

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan siswa, didapati bahwa anak dengan hambatan penglihatan memiliki kebutuhan dalam pembelajaran asinkron berbasis LMS bagi anak dengan hambatan penglihatan. Melalui kuesioner terbuka, tingkat pengetahuan dan keterampilan siswa mengenai kekerasan berbasis gender menunjukkan bahwa pemahaman siswa tentang konsep kekerasan berbasis gender baik, namun masih perlu peningkatan dalam mengenali relasi sehat dan relasi tidak sehat. Selanjutnya, wawancara dengan guru dan siswa menyatakan beberapa permasalahan dalam pembelajaran asinkron dengan LMS bagi siswa tunanetra, termasuk penyampaian dalam video yang tidak mudah dipahami, kurangnya interaksi dengan guru, kesulitan aksesibilitas, dan format bahan bacaan yang tidak sesuai. Desain pembelajaran asinkron berbasis LMS yang efektif perlu mempertimbangkan penggunaan *digital learning tools*, aktivitas diskusi, serta penerapan prinsip menggunakan pengalaman nyata. Evaluasi juga perlu disesuaikan dengan kebutuhan siswa tunanetra, termasuk memberikan instruksi jelas dan waktu pengerjaan yang lebih panjang. *Literature review* menemukan bahwa aksesibilitas dan penggunaan instruksi yang tepat merupakan perhatian utama dalam desain pembelajaran asinkron untuk anak dengan hambatan penglihatan.

Desain pembelajaran ini khususnya ditujukan bagi siswa dengan hambatan penglihatan di jenjang sekolah menengah atas luar biasa, yang juga memiliki kecakapan dalam mengoperasikan komputer. Tujuan pembelajaran yang disusun adalah membangun pemahaman, keterampilan, dan sikap siswa terkait relasi sehat dan tidak sehat sebagaimana hasil yang ditunjukkan oleh analisis kebutuhan. Untuk mencapai tujuan tersebut, materi disusun berdasarkan kebutuhan siswa dengan menggunakan hasil identifikasi pengetahuan, keterampilan, dan preferensi mereka. Materi disajikan dalam beragam bentuk *learning experience*, seperti menonton video, membaca bahan bacaan, mengerjakan survei, kuis, berdiskusi, dan riset

Chintia Khoirunnisa, 2023

DESAIN PEMBELAJARAN ASINKRON MENGGUNAKAN LEARNING MANAGEMENT SYSTEM PADA TOPIK KEKERASAN BERBASIS GENDER BAGI ANAK DENGAN HAMBATAN PENGLIHATAN

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

mandiri. Evaluasi dilakukan melalui asesmen formatif dan sumatif serta penilaian terhadap keterampilan siswa dalam studi kasus dan riset mandiri. Dengan pendekatan ini, evaluasi tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga menggali kemajuan dan penguasaan siswa selama proses pembelajaran. Desain ini mengikuti prinsip menggunakan pengalaman nyata sebagai dasar pembelajaran, sehingga memastikan bahwa materi disajikan dengan konteks yang relevan dan dapat dipahami siswa. Selain itu, desain ini juga mengutamakan aksesibilitas bagi siswa tunanetra, sehingga semua siswa dapat mengakses pembelajaran dengan setara.

5.2. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dibuat, maka terdapat beberapa rekomendasi yang menjadi bahan pertimbangan, terutama bagi penelitian selanjutnya. Desain pembelajaran asinkron berbasis LMS pada topik kekerasan bagi anak dengan hambatan penglihatan ini dapat ditingkatkan kembali dengan melakukan analisis yang lebih mendalam mengenai aspek-aspek kebutuhan siswa. Karena penelitian ini bertujuan untuk menyusun desain pembelajaran, maka diperlukan pembuatan *prototype* lanjutan berupa produk pembelajaran serta learning management system. Selain itu, pengukuran mengenai usability, dan efektivitas desain pembelajaran juga perlu dilakukan untuk dapat melihat bagaimana desain pembelajaran ini berpengaruh terhadap pembelajaran anak dengan hambatan penglihatan. Maka dari itu, penelitian ini memiliki potensi yang tinggi bagi penelitian-penelitian selanjutnya dalam penyusunan desain pembelajaran asinkron berbasis learning management system bagi anak dengan hambatan penglihatan.