

BAB 5

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai pengembangan bahan ajar digital berbasis *website*, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan bahan ajar digital berbasis *website* ini menggunakan desain penelitian *Research and Development* (R&D) dengan metode penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Tahap pertama, analisis. Dilakukan identifikasi penyebab ketidaksesuaian antara kondisi pembelajaran informatika di kelas X DPIB yang diharapkan dengan kenyataan. Kedua, tahap desain. Pada tahap ini, bahan ajar digital mulai dirancang secara konseptual berdasarkan data yang didapat pada tahap analisis. Ketiga, tahap pengembangan. Pada tahap ini, bahan ajar digital dirancang menjadi produk nyata. Setelah produk selesai, dilakukan validasi oleh dua ahli, yaitu validator ahli materi dan ahli media. Keempat, tahap implementasi. Pada tahap ini bahan ajar yang telah lolos uji kelayakan akan diimplementasikan kepada responden, yaitu kelas X DPIB 5 di SMK Negeri 5 Bandung, dilanjutkan siswa mengisi angket tanggapan penggunaan bahan ajar. Tahap terakhir yaitu evaluasi, mengevaluasi data dari angket tanggapan siswa mengenai bahan ajar yang telah diimplementasikan.
2. Berdasarkan penilaian para ahli, kelayakan materi mendapatkan skor presentase 100% dan kelayakan media mendapatkan skor presentase 92,6%. Hal ini menunjukkan bahwa kelayakan materi dan media berada pada kategori “Sangat Layak” dengan total skor presentase 96,3%. Dengan demikian, bahan ajar digital berbasis *website* yang sudah dinyatakan layak dan direvisi sesuai saran dan masukan dari para ahli akan diimplementasikan pada siswa.
3. Setelah mengevaluasi data tanggapan 36 siswa kelas X DPIB 5 SMK Negeri 5 Bandung, bahan ajar digital berbasis *website* mendapatkan skor presentase 93,8%, dalam kategori “Sangat Baik”. Berdasarkan hasil presentase tersebut dapat dilihat bahwasannya tanggapan siswa terhadap bahan ajar sangat baik yang artinya bahan ajar digital berbasis *website* layak digunakan dalam

kegiatan pembelajaran informatika khususnya materi Aplikasi Pengolah Angka pada Kompetensi Keahlian DPIB di SMK Negeri 5 Bandung.

5.2 Implikasi

1. Hasil evaluasi yang menunjukkan skor tinggi dalam kelayakan materi dan media serta tanggapan positif dari siswa, mengimplikasikan bahwa bahan ajar digital berbasis *website* yang dikembangkan “Sangat Layak” untuk digunakan dan diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Bahan ajar ini memfasilitasi pemahaman siswa, memperkaya sumber belajar, dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran informatika, khususnya materi Aplikasi Pengolah Angka pada kelas X Kompetensi Keahlian DPIB di SMK Negeri 5 Bandung.
2. Bahan ajar digital berbasis *website* ini dapat digunakan sebagai panduan dalam pembelajaran informatika, khususnya materi Aplikasi Pengolah Angka. Bahan ajar digital ini dapat dikembangkan lebih lanjut untuk mencakup materi lain selain materi Aplikasi Pengolah Angka.

5.3 Rekomendasi

1. Bagi sekolah, diharapkan dapat melengkapi fasilitas yang mendukung pembelajaran berbasis digital. Hal ini akan memastikan penggunaan bahan ajar digital berbasis *website* menjadi lebih efektif.
2. Bagi guru, bahan ajar digital berbasis *website* ini diharapkan dapat menjadi alternatif bahan ajar dalam pelajaran informatika, khususnya materi Aplikasi Pengolah Angka. Penggunaan bahan ajar ini perlu didukung dengan pendampingan secara intensif kepada siswa agar pembelajaran dapat berjalan secara efektif.
3. Bagi siswa, bahan ajar digital berbasis *website* ini diharapkan dapat dimanfaatkan dengan baik, sehingga mendukung proses belajar siswa.
4. Bagi peneliti, bahan ajar digital berbasis *website* ini merupakan penelitian awal yang hanya mengevaluasi kelayakan bahan ajar digital. Penelitian ini sangat memungkinkan untuk dilanjutkan dengan meneliti pengaruh dan efektivitas penggunaan bahan ajar digital tersebut. Selain itu, bahan ajar yang dikembangkan saat ini hanya dapat diakses menggunakan internet, sehingga

ada kebutuhan untuk mengembangkan jenis bahan ajar digital yang dapat diakses secara *offline*. Peneliti juga dapat mengembangkan bahan ajar digital ini lebih lanjut dengan melengkapi materi yang ada dan tidak hanya berfokus pada satu sub materi.