

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan data dan hasil wawancara maka dapat disimpulkan bahwa desain pembelajaran dapat dipahami sebagai strategi pendidikan yang dirancang secara sistematis untuk memfasilitasi proses penyampaian pengetahuan antara guru dan siswa. Guru PAI telah berupaya untuk mendesain pembelajaran interaktif berbasis teknologi, mulai dari perencanaan melalui penyusunan RPP yang mengintegrasikan teknologi, hingga pelaksanaan dan evaluasi dengan memanfaatkan berbagai media digital. Desain tersebut mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, partisipatif, serta meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa.

Pelaksanaan desain pembelajaran ini didukung oleh kebijakan sekolah, pelatihan seperti *In House Training* (IHT), *workshop*, dan komunitas belajar yang memperkuat kompetensi guru. Namun demikian, masih terdapat hambatan berupa keterbatasan jaringan internet, kuota, serta potensi penyalahgunaan gadget oleh siswa. Oleh karena itu, diperlukan pengelolaan dan pengawasan yang efektif agar pemanfaatan teknologi tetap mendukung tercapainya tujuan pembelajaran PAI.

#### **B. Implikasi Penelitian**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai upaya guru PAI dalam mendesain pembelajaran interaktif berbasis teknologi di SMA Negeri 2 Loa Kulu, terdapat beberapa implikasi sebagai berikut:

1. Pembelajaran PAI berbasis teknologi menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman siswa. Hal ini menegaskan bahwa teknologi dapat menjadi strategi pedagogis yang efektif dalam pembelajaran PAI.
2. Keberhasilan desain pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya bergantung pada kreativitas guru, tetapi juga pada dukungan kebijakan sekolah serta ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai. Dengan demikian, inovasi pembelajaran memerlukan sinergi antara guru dan pihak sekolah.
3. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga berimplikasi pada perlunya pengelolaan kelas yang baik serta peningkatan literasi digital siswa, agar teknologi tidak menjadi sumber distraksi tetapi tetap mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

### **C. Saran dan rekomendasi**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai desain pembelajaran interaktif berbasis teknologi pada mata pelajaran PAI di SMA Negeri 2 Loa Kulu, maka beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Kepala Sekolah dan Pihak Manajemen Sekolah, perlu terus mengembangkan kebijakan dan program yang mendukung pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, terutama peningkatan kualitas jaringan internet agar proses pembelajaran berbasis teknologi dapat berjalan secara optimal.

2. Bagi Guru PAI, perlu terus meningkatkan kompetensi dalam mendesain dan mengelola pembelajaran berbasis teknologi melalui pelatihan, *workshop*, dan kegiatan komunitas belajar, sehingga teknologi tidak hanya digunakan sebagai pelengkap, tetapi sebagai bagian integral dari strategi pembelajaran yang interaktif dan bermakna.
3. Bagi Siswa, perlu meningkatkan kesadaran dalam memanfaatkan teknologi secara bijak, bertanggung jawab, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, serta menghindari penggunaan gadget untuk hal-hal yang dapat mengganggu proses belajar.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan rujukan untuk mengkaji lebih lanjut implementasi pembelajaran berbasis teknologi pada mata pelajaran atau jenjang pendidikan lain guna memperoleh hasil yang lebih luas dan mendalam.