

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa Program Perkuliahan Vertebrata berbasis *Learning Object* dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam mengembangkan bahan ajar berbasis TIK. Selain itu juga dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Kesiapan mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan vertebrata berbasis *learning object* sudah baik yang tercermin dari kemampuan mahasiswa menggunakan aplikasi komputer, *software* aplikasi, dan *social media*. Selain itu, kesiapan sarana dan prasarana dalam lingkungan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, sudah siap dalam mendukung perkuliahan berbasis TIK.
2. Implementasi perkuliahan Vertebrata berbasis *learning object*, secara keseluruhan berlangsung dengan baik. Forum diskusi dengan nilai keaktifan diatas 75%, tugas mandiri dengan nilai 78, dan kuis dengan nilai rata-rata 91. Hal ini mengindikasikan bahwa forum diskusi, tugas mandiri, dan kuis dapat berjalan dengan baik.
3. Penilaian mahasiswa terhadap *learning object* yang dikembangkan baik dari aspek materi, desain media, implementasi, dan kualitas teknis sudah baik. Demikian juga dengan respon mahasiswa terhadap sistem perkuliahan yang meliputi materi/bahan ajar, tampilan LO, tugas *online*, suasana kuliah, cara mengajar dosen, dan forum diskusi sudah dinyatakan baik oleh mahasiswa.
4. Setelah mengikuti perkuliahan Vertebrata berbasis *learning object*, mahasiswa mampu untuk mengembangkan bahan ajar yang menarik dan interaktif dengan memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang terdiri dari

Wordpress, Wix, Webnode, Prezi, Website, Android, Macromedia, 3D Presentation dan Power Point Inspiring.

5. Respon siswa terhadap bahan ajar hasil pengembangan mahasiswa secara umum dinyatakan masuk kedalam kategori cukup baik.
6. *Learning object* yang dikembangkan dapat dilihat di www.moodle.hanasusanti.com

B. Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan penelitian, maka penulis merekomendasikan berupa saran-saran sebagai berikut:

1. Pembelajaran berbasis *learning object*, dapat di ujicobakan pada mata kuliah lain dan pada perguruan tinggi yang berbeda dengan memperhatikan kesiapan dan kemampuan mahasiswa mengikuti perkuliahan.
2. Implementasi perkuliahan berbasis *learning object*, dilakukan dengan metode yang berbeda seperti *sinkronous* dan *asinkronous* saja.
3. Bahan ajar yang dihasilkan oleh mahasiswa setelah perkuliahan ini, dapat digunakan sebagai bahan penelitian lebih lanjut terkait keterpakaianya dalam mata pelajaran Biologi di SMA/MA.