

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Penelitian pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti menghasilkan sebuah *website open educational resources* yang diberi nama *open social edu*, dikembangkan dari potensi yang muncul dari kesenjangan kebutuhan sumber belajar dengan sumber belajar yang tersedia. Disusun sesuai dengan analisis kebutuhan yang dilakukan dengan pemberian angket pada siswa, dan memperoleh penilaian kelayakan dan respon siswa yang positif. Adapun lebih lanjut kesimpulan yang dijabarkan sesuai dengan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Kondisi faktual mengenai pembelajaran di sekolah MTS Yayasan Pondok Pesantren (YPPS) Sukamiskin masih menggunakan pola *teacher-centered learning*. Dengan penggunaan model dan media pembelajaran konvensional. Ditambah dengan sumber belajar yang belum memadai sesuai kebutuhan dengan tidak adanya perpustakaan dan masih hanya terfokus pada buku paket, menjadikan keterampilan siswa terhambat. Berdasarkan penilaian dua narasumber yang merupakan guru di sekolah, didapatkan bahwa hasil belajar siswa yang dianggap belum maksimal terutama dalam pemenuhan keterampilan abad 21. Keterampilan literasi digital atau dalam penggunaan internet yang masih ketergantungan dengan bimbingan dan arahan guru, khususnya pencarian sumber belajar.
2. Hasil analisis kebutuhan diperoleh gambaran jenis media pembelajaran yang pernah mereka gunakan sebagai sumber belajar selain buku paket paling banyak adalah video pembelajaran, teks, game, dan artikel. Dengan 36% dari mereka terkendala sulitnya menemukan sumber belajar yang sesuai dalam pembelajaran mereka. Maka dari itu menjadi penguat alasan untuk mengembangkan sumber belajar digital terbuka atau *open educational resources* (OER) bagi mereka. Dipilih tiga bab materi utama dari materi yang mereka anggap sulit dan butuh sumber informasi tambahan. Dengan jenis media pembelajaran yang diminati berupa video,

Meiyesha Kusdiantie, 2025

**PENGEMBANGAN OPEN EDUCATIONAL RESOURCES SEBAGAI SUMBER BELAJAR DIGITAL MATA
PELAJARAN IPS KELAS 9 SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

animasi, kuis interaktif, infografis dan teks. Banyak dari mereka juga mengharapkan OER yang dikembangkan akan lebih mendukung pemahaman mereka terhadap Mata Pelajaran IPS dan memiliki sifat aksesibilitas yang tinggi.

3. Desain OER yang dikembangkan berbasis *website* dibuat melalui platform *google site*. Konten disajikan dalam video pembelajaran, infografis, *chatbot*, teks, laman berdiskusi, dan kuis interaktif di dalam tiga bab utama meliputi, bab interaksi antar benua, globalisasi dan Indonesia dari masa ke masa. Proses pengembangan diawali dengan analisis kebutuhan, pembuatan GBPM, pembuatan elemen seperti gambar juga infografis, pencarian video pembelajaran yang sesuai dan penyusunan kuis interaktif. Kemudian *diinput* ke dalam website dan dipublikasi.
4. Kelayakan OER dinilai oleh dua ahli yang merupakan dosen Program Studi Teknologi Pendidikan yang ahli di bidang media pembelajaran. Dengan hasil penilaian di kategori sangat baik dan komentar positif. Menunjukkan bahwa OER yang dikembangkan layak untuk digunakan.
5. Respon pengguna dinilai dari angket respon siswa terhadap media yang dikembangkan. Meliputi penilaian informasi dan *User Interface/User Experience* yang ada di dalam *website*. Dengan hasil penilaian di kategori baik yang menunjukkan pengguna memberikan respon positif terhadap OER yang dikembangkan.

5.2 Saran

Intervensi yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan dengan metode DBR ini adalah *website open educational resources* (OER) berisikan materi Mata Pelajaran IPS untuk kelas 9 di sekolah menengah pertama. Pengembangan OER ini diharapkan dapat memberikan solusi terhadap kesenjangan yang muncul antara kebutuhan sumber belajar dengan sumber belajar yang tersedia. Adapun saran lebih lanjut yang dari penelitian ini terhadap pihak-pihak terkait sebagai berikut.

1. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat menyediakan sumber belajar yang lebih baik kepada siswanya baik itu sumber belajar digital ataupun sumber belajar konvensional seperti perpustakaan.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian produk OER yang dikembangkan guru diharapkan dapat memanfaatkan OER semaksimal mungkin dalam pembelajaran dan mengintegrasikannya ke dalam pembelajaran dengan berbagai ragam model yang dilaksanakan.

3. Bagi Siswa

Hasil produk OER yang dikembangkan diharapkan dapat dimanfaatkan secara maksimal khususnya dalam pembelajaran mandiri sebagai upaya pendukung pemahaman siswa terhadap materi yang tidak dijelaskan di sekolah dan buku paket.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan rujukan untuk peneliti selanjutnya agar dapat menciptakan OER yang lebih baik dengan pemilihan jenis media pembelajaran yang lebih beragam, dan menambahkan fitur yang lebih ramah pengguna disabilitas, seperti penambahan fitur *text-to-speech*, *translate*, dan pemilihan warna yang ramah disabilitas. Dengan begitu akan menciptakan OER yang lebih inklusif dalam segala aspek. Selain itu peneliti selanjutnya juga dapat melakukan penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh penggunaan *website open educational resources* (OER) terhadap proses belajar siswa.