

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan pembahasan yang telah dijabarkan dapat diambil kesimpulan dalam penelitian ini antara lain:

1. Pengembangan pembelajaran dengan memanfaatkan media *E-learning* dengan menggunakan aplikasi *Schoology* pada mata pelajaran Mesin Listrik AC dapat dilakukan dengan metode pengembangan ADDIE yaitu *Analysis* (analisis kebutuhan dan analisis kinerja), *Desain* (merancang serta merumuskan tujuan dan materi), *Development* (pengembangan pembelajaran), *Implementation* (penerapan pembelajaran *E-learning*), *Evaluation* (pembahasan hasil penerapan pembelajaran menggunakan media *E-learning*).
2. Kelayakan media pembelajaran *e-learning* Mesin Listrik AC berdasarkan penilaian yang diperoleh melalui hasil perhitungan rata-rata dari ahli media 4,4 dan dari ahli materi 4,6 dengan kategori sangat baik, serta pengujian terhadap 20 orang siswa dengan penilaian keseluruhan 4,23 dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, media pembelajaran *e-learning* ini sangat baik digunakan sebagai media pengembangan pembelajaran pada mata pelajaran Mesin Listrik AC.

Para siswa menyukai media pembelajaran *e-learning* Mesin Listrik AC, dengan menggunakan media pembelajaran tersebut, siswa lebih mudah memahami tentang pelajaran Mesin listrik AC.

3. Tanggapan siswa terhadap media pembelajaran Mesin listrik AC yang menggunakan aplikasi Schoolog lebih menarik dan menjadi tidak membosankan serta dapat membantu siswa dalam memahami beberapa hal yang tidak bisa dipahami jika hanya melalui pembelajaran konvensional.

B. Saran

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian, maka beberapa saran diajukan untuk guru, mahasiswa dan peneliti sendiri guna untuk perbaikan dan penelitian lebih lanjut, antara lain:

1. Sebaiknya proses belajar mengajar disekolah harus didukung dengan menggunakan media pembelajaran, agar siswa cenderung lebih aktif dan tidak cepat bosan, materi pelajaran juga dapat dengan mudah diterima oleh siswa.
2. Guru disekolah harus membangkitkan kreativitasnya dalam membuat media pembelajaran untuk siswa dan lebih memanfaatkan media pembelajaran, baik itu video edukatif, animasi, maupun media pembelajaran *e-learning*.