

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian *E-Learning* berbasis website sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa SMK pada materi Sistem Komputer mata pelajaran Informatika dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Rancangan dan desain aplikasi *E-Learning* yang dikembangkan menggunakan model ADDIE, yang melibatkan tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, mendapatkan penilaian rata-rata sebesar 85,4% dari ahli media, masuk dalam kategori "Sangat Baik". Begitu pula dengan materi yang disajikan dalam aplikasi, mendapatkan rata-rata persentase sebesar 90% dari ahli materi, juga dinilai sebagai "Sangat Baik". Oleh karena itu, aplikasi ini dapat dikategorikan sebagai baik dan layak untuk digunakan.
2. Implementasi *E-Learning* berbasis website menggunakan desain *one group pretest-posttest* dilakukan pada kelas X TEI 1 SMK Negeri 8, melibatkan 35 siswa. Proses dimulai dengan pengenalan aplikasi kepada siswa, termasuk cara mengakses dan mempelajari tampilan serta fitur yang tersedia. Siswa kemudian melakukan pretest dengan memilih menu yang disesuaikan pada daftar konten. Setelah menyelesaikan pretest dalam waktu 30 menit, siswa diarahkan untuk menjelajahi materi pembelajaran *E-Learning* yang mencakup topik seperti perangkat keras komputer, proses kerja komputer, interaksi manusia dan komputer, serta perangkat lunak komputer. Selain itu, siswa juga diminta mengisi kegiatan refleksi dan mengikuti evaluasi pembelajaran, termasuk mengisi posttest berupa 35 soal dalam waktu 30 menit. Selanjutnya, siswa diminta untuk mengisi kuesioner untuk memberikan tanggapan mereka terhadap media dan materi yang disampaikan melalui *E-Learning* berbasis website.
3. Penggunaan *E-Learning* berbasis website pada materi sistem komputer dalam mata pelajaran Informatika, yang telah dibuat dan dikembangkan oleh peneliti, mendapatkan respons positif yang signifikan dari siswa. Persentase respon siswa terhadap media pembelajaran mencapai 88%, menunjukkan bahwa

aplikasi tersebut sangat efektif sebagai bahan ajar dan mendukung implementasi kurikulum saat ini, yaitu Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini menekankan prinsip pembelajaran mandiri atau *Self Directed Learning* bagi siswa.

5.2 Saran

Berdasarkan temuan hasil penelitian, peneliti memberikan beberapa rekomendasi untuk pengembangan atau penelitian mendatang. Saran-saran tersebut melibatkan aspek tampilan, konten, pengalaman pengguna, dan uji coba lebih lanjut. Berikut adalah versi terparaphrase dengan tambahan saran:

1. Rekomendasi untuk meningkatkan tampilan responsif dan *user-friendly* pada *E-Learning* berbasis website guna meningkatkan pengalaman pengguna.
2. Saran untuk mengoptimalkan ukuran asset pada konten *E-Learning* dan melakukan uji coba menggunakan server alternatif untuk mengevaluasi performa dan efisiensi.
3. Disarankan untuk memperhatikan kualitas suara dan gambar, serta menambahkan elemen seperti subtitle atau kata bantu pada layer video.
4. Saran untuk menguji aplikasi dengan metode atau model pembelajaran lainnya. Hal ini akan membantu memahami sejauh mana aplikasi dapat beradaptasi dan memberikan nilai tambah dalam berbagai konteks pembelajaran.
5. Rekomendasi untuk mempertimbangkan penggunaan teknologi terkini dalam pengembangan *E-Learning*, seperti integrasi fitur kecerdasan buatan atau elemen interaktif yang lebih canggih.
6. Saran untuk melibatkan pengguna secara aktif, baik guru maupun siswa, dalam proses pengembangan selanjutnya. Pendapat dan umpan balik dari pengguna dapat menjadi aset berharga.