

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Media pembelajaran website adalah media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi browser untuk mengaksesnya. Dengan menggunakan model penelitian pengembangan ADDIE mampu dihasilkan sebuah media pembelajaran berbasis *website*. Berdasarkan penelitian dan pengembangan media yang telah dilakukan Media Pembelajaran Berbasis *website* yang telah dikembangkan sudah layak untuk digunakan/diterapkan pada proses pembelajaran materi Algoritma dan Pemrograman dengan dibuktikan penjelasan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis *website* ini, dibangun menggunakan *google sites*. Langkah-langkah pada tahap pengembangannya, yaitu: 1) melakukan pembuatan akun terlebih dahulu untuk mengakses *Google Sites*, 2) mempersiapkan *assets*, seperti tampilan background dan tampilan tombol, 3) membuat materi menggunakan *Google Slides*, 4) membuat soal evaluasi menggunakan *Google Form*, 5) membuat proyek baru di *Google Sites*. Mulai dengan membuat menu utama, masukkan semua desain yang sudah dibuat ke dalam *website*. *Setting* untuk semua tombol agar bisa bekerja sesuai yang dibutuhkan saat ditekan. Pemrograman berlanjut sampai seluruhnya bisa dijalankan dan menjadi sebuah *website* yang bisa diakses secara bebas.
2. Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis *website* untuk siswa kelas X Teknik Komputer Jaringan di SMK Telkom 2 Medan berada dikategori “**Sangat**

Layak” sebagai media pembelajaran. Hal tersebut terbukti dengan skor yang diperoleh dari ahli media sebesar 4,59 (Sangat Layak), skor yang diperoleh dari ahli materi sebesar 4,39 (Sangat Layak), dan skor yang diperoleh dari pengguna sebesar 4,72 (Sangat Layak).

3. Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis *website* untuk siswa kelas X Teknik Komputer Jaringan di SMK Telkom 2 Medan berada dikategori **“Efektif”** sebagai media pembelajaran. Hal tersebut terbukti dengan hasil dari uji N-Gain yang memperoleh skor 77,4163 dimana jika skor uji normalitas gain > 76 maka berada di kategori efektif.

5.2. Implikasi

Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi siswa dalam memahami materi yang akan berdampak pada hasil belajar siswa. Semakin baik siswa dalam memahami materi yang diajarkan maka hasil belajar siswa juga akan tinggi. Untuk mata pelajaran informatika pada materi algoritma dan pemrograman terdapat nilai yang meningkat pada saat sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) menggunakan Media Pembelajaran Berbasis *website* untuk siswa kelas X Teknik Komputer Jaringan di SMK Telkom 2 Medan.

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan untuk guru memperhatikan lagi media pembelajaran yang dipakai saat mengajar agar hasil belajar siswa dapat meningkat.

5.3. Saran

Dilihat dari hasil penelitian maka ada beberapa saran yang perlu disampaikan yaitu:

1. Untuk peneliti selanjutnya, diperlukan penelitian lebih lanjut dengan menggunakan subjek yang lebih banyak agar data yang dihasilkan semakin valid.
2. Bagi peneliti dan pengembang selanjutnya disarankan menambah materi lain pada mata pelajaran Informatika dalam media pembelajaran ini.
3. Untuk para guru sekolah agar hendaknya tetap memberi pengawasan dan mendampingi siswa agar pemakaian media dikembangkan untuk kedepannya dapat mendukung proses pembelajaran di kelas sehingga dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa secara maksimal.

