

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Penulis mengembangkan media pembelajaran surat menyurat berbasis *website* dengan menggunakan AppSheet, sebuah *platform* pengembangan aplikasi tanpa kode dan tidak memerlukan pengetahuan pemrograman yang luas, pada mata pelajaran Pengelolaan Kearsipan Kelas XI Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis di SMK Karya Teladan.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. Penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji kelayakannya. Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE, yaitu model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan, yaitu 1) *Analysis*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation*, dan 5) *Evaluation*.

Uji coba yang dilakukan untuk media pembelajaran ini adalah *review* dari para ahli media dan ahli materi. Penelitian ini dilakukan dimulai sejak bulan Mei 2024 sampai Juli 2024.

Berdasarkan hasil pengujian kelayakan oleh Bapak Muhammad Ikhwan, S.Pd., M.Pd., selaku ahli media didapatkan hasil skor persentase kelayakan dari aspek *Usability* adalah 95%, aspek *Functionality* 98,5%, dan aspek Komunikasi Visual sebesar 97,5%, sehingga didapatkan rata-rata persentase

kelayakan yaitu 97%. Berdasarkan kategori kelayakan maka media pembelajaran dalam penelitian ini berada dalam kriteria “Sangat Layak”.

Sedangkan hasil pengujian kelayakan oleh Ibu Nurul Isnaeni, S.Pd. selaku ahli materi didapatkan skor persentase kelayakan dari aspek Desain Pembelajaran 100%, aspek Isi Materi 100%, dan aspek Bahasa dan Komunikasi sebesar 91,4%, sehingga didapatkan rata-rata persentase kelayakan yaitu 97,1%. Berdasarkan kategori kelayakan pada tabel 3.5, maka media pembelajaran dalam penelitian ini berada dalam kriteria kelayakan “Sangat Layak”.

## 5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh penulis, terdapat implikasi secara teoritis dan praktis bagi beberapa pihak sebagai berikut:

### A. Implikasi Teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan *insight* dan juga dapat dijadikan sebagai referensi pada penelitian selanjutnya dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *website*.

### B. Implikasi Praktis

1. Bagi siswa, dapat membantu siswa dalam memahami materi dan meningkatkan motivasi belajar serta keaktifan siswa.
2. Bagi guru, dapat menggunakan media pembelajaran berbasis *website* ini sebagai media pembelajaran dalam penyampaian materi sehingga siswa tidak bosan saat pembelajaran berlangsung.

3. Bagi peneliti, dapat berkontribusi dalam pendidikan Indonesia dengan menampilkan media pembelajaran yang interaktif agar memicu semangat dan motivasi belajar siswa.

### **5.3 Keterbatasan Penelitian**

Penelitian dan pengembangan ini masih jauh dari kata sempurna karena memiliki banyak keterbatasan yang dialami selama penyusunan dan penelitian. Penggunaan media ini sangat bergantung pada internet. Penelitian ini juga hanya melakukan uji kelayakan produk kepada ahli media dan ahli materi saja, tidak dilakukan pengujian kepada peserta didik.

