

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Penggunaan asesmen portofolio berbasis *Edmodo* dilaksanakan dalam pemberian *task*, pengumpulan *task*, pelaksanaan *self assessment*, dan pemberian *feedback*. Proses penilaian disesuaikan dengan rubrik keterampilan *life and career* yang dilakukan diluar *platform Edmodo*, hasil penilaian oleh guru yang berupa *feedback* disampaikan melalui kolom komentar *platform Edmodo* dalam bentuk gambar atau *file*. Dalam pelaksanaan asesmen portofolio berbasis *Edmodo*, pemberian *feedback* dan pelaksanaan *self assessment* sangat berperan penting bagi siswa sehingga membuat siswa mengetahui letak kesalahan dan kelebihan dari *task* yang diberikan. Dengan begitu, pada *task* selanjutnya siswa dapat meningkatkan keterampilannya. Perolehan nilai pada keterampilan awal *life and career* menunjukkan kategori cukup (62,54), setelah penggunaan asesmen portofolio berbasis *Edmodo* terjadi peningkatan pada seluruh indikator yang diuji dengan mencapai kategori baik (75,93). Peningkatan tersebut diperoleh dari *N-Gain* yang sedang (0,36). Perolehan capaian *mastery learning* pada keterampilan *life and career* abad 21 sudah sebagian besar siswa (80.48%) mencapai *mastery*.

Penguasaan konsep menjadi salah satu aspek yang mendukung dalam meningkatkan keterampilan *life and career*. Perolehan *mastery* pada keterampilan *life and career* tidak sebanyak pada penguasaan konsep siswa, meskipun demikian data menunjukkan ketika terjadi peningkatan dalam keterampilan *life and career* didukung oleh penguasaan konsep yang meningkat juga. Hampir seluruh siswa memberikan tanggapan baik terhadap penggunaan asesmen portofolio berbasis *Edmodo* pada pembelajaran *Plantae*. *Edmodo* membantu siswa dalam mengumpulkan tugas secara efisien dan mempermudah guru dalam melakukan umpan balik. Dengan adanya *feedback* dapat membantu siswa dalam memperbaiki *task* yang telah guru berikan serta mampu melatih siswa dalam meningkatkan keterampilan *life and career*. Selain itu dengan adanya rencana perbaikan dalam *self assessment* membuat siswa dapat memahami kemampuan dirinya.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil temuan penelitian memberikan beberapa implikasi diantaranya:

- 1) Asesmen portofolio yang menekankan pada pemberian rangkaian *task*, *feedback*, dan pelaksanaan *self assessment* melalui *platform Edmodo* dapat meningkatkan skor pada keterampilan *life and career* abad 21 pada materi *Plantae* di seluruh indikator produktivitas dan akuntabilitas terpilih. Tentunya meningkatkan keterampilan yang diuji melalui *assessment for learning*.
- 2) *Platform Edmodo* baik pada *handphone* atau komputer berupa *website* maupun aplikasi dapat digunakan untuk pemberian *feedback*, diskusi, dan pengerjaan *task* dalam upaya meningkatkan keterampilan dan pengalaman siswa.
- 3) Keterampilan *life and career* merupakan keterampilan yang penting dikuasai dan penting dilatih dalam pelaksanaan pembelajaran. Indikator keterampilan yang digunakan pada penelitian ini merupakan keterampilan dasar yang harus dimiliki siswa dalam mempersiapkan karir masa depan. Oleh karena itu, hasil penelitian ini sangat mendukung siswa dalam modal awal yang harus dimiliki untuk mempersiapkan keterampilan di masa depan.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terdapat beberapa rekomendasi yang dapat dijadikan sebagai pertimbangan dan acuan dalam memanfaatkan hasil penelitian ini.

5.3.1 Bagi Peneliti Lain

Berdasarkan hasil evaluasi pada pelaksanaan uji coba sebaiknya mempertimbangkan waktu yang digunakan sehingga pengerjaan dalam uji coba dapat terpantau langsung. Pelaksanaan uji coba sebaiknya tidak mendekati waktu untuk penelitian mengingat uji coba yang dilakukan berupa *pre-test post-test* dan rangkaian *task* yang membutuhkan waktu cukup lama. Alangkah baiknya uji coba dilakukan secara berkesinambungan dalam satu kelas yang sama yang berupa *pre-test post-test*, rangkaian *task*, dan mencoba untuk memberikan *feedback*, *self assesment* dan revisi *task* jika terdapat waktu yang memadai. Dalam pelaksanaan uji coba perlu diperkenalkan fitur-fitur yang digunakan dalam pelaksanaan

pembelajaran dan didampingi dengan pelaksanaan langsung, tidak hanya pengenalan saja melainkan langsung dipraktikkan.

Pada tahapan pelaksanaan penelitian sebaiknya ketika pengenalan fitur *Edmodo* difokuskan pada fitur yang sering digunakan pada pembelajaran baik dalam aplikasi atau *website* ponsel dan komputer. Guru juga harus mengingatkan kepada siswa untuk tidak lupa terhadap *username* dan *password* yang digunakan ketika *login Edmodo*, sehingga ketika akun tersebut tidak dapat dibuka kembali siswa harus membuat akun baru dan gabung dua kali di dalam grup yang sama. Selain itu, sebaiknya diberikan contoh salah satu pelaksanaan pembelajaran yang akan digunakan sehingga siswa tidak merasa kebingungan pada saat pengerjaan *task* dalam pembelajaran. Dalam penggunaan *assessment for learning* langkah baiknya siswa diberikan kriteria-kriteria umum yang dinilai pada awal-awal pembelajaran dan diingatkan ketika proses pembelajarannya jadi tidak hanya tersirat dalam *feedback* yang diberikan. *Feedback* yang diberikan sebaiknya seimbang antara keterampilan yang diukur dengan penguasaan konsep. Dengan begitu, peningkatan dari kedua aspek tersebut sejalan dan dapat mengurangi nilai yang berbeda jauh antara perolehan nilai penguasaan konsep dengan keterampilan.

5.3.2 Bagi Siswa

Keterampilan *life and career* merupakan keterampilan yang penting dalam mempersiapkan karir di masa yang akan datang terutama ketika menginjak pada dunia kerja. Siswa harus mampu memiliki keterampilan ini, sehingga lebih siap dan mampu mengatasi berbagai problem dalam kehidupan serta siswa dapat melatih diri untuk dapat bekerja dengan baik dalam kelompok guna menyelesaikan suatu proyek. Oleh karena itu, diharapkan siswa memiliki kesungguhan dapat melatih dan meningkatkan keterampilan *life and career*.

5.3.3 Bagi Sekolah

Kegiatan mengelola sebuah proyek baik dalam bentuk program kelas atau agenda tahunan dapat dijadikan sebagai suatu kegiatan untuk meningkatkan keterampilan *life and career*. Misalnya pelaksanaan kelas inspiratif pada setiap kelas yang mendatangkan orang sukses yang sudah ahli dibidangnya. Hal ini membuat siswa termotivasi dan terangsang pemikirannya untuk dapat merancang karir kedepan. Selain itu, agenda tahunan misalkan kegiatan pameran besar

menciptakan sebuah karya yang dilombakan dari berbagai kelas. Dengan begitu membuat siswa dapat melatih keterampilan dalam merencanakan dan mengelola proyek, terlebih lagi dalam proses perancangan tersebut siswa pasti dituntut untuk dapat bekerja sama dan berkolaborasi dengan teman yang lainnya guna mencapai hasil yang diinginkan.

Selain itu, alangkah baiknya sekolah memfasilitasi jaringan internet yang memadai guna untuk memanfaatkan penggunaan *platform* berbasis *Edmodo* yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran secara *online*. Dengan begitu, kedepannya *Edmodo* dapat dijadikan sebagai salah satu *platform online* yang memudahkan guru maupun siswa dalam berdiskusi, pelaksanaan pembelajaran, pemberian dan pengumpulan tugas yang efektif dan efisien.

5.3.4 Bagi Guru

Keterampilan *life and career* dapat disinergiskan dengan rangkaian pelaksanaan pembelajaran. Guru dapat membiasakan untuk melaksanakan pembelajaran berbasis proyek yang menuntut siswa untuk dapat merancang proyek, bekerja sama dalam tim, berkolaborasi, serta harus mampu bertanggung jawab atas hasil yang telah dikerjakan. Selain itu, sesekali guru dapat menyisipkan informasi mengenai peluang karir yang bisa dimunculkan sesuai dengan tema pembelajaran.