

## **BAB V**

### **SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI**

#### **5.1 Simpulan**

Setelah melakukan penelitian terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *website*, peneliti mendapatkan kesimpulan dari kegiatan tersebut sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis *website* menggunakan metodologi penelitian *Design and Development (D&D)*. Model ADDIE akan digunakan untuk desain penelitian. Secara terprogram merancang serangkaian kegiatan yang sistematis untuk memecahkan masalah pembelajaran yang berkaitan dengan sumber belajar sesuai dengan kebutuhan siswa. Pertama, tahap analisis. Dilakukan untuk menjabarkan penyebab kesenjangan antara kondisi yang diasumsikan dan kenyataan dalam pembelajaran materi desain interior, dimana keahlian DPIB terkonsentrasi merupakan sasaran pengguna produk yang dikembangkan. Kedua, tahap desain. Dilakukan pembuatan bahan atau desain dari media pembelajaran yang akan dibuat. Dari seluruh data dan informasi yang dikumpulkan pada tahap analisis, akan menjadi dasar pembuatan desain produk media pembelajaran berbasis *website* secara konseptual. Ketiga, tahap pengembangan. Dilakukan perancangan media ke dalam sebuah produk nyata. Tahap ini dilakukan dengan menyusun bahan-bahan yang telah dikumpulkan dan diaplikasikan sesuai dengan konsep yang ada di tahap perancangan dengan beberapa penyesuaian. Keempat, tahap implementasi. Pada tahap ini media yang telah lolos uji kelayakan akan diimplementasikan kepada responden, yaitu siswa kelas XI DPIB di SMK Negeri 2 Garut.
2. Kelayakan materi mendapat skor persentase 89% dan kelayakan media mendapat skor persentase 96,2%. Hal ini menunjukkan bahwa kelayakan materi dan media berada pada kategori “Sangat Layak” dengan total nilai persentase 92,6%. Dengan begitu, media pembelajaran berbasis *website* yang sudah dinyatakan layak dan direvisi sesuai saran dan masukan dari para ahli.

Maka penelitian akan maju menuju tahap uji coba lapangan kepada para siswa kelas XI DPIB di SMK Negeri 2 Garut.

3. Hasil responden oleh siswa berada dalam kategori “Sangat Layak,” yang artinya media pembelajaran berbasis *website* layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran Material, Ornamen, dan Bahan Finishing Interior mata pelajaran APLPIG konsentrasi keahlian DPIB di SMK Negeri 2 Garut. Para siswa sangat tertarik melihat tampilan media pembelajaran yang diperkenalkan peneliti ketika uji coba berlangsung. Mereka sepakat bahwa media pembelajaran ini sangat diminati, terbukti dengan rata-rata tertinggi pernyataan daya tarik tampilan media. Skor tentang tampilan konten, meliputi materi, teks, gambar, dan video juga berada di atas rata-rata dalam angket respon siswa. Selain itu, siswa juga setuju bahwa media pembelajaran ini dapat diakses kapanpun dan dimanapun, karena sebagian besar siswa memiliki perangkat digital/*smartphone* dengan konektivitas internet. Maka media pembelajaran berbasis *website* dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam mencari rujukan materi dengan memanfaatkan media digital yang dimilikinya.

## 5.2 Implikasi

1. Media pembelajaran berbasis *website* yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar sebagai panduan acuan materi di mata pelajaran APLPIG, khususnya materi Material, Ornamen, dan Bahan Finishing Interior.
2. Media pembelajaran berbasis *website* dapat dikembangkan kembali dengan melengkapi materi-materi lain selain materi Material, Ornamen, dan Bahan Finishing Interior. Bahkan dapat ditambahkan materi dari mata pelajaran lain sesuai kebutuhan.
3. Media pembelajaran berbasis *website* yang dikembangkan dapat digunakan secara fleksibel danpa mengenal waktu dan tempat.
4. Media pembelajaran berbasis *website* yang dikembangkan dapat menjadi pedoman acuan terhadap materi pembelajaran yang dapat dimanfaatkan melalui media digital yang dimiliki masing-masing.

### 5.3 Rekomendasi

1. Bagi sekolah hendaknya memfasilitasi guru untuk mengadakan pelatihan agar mampu mengimplementasikan dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis *website*. Selain itu, diharapkan mampu menyediakan fasilitas yang mendukung, seperti *wifi* dengan sinyal yang baik agar media pembelajaran dapat siswa dan guru akses secara bebas di sekolah.
2. Bagi guru hendaknya menerapkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *website* yang dapat menjadi pegangan bagi siswa dalam mata pelajaran APLPIG, khususnya materi Material, Ornamen, dan Bahan Finishing Interior.
3. Bagi peneliti, media pembelajaran berbasis *website* yang dikembangkan termasuk ke dalam tingkat penelitian awal dan hanya sebatas mengetahui kelayakan media pembelajaran. Sehingga sangat memungkinkan untuk mengetahui pengaruh dan efektifitas penggunaan media pembelajaran terhadap hasil, minat, dan motivasi belajar siswa. Peneliti juga dapat melengkapi keseluruhan materi yang ada dan tidak hanya berfokus pada satu sub materi dalam pengembangannya. Selain itu, saat melakukan validasi agar menekankan penilaian produk dalam bentuk *mobile* karena hampir sebagian besar siswa mengakses media pembelajaran ini dengan *smartphone*. Kemudian, hendaknya peneliti menyeter ulang produk revisi untuk dinilai kembali oleh validator sehingga nilai kelayakan produk dapat bertambah.