

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari berbagai permasalahan pada bab sebelumnya, maka penelitian dapat ditarik kesimpulan, yakni:

1. Tujuan penggunaan media pembelajaran *online* berbasis *Microsoft Sway* dalam pembelajaran PAI adalah untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi PAI karena *Microsoft Sway* lebih mudah dan praktis, media yang interaktif. Selain itu, memudahkan siswa untuk mengakses karena dalam satu link sudah lengkap berupa teks, gambar, dan video. *Microsoft Sway* dapat digunakan dalam pembelajaran *online* maupun *offline*. Sehingga, media pembelajaran ini dapat digunakan dalam kondisi apapun.
2. Implementasi media pembelajaran *online* berbasis *Microsoft Sway* pada pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Mojo, terbagi menjadi tiga tahap
 - a. Tahap perencanaan

Pada tahap perencanaan terdapat beberapa langkah yang harus dilakukan, sebelum mengaplikasikan *Microsoft Sway* guru mengikuti pelatihan tentang *Microsoft Sway* bersama *Master Trainer*. Selanjutnya, membuat RPP pembelajaran sesuai dengan materi, membuat absen di *google form*, membuat dan mengedit

materi di *Microsoft Sway* dengan menggabungkan antara teks, gambar dan video yang berkaitan dengan materi.

b. Tahap Pelaksanaan

- 1) Guru membagikan link *Microsoft Sway* tersebut kepada siswanya melalui grup *WhatsApp*.
- 2) Guru menyuruh siswa untuk mengakses dengan mengklik *Microsoft Sway* yang berisi materi berupa gambar, teks, dan video.
- 3) Mengisi absen kehadiran melalui link *google form*
- 4) Kemudian siswa membaca, memahami, dan mempelajari materinya tersebut.
- 5) Guru memberikan tugas harian dan pertanyaan terkait materi sebagai bahan diskusi.
- 6) Siswa berantusias untuk berdiskusi di *WhatsApp* grup setelah guru memberikan pertanyaan.
- 7) Dalam diskusi tersebut dapat berjalan dengan efektif, karena banyak siswa yang aktif, dapat merespon dengan baik. Oleh karena itu pembelajaran PAI dapat berjalan lancar.

c. Tahap evaluasi

Setiap pembelajaran guru mengevaluasi media yang dipakai dan kondisi pembelajarannya. Apabila siswa mengalami permasalahan kuota internet, jaringan sinyal, dan waktu yang terbatas bagi siswa yang tinggal di Pondok Pesantren maka guru

memberikan beberapa solusi untuk mengantisipasi hambatan dalam pembelajaran PAI. Hasil nilai kelas XII MIPA 1 bagus dan di atas KKM.

3. Kekuatan dan kelemahan media pembelajaran *Microsoft Sway* pada pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Mojo,

a. Kekuatan

- 1) memiliki fitur desain yang memudahkan pengguna untuk mengunggah berbagai konten, pengguna dapat memilih konten baik gambar atau video yang dapat disimpan di aplikasi *cloud* atau awan karena keduanya terhubung
- 2) *Microsoft Sway* akan memformat ulang *slide* presentasi saat presenter terbuka melalui laptop, *personal chat* (PC), atau *smartphone*
- 3) *Microsoft Sway* dilengkapi dengan aplikasi guna memudahkan pengguna untuk berkolaborasi antar pengguna lain.

b. Kelemahan

- 1) Guru membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mengedit dan membuat materi yang banyak di *Microsoft Sway*.
- 2) Pada siswa, sebagian akun siswa di *Microsoft Sway* belum terdaftar, terbatasnya waktu penggunaan *hand phone* pada siswa yang tinggal di Pondok Pesantren akhirnya mengumpulkan tugas terlambat.

- 3) Pada fasilitas, terdapat pada koneksi jaringan sinyal rendah, kuota internet kurang memadai.

B. Saran

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan di SMA Negeri 1 Mojo ada beberapa saran yang bisa diambil, diantaranya:

1. Untuk lembaga, terus memelihara dan meningkatkan pelaksanaan pembelajaran PAI menggunakan media *Microsoft Sway* karena media ini bisa digunakan dalam kondisi *online* maupun *offline*.
2. Untuk guru PAI, mencari ide-ide baru dan kreatif yang dapat digunakan sebagai alat agar *Microsoft Sway* dapat digunakan secara optimal sehingga dapat mempertahankan siswa dengan keaktifan dan kemandirian.
3. Untuk peneliti lain, penelitian pada implementasi media pembelajaran *Microsoft Sway* harus dapat dikembangkan di kemudian hari. Sehingga peneliti akan dapat penelitian yang lebih memperluas ruang lingkup yang dibahas.