonesia, Bab III berisikan tentang ulama Indonesia untuk dunia, yaitu: Hamzah al-Fansuri, Nuruddin ibn Ali al-Raniri, Syekh Abdurauf bin Ali al-Singkili, Syaikh Yusuf Abul Mahasin Tajul Khalwati al-Makasari, Abdus Samad bin Abdullah al-Jawi al-Palimbani, Abu Abdullah al-Mu'thi Nawawi al-Tanari al-Bantani dan Muhammad Sholeh bin Umar al-Samarani. Buku ini memiliki beberapa spesifikasi sebagai berikut:

- a. Terdapat media pembelajaran berbasis teknologi, yaitu: *Augmented Reality*
- b. Terdapat wujud fisik dari produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media cetak berupa buku (*material printed*).

- c. Hasil dari pembelajaran dengan menggunakan buku ini ditujukan agar siswa tertarik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa berupa pemahaman.
- d. Desain AR dalam pengembangan ini di desain dengan mempertimbangkan karakteristik siswa dan *trend* inovasi media pembelajaran berbasis teknologi.
- e. Bentuk fisik buku dalam pengembangan ini berupa media cetak yang disusun dengan mempertimbangkan tata letak, tipografi, proporsional, pilihan warna, gambar ilustrasi serta variasi.
- f. Model buku juga didesain dapat digunakan secara mandiri maupun kelompok dalam proses pembelajaran di kelas karena dilengkapi dengan media pembelajaran berbasis teknologi sehingga dapat memberikan kemudahan bagi siswa yang ingin belajar otodidak.
- g. Dalam buku ini dilengkapi dengan soal-soal yang berbasis *game*.

Kelemahan bahan ajar berbasis AR ini adalah cetakan buku yang masih terbatas sehingga siswa yang tidak mendapatkan buku cetak harus mengunduh buku digital berukuran 60 MB dan harga cetak yang mahal, sedangkan kelebihan buku tersebut adalah terdapat berbagai macam komponen yaitu: animasi 3D, gambar, soal-soal berbasis *game*, ilustrasi gambar yang menarik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa untuk belajar mandiri dan membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar.

2. Validitas Pengembangan Bahan Ajar PAI Interaktif Berbasis *Augmented Reality* (AR) Menggunakan *Assemblr Edu* Pada Bab Meneladani Jejak Langkah Ulama Indonesia Yang Mendunia di Kelas XI SMAN 1 Grogol

Tingkat kevalidan bahan ajar berbasis AR yang diperoleh dari 6 pakar mendapat penilaian sebanyak 4,6 untuk validator materi sehingga tingkat kevalidan bahan ajar berbasis AR berada pada kategori sangat tinggi. Ahli bahasa didapatkan penilaian sebanyak 4,6 sehingga tingkat kevalidan bahan ajar berbasis AR berada pada kategori sangat tinggi. Sementara itu, diperoleh validasi dari ahli media dan desain sebanyak 4,98 sehingga tingkat kevalidan bahan ajar berbasis AR berada pada kategori sangat tinggi.

3. Efektifitas dalam Bahan Ajar PAI Interaktif Berbasis *Augmented Reality* (AR) Menggunakan *Assemblr Edu* Pada Bab Meneladani Jejak Langkah Ulama Indonesia Yang Mendunia di Kelas XI SMAN 1 Grogol

Sesuai dengan tujuan pengembangan bahan ajar berbasis AR untuk mengetahui tingkat efektivitas produk terhadap hasil belajar siswa di kelas XI SH 3 di SMAN 1 Grogol, maka hal ini dibuktikan dengan *pre-test* dan *post-test* terjadi peningkatan yang signifikan yakni diperoleh rerata skor 76,4 pada hasil *pre-test* dan rerata skor 90,85 pada hasil *post-test* diperoleh peningkatan nilai yang signifikan. Serta, berdasarkan analisis keefektifan diperoleh nilai sebesar 87,87 % dengan tingkat keefektifan sangat efektif. Jadi, dapat disimpulkan bahwasannya bahan ajar PAI interaktif berbasis AR dapat dikatakan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran PAI karena sudah masuk kategori sangat efektif. Hal tersebut diperkuat lagi dengan uji *t* yang dimana t_{hitung} sebesar 0,450 dan nilai t_{tabel} 0,344.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan Produk

Untuk mengoptimalkan pemanfaatan bahan ajar berbasis AR dalam meningkatkan hasil belajar di kelas XI pada bab meneladani jejak langkah ulama indonesia yang mendunia disarankan hal-hal sebagai berikut:

- a. Bahan ajar berbasis AR dalam meningkatkan hasil belajar di kelas XI pada bab meneladani jejak langkah ulama indonesia yang mendunia dikembangkan berdasarkan kurikulum yang berlaku yaitu kurikulum merdeka sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang menggunakan kurikulum tersebut.
- b. Bahan ajar berbasis AR dalam meningkatkan hasil belajar di kelas XI pada bab meneladani jejak langkah ulama indonesia yang mendunia merupakan salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang diharapkan mampu mendukung proses pembelajaran dan membantu guru dalam menggunakan media pembelajaran secara praktis.

2. Saran Diseminasi Produk

Pengembangan bahan ajar berbasis AR dalam meningkatkan hasil belajar ini tidak melakukan tahap diseminasi produk, namun apabila dikehendaki disarankan untuk digunakan di seluruh SMA/SMK Kelas XI semester ganjil yang menggunakan materi PAI pada bab meneladani jejak langkah ulama indonesia yang mendunia sesuai dengan kurikulum merdeka.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Berdasarkan hasil validasi dan uji coba lapangan, maka untuk pengembangan lebih lanjut, dan pengoptimalan penggunaan bahan ajar dan media AR, maka perlu dilakukan:

- a. Produk pengembangan yang telah dikembangkan peneliti dan sudah mendapat uji kelayakan oleh validator juga membutuhkan revisi kecil, namun kualitas bahan ajar dan media pembelajaran yang lebih baik hendaknya dilakukan revisi lebih lanjut
- b. Mengingat pelaksanaan penelitian dan pengembangan ini dilakukan hanya dalam ruang lingkup yang kecil, diharapkan penelitian ini dapat berlanjut sebagai penelitian yang bersifat eksperimen untuk mendapatkan hasil temuan lebih signifikan
- c. Bahan ajar berbasis AR dalam meningkatkan hasil belajar siswa ini diharapkan ada pengembangan produk lagi dengan bab yang berbeda ataupun pada mata pelajaran yang lain dengan menyesuaikan konten materi sebagai media pembelajaran interaktif sesuai dengan kemampuan berpikir dan karakteristik siswa dan sebagai inovasi pembelajaran saat ini.
- d. Disarankan kepada guru SMA/SMK sederajat khususnya guru mata pelajaran PAI dan SKI untuk mencoba mengembangkan produk bahan ajar interaktif dan inovatif sesuai dengan karakteristik siswa dan kondisi sekolah yang ada