

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian pengembangan *blended learning* untuk mata kuliah Pengembangan Media Sederhana di Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta ini menghasilkan sebuah *prototype* pembelajaran *online* di portal web pembelajaran fip.unj.ac.id/hylearn dan disain pembelajaran *blended* secara keseluruhan untuk mata kuliah Pengembangan Media Sederhana.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode ILDF (*Integrative Learning Design Framework*) dimana secara umum hasil yang diperoleh melalui tiga tahapan dalam model ILDF ialah sebagai berikut:

1. Tahap eksplorasi

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis awal atau eksplorasi mengenai informasi-informasi yang nantinya akan menjadi acuan untuk disain pembelajaran *blended*. Berikut rincian dalam tahap eksplorasi:

- a. Menentukan kebutuhan untuk mengatasi kesenjangan yang ada melalui analisis kebutuhan
- b. Melakukan survey literatur

- c. Mengembangkan teori untuk penyusunan materi dan produk
- d. Menyusun karakteristik peserta didik

2. Tahap Penyusunan

Pada tahap ini peneliti melakukan penyusunan produk yang dikembangkan mengacu pada hasil dalam tahap eksplorasi. Rincian dalam tahap ini yakni:

- a. Mengkaji ulang disain pembelajaran yang sudah ada menjadi pembelajaran *blended* mulai dari capaian pembelajaran, organisasi materi, aktivitas pembelajaran serta alur pembelajaran.
- b. Mengembangkan *prototype* produk.
- c. Menyusun produk secara detail di situs pembelajaran fip.unj.ac.id/hylearn.

3. Tahap evaluasi

Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi terhadap hasil produk yang dikembangkan, produk tersebut diuji coba guna mengetahui hasil pengembangan yang telah dilakuka. Evaluasi yang dilakukan berupa evaluasi formatif kepada ahli serta ujicoba melalui responden melalui *one-to-one*. Adapun hasil yang telah diperoleh yaitu:

- a. Hasil dari *expert review* materi menunjukkan hasil yang baik dengan presentase 80,00%
- b. Hasil dari *expert review* media menunjukkan hasil yang sangat baik dengan presentase 81,5%
- c. Hasil ujicoba *one-to-one* menunjukkan hasil baik dengan presentase 72,25%

B. Implikasi

Pengembangan *blended learning* ini dikembangkan agar dapat memfasilitasi mahasiswa belajar dengan format *blended*. Mengacu dengan keterbatasan yang ada di pembelajaran sebelumnya dimana format pembelajaran masih bersifat konvensional, pembelajaran *blended* ini menawarkan solusi untuk hambatan yang ada melalui penyediaan fasilitas pembelajaran daring agar mahasiswa dapat belajar secara efektif kapanpun dan dimanapun.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan implikasi untuk dosen sebagai perancang pembelajaran agar dapat melihat dan melakukan analisis untuk mencari keterbatasan yang ada. Pengembangan *blended learning* ini juga diharapkan dapat menjadi acuan untuk pengembangan pembelajaran lainnya baik di mata kuliah ini ataupun mata kuliah lainnya.

C. Saran

Pengembangan *blended learning* ini masih terdapat banyak kekurangan yang harus diperbaiki baik dari aspek materi, rancangan pembelajaran maupun produk. Perbaiki secara sangat diperlukterus-menerusan untuk memaksimalkan pembelajaran *blended learning* ini agar dapat memfasilitasi peserta didik lebih baik lagi. Berikut beberapa saran yang dapat dijadikan pertimbangan untuk perbaikan selanjutnya:

1. Untuk dosen menyediakan referensi yang dapat menunjang perkuliahan agar dapat dikembangkan menjadi bahan ajar *online*.
2. Untuk pengembang selanjutnya mengembangkan *blended learning* perlu memperhatikan kemampuan yang dimiliki serta waktu dan biaya. Harus selalu berkoordinasi dengan pihak yang terkait mulai dari ahli disain pembelajaran, ahli materi, ahli media serta ahli lainnya yang berkaitan dengan proses pengembangan.
3. Untuk pengembang selanjutnya perdalam pengetahuan dan *skill* dalam mengembangkan *e-learning* baik dari aspek konten/media, mendesain alur pembelajaran yang baik sampai cara evaluasi dalam menggunakan *e-learning*.
4. Untuk pengelola portal web diharapkan selalu mengawasi dan melakukan proses pembaruan terhadap database *website* agar selalu *up-to-date* dan portal dapat diakses dengan mudah.