

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah dilakukan uji coba dan evaluasi terhadap aplikasi pembelajaran Bahasa Pemrograman dengan metode *Blended Learning*, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Telah dilakukan rancang bangun aplikasi pembelajaran praktikum Bahasa Pemrograman/Algoritma dan Pemrograman II dengan menggunakan metode *Blended Learning* berbasis Web. Aplikasi yang dibangun sudah sesuai dengan keinginan *user*. Berdasarkan angket yang telah disebar, ada beberapa masukan yang diberikan dan sudah dilakukan perbaikan pada aplikasi tersebut. Perbaikan dilakukan pada tampilan dan materi pembelajaran. Pada segi tampilan masih perlu dilakukan perbaikan kembali sehingga dapat menarik minat belajar pengguna. Sedangkan dari segi tes awal dan materi yang telah disediakan menunjukkan bahwa isi dari materi tersebut telah sesuai dengan modul praktikum Bahasa Pemrograman.
2. Telah dijelaskan prosedur yang harus dilakukan dalam pelaksanaan praktikum pada *conventional learning* dan *virtual learning*. Dalam penggunaan aplikasi ini, terdapat perbedaan antara pembelajaran *conventional learning* dengan *virtual learning*. Perbedaan tersebut dapat dilihat pada bobot prosentase penilaian, soal tugas praktikum, dan waktu pembelajaran. Prosentase penilaian pada *conventional learning* terdiri dari 20% nilai tes awal, 40% nilai tugas praktikum, dan 40% nilai ujian

praktikum, sedangkan prosentase penilaian pada *virtual learning* terdiri dari 5% nilai tes awal, 55% nilai tugas praktikum, dan 40% nilai ujian praktikum. Soal tugas praktikum pada *conventional learning* berisi satu soal studi kasus, sedangkan soal tugas praktikum pada *virtual learning* berisi teori tentang materi tersebut dengan dua soal studi kasus. Waktu pelaksanaan praktikum yang dibutuhkan pada *conventional learning* adalah 100 menit, sedangkan waktu pelaksanaan praktikum yang dibutuhkan pada *virtual learning* adalah 24 jam pada hari praktikum tersebut berlangsung.

5.2 Saran

Adapun beberapa saran yang diberikan oleh penulis guna pengembangan aplikasi pembelajaran Bahasa Pemrograman di waktu mendatang, antara lain:

1. Aplikasi ini dapat dikembangkan dengan fasilitas berupa ujian praktikum.
2. Aplikasi ini dapat dikembangkan untuk mata praktikum lainnya.