

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media evaluasi pembelajaran berbasis website pada mata pelajaran Informatika di SMPN 12 Padang telah berhasil diwujudkan. Hasil validasi menunjukkan bahwa aplikasi yang dikembangkan memperoleh penilaian sangat valid dari ahli media dengan persentase 95% dan valid dari ahli materi dengan persentase 85%. Selanjutnya, hasil uji praktikalitas yang melibatkan siswa kelas VIII SMPN 12 Padang menunjukkan persentase sebesar 84% dengan kategori praktis. Dengan demikian, sesuai dengan tujuan penelitian, aplikasi evaluasi pembelajaran berbasis website ini dinyatakan valid dan praktis.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, dapat disarankan sebagai berikut:

1. Melatih pengguna baik guru maupun siswa dalam mengaplikasikan sistem evaluasi pembelajaran yang baru sehingga sistem yang baru dapat berjalan sesuai prosedur yang telah ditetapkan untuk menghasilkan output yang diinginkan.
2. Perlunya dilakukan pendekatan, pemeliharaan dan pengembangan sistem pada penelitian berikutnya untuk menjaga kestabilan dan tingkat efektivitas evaluasi pembelajaran berbasis website tersebut.
3. Pada saat menggunakan evaluasi pembelajaran berbasis web ini pengguna sebaiknya memiliki koneksi internet yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

- . M. B. (2017). Evaluasi Belajar Peserta Didik (Siswa). *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(2), 117–127. <https://doi.org/10.24252/idaarah.v1i2.4269>
- . N., Ibrahim, A., & Ambarita, A. (2018). Sistem Informasi Pengaduan Pelanggan Air Berbasis Website Pada Pdam Kota Ternate. *IJIS - Indonesian Journal On Information System*, 3(1), 10. <https://doi.org/10.36549/ijis.v3i1.37>
- Anwar, K. (2021). Urgensi Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran. *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 17(1), 108–118. <https://doi.org/10.31000/rf.v17i1.4183>
- Assulamy, Disma Dwi Ria Ibti Disma, Sulistiyaningrum Fitri, Aunurrahman, & Warneri. (2024). Mata Pelajaran Informatika Dalam Kurikulum Merdeka Pada Pendidikan Kesetaraan. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran, Volume 7 Nomor 2*, 1–8.
- Dwijayanti, H., Prihadi, S., & Tjahjono, G. A. (2022). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Games Mobile Learning Pelajaran Geografi Guna Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X IPS Di SMA Negeri 1 Jeruklegi Tahun 2020/2021 (Materi Dasar–Dasar Pemetaan, Pengindraan Jauh dan SIG). *Geadidaktika*, 2(1), 36. <https://doi.org/10.20961/gea.v2i1.49196>
- Hidayat. (2021). *Pengembangan Media Evaluasi Digital Berbasis Website pada Mata Pelajaran IPA di SMP*. Skripsi. Universitas Negeri Padang.
- Ichsan, M. F. S. (2022). *Pengembangan Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Terintegrasi HOTS Berbasis Android pada Siswa Kelas XI di SMK Cersa Pasaman pada Masa Pandemi Covid-19*. Skripsi. Universitas Bung Hatta.
- Joshua, B. (2017). *itle*. 3(1), 111.
- Junpahira, S. V., & Pahlevi, T. (2023). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Problem Based Learning Terhadap Hasil

- Belajar Siswa Kelas XI MP Di SMK Nurul Islam Gresik. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11(2), 149–171. <https://doi.org/10.24269/dpp.v11i2.7220>
- Nuh, M. (2022). Penyuluhan Mengelola Website Sebagai Media Publikasi, Komunikasi Dan Informasi Pada Pesantren Hidayatullah Jombang. *Jurnal Pedes - Pengabdian Bidang*, 2, 110–117. <https://journal.interstudi.edu/index.php/jurnalpedes/article/view/1646/282>
- Phafiandita, A. N., Permadani, A., Pradani, A. S., & Wahyudi, M. I. (2022). Urgensi Evaluasi Pembelajaran di Kelas. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 3(2), 111–121. <https://doi.org/10.47387/jira.v3i2.262>
- Putra, A., & Dewi, R. (2021). *Desain Evaluasi Berbasis Web untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran Daring*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 115–123.
- Rahmawati, D., & Subekti, H. (2022). *Evaluasi Interaktif Berbasis Web untuk Evaluasi Pembelajaran di Sekolah Menengah*. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 12(1), 45–55.
- Riska Aini Putri. (2023). Pengaruh Teknologi dalam Perubahan Pembelajaran di Era Digital. *Journal of Computers and Digital Business*, 2(3), 105–111. <https://doi.org/10.56427/jcbd.v2i3.233>
- Septyanto, K., Hamid, M. A., & Aribowo, D. (2020). Pengembangan E-Learning Berbasis Website Di Program Studi Pendidikan Vokasional Teknik Elektro. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 5(1), 89–101.
- Suryadila, L., Ismanto, E., Novalia, M., & Syahfutra, W. (2025). Syshunt: Game Quiz Mobile untuk Pengenalan Perangkat Keras Komputer menggunakan Successive Approximation Model. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 9(1), 314–323. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v9i1.29773>

- Syafrin, Y., Kamal, M., Arifmiboy, A., & Husni, A. (2023). Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 72–77. <https://doi.org/10.56248/educativo.v2i1.111>
- Syahputra, E. (2024). Pembelajaran Abad 21 Dan Penerapannya di Indonesia. *Journal of Information System and Education Development*, 2(4), 10–13. <https://doi.org/10.62386/jised.v2i4.104>