

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Setelah melakukan tahapan perancangan, validasi, dan implementasi *website* menggunakan metode *watterfall* sebagai media pembelajaran *jobsheet* berbasis *website*, beberapa kesimpulan dapat dibuat. Hasilnya adalah sebagai berikut:

5.1.1 Pada proses perancangan media dalam penelitian ini menghasilkan *website* media pembelajaran dengan nama *website* “JobSheetKu”. *Website* JobSheetKu merupakan media pembelajaran praktik dengan lembar kerja atau *jobsheet* yang dibutuhkan mahasiswa. *Website* tersebut dirancang dengan metode *Software Development Life Cycle* (SDLC) berjenis *Watterfall*. Pada tahap *Requirement gathering and analysis* ditemukan masalah utama yang menjadi kebutuhan mahasiswa yaitu lembar kerja berbasis *website*. *Website* JobSheetKu dibuat dengan menggunakan Bahasa Promrograman JavaScript dengan React dan Vite JS sebagai framework front-end kemudian data isi media (*text*, foto, audio, dan video) yang disimpan dalam *REST API* di dalam *file json*. *Website* yang telah selesai dirancang kemudian dilakukan Validasi dengan dua validasi yaitu *Black Box Testing* yang dilakukan oleh peneliti sebagai *developer website* tersebut, dan Validasi Ahli Media oleh *developer* Tenaga Ahli BAPPEDA JABAR. Hasil dari validasi akan menghasilkan perbaikan berupa saran dan komentar yang telah peneliti lakukan sebelum ke tahap selanjutnya yaitu Uji Coba Produk (*Testing*).

5.2.2 Pada penerimaan *user* kepada *website* JobSheetKu yaitu mahasiswa yang sedang menempuh mata kuliah jaringan komputer, arsitektur, dan protokol sebanyak 49 mahasiswa. Didapatkan kesimpulan bahwa *website* JobSheetKu mendapat kriteria “*Acceptable*” ke dalam *Grade A*, adapun skor rata-rata SUS ini adalah 83,5% dengan sebanyak 88% sampel telah mencapai *Grade B*.

5.2 Implikasi

Berdasarkan temuan implemtasi yang dibahas di bab sebelumnya, temuan penelitian ini dapat memberikan kontribusi teoretis dan praktis untuk implemtasi yaitu:

5.2.1 Implikasi Teoretis

Metode pengembangan *Software Development Life Cycle*, namun *watterfall* bisa menjadi pilihan yang tepat apalagi pengembangan perangkat lunak dilakukan secara sistematis sesuai tahapan yang ada sehingga urutan tersebut meminimalisir adanya kesalahan yang terjadi. Untuk memenuhi gaya belajar visual, audio, kinestetik, maka lembar kerja berbasis *website* menjadi potnsi sebuah pilihan yang tepat guna meningkatkan kemampuan atau variabel lainnya dalam pembelajaran

5.2.1 Implikasi Praktis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar untuk menggunakan media pembelajaran lembar kerja yang sebelumnya berbasis kertas menjadi berbasis *website*. Diharapkan dengan menggunakan lembar kerja berbasis *website* maka *User* atau siswa akan merasa dimudahkan dengan adanya foto, video, dan audio sehingga dapat memicu pemahaman dan penerimaan terhadap pelajaran yang sedang ditempuh.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan tahapan-tahapan perancangan dan implementasi *website* media pembelajaran langkah kerja dengan menggunakan *watterfall*, didapatkan rekomendasi untuk para *stakeholder*. Adapun beberapa rekomentasi tersebut adalah sebagai berikut.

5.3.1 Lembaga Pendidikan dan guru atau dosen dapat mengimplementasikan penerapan media pembelajaran langkah berbasis *website*, selain itu juga lembaga pendidikan dapat menyediakan bahan ajar dan perangkat yang cukup untuk mendukung pembelajaran.

5.3.2 Mahasiswa dapat memperluas wawasan kembali dengan mengulangi atau mempelajari materi baru dengan media pembelajaran lembar kerja berbasis *website* ini.