

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terdapat beberapa hal yang dapat ditarik sebagai kesimpulan diantaranya:

1. Pengembangan Media pembelajaran berbasis website yang diterapkan dalam produk menggunakan metode pengembangan waterfall yang terdiri dari 5 tahap yaitu *Requirement, Design, Implementation, Verification, dan Maintenance*.
2. Dalam uji kelayakan konten produk, penilaian Ahli Materi 1 mencapai *Mean Skor* 4,3, yang mengindikasikan tingkat kelayakan "sangat layak." Ahli Materi 2 memberikan *Mean Skor* 4, yang diartikan sebagai "layak." Secara keseluruhan, *Mean Skor* untuk uji kelayakan konten produk adalah 4,2, dengan interpretasi "sangat layak."
3. Uji kelayakan kontribusi produk menunjukkan bahwa *Mean Skor* dari Ahli Media 1 mencapai 3,8, yang diinterpretasikan sebagai "layak." Sementara itu, Ahli Materi 2 memberikan *Mean Skor* 4,6, yang diartikan sebagai "sangat layak." Secara keseluruhan, *Mean Skor* untuk uji kelayakan kontribusi produk adalah 4,3, dengan interpretasi "sangat layak."
4. Hasil uji akseptabilitas Pengguna Produk dari responden siswa menunjukkan total akumulasi poin sebesar 1344 dengan *Mean Skor* 4,36, yang diinterpretasikan sebagai "sangat layak."

5. Dari hasil uji validitas efektivitas media, tidak terdapat signifikansi yang mencolok, sebagaimana yang terlihat pada uji kelayakan sebelumnya, di mana nilai Gain yang diperoleh hanya mencapai 0,52. Apabila nilai ini dikorelasikan dengan skala Gain, peningkatan yang terlihat hanya sebatas tingkat medium. meskipun media ini mendapatkan penilaian yang memadai dalam uji kelayakan, perolehan nilai Gain yang relatif tidak signifikan menunjukkan bahwa efektivitas media ini perlu diperhatikan lebih lanjut untuk memastikan pencapaian hasil belajar yang optimal.

5.2 Implikasi

Implikasi dari hasil penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Metode Pengembangan

Penggunaan metode pengembangan waterfall dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis website memiliki dampak positif pada kualitas produk. Tahapan-tahapan yang terstruktur mulai dari Requirement hingga Maintenance membantu memastikan kelayakan dan keandalan media pembelajaran yang dihasilkan.

2. Validitas Media dan Materi

Tingkat validitas yang tinggi pada kedua aspek, yaitu media dan materi pembelajaran, mengindikasikan bahwa produk yang dikembangkan sangat layak digunakan. Hal ini memberikan keyakinan bahwa materi pembelajaran yang disajikan melalui media tersebut dapat diandalkan dan relevan untuk tujuan pembelajaran.

3. Penerimaan dan Kesesuaian oleh Responden

Tingkat penerimaan yang tinggi dari responden terhadap media pembelajaran menunjukkan bahwa desain dan konten yang disediakan memenuhi harapan dan kebutuhan pengguna. Dengan *Mean Skor* akseptabilitas sebesar 4,36, dapat disimpulkan bahwa media ini sangat layak digunakan oleh target pengguna.

4. Tingkat Efektivitas Media

Meskipun validitas dan penerimaan tinggi, hasil uji efektivitas menunjukkan peningkatan yang hanya sebatas tingkat medium. Hal ini dapat dijadikan sebagai titik fokus untuk pengembangan lebih lanjut, misalnya dengan memperbaiki elemen-elemen tertentu dalam media atau mempertimbangkan metode pembelajaran yang lebih efektif.

5. Perlu Pengembangan Lanjutan

Implikasi utama dari temuan ini adalah perlunya pengembangan lebih lanjut untuk meningkatkan efektivitas media pembelajaran.

Pengembangan dapat melibatkan penyesuaian desain, penambahan interaktivitas, atau eksplorasi metode pembelajaran alternatif guna meningkatkan tingkat pemahaman dan retensi informasi oleh pengguna.

Dengan memperhatikan implikasi ini, penelitian selanjutnya dapat difokuskan pada upaya perbaikan dan pengembangan lebih lanjut untuk mencapai tingkat efektivitas yang diinginkan dalam proses pembelajaran menggunakan media berbasis website.

5.3 Saran

Berdasarkan temuan penelitian, berikut adalah beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut:

1. Penyempurnaan Desain Media

Melakukan evaluasi mendalam terhadap desain media pembelajaran, termasuk antarmuka pengguna, navigasi, dan elemen visual. Memastikan kejelasan dan kegunaan desain untuk meningkatkan daya tarik dan keterlibatan pengguna.

2. Integrasi Interaktivitas.

Menambahkan elemen-elemen interaktif ke dalam media pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan pengguna. Interaktivitas dapat mencakup latihan interaktif, simulasi, dan elemen partisipatif lainnya yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.

3. Revaluasi Materi Pembelajaran.

Melakukan revisi dan penyesuaian pada materi pembelajaran untuk memastikan relevansi, kejelasan, dan pemahaman yang maksimal. Mungkin diperlukan penyederhanaan atau penjelasan tambahan untuk memperbaiki tingkat pemahaman.

4. Eksplorasi Metode Pembelajaran Alternatif

Menggali metode pembelajaran lain yang dapat meningkatkan efektivitas, seperti pembelajaran berbasis proyek, diskusi online, atau penggunaan studi kasus. Pemilihan metode pembelajaran yang sesuai dapat meningkatkan retensi informasi dan pemahaman konsep.

5. Melibatkan Pengguna dalam Pengembangan Lanjutan

Melibatkan target pengguna dalam fase pengembangan lanjutan dengan mengumpulkan umpan balik secara teratur. Menyelenggarakan sesi uji coba dengan pengguna potensial dapat memberikan wawasan berharga untuk perbaikan lebih lanjut.

6. Monitoring dan Evaluasi Berkelanjutan

Menerapkan sistem pemantauan dan evaluasi berkelanjutan untuk mengukur dampak media pembelajaran terhadap tujuan pembelajaran. Data penggunaan, tingkat partisipasi, dan hasil evaluasi dapat menjadi indikator kinerja yang bermanfaat.

7. Kolaborasi dengan Ahli Pendidikan.

Melibatkan ahli pendidikan dalam proses pengembangan untuk memastikan bahwa pendekatan dan strategi pembelajaran yang digunakan sesuai dengan prinsip-prinsip pedagogis yang telah teruji.

8. Penelitian Lanjutan

Merencanakan penelitian lanjutan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas media pembelajaran. Penelitian dapat mencakup pengukuran yang lebih rinci terhadap interaksi pengguna, efektivitas metode pembelajaran, dan faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil pembelajaran.

Dengan mengimplementasikan saran-saran ini, diharapkan dapat meningkatkan efektivitas media pembelajaran berbasis website dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang diinginkan.