

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan pembahasan mengenai media pembelajaran berbasis web yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis *web* pada mata pelajaran sistem komputer Kelas X TKJ 1 SMK N 1 Lintongnihuta dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan *Waterfall* dengan lima tahapan yaitu, (1) Definisi Persyaratan dan Analisis (*Requirement analysis and Definition*), (2) Perancangan Sistem dan Perangkat Lunak (*System and Software Design*), (3) Implementasi dan Pengujian Unit (*Implementation and Unit Testing*), (4) Integrasi dan Pengujian Sistem (*Integration and System Testing*) dan (5) Pemeliharaan (*Maintenance*). Hasil produk berupa media pembelajaran berbasis *web* dengan alamat: <http://sistemkomputer.epizy.com>, yang kemudian dilanjutkan dengan pengujian/validasi oleh ahli materi dan ahli media. Berdasarkan masukan/komentar perbaikan dari para ahli, kemudian media pembelajaran diperbaiki. Pada tahap terakhir dilakukan akseptabilitas pengguna produk kepada siswa.
2. Kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan telah dinyatakan “Sangat Layak” digunakan untuk proses belajar pada mata pelajaran sistem

komputer kelas X TKJ 1 SMK N 1 Lintongnihuta dengan berdasarkan hasil penilaian sebagai berikut:

- a. Kelayakan media pembelajaran berdasarkan 2 orang ahli materi yaitu satu dosen Program Studi Pendidikan Teknologi Informatika dan Komputer dan satu guru dari SMK N 1 Lintongnihuta. Diperoleh nilai sebesar **4,55** dengan kategori **“Sangat Layak”**.
  - b. Kelayakan media pembelajaran berdasarkan 2 orang ahli media yaitu 2 orang dosen Program Studi Pendidikan Teknologi dan Komputer. Diperoleh nilai sebesar **4,54** dengan kategori **“Sangat Layak”**.
  - c. Kelayakan media pembelajaran berdasarkan tingkat akseptansi siswa sebanyak 33 siswa diperoleh hasil nilai sebesar **4,77** dengan kategori tingkat akseptansi **“Sangat Tinggi”** yang artinya media pembelajaran dapat diterima peserta didik dengan baik.
3. Keefektivan media pembelajaran dilakukan dengan menggunakan uji normalitas gain dengan jumlah responden yaitu 32 siswa. Hasil pretest mendapat nilai 62,42 dengan nilai  $<75$ , hasil posttest pada uji coba mendapatkan nilai 90,76 dengan nilai  $\geq 75$ , hasil uji coba N-Gain dengan hasil sebesar 77% kategori tinggi dan 23% kategori sedang. Rata-rata hasil uji N-Gain adalah 0,77 dengan kategori **“Tinggi”** dan media pembelajaran tersebut efektif untuk digunakan.

## 5.2 Implikasi

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian, maka implikasi yang diberikan diantaranya adalah: (1) Sebagai bantuan dalam bentuk media belajar yang dapat memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami materi memori dan CPU; (2) Memberikan tambahan wawasan dalam pemanfaatan media pembelajaran dan memberikan motivasi pada guru untuk lebih kreatif dalam penggunaan media pembelajaran; (3) Memberikan sumbangan praktis terutama bagi satuan pendidikan dalam proses pembelajaran dimana media pembelajaran berbasis *web* pada materi memori dan CPU tersebut dapat dijadikan sebagai salah satu kelengkapan media pembelajaran untuk mata pelajaran sistem komputer.

## 5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, peneliti memiliki saran untuk penelitian atau pengembangan ke depan antara lain:

### 1. Bagi Guru

Guru dapat menggunakan media pembelajaran berbasis web ini sebagai alternatif media belajar siswa untuk mengatasi kesulitan dalam penyampaian materi yang banyak dengan waktu yang terbatas sehingga siswa dapat belajar secara mandiri di luar kelas.

### 2. Bagi Siswa

Siswa hendaknya dapat menggunakan media pembelajaran web ini secara mandiri dan dimanfaatkan dengan sebaik mungkin.

### 3. Bagi Sekolah

Sekolah dapat mengoptimalkan sarana dan prasarana komputer yang terkoneksi internet agar dapat dijadikan sebagai media pembelajaran berbasis web dalam proses pembelajaran.

### 4. Bagi Peneliti Lain

Peneliti lain dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis web dengan materi yang berbeda untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih bervariasi.

