

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan temuan penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya adalah:

1. Pengembangan modul pembelajaran jarak jauh berbasis komik ini tentunya dilakukan dengan beberapa tahapan melalui pendekatan ADDIE yaitu melakukan tindakan *Analysis* (analisis) yang terdiri atas dua tahap yakni analisis kinerja (*performance analysis*) dan analisis kebutuhan (*need analysis*), kemudian melakukan tahapan *design* (desain) yaitu dirancang dan diproduksi dengan menyiapkan skenario komik dan memperhatikan apa topik pembelajaran yang akan dihantarkan melalui komik, siapa target pembaca komik, siapa saja tokoh/karakternya, dan di mana latar belakang lokasi peristiwanya. Kemudian dilanjutkan dengan pembuatan ilustrasi dan memproduksi komik menggunakan laptop dengan aplikasi CorelDraw X7/version 17.0.
2. Kelayakan modul pembelajaran jarak jauh berbasis komik ini selanjutnya dilakukan dengan tindakan *development* (pengembangan) dalam pendekatan ADDIE yaitu setelah modul berbasis komik selesai didesain kemudian sebagai langkah pengembangan adalah memvalidasi produk tersebut. Hasil penilaian dari ahli materi berkategori valid dengan perolehan persentase 66,25%. Hasil penilaian dari ahli media juga berkategori valid dengan perolehan persentase 78,75%. Dan hasil penilaian dari guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam SDIT DOD Medan berkategori sangat valid dengan perolehan persentase 86,67%. produk pengembangan modul pembelajaran jarak jauh berbasis komik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam menunjukkan skor rata-rata keseluruhan persentase yaitu 77,22%, sehingga hasil uji kelayakan dari para ahli dan guru terhadap produk pengembangan modul

pembelajaran jarak jauh berbasis komik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam berada pada kategori valid.

3. Kepraktisan modul pembelajaran jarak jauh berbasis komik ini selanjutnya dilakukan dengan tindakan *implementation* (implementasi) dalam pendekatan ADDIE yaitu menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di sekolah yang dilakukan dalam dua tahap yaitu uji terbatas (uji coba dalam lingkup skala kecil), dan uji lapangan (uji coba dalam lingkup skala luas). Hasil uji terbatas (uji coba dalam lingkup skala kecil) dilakukan dengan mengambil sampel 5 orang peserta didik dari kelas V SDIT DOD Medan sebagai responden berkategori praktis dengan perolehan persentase 78,33%. Dan hasil uji lapangan (uji coba dalam lingkup skala luas) dengan melibatkan seluruh peserta didik dari kelas V SDIT DOD Medan sebagai responden berkategori sangat praktis dengan perolehan persentase 89,02%. Dari kedua perolehan persentase tersebut menunjukkan skor rata-rata keseluruhan persentase yaitu 83,67% berada pada kategori sangat praktis.
4. Efektifitas modul pembelajaran jarak jauh berbasis komik ini selanjutnya dilakukan dengan tindakan *evaluation* (evaluasi) dalam pendekatan ADDIE yaitu dengan mengambil hasil belajar peserta didik dari *pre-test* dan *post-test* dan melakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan peserta didik yang diberikan selama tahap implementasi serta hasil dari *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan. Hasil *pre-test* diperoleh skor rata-rata 55,91 dan hasil *post-test* diperoleh skor rata-rata 78,86 dengan demikian diperoleh skor *normalized gain* (N-Gain) 0,52 yaitu berada pada kategori efektif. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan modul pembelajaran jarak jauh berbasis komik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam efektif untuk meningkatkan capaian hasil belajar siswa.

B. Implikasi

Temuan pada penelitian ini memberikan implikasi sebagai berikut:

1. Pembelajaran hendaknya dikembangkan atas dasar analisis kebutuhan pembelajaran, sehingga hal ini memberikan pemahaman kepada guru bahwa apa yang dilakukan di kelas bukan hanya sebatas memberikan sejumlah materi tetapi lebih dari itu adalah bagaimana pembelajaran dilaksanakan efisien, efektif dan menarik sehingga memberikan dampak terhadap kualitas pembelajaran.
2. Produk ini telah melalui proses validasi tim ahli, ujicoba kepraktikalan dan uji efektifitas yang sesuai dengan kajian keilmuan desain pembelajaran, sehingga dapat dijadikan “*role mode*” dalam mendesain materi ajar bagi guru yang memiliki komitmen terhadap peningkatan kualitas pembelajaran.
3. SDIT DOD Medan sebagai institusi pendidikan memiliki potensi yang besar dalam melaksanakan pembelajaran yang berkualitas, untuk mewujudkannya dilakukan berbagai upaya, salah satunya dapat dilakukan dengan mendesain pembelajaran yang efisien, efektif dan menarik.

C. Saran

Saran yang dapat disampaikan terkait hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Produk ini bukanlah satu-satunya media pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar. Oleh karena itu disarankan kepada pengguna di samping menggunakan produk ini juga memanfaatkan berbagai sumber belajar lainnya sehingga saling melengkapi.
2. Untuk mengembangkan produk yang sama pada mata pelajaran lainnya maka disarankan kepada pengembang lainnya untuk melakukan penyesuaian di dalam desain pembelajaran dengan analisis kebutuhan yang diperlukan, karakteristik dan konteks secara tepat. Karena setiap

mata pelajaran, karakteristik siswa dan analisis kebutuhan yang melingkupinya tentulah berbeda.

3. Kepala sekolah disarankan untuk melakukan intervensi khususnya terkait dengan keinginan melahirkan produk bahan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik institusi, karakteristik siswa dan konteks lingkungan dengan memberikan stimulus-stimulus di antaranya stimulus aksesibilitas guru dalam peningkatan kemampuan mendesain pembelajaran.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN