

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Implementasi *hybrid learning* yang digunakan di SMA 2 Bae Kudus menggunakan aplikasi PJJ SMADABA. Aplikasi ini dimanfaatkan oleh guru PAI untuk mengakses pembelajaran seperti mengirimkan materi pembelajaran, video, penugasan kemudian di upload melalui aplikasi PJJ tersebut, ruang diskusi dan jadwal ruang. Pada beberapa menu yang ditampilkan tersebut guru PAI memanfaatkannya dengan memberikan penugasan, pelaksanaan tes sumatif dan sebagainya.

Implementasi *hybrid learning* di SMA N 2 Bae ini dilakukan secara *online* dan *offline*. Pelaksanaan secara *offline* dilakukan secara tatap muka dengan kegiatan pembelajaran tatap muka antara guru PAI dengan siswa. Guru PAI memberikan materi yang akan dijelaskan kepada siswa berupa PPT dari canva yang merupakan bentuk kreativitas yang dilakukan guru PAI. Untuk *online* siswa diberikan penugasan yang dikerjakan di rumah. Tugas tersebut dikirim melalui aplikasi yang bisa diunduh siswa dengan beberapa ketentuan yang harus dikerjakan dan terdapat batasan waktu dalam mengerjakan. Setelah tugas maupun ulangan sudah dikerjakan, maka siswa dapat melihat hasil nilai masing-masing siswa yang langsung diberikan oleh guru PAI. Untuk nilai yang dibawah KKM maka terdapat remedial tugas lagi yang harus dikerjakan.

Pada hasil analisis menggunakan software QDA Miner Lite menganalisis bahwa jumlah prosentase pada kategori *hybrid learning* dengan pengkodean aplikasi PJJ lebih mendominasi banyaknya dengan jumlah 57,7%. Jumlah prosentase yang banyak lebih mendominasi penyebutan kata pada saat data diolah dan juga penggunaan aplikasi PJJ ini lebih *familiar* digunakan oleh guru PAI dan siswa di lingkungan SMA 2 Bae Kudus.

Kemudian untuk literasi digital guru PAI ini sudah memiliki kemampuan untuk mencari materi dan menggunakan teknologi, namun dalam pembuatan video pembelajaran hanya beberapa guru saja yang membuat video pembelajaran. Kemampuan literasi digital ini dikembangkan oleh guru PAI melalui mencari sumber belajar melalui google yang kemudian

materi tersebut dikemas dalam bentuk video pembelajaran maupun membuat PPT dengan canva.

Jadi, kemampuan literasi digital guru PAI di SMA N 2 Bae adalah kemampuan untuk mencari bahan materi dan kemampuan dalam menggunakan teknologi yang serba digital ini. Adanya teknologi yang serba canggih ini di SMA N 2 Bae mengadakan pelatihan membuat ppt dari canva, membuat video pembelajaran untuk semua guru. Guru PAI diajarkan membuat PPT dari aplikasi canva, membuat video pembelajaran yang kemudian terdapat praktik yang harus dikerjakan oleh guru PAI untuk mengaplikasikan pelatihan yang sudah diajarkan. Adanya proses inilah yang menjadi dampak peningkatan literasi digital guru PAI di SMA N 2 Bae Kudus.

Hasil analisis pada kategori literasi digital dengan pengkodean inovasi pembelajaran dengan hasil 3, 9% dan pelatihan 12,3%. Pada hasil analisis ini menyebutkan bahwa dengan prosentasi yang lebih tinggi pada kode pelatihan menunjukkan bahwa pentingnya mengadakan pelatihan tentang pembuatan video pembelajaran di SMA 2 Bae Kudus, karena bisa juga meningkatkan kemampuan literasi digital guru PAI di SMA 2 Bae Kudus.

Kemampuan dalam literasi digital memunculkan ke adaptifan terhadap teknologi dan kreativitas guru PAI dalam mengajar. Keadaptifan pada teknologi tersebut membuktikan kemampuan guru PAI dalam menggunakan laptop maupun komputer serta kemampuan dalam mengakses berbagai sumber daya pendidikan seperti mengakses buku pelajaran PAI berbasis digital yang bisa di cari di internet, menampilkan video pembelajaran yang interaktif. Guru PAI di SMA N 2 Bae ini sangat adaptif terhadap teknologi, serta kreatif dalam memdesain model pembelajaran semenarik mungkin.

Hasil analisis pengolahan data QDA Miner Lite menunjukkan prosentase pada pengkodean adaptasi teknologi 5,6% dan teknologi informasi 4,7%. Hal ini menunjukkan bahwa keadaptifan teknologi guru PAI sudah adaptif, hal ini dibuktikan dengan mampu membuat materi pembelajaran dengan inovasi membuat PPT dari canva, membuat video pembelajaran. Sedangkan kreativitas mengajar guru PAI dari hasil analisis pengolahan data menunjukkan prosentasi kode kreativitas guru

PAI sebanyak 4,4 %. Hal ini menunjukkan sedikitnya penyebutan kata pada kode kreativitas mengajar guru PAI. Untuk kreativitasnya guru PAI di SMA 2 Bae Kudus sudah mengembangkan inovasi pembelajaran dari PPT terdapat quiz pembelajaran dan disertai *game* yang membuat siswa tidak bosan ketika mengikuti pembelajaran.

## **B. Saran**

### **a. Kepala Sekolah**

Kepala sekolah merupa pelaksana dari kebijakan *hybrid learning* di SMA 2 Bae, alangkah baiknya jika selalu mengembangkan pelaksanaan pembelajaran yang mendukung pemanfaatan teknologi seperti pada penerapan model *hybrid learning* sebab pada zaman sekarang teknologi sangat berkembang pesat dan menjadikan pembelajaran semakin inovatif dan kreatif.

### **b. Guru PAI**

Alangkah baiknya guru PAI mengembangkan kemampuan dalam pemanfaatan teknologi terlebih pada teknologi yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran sebab pendidik merupakan penunjuk arah dalam proses pembelajaran di dalam ruang kelas.

### **c. Siswa**

Alangkah baiknya jika sebelum pembelajaran dimulai agar membaca dan mencari literasi mengenai materi yang akan dipelajari sebab dengan melakukan hal tersebut peserta didik memiliki bekal pengetahuan dasar mengenai materi dan tidak hanya sekedar mengandalkan penjelasan dari pendidik, juga bertujuan untuk melatih kemandirian serta kemampuan berfikir kritis yang dimiliki.