

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan

Pengembangan ini menghasilkan produk berupa halaman web yang siap untuk diberdayakan untuk pembelajaran *online*. *Web based learning* ini diberdayakan sebagai rumah atau *homebase* perkuliahan online untuk memfasilitasi dosen dan peserta didik dalam mengadakan perkuliahan *online*. *Web based learning* ini ditunjang dengan *platform* Moodle 3.3. *Platform* Moodle 3.3 merupakan versi terbaru pada saat ini yang sudah memiliki 1300 *plugins* yang dapat diberdayakan untuk pembelajaran.

Dalam pengembangan produk ini, pengembang menggunakan model pengembangan ILDF (*Integrated Learning Design Framework*) yang dikembangkan oleh Brenda Bannan. Model ini memiliki 3 tahap yaitu eksplorasi, penyusunan, dan evaluasi. Dalam tahap eksplorasi ini terdapat 4 langkah yaitu analisis kebutuhan, survey literatur, pengembangan teori, dan analisis karakteristik pengguna. Setelah tahap eksplorasi adalah tahap penyusunan. Dalam tahap penyusunan ini terdapat 3 langkah yaitu desain sistem, artikulasi prototipe, dan memperinci desain. Setelah tahap penyusunan adalah tahap evaluasi. Dalam tahap evaluasi ini terdapat 4

langkah yaitu tes formatif, perbaikan sistem/teori, implementasi, dan analisis evaluasi hasil.

Dari proses pengembangan ini didapatkan *plugins* yang digunakan untuk menanggulangi keterbatasan dan menunjang pembelajaran. *Progress bar plugin* dapat membantu dosen dalam memantau dan mengelola kehadiran peserta didik pada jam atau aktivitas yang ditentukan. *Lightbox plugin* dapat membantu pengajar dalam membuat aktivitas kelas yang dapat memuat banyak gambar di dalamnya. *Grid format plugin* memberikan layanan format kelas menjadi *format grid* yang lengkap dan dapat menampilkan ikon atau gambar dari tiap sesi kelas. *Wiris Atto plugin* memberikan layanan input teks yang lebih lengkap. *Collapsed topics plugin* dapat membantu dosen dalam menyediakan format kursus dalam mengelola aktivitas kelas yang sangat banyak. *Journal plugin* membantu dosen dalam menyediakan aktivitas *feedback* atau refleksi diri untuk peserta didik dalam sesi tertentu. *Attendance plugin* dapat membantu dosen absen secara digital. *H5S Interactive Contents plugin* dapat membantu dosen dalam membuat konten kreatif yang interaktif. *BigBlueButton plugin* dapat memfasilitasi pengajar dalam mengadakan konferensi kelas secara langsung.

Evaluasi dilakukan oleh ahli atau *expert review* yang terdiri dari ahli media, ahli desain pembelajaran, ahli materi, dan mahasiswa dengan sistem *one-to-one* dan *small group*. Dari pengkajian para ahli didapatkan skor rata-

rata keseluruhan sebesar 2,95 yang berarti termasuk ke dalam kategori baik. Sedangkan evaluasi *one-to-one* didapatkan skor rata-rata keseluruhan sebesar 3.30 yang berarti termasuk ke dalam kategori sangat baik. Sedangkan evaluasi *small group* didapatkan skor rata-rata keseluruhan sebesar 3.27 yang berarti termasuk ke dalam kategori baik. Berdasarkan dari hasil evaluasi yang diperoleh produk ini dapat disimpulkan bahwa produk ini sudah baik dan dapat untuk digunakan.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil pengembangan dari penelitian ini implikasi dari “Pengembangan *Web Based Learning* Menggunakan Moodle 3.3 Di Prodi Teknologi Pendidikan FIP UNJ” diuraikan sebagai berikut:

- Syarat yang diberlakukan penyedia *website* moodle gratis sangat berpengaruh kepada performa *website* hal tersebut dapat mengganggu jalannya pembelajaran *online*.
- Keterbatasan *platform* Moodle dapat diatasi dengan tersedianya *plugins* tambahan yang tersedia banyak dan dapat diinstal.
- Banyaknya *plugins* pada *platform* Moodle dapat dipilih dan disesuaikan sesuai kebutuhan
- *Plugins* H5P dapat digunakan dalam membuat dan menjadikan konten menjadi lebih interaktif.

- Pada *plugins* tertentu masih belum ada dukungan untuk Moodle *mobile* seperti *plugin* H5P.

C. Saran

Adapun saran dari pengembang berdasarkan dari penelitian ini, diantaranya adalah:

1. Ada baiknya menyewa domain sendiri dan tidak menggunakan penyedia layanan *website* gratis demi kenyamanan
2. Memaksimalkan *plugins* yang tersedia pada *platform* dalam menanggulangi kelemahan dan keterbatasan pada *platform*
3. *Plugins* di Moodle sangat banyak ada baiknya untuk mengkaji *plugins-plugins* tertentu sebagai alat bantu pembelajaran yang lebih efektif
4. *Plugins* H5P sangat kaya akan pengembangan konten yang interaktif, ada baiknya untuk dikaji lebih mendalam karena banyaknya fitur yang tersedia
5. Menyesuaikan konten yang perlu dan dapat digunakan di Moodle *mobile* dengan tidak menggunakan *plugins* yang tidak support