

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Pengembangan ini menghasilkan produk berupa *Learning Object* topik “Pengertian dan Ruang Lingkup antara Memfasilitasi Belajar dan Meningkatkan Kinerja” untuk diterapkan pada pembelajaran *online* yang dilaksanakan sebelum pembelajaran tatap muka mata kuliah Belajar dan Kinerja dilakukan. Produk pada pengembangan ini dimanfaatkan untuk membantu mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan yang mengikuti mata kuliah Belajar dan Kinerja memahami konsep awal topik pembelajaran.

Pengembangan ini mengacu pada model pengembangan *Rapid Prototyping*. Berikut ini merupakan tahapannya :

##### 1. *Assess Needs and Analyze Content*

Pada tahap ini pengembang melakukan analisis kebutuhan, yaitu dengan mewawancarai dosen pengampu mata kuliah Belajar dan Kinerja serta menyebarkan kuesioner kepada mahasiswa Prodi teknologi Pendidikan selanjutnya pengembang melakukan analisis konten untuk menentukan topik atau materi yang akan dikembangkan. Pengembang melakukan pengembangan

Rancangan Pembelajaran Semester (RPS) berdasarkan kontrak kuliah yang sudah ada dengan dosen pengampu.

## 2. *Set Objectives*

Pengembang menentukan tujuan belajar dari setiap topik pembelajaran yang sudah ditentukan pada tahap analisis konten sebelumnya berdasarkan hasil diskusi dengan dosen pengampu mata kuliah Belajar dan Kinerja.

## 3. *Construct Prototype (design)*

Pada tahap ini, pengembang melakukan desain produk dari hasil berkonsultasi dengan ahli materi dan ahli media dalam penyusunannya. Pengembang melakukan beberapa langkah dalam tahap ini, yaitu membuat *content map*, *webscript*, dan memproduksi media pembelajaran berupa video animasi.

## 4. *Utilization Prototype (research)*

Tahap berikutnya yaitu pengembang melakukan evaluasi dan uji coba terhadap produk yang telah dikembangkan. tahap ini dilakukan untuk menilai kualitas dari produk agar sesuai dengan kebutuhan sasaran pengembangan. Uji coba yang dilakukan

menggunakan teknik evaluasi *expert review* dengan melibatkan beberapa ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Sedangkan pada teknik evaluasi *one to one* dan *field test* melibatkan mahasiswa Prodi Teknologi Pendidikan yang mengikuti mata kuliah Belajar dan Kinerja.

Penilaian yang dilakukan menggunakan skala Likert dengan rentang 1-4. Hasil dari uji coba *expert review* diperoleh rata-rata keseluruhan 3,2 yang berarti termasuk dalam kategori penilaian “baik”. Pada hasil uji coba *one to one* yang melibatkan 3 orang mahasiswa dan uji coba *small group* melibatkan 9 orang mahasiswa Prodi Teknologi Pendidikan menghasilkan rata-rata keseluruhan 3,2 yang masuk ke dalam kategori “baik”. Seluruh hasil evaluasi tersebut nantinya akan menjadi acuan dalam memperbaiki materi pembelajaran.

##### 5. *Installing the Final System*

Tahap terakhir pada pengembangan ini yaitu menginstal produk pada system. Produk yang diinstal yaitu produk yang telah disempurnakan sesuai dengan saran yang diperoleh dari tahap sebelumnya.

## B. Saran

Pengembangan *Learning Object* topik “Pengertian dan Ruang Lingkup antara Memfasilitasi Belajar dan Meningkatkan Kinerja” mata kuliah Belajar dan Kinerja ini masih jauh dari kata sempurna. Ada beberapa saran yang dapat pengembang sertakan pada penelitian pengembangan ini, yaitu sebagai berikut :

1. Dosen pengampu mata kuliah harus mampu menguasai pengoperasian platform pembelajaran online mata kuliah terkait.
2. Dosen pengampu harus membuat mahasiswa untuk tertatik membuka materi pembelajaran tanpa selalu diberikan perintah terlebih dahulu.
3. Pengembang berikutnya harus menguasai materi pembelajaran mata kuliah yang akan dikembangkan.
4. Pengembang berikutnya harus menguasai tools yang ada pada platform agar mudah dalam mengoperasikan platform.
5. Pengembang berikutnya harus membuat media pembelajaran yang menarik dan inovatif.
6. Pengembang berikutnya harus benar-benar bersinergi dengan ahli desain pembelajaran, ahli media, ahli materi dan pihak yang berpengalaman dalam pengembangan atau pelaksanaan pembelajaran *online*.