BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dalam penelitian ini, dikemukakan beberapa simpulan sebagai berikut:

1. Model pembelajaran *religious* berbasis autoplay pada pelajaran pendidikan agama katolik dan budi pekerti layak digunakan untuk membentuk karakter siswa. Respon positif yang diberikan siswa terhadap nilai nilai karakter menunjukkan adanya peningkatan karakter sebesar 85.016% dan sudah melebihi batas minimal yang di tentukan yaitu sebesar ≥ 80%.
2. Model pembelajaran *religious* berbasis autoplay pada pelajaran pendidikan agama katolik dan budi pekerti efektif untuk meningkatkan hasil belajar. Hasil belajar dengan menggunakan Model Pembelajaran *Religious* Berbasis Autoplay pada pelajaran Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti menunjukkan adanya peningkatan pencapaian hasil belajar menjadi 86.11%. hal ini juga sesuai dengan hasil analisis perhitungan statistik inferensial melalui nilai t untuk faktor pembelajaran sebesar 2.71, maka dapat disimpulkan bahwa $thitung = 2.71 >$ dengan t_{tabel} = 1.997, dengan taraf signifikansi sebesar 0.05, sehingga disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran Pembelajaran *Religious* Berbasis Autoplay pada pelajaran Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti Kelas X SMA Kota Medan lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional.

5.2 Implikasi Hasil Penelitian

Pendidikan sebagai bagian yang tidak terpisahkan dalam kehidupan manusia mempunyai peranan penting untuk menuntun manusia menjadi manusia yang cerdas dan berakhlak mulia. Pendidikan karakter sebagai gerakan nasional mempunyai andil agar terciptanya tujuan pendidikan tersebut. Upaya meningkatkan Proses Belajar Mengajar memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna pada siswa, salah satu upaya yang dapat dilakukan guru adalah melalui penggunaan perangkat pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan Model Pembelajaran *Religious* Berbasis Autoplay pada pelajaran Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti. Kerjasama yang baik dengan melibatkan semua pihak yang terkait terutama guru sebagai tenaga edukatif, siswa sebagai pembelajar, pegawai sebagai pelayan dan penyedia fasilitas, secara tidak langsung memiliki peran, fungsi dan tugas yang berbeda dengan tujuan sama yakni upaya bagaimana menciptakan siswa yang berkarakter dan cerdas.

5.2.1 Implikasi Teoretis

1. Model pembelajaran religious berbasis autoplay dapat dijadikan sebagai paradigma baru dalam pembelajaran pedidikan agama katolik dan budi pekerti pada aspek meningkatkan hasil belajar dan membentuk karakter siswa berbasis autoplay. Dalam hal ini, hasil yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dan terbentuknya karakter siswa yang baik melalui penerapan model pembelajaran religious berbasis autoplay. Hal ini memberikan penjelasan dan penegasan bahwa model pembelaran merupakan suatu factor yang menjadi perhatian untuk meningkatkan capaian hasil belajar, membentuk karakter siswa. Melalui

penerapan model yang tepat dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa secara kognitif dalam pembelajaran yang dapat menggiring keberhasilan dan ketercapaian tujuan pembelajaran itu sendiri. Dengan demikian, konsekuensinya apabila model pembelajaran kurang tepat maka akan berakibat kurang maksimal pastisipasi aktif siswa dalam pembelajaran

Konsekuensi logis dari model pembelajaran religious berbasis autoplaydijadikan sebagai paradigma baru dalam pembelajaran Pendidikan agama katolik dan budi pekerti. Terindikasi pengembang untuk mendifusikan dan mensosialisasikan model pembelajaran ini dan perangkat pembelajarannya berupa buku model, RPP, buku guru, buku siswa, Lembar kerja peserta didik kepada stake holder Pendidikan khususnya kepada guru dalam memahami secara teoritis model pembelajaran religious berbasis autoplay melalui sosialisasi dengan dinas Pendidikan pada kegiatan seminar atau kegiatan pelatihan kepada guru. Melalui sosialisasi ini diharapkan stakeholder Pendidikan mendapatkan wawasan yang utuh dan luas terkait dengan model pembelajaran religious berbasis autoplay. Sosialisasi dilakukan pada kepala sekolah dan guru untuk melahiran kebijakan sekolah dalam menerapkan model pembelajaran religious berbasis autoplay pada pelajaran Pendidikan agama katolik dan budi pekerti yang lebih luas lagi arahnya dengan mempublishkannya pada jurnal internasional.

2. Model pembelajaran religious berbasis autoplay yang dikembangankan mengacu pada konsep membentuk karakter siswa ke yang lebih baik dari struktur konvensional ke struktur behaviorisme berbasis autoplay. Penggunaan model pembelajaran religious dan autoplay ini merupakan

acuan siswa untuk membentuk karakter yang baik, selanjutnya dipahami bahwa penggunaan model pembelajaran dan autoplay ini tidak hanya dapat dimanfaatkan pada pelajaran agama katolik dan budi pekerti saja namun dapat dimanfaatkan pada berbagai disiplin ilmu yang pemilihan model pembelajarannya harus tepat dengan materi yang akan diberikan.

Konsekuensi logis dari model pembelajaran religious sebagai struktur konvensional ke struktur behaviorisme memberikan impilkasi kepada pengembang lain untuk menggali sumber-sumber kognisi pada diri siswa dalam mendesai materi pembelajaran yang tujuannya memperkaya pengetahuan dalam pembelajaran Pendidikan agama katolik dan budi pekerti.

3. Model pembelajaran religious berbasis autoplay yang dikembangkan telah melalui pengujian validasi ahli dan praktisi Pendidikan selanjutnya dilakukan uji coba lapangan untuk menguji keterlaksaan dan efektifias mode pembelajaran yang dikembangakan dan hasilnya dibuktikan efektif untuk meningkatkan hasil belajar dan membentuk karakter siswa. Selanjutnya model pembelajaran religious berbasis autoplay juga berdampak kepada aktifitas siswa dan respon siswa dalam pembelajaran Pendidikan agama katolik dan budi pekerti.

Hal ini berimplikasi pada pengampu mata pelajaran bahwa peningkatan kualitas pembelajaran didesai berorientasi pada keadaan dan kebutuhan pembelajaran mulai dari analisis kebutuhan, pengembangan kompetensi, pemilihan model dan strategi pembelajaran, bahan pembelajaran, media, dan penillaian yang merupakan rangkaian system pembelajaran.

4. Berdasarkan kesimpulan dan temuan pada penelitian Model Pembelajaran *Religious* Berbasis Autoplay pada pelajaran Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti yang telah teruji memiliki implikasi yang tinggi dibandingkan dengan media pembelajaran buku teks yang selama ini digunakan guru dalam proses pembelajaran. Adapun implikasi yang dimaksud adalah sebagai berikut: (1) Model Pembelajaran *Religious* Berbasis Autoplay pada pelajaran Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti akan mempermudah dalam proses pembelajaran mata pelajaran bagi siswa, dimana perangkat pembelajaran dan produk yang dikembangkan dilengkapi materi-materi yang nyata sehingga mempermudah dan meningkatkan daya nalar siswa, (2) Model Pembelajaran *Religious* Berbasis Autoplay pada pelajaran Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi guru dalam penyampaian materi bidang ilmu lain dengan pertimbangan kemudahan penggunaan, efektif dalam proses pembelajaran, (3) Model Pembelajaran *Religious* Berbasis Autoplay pada pelajaran Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti siswa diberi kesempatan untuk mengembangkan kreatifitasnya sebagai usaha dalam mendalami materi yang diberikan sehingga siswa dapat belajar dengan lebih efektif. (4) Implikasi penelitian ini yaitu model pembelajaran Model Pembelajaran *Religious* Berbasis Autoplay pada pelajaran Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti dapat membentuk karakter siswa dan juga hasil belajar siswa yang lebih baik.

5.2.2 Implikasi Praktis

1) Kelengkapan perangkat pembelajara menjadi sesuatu yang penting dalam mencapai keberhasilan pembelajaran. Hal ini terimplikasi bagi guru dan sekolah untuk melengkapi perangkat pembelajaran yang lengkap dengan tujuan pembelajaran lebih baik. Model pembelajaran berbasis autoplay yang dikembangkan menghasilkan perangkat pembelajaran yang memberikan dapat memberikan implikasi positif bagi siswa untuk meningkatkan hasil belajar dan membentuk karakter siswa

2) Model pembelajran religious berbasis autoplay dikembangkan sebagai upaya peneliti untuk dapat berkolaborasi kepada ahli dalam hal memvalidasi perangkat pembelajaran sebagai implementasi produk. Hal ini berimplikasi kepada guru dan sekolah untuk membangun tim kerja agar dapat mendesai dan mengembangkan produk pembelajaran dimasa yang akan datangHasil penelitian ini sebagai masukan guru dalam meningkatkan keaktifan, karakter, dan hasil belajar siswa. Adanya faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar mengajar, dimana Model Pembelajaran *Religious* Berbasis Autoplay pada pelajaran Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti dalam pembelajaran yang tepat untuk diaplikasikan dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan, karakter, dan hasil belajar siswa.

3) Bagi guru, Model Pembelajaran *Religious* Berbasis Autoplay pada pelajaran Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti dalam kegiatan pembelajaran bisa dijadikan alternatif pilihan pembelajaran dalam upaya meningkatkan kemampuan siswa menerapkan konsep. Bagi sekolah, agar pelaksanaan

kegiatan siswa dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan baik dan mandiri perlu ditunjang dengan sumber-sumber belajar lainnya yang dapat dijadikan pedoman dalam kegiatan pembelajaran terutama dalam melakukan pemecahan masalah yang berbeda dengan contoh yang sudah ada. Oleh karena itu, pihak sekolah diharapkan pro aktif memfasilitasi segala kebutuhan guru dan siswa dalam upaya meningkatkan karakter dan hasil belajar. Dan bagi peneliti sendiri agar lebih giat lagi memberikan pembelajaran kepada para siswa dengan variasi model pembelajaran lainnya yang tentunya sesuai dengan materi/konsep pelajaran agama katolik khususnya dan begitu pula pendidikan pada umumnya.

5.3 Saran

Berdasarkan simpulan penelitian di atas, pengembangan Model Pembelajaran *Religious* Berbasis Autoplay pada pelajaran Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti yang diterapkan pada kegiatan pembelajaran memberikan beberapa hal yang penting untuk diperhatikan. Untuk itu peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang dihasilkan ini baru sampai pada tahap pengembangan, belum diimplementasikan secara luas di sekolah-sekolah. Untuk mengetahui keefektifan Model Pembelajaran *Religious* Berbasis Autoplay pada pelajaran Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti dalam berbagai topik pelajaran dan mata pelajaran lain yang sesuai, disarankan agar guru dapat mengimplementasikannya pada ruang lingkup yang lebih luas di sekolah-sekolah.

2. Bagi guru yang ingin menerapkan perangkat pembelajaran menggunakan Model Pembelajaran *Religious* Berbasis Autoplay pada pelajaran Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti pada topik yang lain pada pelajaran yang sesuai dapat merancang sendiri perangkat pembelajaran yang diperlukan dengan memperhatikan komponen-komponen pembelajaran dan karakteristik dari materi pelajaran yang akan dikembangkan.
3. Bagi kepala sekolah kiranya dapat menjadikan Model Pembelajaran *Religious* Berbasis Autoplay pada pelajaran Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti menjadi salah satu model pembelajaran di sekolah dengan mempersiapkan guru melalui pelatihan-pelatihan yang intensif tentang pembelajaran ini.
4. Bagi Dinas Pendidikan dapat menjadikan Model Pembelajaran *Religious* Berbasis Autoplay pada pelajaran Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti menjadi salah satu program inovasi untuk meningkatkan karakter siswa dan prestasi pendidikan melalui Pelatihan-Pelatihan kepada para guru, mulai dari jenjang SD, SMP dan SMA/SMK.

THE Character Building UNIVERSITY