

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *website* pada model pembelajaran *flipped classroom* yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan produk *website* sebagai media pembelajaran menggunakan CMS (*Content Management System*) *wordpress* sehingga menghasilkan *website* dengan domain yaitu www.biologyrooom.wordpress.com yang dapat diakses kapan saja.
2. Kelayakan berdasarkan penilaian ahli media, media pembelajaran berbasis *website* yang dikembangkan mendapatkan kategori “Sangat Layak” dengan persentase 89%.
3. Kelayakan berdasarkan penilaian ahli materi, media pembelajaran berbasis *website* yang dikembangkan mendapatkan kategori “Sangat Layak” dengan persentase 93%.
4. Tanggapan guru bidang studi SMA Swasta PAB 8 Saentis terhadap media pembelajaran berbasis *website* yang dikembangkan mendapatkan kategori “Sangat Baik” dengan persentase 92%.
5. Tanggapan siswa kelas X IPA 4 SMA Swasta PAB 8 terhadap media pembelajaran berbasis *website* yang dikembangkan mendapatkan kategori “Sangat Baik” dengan persentase 91%.
6. Hasil efektivitas media pembelajaran berbasis *website* yang dikembangkan memiliki nilai efektifitas yang baik yakni terjadi perbedaan nilai antara *pretest* dan *posttest* dengan rata-rata nilai *pretest* siswa 41 dan rata-rata nilai *posttest* siswa 81. Dalam hal ini hasil uji t yang didapat dari nilai tersebut ialah 0,000 yang berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan

posttest. Dari nilai tersebut maka diperoleh N-Gain dengan nilai skor dalam bentuk persentase yaitu 69% dapat dikategorikan “Sedang”.

5.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas setelah melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis *website* pada model pembelajaran *flipped classroom*, maka terdapat beberapa saran yang mungkin dapat membantu penelitian selanjutnya yaitu:

1. Dalam melakukan penelitian pengembangan perlu adanya cakupan sampel yang lebih luas dan tidak hanya terbatas satu sekolah saja.
2. Membuat suatu penelitian yang sejenis dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis *website* dengan materi lainnya.
3. Membuat pengembangan media pembelajaran berbasis *website* yang lebih baik sehingga memungkinkan untuk dapat diakses tanpa menggunakan akses internet.

