

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta menguji kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas website pembelajaran Informatika berbasis *inquiry* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Website pembelajaran ini dirancang sebagai solusi atas permasalahan pembelajaran konvensional yang masih berfokus pada penyampaian teori serta minimnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data mengenai pengembangan dan efektivitas website pembelajaran Informatika berbasis *inquiry* pada siswa kelas XI SMA, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Website pembelajaran Informatika berbasis *inquiry* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh hasil analisis data posttest, di mana rata-rata nilai posttest kelas eksperimen sebesar 90,56, lebih tinggi dibandingkan rata-rata nilai posttest kelas kontrol sebesar 82,32.
2. Hasil uji prasyarat analisis menunjukkan bahwa data memenuhi syarat untuk dilakukan uji statistik parametrik. Uji normalitas menggunakan metode Liliefors menunjukkan bahwa data hasil belajar siswa menunjukkan bahwa data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal, sementara uji homogenitas varians dengan *Levene's Test* menunjukkan kesamaan varians antar kedua kelas.

3. Hasil uji-t independen menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil analisis uji-t, diperoleh t hitung sebesar 7,02 pada $df = 66$ dengan tingkat signifikansi Sig. (2-tailed) $< 0,05$, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima.
4. Penggunaan website pembelajaran berbasis *inquiry* memberikan dampak positif terhadap pemerataan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh nilai standar deviasi hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang lebih kecil dibandingkan kelas kontrol, yang mengindikasikan bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih merata.
5. Selain meningkatkan hasil belajar kognitif, website pembelajaran berbasis *inquiry* juga meningkatkan keterampilan praktik siswa. Nilai keterampilan praktik siswa pada kelas eksperimen mencapai rata-rata 89% dengan kategori *baik*, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang memperoleh nilai 75% dengan kategori *cukup*. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *inquiry* yang didukung website pembelajaran tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga keterampilan praktik Informatika siswa.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa website pembelajaran Informatika berbasis *inquiry* yang dikembangkan terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI SMA, khususnya pada aspek kognitif.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan yang diperoleh, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Saran untuk Guru

Guru disarankan untuk memanfaatkan website pembelajaran berbasis *inquiry* sebagai alternatif media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Informatika. Website pembelajaran ini dapat meningkatkan keaktifan, motivasi, serta hasil belajar siswa, khususnya dalam memahami konsep-konsep abstrak. Guru juga diharapkan memberikan pendampingan selama penggunaan website agar proses pembelajaran berjalan lebih terarah dan efektif.

2. Saran untuk Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat mendukung penerapan pembelajaran berbasis teknologi dengan adanya sarana dan prasarana yang memadai, seperti jaringan internet (WiFi), perangkat komputer atau laptop, serta pelatihan bagi para guru dalam mengintegrasikan media pembelajaran digital ke dalam kegiatan belajar mengajar.

3. Saran untuk Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini masih terbatas pada satu materi pelajaran dan satu sekolah. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk:

- a. Mengembangkan website pembelajaran serupa pada materi atau mata pelajaran lain
- b. Menerapkan website pembelajaran dalam skala yang lebih luas untuk melihat pengaruhnya terhadap berbagai karakteristik siswa,

- c. Menambahkan fitur evaluasi otomatis, animasi interaktif, dan forum diskusi daring guna memperkaya pengalaman belajar siswa,
 - d. Melakukan penelitian jangka panjang (*longitudinal*) untuk mengetahui keberlanjutan pengaruh website pembelajaran terhadap hasil belajar dan motivasi siswa.
4. Saran untuk Pengembangan Website Pembelajaran

Website pembelajaran yang telah dikembangkan perlu terus diperbarui agar tetap relevan dengan perkembangan teknologi dan kurikulum terbaru. Prinsip pengembangan berkelanjutan (*continuous improvement*) sesuai dengan model ADDIE perlu diterapkan agar website pembelajaran senantiasa adaptif terhadap kebutuhan pendidikan abad ke-21.

