

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengembangan learning analytics dashboard terhadap motivasi siswa pada mata pelajaran pengembangan perangkat lunak di SMKN 1 Garut, didapatkan kesimpulan bahwa:

- a. Pada pengembangan *Learning Management System* (LMS) dilakukan tahap software requirement untuk mengetahui kebutuhan LMS yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. dalam pengembangan LMS terlebih dahulu membuat rancangan ERD, use case, flowcart dan activity diagram untuk rancangan sistem yang akan dibuat, kemudian membuat desain antar muka menggunakan balsamiq agar memberikan visualisasi yang lebih jelas untuk user.
- b. Pada tahap implementasi, penelitian dilakukan pada dua kelas yaitu kelas kontrol XI PPL 1 dan kelas eksperimen XI PPL 2. Pada tahap implementasi, dilakukan secara dua hari pada hari pertama melakukan rekapitulasi email pada peserta didik kelas eksperimen dan melakukan penelitian pada kelas kontrol dengan tahapan melakukan pengisian kuisisioner motivasi awal kemudian mengisi soal pretest melalui google form selanjutnya melakukan treatment pembelajaran dengan *materi Data Definition Language* (DDL) yang telah disusun sedangkan untuk metode pembelajaran menggunakan *blended learrning* dengan tipe *mastery based blended learning*, setelah pembelajaran selesai dilakukan maka peserta didik akan mengisi posttest dan mengisi kuisisioner motivasi sesudah melakukan pembelajaran. Sedangkan pada kelas eksperimen, pertama kali siswa akan mengisi instrumen motivasi awal kemudian memberikan pengarahan terhadap LMS yang akan digunakan setelah siswa memahami terhadap LMS maka akan diarahkan untuk mengisi pretest dengan waktu 15 menit setelah itu akan melakukan treatment yang sesuai dengan skenario pembelajaran blended learning dengan pertama kali mengakses materi dari LMS yang akan dijadikan referensi dalam pembelajaran seteah treatment selesai maka siswa akan mengisi soal posttest dan

mengisi instrument tanggapan peserta didik dan motivasi sesudah melakukan pembelajaran.

- c. Dalam analisis kategori motivasi peserta didik sebelum dan sesudah melaksanakan pembelajaran didapatkan nilai median pra survey pada kelas kontrol sebesar 13.50 dan post survey kelas kontrol sebesar 15.33. sedangkan pra survey kelas eksperimen sebesar 14.33 dan post survey kelas eksperimen sebesar 16.67. Kemudian dilakukan median split untuk mengetahui frekuensi siswa dengan motivasi rendah dan tinggi, maka diperoleh hasil jumlah siswa yang memiliki motivasi rendah pada kelas kontrol ketika pra survey sebesar 9 orang dan 9 orang memiliki motivasi tinggi, untuk post survey terdapat 8 orang memiliki motivasi rendah dan 10 orang memiliki motivasi tinggi. Sedangkan untuk kelas eksperimen, pada pra survey terdapat 9 orang memiliki motivasi rendah dan 13 orang memiliki motivasi tinggi, untuk post survey terdapat 10 orang memiliki motivasi rendah dan 12 orang memiliki motivasi tinggi.
- d. Berdasarkan hasil analisis regresi linear sederhana yang digunakan untuk mengetahui pengaruh aktivitas dalam LMS terhadap motivasi diperoleh nilai signifikansi $0.003 < 0.05$, artinya aktivitas dalam LMS berpengaruh signifikan terhadap motivasi peserta didik.
- e. Hasil dari tanggapan peserta didik terhadap LMS, diperoleh hasil pada aspek Persepsi pengguna terhadap kemanfaatan (*Perceived Usefulness*) mendapatkan rata-rata penilaian sebesar 84,25 dengan persentase sebesar 76,6% yang masuk kedalam klasifikasi “Baik”, kemudian pada aspek Persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan (*Perceived Ease of Use*) mendapatkan rata-rata penilaian sebesar 87 dengan persentase sebesar 79,1% yang masuk kedalam klasifikasi “Baik”, selanjutnya pada aspek Sikap dalam menggunakan (*Attitude*) mendapatkan rata-rata penilaian sebesar 82,7 dengan persentase sebesar 75,2% yang masuk kedalam klasifikasi “Baik”. Dari ketiga aspek tersebut diperoleh rata-rata dari keseluruhan pernyataan sebesar 84,65 dengan persentase sebesar 76,96% yang dapat diinterpretasikan bahwa treatment yang telah

dilakukan dengan bantuan teknologi berupa LMS ini mendapatkan hasil dengan klasifikasi “Baik”

5.2 Saran

Setelah penelitian tentang “Pengembangan *Learning Management System* (LMS) Terhadap Pengaruh Motivasi Siswa Pada Mata Pelajaran Pengembangan Perangkat Lunak di SMKN 1 Garut” dilakukan, peneliti memiliki saran sebagai berikut:

a. Bagi Pendidik

1. Model pembelajaran *blended learning* sebaiknya dikenalkan atau disosialisasikan pada peserta didik atau pendidik lainnya sebagai alternatif model pembelajaran tradisional sehingga peserta didik dapat berpartisipasi langsung dalam pembelajaran dan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap suatu materi dan membuat suasana yang baru dan lebih menyenangkan dan interaktif menggunakan suatu aplikasi.
2. Pendidik bisa menggunakan LMS sebagai media pembelajaran yang menjadi wadah atas aktivitas pembelajaran yang telah dilakukan, baik itu pengelolaan tugas, materi dan ujian yang suatu saat bisa diakses kembali dan memudahkan siswa dalam aktivitas pembelajaran seperti pengaksesan materi.

b. Bagi Peneliti Selanjutnya

1. Media atau LMS yang dikembangkan dapat ditambahkan informasi yang lebih kompleks dengan analisis yang dapat membangun motivasi siswa seperti informasi *learning analytics dashboard*.
2. Pada saat pembangunan aplikasi yang dikembangkan, akan lebih efektif jika menggunakan tool versi terbaru untuk meminimalisir error sistem baik itu bug ataupun kesulitan pengaksesan.