

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan model *Problem-Based Learning* berbasis digital (PBL-D) pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas IV SDIT Al Ihsan Banjarmasin, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Pengembangan model *Problem-Based Learning* berbasis digital (PBL-D) dilakukan melalui tahapan penelitian dan pengembangan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Pada tahap *analysis* ditemukan bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam masih cenderung menggunakan metode ceramah, siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, serta penggunaan media digital belum dimanfaatkan secara optimal. Berdasarkan kebutuhan tersebut, dikembangkan model pembelajaran PBL-D yang mengintegrasikan pendekatan *Problem-Based Learning* dengan media digital berupa video pembelajaran, LKPD digital, dan media visual interaktif yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

2. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa model *Problem-Based Learning* berbasis digital (PBL-D) memenuhi aspek valid dan layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa model yang dikembangkan telah sesuai dengan sintaks *Problem-Based Learning*, karakteristik siswa sekolah dasar, serta prinsip pembelajaran berbasis digital. Revisi produk dilakukan berdasarkan masukan validator, terutama pada aspek penyederhanaan bahasa, tampilan media, dan petunjuk penggunaan LKPD digital sehingga produk menjadi lebih sistematis dan mudah dipahami.
3. Implementasi model *Problem-Based Learning* berbasis digital (PBL-D) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam menunjukkan bahwa model dapat diterapkan dengan baik di kelas IV SDIT Al Ihsan Banjarmasin. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa terlihat lebih aktif berdiskusi, bertanya, dan menyampaikan pendapat dalam kegiatan pemecahan masalah. Penggunaan media digital juga membantu meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif dan kontekstual. Meskipun demikian, dalam pelaksanaannya masih ditemukan beberapa kendala, seperti pengelolaan waktu diskusi dan kesiapan penggunaan media digital dalam pembelajaran.

4. Model *Problem-Based Learning* berbasis digital (PBL-D) terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif, nilai rata-rata pretest pada kelas eksperimen sebesar 65 meningkat menjadi 87 pada hasil posttest. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest dengan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 (Sig. < 0,05). Selain itu, hasil independent samples t-test menunjukkan bahwa nilai rata-rata posttest kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hasil perhitungan Normalized Gain (N-Gain) juga menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 0,65 dengan kategori sedang, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 0,10 dengan kategori rendah. Hasil tersebut menunjukkan bahwa model *Problem-Based Learning* berbasis digital (PBL-D) efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan model *Problem-Based Learning* berbasis digital (PBL-D) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas IV SDIT Al Ihsan Banjarmasin, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut.

1. Model *Problem-Based Learning* berbasis digital (PBL-D) dapat digunakan sebagai alternatif model pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan kontekstual dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar.
2. Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran perlu didukung dengan ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai, seperti perangkat teknologi, proyektor, serta akses internet agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara lebih optimal.
3. Penerapan model *Problem-Based Learning* berbasis digital (PBL-D) perlu disertai dengan pengelolaan waktu yang baik, terutama pada kegiatan diskusi kelompok, presentasi hasil, dan pemecahan masalah agar seluruh tahapan pembelajaran dapat terlaksana secara maksimal.
4. Pengembangan model pembelajaran berbasis digital perlu terus dilakukan melalui penggunaan media yang lebih variatif dan interaktif sehingga dapat meningkatkan keterlibatan serta motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
5. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan dan menguji penerapan model *Problem-Based Learning* berbasis digital (PBL-D) pada materi, jenjang pendidikan, dan cakupan penelitian yang lebih luas sehingga diperoleh hasil penelitian yang lebih komprehensif.