

BAB V

PENUTUP

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Media pembelajaran adalah salah satu sarana yang dapat digunakan untuk meningkatkan proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan untuk mempermudah penjelasan materi yang bersifat abstrak, meningkatkan minat belajar siswa, dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah *website*.

Website merupakan halaman yang terhubung dengan internet. Siswa dapat mengakses materi kapanpun dan di manapun mereka berada selama mereka membawa handphone atau laptop yang terkoneksi dengan internet. Kemudahan ini memiliki daya tarik tersendiri bagi siswa sehingga mereka memiliki semangat untuk belajar. Kriteria pemilihan media pembelajaran berbasis *website* disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dengan desain yang lebih menarik.

Media pembelajaran berbasis *website* ini memiliki 9 menu. 1) Menu KI dan KD untuk menampilkan kompetensi inti dan kompetensi dasar. 2) Menu tujuan pembelajaran untuk menampilkan kemampuan dan ketrampilan yang harus dikuasai oleh siswa setelah proses pembelajaran. 3) Menu peta konsep untuk menghubungkan antar materi pelajaran. 4) Menu materi untuk menampilkan berbagai materi yang akan dipelajari. 5) Menu video untuk

menampilkan materi dalam bentuk suara dan gambar. 6) Menu audio untuk menampilkan materi dalam bentuk suara. 7) Menu ringkasan materi untuk menampilkan inti materi pelajaran. 8) Menu soal untuk menguji pengetahuan dan pemahaman siswa. 9) Menu bantuan untuk memberikan petunjuk penggunaan *website* bagi pengguna.

Media pembelajaran berbasis *website* ini didesain untuk mempermudah penyampaian materi sejarah kebudayaan Islam yang berisi tentang cerita Islam pada masa lampau. Pada setiap halaman terdapat gambar atau animasi untuk membuat tampilan lebih menarik sehingga siswa dapat memiliki minat belajar yang tinggi. Tingkat pengetahuan dan pemahaman siswa dalam memahami materi pelajaran dapat dilihat dari kemampuan mengerjakan soal-soal yang tersedia dalam menu soal.

Media pembelajaran berbasis *website* pada materi jejak peradaban dinasti Abbasiyah mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam ini sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi. Berdasarkan data yang diperoleh di lapangan, media pembelajaran berbasis *website* ini juga layak digunakan karena mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis website adalah :

1. Desain produk media pembelajaran *website* terdiri dari 9 menu. Menu yang terdapat pada *website* adalah kompetensi inti dan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, peta konsep, materi, video, audio, ringkasan materi, soal, dan petunjuk penggunaan *website*. Dalam setiap menu terdapat animasi maupun gambar untuk menarik minat belajar siswa.
2. Media pembelajaran berbasis *website* mampu meningkatkan hasil belajar siswa dibuktikan dengan nilai sig (2-tailed) adalah 0,000. Nilai tersebut kurang dari 0,05, artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah proses pembelajaran. Serta selisih *mean* kelompok eksperimen dan kontrol sebesar 14,40. *mean* kelompok eksperimen yang awalnya 55,00 berubah menjadi 84,60. Sedangkan *mean* kelompok kontrol yang awalnya 56,20 berubah menjadi 70,20. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menarik dan mudah diakses dapat mempermudah belajar siswa.

C. Saran

Hasil penelitian yang telah dilakukan dikaitkan dengan tujuan dan manfaat penelitian, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Bagi peserta didik

Materi yang tersedia dalam website dapat diakses di manapun dan kapanpun. Maka dari itu, pergunakanlah website sebaik mungkin untuk

meningkatkan pengetahuan dan pemahaman, bukan untuk menyontek ketika ujian.

2. Bagi Guru

Media pembelajaran *website* yang telah ada semoga dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran dan semoga dapat memotivasi guru untuk lebih berinovasi lagi dalam menggunakan media pembelajaran.

3. Bagi Kepala Madrasah

Kepala Madrasah diharapkan dapat memotivasi guru untuk senantiasa meningkatkan kreatifitas dalam membuat media pembelajaran serta memfasilitasi media pembelajaran dalam rangka meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat membuat media pembelajaran berbasis *website* yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Desain penelitian dapat ditambahkan dengan *game* agar terasa lebih menyenangkan bagi siswa.