

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan tentang Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah **video pembelajaran edukatif dan interaktif mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) materi Surah Al-Ma'un untuk siswa kelas V SD Negeri 03 Jati** yang dikembangkan menggunakan model **ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)**. Pengembangan produk diawali dengan analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa peserta didik memiliki kemampuan menggunakan teknologi digital, membutuhkan media pembelajaran yang menarik, mudah dipahami, dan mampu meningkatkan keterlibatan dalam proses pembelajaran.

Produk dikembangkan dalam bentuk video berdurasi sekitar **12 menit** yang memadukan berbagai unsur multimedia berupa video guru, audio murottal, teks ayat Al-Qur'an, terjemahan, animasi, ilustrasi gambar, musik latar, pertanyaan reflektif, dan kuis sederhana. Penyusunan isi video disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran, karakteristik materi Surah Al-Ma'un, serta karakteristik peserta didik sekolah dasar sehingga mampu mengintegrasikan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam satu media pembelajaran.

Materi dalam video meliputi pembacaan Surah Al-Ma'un secara tartil, penjelasan tajwid dasar, terjemahan setiap ayat, kandungan surah, hadis tentang menyayangi anak yatim, contoh penerapan nilai-nilai Surah Al-Ma'un dalam kehidupan sehari-hari, serta evaluasi melalui aktivitas interaktif. Dengan demikian, produk tidak hanya membantu siswa meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an, tetapi juga menanamkan nilai-nilai kepedulian sosial, keikhlasan, dan akhlak mulia sesuai tujuan Pendidikan Agama Islam.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media serta hasil uji coba kepada peserta didik, video pembelajaran memperoleh kategori **sangat layak** untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Aspek yang memperoleh penilaian tinggi meliputi kesesuaian materi dengan kurikulum, kejelasan penyajian, kualitas tampilan, kemudahan penggunaan, keterpaduan unsur audio-visual, serta interaktivitas media. Respon peserta didik juga menunjukkan bahwa video pembelajaran menarik, mudah dipahami, meningkatkan motivasi belajar, membantu memahami materi Surah Al-Ma'un, serta mendorong partisipasi aktif selama pembelajaran.

Secara keseluruhan, produk yang dikembangkan telah memenuhi karakteristik media pembelajaran yang efektif karena memiliki beberapa keunggulan, yaitu:

1. sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar;
2. sesuai dengan capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka;
3. memadukan unsur visual, audio, animasi, dan interaktivitas;
4. mempermudah pemahaman materi yang bersifat abstrak melalui ilustrasi konkret;
5. meningkatkan motivasi, perhatian, dan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran;
6. dapat digunakan baik pada pembelajaran di kelas maupun belajar mandiri di rumah melalui perangkat smartphone.

Oleh karena itu, video pembelajaran edukatif dan interaktif materi Surah Al-Ma'un yang dikembangkan dalam penelitian ini dinyatakan **layak, praktis, dan efektif sebagai media pendukung pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V Sekolah Dasar**.

Tabel 5.1 Simpulan Produk yang Dikembangkan

No	Aspek Produk	Hasil Pengembangan
----	--------------	--------------------

1	Nama Produk	Video Pembelajaran Edukatif dan Interaktif Materi Surah Al-Ma'un
2	Mata Pelajaran	Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
3	Sasaran Pengguna	Siswa Kelas V Sekolah Dasar
4	Model Pengembangan	ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)
5	Bentuk Produk	Video pembelajaran berbasis multimedia
6	Durasi	±12 menit
7	Materi	Membaca, menghafal, mengartikan, memahami kandungan Surah Al-Ma'un dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari
8	Fitur Utama	Video guru, audio murottal, teks ayat, terjemahan, animasi, ilustrasi, narasi, pertanyaan reflektif, kuis
9	Ranah Pembelajaran	Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik
10	Keunggulan Produk	Menarik, interaktif, mudah dipahami, meningkatkan motivasi belajar, memvisualisasikan materi abstrak, mudah diakses melalui smartphone
11	Hasil Validasi	Sangat layak menurut ahli materi dan ahli media
12	Hasil Uji Coba	Respon siswa sangat baik; media mudah digunakan, menarik, meningkatkan pemahaman dan partisipasi belajar
13	Kesimpulan Akhir	Produk dinyatakan layak, praktis, dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran PAI kelas V SD.

B. Saran Pemanfaatan Produk

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan video pembelajaran edukatif dan interaktif materi Surah Al-Ma'un pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V SD, terdapat beberapa saran pemanfaatan produk yang diharapkan dapat mengoptimalkan penggunaan media sekaligus mengatasi keterbatasan penelitian ini.

1. Bagi Guru

Video pembelajaran yang dikembangkan sebaiknya digunakan sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran, bukan sebagai pengganti peran guru. Guru tetap berfungsi sebagai fasilitator yang memberikan penguatan, membimbing diskusi, mengklarifikasi materi yang belum dipahami, serta mengarahkan peserta didik dalam mengimplementasikan nilai-nilai Surah Al-Ma'un dalam kehidupan sehari-hari.

Guru juga disarankan untuk mengombinasikan penggunaan video dengan berbagai model pembelajaran aktif, seperti Project Based Learning (PjBL), Problem Based Learning (PBL), Discovery Learning, maupun pembelajaran kooperatif agar peserta didik tidak hanya memperoleh pemahaman konseptual, tetapi juga pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Selain itu, guru dapat memanfaatkan video sebagai media pembelajaran diferensiasi karena siswa dapat mengulang tayangan sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing. Bagi peserta didik yang belum memahami materi, video dapat diputar kembali baik di sekolah maupun di rumah sebagai sarana penguatan materi.

2. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan memberikan dukungan terhadap pemanfaatan media pembelajaran digital melalui penyediaan sarana dan prasarana yang memadai, seperti LCD proyektor, komputer, speaker, akses internet, maupun perangkat pendukung lainnya sehingga penggunaan video pembelajaran dapat berlangsung secara optimal. Sekolah juga dapat menjadikan produk ini sebagai salah satu koleksi media pembelajaran digital pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sehingga dapat dimanfaatkan oleh guru lain sebagai alternatif sumber belajar.

3. Bagi Peserta Didik

Peserta didik disarankan memanfaatkan video pembelajaran secara mandiri di luar jam pelajaran sebagai media belajar ulang (review learning), khususnya dalam melatih kemampuan membaca Surah Al-Ma'un, memahami kandungan ayat, serta menghafalkan surah secara bertahap. Melalui penggunaan yang berulang, peserta didik diharapkan tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif, tetapi juga mampu menerapkan nilai-nilai yang terkandung dalam Surah Al-Ma'un, seperti kepedulian terhadap anak yatim, gemar berbagi, menjaga salat, serta menjauhi sikap riya' dalam kehidupan sehari-hari.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan sehingga diperlukan pengembangan lebih lanjut, antara lain:

- a. Produk yang dikembangkan hanya mencakup satu materi, yaitu Surah Al-Ma'un, sehingga belum dapat mewakili seluruh materi Pendidikan Agama Islam kelas V. Peneliti selanjutnya diharapkan mengembangkan video pembelajaran untuk materi PAI lainnya agar tersedia media pembelajaran yang lebih lengkap.

- b. Produk masih berbentuk video interaktif sederhana sehingga tingkat interaktivitasnya masih terbatas pada pertanyaan reflektif dan kuis sederhana. Pengembangan berikutnya dapat mengintegrasikan teknologi yang lebih interaktif, seperti aplikasi berbasis Android, Learning Management System (LMS), HTML5, Augmented Reality (AR), Virtual Reality (VR), atau Artificial Intelligence (AI), sehingga interaksi peserta didik dengan media menjadi lebih optimal.
- c. Penelitian ini dilaksanakan hanya pada satu sekolah dengan jumlah responden yang terbatas sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan pada kondisi sekolah yang memiliki karakteristik berbeda. Oleh karena itu, penelitian lanjutan perlu melibatkan sampel yang lebih besar, berbagai jenjang sekolah, maupun wilayah yang berbeda agar tingkat generalisasi hasil penelitian semakin kuat.
- d. Efektivitas produk dalam penelitian ini lebih banyak diukur berdasarkan validitas ahli, kepraktisan penggunaan, dan respon peserta didik. Penelitian berikutnya disarankan menggunakan desain eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol serta pengukuran **pretest-posttest** sehingga peningkatan hasil belajar, motivasi belajar, dan perubahan karakter peserta didik dapat dibuktikan secara lebih kuat.
- e. Produk yang dikembangkan masih berfokus pada penyampaian materi melalui media audiovisual sehingga belum menyediakan sistem evaluasi otomatis. Penelitian selanjutnya dapat menambahkan fitur penilaian daring, bank soal interaktif, umpan balik otomatis (automatic feedback), serta pelaporan hasil belajar yang terintegrasi.

- f. Video pembelajaran masih diproduksi menggunakan perangkat dan aplikasi sederhana sehingga kualitas animasi, efek visual, dan ilustrasi masih dapat ditingkatkan. Pengembangan berikutnya dapat memanfaatkan perangkat lunak profesional untuk menghasilkan tampilan visual yang lebih menarik, lebih interaktif, dan lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

5. Saran Pengembangan Produk

Agar produk memiliki manfaat yang lebih luas, video pembelajaran ini disarankan untuk terus dikembangkan dengan memperhatikan perkembangan teknologi pendidikan, kebutuhan kurikulum, dan karakteristik peserta didik. Pengembangan dapat dilakukan melalui penambahan fitur interaktif, penyempurnaan kualitas audio dan visual, penyediaan akses berbasis web maupun aplikasi mobile, serta integrasi dengan platform pembelajaran digital. Dengan demikian, video pembelajaran tidak hanya menjadi media penyampaian materi, tetapi juga menjadi sumber belajar yang adaptif, inovatif, dan berkelanjutan dalam mendukung pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar.

C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Diseminasi Produk

Tahap diseminasi merupakan upaya penyebarluasan produk hasil penelitian agar dapat dimanfaatkan secara lebih luas oleh guru, sekolah, maupun pihak-pihak yang berkepentingan dalam peningkatan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Walaupun penelitian ini dilaksanakan pada skala terbatas di SD Negeri 03 Jati, produk yang dikembangkan memiliki potensi untuk digunakan di sekolah lain yang memiliki karakteristik peserta didik dan kurikulum yang sama.

Diseminasi produk dapat dilakukan melalui beberapa kegiatan berikut.

a. Sosialisasi kepada Guru Pendidikan Agama Islam

Produk video pembelajaran dapat diperkenalkan kepada guru-guru Pendidikan Agama Islam melalui kegiatan Kelompok Kerja Guru (KKG), Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP), workshop, seminar pendidikan, maupun kegiatan pelatihan guru. Pada kegiatan tersebut, peneliti dapat menjelaskan latar belakang pengembangan produk, tahapan pengembangan berdasarkan model ADDIE, cara penggunaan media, serta hasil validasi dan uji coba yang menunjukkan bahwa media layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Melalui kegiatan sosialisasi tersebut diharapkan guru memperoleh alternatif media pembelajaran yang inovatif sehingga pembelajaran Pendidikan Agama Islam menjadi lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada peserta didik.

b. Pemanfaatan di Lingkungan Sekolah

Video pembelajaran dapat disimpan dalam perpustakaan digital sekolah atau bank media pembelajaran sehingga dapat digunakan oleh guru Pendidikan Agama Islam pada tahun pelajaran berikutnya. Produk juga dapat diputar menggunakan LCD proyektor pada saat pembelajaran klasikal maupun dibagikan kepada peserta didik sebagai bahan belajar mandiri di rumah melalui telepon pintar atau komputer. Pemanfaatan secara berulang memungkinkan peserta didik mengulang materi sesuai kebutuhan sehingga membantu meningkatkan pemahaman, keterampilan membaca Al-Qur'an, dan penguatan karakter sesuai kandungan Surah Al-Ma'un.

c. Penyebarluasan Melalui Platform Digital

Produk dapat disebarluaskan melalui berbagai platform digital, seperti YouTube, Google Drive, Google Classroom, Moodle, maupun platform pembelajaran digital lainnya. Penyebarluasan secara daring memungkinkan guru

dan peserta didik mengakses video kapan saja dan di mana saja sehingga pembelajaran menjadi lebih fleksibel. Selain itu, video juga dapat diintegrasikan dengan Learning Management System (LMS) sekolah sehingga proses pembelajaran dapat dilakukan secara tatap muka maupun blended learning.

d. Publikasi Ilmiah

Hasil penelitian beserta produk yang dikembangkan dapat dipublikasikan dalam jurnal nasional maupun dipresentasikan pada seminar ilmiah bidang pendidikan. Publikasi tersebut bertujuan untuk memperkenalkan hasil inovasi kepada masyarakat akademik sekaligus memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis teknologi digital.

e. Kerja Sama dengan Dinas Pendidikan

Produk dapat direkomendasikan kepada Dinas Pendidikan maupun pengawas sekolah sebagai salah satu contoh media pembelajaran digital yang dapat dimanfaatkan dalam implementasi Kurikulum Merdeka. Dengan adanya dukungan dari instansi terkait, penggunaan produk dapat menjangkau lebih banyak sekolah dasar sehingga manfaatnya menjadi lebih luas.

2. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Walaupun video pembelajaran yang dikembangkan telah dinyatakan layak digunakan, masih terdapat beberapa aspek yang dapat disempurnakan agar produk memiliki kualitas yang lebih baik dan manfaat yang lebih luas.

a. Pengembangan Materi

Produk saat ini hanya membahas materi Surah Al-Ma'un pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V Sekolah Dasar. Pengembangan selanjutnya dapat dilakukan dengan membuat seri video pembelajaran yang

mencakup seluruh materi Pendidikan Agama Islam dalam satu semester atau satu fase pembelajaran sehingga terbentuk paket media pembelajaran yang lengkap. Dengan demikian, guru memiliki koleksi media pembelajaran digital yang dapat digunakan secara berkelanjutan. Materi yang dapat dikembangkan antara lain:

- Surah-surah pendek lainnya;
- Hadis;
- Akidah;
- Akhlak;
- Fikih;
- Sejarah Peradaban Islam.

b. Peningkatan Tingkat Interaktivitas

Produk yang dikembangkan masih berupa video interaktif sederhana yang memuat pertanyaan reflektif dan kuis. Pada pengembangan berikutnya, video dapat dilengkapi dengan fitur yang lebih interaktif, seperti:

- kuis otomatis dengan penilaian langsung;
- umpan balik (feedback) otomatis;
- permainan edukatif (gamifikasi);
- menu pilihan materi;
- navigasi interaktif;
- simulasi pembelajaran.

Penambahan fitur tersebut akan meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

c. Pengembangan Menjadi Aplikasi Digital

Video pembelajaran dapat dikembangkan menjadi aplikasi berbasis Android, iOS, maupun web sehingga peserta didik tidak hanya menonton video, tetapi juga dapat:

- mengerjakan latihan soal;
- melihat perkembangan hasil belajar;
- mengulang materi sesuai kebutuhan;
- memperoleh sertifikat penyelesaian pembelajaran;
- mengakses berbagai sumber belajar tambahan.

Pengembangan ini akan meningkatkan fleksibilitas penggunaan media baik di sekolah maupun di rumah.

d. Integrasi dengan Teknologi Pembelajaran Modern

Seiring berkembangnya teknologi pendidikan, produk dapat diperkaya dengan berbagai inovasi, antara lain:

- **Artificial Intelligence (AI)** untuk memberikan umpan balik terhadap jawaban peserta didik;
- **Augmented Reality (AR)** untuk menampilkan visualisasi tiga dimensi yang lebih menarik;
- **Virtual Reality (VR)** untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih imersif;
- **Learning Analytics** untuk menganalisis aktivitas dan perkembangan belajar peserta didik secara otomatis.

Pemanfaatan teknologi tersebut diharapkan mampu meningkatkan kualitas pengalaman belajar peserta didik.

e. Penyempurnaan Tampilan Multimedia

Pada penelitian ini, produk dikembangkan menggunakan perangkat dan aplikasi yang relatif sederhana. Oleh karena itu, pengembangan berikutnya dapat dilakukan dengan meningkatkan:

- kualitas video menjadi Full HD atau 4K;
- kualitas audio menggunakan mikrofon profesional;
- animasi yang lebih dinamis;
- ilustrasi yang lebih kontekstual;
- transisi visual yang lebih halus;
- desain grafis yang lebih menarik dan ramah anak.

Penyempurnaan aspek multimedia akan meningkatkan daya tarik media sekaligus kenyamanan peserta didik saat belajar.

f. Pengembangan Evaluasi Pembelajaran

Produk saat ini hanya menyediakan evaluasi sederhana. Pada pengembangan berikutnya dapat ditambahkan:

- bank soal interaktif;
- soal adaptif berdasarkan kemampuan peserta didik;
- pretest dan posttest otomatis;
- laporan hasil belajar individual;
- analisis capaian pembelajaran;
- rekomendasi tindak lanjut berdasarkan hasil belajar.

Dengan adanya sistem evaluasi yang lebih komprehensif, guru dapat memonitor perkembangan peserta didik secara lebih objektif.

g. Uji Coba dalam Skala yang Lebih Luas

Penelitian ini dilaksanakan pada satu sekolah dengan jumlah responden yang terbatas. Oleh karena itu, penelitian lanjutan perlu melibatkan lebih banyak sekolah dengan karakteristik yang berbeda, baik sekolah negeri maupun swasta, sekolah di wilayah perkotaan maupun pedesaan, sehingga diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas produk. Selain memperluas jumlah sampel, penelitian berikutnya juga disarankan menggunakan desain eksperimen, misalnya **pretest-posttest control group design**, sehingga efektivitas video pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar, motivasi belajar, kemampuan membaca Al-Qur'an, serta pembentukan karakter peserta didik dapat dibuktikan secara lebih kuat.

Tabel 5.2 Rencana Diseminasi dan Pengembangan Produk

Tahap	Kegiatan	Tujuan
Diseminasi	Sosialisasi kepada guru melalui KKG/MGMP	Memperkenalkan produk dan cara penggunaannya
Diseminasi	Pemanfaatan di sekolah	Mendukung pembelajaran PAI secara berkelanjutan
Diseminasi	Publikasi melalui YouTube, LMS, Google Classroom	Memperluas akses dan pemanfaatan produk
Diseminasi	Publikasi pada seminar dan jurnal ilmiah	Menyebarkan hasil penelitian kepada masyarakat akademik
Diseminasi	Kerja sama dengan Dinas Pendidikan	Mendorong adopsi media pada sekolah lain
Pengembangan	Menambah materi PAI lainnya	Membentuk paket media pembelajaran yang lengkap

Pengembangan	Menambahkan fitur interaktif	Meningkatkan keterlibatan dan pengalaman belajar siswa
Pengembangan	Integrasi AI, AR, VR, dan Learning Analytics	Menyesuaikan produk dengan perkembangan teknologi pendidikan
Pengembangan	Penyempurnaan kualitas multimedia	Meningkatkan kualitas visual, audio, dan daya tarik media
Pengembangan	Menambahkan sistem evaluasi digital	Mempermudah guru memantau hasil belajar siswa
Pengembangan	Uji coba pada skala yang lebih luas	Menguji validitas eksternal dan memperkuat generalisasi hasil penelitian