

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1 Simpulan

Pengembangan media pembelajaran *website* berbasis HTML5 pada materi temperatur dan kalor melalui beberapa tahap, yaitu: tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap produksi, tahap penggabungan, dan tahap validasi. Setiap tahap pengembangan dapat memanfaatkan hasil atau produk yang telah ada sebelumnya. Pengembangan produk media memanfaatkan beberapa perangkat lunak yang berbeda untuk memudahkan proses pengembangan.

Hasil produk pengembangan divalidasi untuk mengklasifikasi produk berdasarkan skor jawaban angket. Perbaikan produk, dan validasi produk dilakukan beberapa kali pada produk pengembangan. Hasil validasi produk media pembelajaran *website* berbasis HTML5 pada materi temperatur dan kalor mendapat klasifikasi baik pada validasi materi dan media.

5.2 Implikasi

Produk hasil pengembangan berupa *website* daring dapat dimanfaatkan sebagai alternatif media pembelajaran yang digunakan dimana saja dan kapan saja. Produk juga dapat menjadi medium pengumpulan data pengguna berupa statistik kunjungan ke *website*. Langkah-langkah pengembangan produk dapat menjadi

acuan dalam membuat media sejenis dan dilakukan langkah pengembangan lebih lanjut untuk menciptakan produk sesuai tujuan penggunaan.

5.3 Saran

Media pembelajaran *website* ini dapat digunakan untuk alternatif media pembelajaran dengan waktu penggunaan yang bebas dan dapat dibuka dimana saja. Penggunaan media ini perlu juga ditambah dengan sumber belajar lain sehingga hasil pembelajaran lebih maksimal untuk belajar secara mandiri.

Pengembang media pembelajaran *website* dapat mengembangkan CMS (*Content Management System*) berbasis *webpage static generator* yang menghasilkan halaman web statis HTML seperti Netlify CMS. Halaman web statis ini lebih cepat dibuka dan lebih hemat *resource* tanpa disertai php prosesor di sisi pengguna (seperti CMS berbasis Wordpress dan Joomla disertai php prosesor).

Pengembang media pembelajaran dapat juga menambahkan fitur *research* berupa pengumpul data pengguna seperti waktu akses media, lama pengguna mengakses, ataupun bagian mana saja yang disukai. Data ini dapat dipakai untuk memperbaiki dan mengembangkan media menjadi lebih baik dari sebelumnya.