

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan proses dan hasil pengembangan, kesimpulan dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah produk yang berupa *Learning Object* (LO) pembelajaran Hibrida di mata kuliah Dasar-dasar Komunikasi dengan menggunakan *platform chamilo* di *www.fip.web-bali.net* untuk mahasiswa Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. *Learning Object* ini dirancang dan dikembangkan berdasarkan pada hasil analisis yang dilakukan karena adanya permasalahan yang terjadi selama perkuliahan dasar-dasar komunikasi.

Penelitian ini telah melalui tahapan prosedur pengembangan dengan model pengembangan *Rapid Prototyping* yang terdiri dari lima tahapan yakni: *assess need and analyze content; set objective; construct prototype; utilize prototype; serta install and maintain system*. Dari tahapan *Rapid Prototype* didapat bahwa:

1. Karena sebelumnya para mahasiswa sudah pernah mengikuti pembelajaran online dan paham menggunakan platform tools *claroline* dirasa tidak menjadi kendala mengembangkan pembelajaran online dengan *platform chamilo*, tetapi perlu dibuat

suatu tutorial karena banyak mahasiswa yang tidak paham mengenai alur / navigasi yang ada pada claroline terlebih lagi mereka tidak tahu platform selain claroline. Penelitian ini dirasa menarik karena dapat membantu mahasiswa dalam belajar karena banyak mahasiswa yang senang belajar online dan ingin belajar secara online kedepannya. Perlu dibuat kegiatan online yang jelas, penggunaan *tools* dalam platform chamilo harus maksimal terutama untuk mengakses materi pembelajaran. Setelah berdiskusi dengan dosen terkait materi yang dikembangkan oleh pengembang mencakup empat materi yaitu: definisi komunikasi; komponen komunikasi; model komunikasi; dan konteks komunikasi.

2. Setelah diketahui materi yang akan dikembangkan, adapun rumusan tujuan pembelajaran umumnya yaitu: mahasiswa diharapkan dapat menggunakan berbagai pendekatan komunikasi untuk memfasilitasi pembelajaran. Tujuan khusus pada materi yang akan dikembangkan yaitu:

- Setelah mempelajari materi tersebut, mahasiswa dapat mendefinisikan komunikasi secara tepat.
- Setelah mempelajari materi tersebut, mahasiswa dapat menguraikan komponen-komponen komunikasi.

- Setelah mempelajari materi tersebut, mahasiswa dapat menjelaskan berbagai model komunikasi yang sesuai untuk pembelajaran.
 - Setelah mempelajari materi tersebut, mahasiswa dapat menjelaskan berbagai konteks komunikasi.
3. Di tahapan ketiga pengembang melakukan pengembangan *Learning Object* dari setiap materi dengan memotong materi lalu menentukan format penyajian medianya berdasarkan analisis ragam pengetahuan. Selanjutnya membuat naskah web. Pengembang memanfaatkan berbagai software pendukung seperti Microsoft Word 2013 untuk LO yang berupa *word processing* dengan *output* berupa file berektensi PDF. Microsoft Power Point 2013, Ispring, Corel Draw X7, Articulate Storyline untuk *Learning Object* berbasis slide dan animasi dengan output berupa file berektensi JPG dan SWF. Setelah semua *Learning Object* selesai dibuat, pengembang menggunggahnya kedalam *cousesite* mata kuliah sehingga menjadi serangkaian pembelajaran.
4. Tahapan *utilize prototype* pengembang mengujicobakan produk kepada expert review dan pengguna. Pada uji coba ahli media diperoleh nilai sebesar 3,1; untuk uji coba ahli materi diperoleh nilai sebesar 3,31; dan untuk uji coba ahli desain pembelajaran diperoleh

nilai sebesar 3,42. Pada uji coba pengguna dilakukan 2 tahap dengan memperoleh rata-rata keseluruhan pada tahap uji coba pengguna yang pertama nilai sebesar 3,35; pada tahap uji coba pengguna yang kedua nilai sebesar 3,45 ; pada tahap uji coba pengguna yang ketiga dilakukan uji *field test* didapatkan kenaikan 90% dari pengguna yang sesuai standar minimum. Berdasarkan hasil expert review dan pengguna, dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan pengembangan produk berupa *Learning Object* untuk belajar online mata kuliah Dasar-Dasar Komunikasi memiliki hasil yang 3,33 sehingga produk *Learning Object* ini dapat digunakan untuk proses pembelajaran mata kuliah dasar-dasar komunikasi bagi mahasiswa-mahasiswi jurusan Teknologi Pendidikan dengan memanfaatkan *platform chamilo*.

5. Terakhir *install and maintain system*, setelah melakukan revisi terhadap *prototipe* yang telah diberikan masukan berdasarkan hasil uji coba. Pengembang mengunggah *Learning Object* pada *Learning Path* sesuai urutan materi yang akan dipelajari.

B. Implikasi

Implikasi yang dihasilkan dari pengembangan "*Learning Object*" dapat dirasakan oleh beberapa pihak yakni sebagai berikut:

- 1) Untuk Jurusan Kurikulum Teknologi Pendidikan

- Dapat menjadi contoh dan bahan acuan mengembangkan *Learning Object* untuk mata kuliah lainnya dengan *Platform Chamilo*.
- Produk *Learning Object* dapat dikemas menjadi berbagai format media yang variatif dan interaktif untuk mengoptimalkan fungsi *Platform* dan kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan.
- Migrasi dari *Platform* dari *Claroline* ke *Chamilo* dapat dengan mudah terlaksana karena umumnya *toolsnya* hampir sama tetapi dengan tampilan yang lebih modern.
- Penggunaan *Learning Object* dapat berjalan dengan baik jika diikuti dengan koneksi internet yang cepat dan stabil.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi yang dijelaskan diatas, pengembang memiliki saran yaitu untuk pengembang selanjutnya diharapkan lebih menggali potensi *Platform Chamilo* dalam menyajikan pembelajaran berbasis jaringan. Pengembang selanjutnya juga diharapkan lebih cermat dalam menentukan format penyajian media yang variatif dan inovatif karena sangat berpengaruh terhadap ketertarikan atau minat siswa dalam belajar mandiri. Diharapkan pengembang media

selanjutnya untuk melibatkan para ahli pengembang media pembelajaran berbasis jaringan sehingga proses pengembangan dapat terlaksana dengan efektif, efisien dan sesuai yang diharapkan. Untuk lebih meningkatkan daya tarik siswa, pengembang selanjutnya dianjurkan untuk memahami bahasa pemrograman web untuk mengatasi keterbatasan dalam mendesign halaman web, *Learning Object*, dan sebagainya sehingga lebih inovatif.

Migrasi dari platform *claroline* ke *chamilo* dapat dilakukan karena cara kerja *platformnya* hampir sama. Untuk jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan agar segera melakukan migrasi mata kuliah sedini mungkin karena *platform chamilo* terbukti dapat digunakan secara efektif untuk proses pembelajaran berbasis internet. Tetapi perlu pembiasaan karena tampilan dari *platformnya* sangat berbeda, *platform chamilo* memiliki tampilan dan fitur yang lebih modern. Untuk *web manager* agar melakukan cek berkala terhadap situs fip.web-bali.net agar tetap terjaga dan stabil. Dianjurkan pengguna untuk mengupdate aplikasi pendukung secara berkala seperti *Browser dan Plug In; Pdf Reader atau Flash Player*.