

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan deskripsi proses dan hasil pengembangan, diperoleh kesimpulan bahwa produk yang dihasilkan adalah Belajar Berbasis Jaringan pada mata kuliah Perkembangan Peserta Didik pada halaman <http://fip.web-bali.net>.

Prosedur pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah Model *Rapid Prototyping* terdiri dari lima tahap yaitu *assess needs and analyze content* (penilaian kebutuhan dan analisis konten), *set objectives* (menetapkan tujuan pembelajaran), *constructing a prototype* (mengembangkan prototype), *utilizing the prototype* (research), dan *installing the final system* (install dan memasang sistem). Dari hasil proses pengembangan dapat disimpulkan bahwa:

1. Berdasarkan hasil analisis masalah belajar, analisis peserta didik, dan analisis lingkungan belajar dapat disimpulkan bahwa mahasiswa membutuhkan pemecahan masalah untuk mengatasi masalah belajar pada mata kuliah perkembangan peserta didik dengan mengoptimalkan karakteristik mahasiswa dan lingkungan belajar yang dimiliki, yakni dengan mengembangkan belajar belajar berbasis jaringan pada mata

kuliah Perkembangan Peserta Didik. Selanjutnya analisis konten dilakukan untuk menentukan materi yang akan dionline kan. Analisis konten dilakukan dengan cara menyebar kuesioner kepada mahasiswa dan berdiskusi dengan dosen pengampu. Hasil dari analisis konten adalah terdapat 4 topik materi perkuliahan yang akan dionline kan yaitu perkembangan masa anak-anak awal, masa anak-anak akhir, masa remaja, dan masa dewasa.

2. Setelah menentukan materi yang akan dikembangkan, pengembang merumuskan tujuan pembelajaran yakni: setiap mahasiswa mampu menganalisis perbedaan fase dan karakteristik perkembangan peserta didik pada masa anak-anak awal hingga masa dewasa secara komprehensif, meliputi aspek fisik, kognitif, emosi, dan social.
 - Setelah mempelajari materi ini, mahasiswa mampu menjelaskan karakteristik peserta didik masa anak-anak awal.
 - Setelah mempelajari materi ini, mahasiswa mampu menjelaskan karakteristik peserta didik masa anak-anak akhir.
 - Setelah mempelajari materi ini, mahasiswa mampu menjelaskan karakteristik peserta didik masa remaja
 - Setelah mempelajari materi ini, mahasiswa mampu menjelaskan karakteristik peserta didik masa dewasa awal

3. Pengembang mengembangkan silabus perkuliahan *blended learning* mata kuliah perkembangan peserta didik; Melakukan proses pemotongan materi (*chunking*) pada setiap topik yang telah ditentukan agar menjadi *learning object*; Menentukan format penyajian media pada setiap materi yang telah di-*chunking* menjadi *learning object* sesuai dengan ragam pengetahuannya; Menyusun naskah *web (webscript)* sebagai acuan untuk merancang *coursesite* belajar berbasis jaringan; Memproduksi media (*learning object*) yang telah disusun berdasarkan ragam pengetahuan dengan menggunakan perangkat lunak *Microsoft word 2013, Articulate Storyline, Microsoft Powerpoint 2013*; Menyusun *learning object* dan mengembangkan *coursesite*.
4. Dari hasil uji coba pada tahap *utilize prototype*, pada uji coba ahli desain pembelajaran diperoleh nilai sebesar 3,33; pada uji coba ahli materi diperoleh nilai sebesar 3,83; pada uji coba ahli media diperoleh nilai sebesar 3,09. Sedangkan pada uji coba pengguna *one-to-one* diperoleh nilai sebesar 3,54 dan pada uji coba pengguna kelompok kecil diperoleh nilai sebesar 3,09. Berdasarkan hasil *expert rivew* dan uji coba pengguna diatas, maka dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan produk pembelajaran belajar berbasis jaringan mata kuliah perkembangan peserta didik memiliki kualitas baik, sehingga produk pembelajaran belajar berbasis jaringan ini dapat digunakan oleh mahasiswa

Universitas Negeri Jakarta yang mengikuti mata kuliah Perkembangan Peserta Didik.

5. Setelah melakukan revisi berdasarkan masukan dari *expert rivew* dan uji coba pengguna, Produk berupa *learning object* kemudian *diunggah* ke dalam *tool* dokumen. Kemudian disusun dalam *learning path* pada pembelajaran berbasis jaringan mata kuliah Perkembangan Peserta Didik. Setelah itu disatukan dengan tugas, tes, dan *forum* sesuai dengan topiknya masing-masing.

B. Implikasi

Hasil pengembangan belajar berbasis jaringan ini dapat dijadikan contoh dan bahan acuan dalam mengembangkan belajar berbasis jaringan untuk mata kuliah lainnya.

Produk belajar berbasis jaringan ini dikemas dalam bentuk media pembelajaran yang variatif untuk mengoptimalkan kegiatan pembelajaran khususnya pada mata kuliah Perkembangan Peserta Didik. Produk pembelajaran berbasis jaringan ini dapat meningkatkan interaksi mahasiswa dengan berbagai *tools* yang ada dan dapat diaplikasikan pada pembelajaran berbasis jaringan. Sehingga mahasiswa dapat termotivasi untuk belajar secara mandiri sesuai dengan gaya belajar dan kecepatan belajarnya masing-masing.

C. Saran

Bagi pengembang selanjutnya diharapkan dapat melibatkan para ahli di bidang media pembelajaran berbasis jaringan sehingga proses pengembangan dapat berlangsung secara efektif dan media yang dikembangkan sesuai dengan materi yang diinginkan. Pengembang selanjutnya juga diharapkan memiliki keterampilan pengembangan media seperti media animasi pembelajaran, video, multimedia, dan sebagainya. Sehingga pengembangan *learning object* pada belajar berbasis jaringan lebih variatif dan sesuai dengan ragam pengetahuannya.

1. Bagi Mahasiswa

Bagi yang ingin mengembangkan pembelajaran berbasis jaringan selanjutnya dapat meningkatkan kualitas media yang akan dikembangkan pada pembelajaran berbasis jaringan.

Pembelajaran berbasis jaringan ini merupakan lahan yang luas untuk dieksplorasi kembali oleh mahasiswa Teknologi Pendidikan untuk penelitian selanjutnya.

2. Bagi Pengembang

Penelitian pengembangan ini masih jauh dari sempurna, karena keterbatasan pengetahuan pengembang dalam bidang pembelajaran berbasis *web*.