

## 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. Dengan memanfaatkan media *e-learning* menggunakan aplikasi Edmodo untuk mata pelajaran memperbaiki motor listrik, siswa dapat lebih mudah memahami setiap materi yang disampaikan oleh guru secara visual, audio dan melalui video sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran. Maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.
2. Kelayakan media pembelajaran *e-learning* Memperbaiki Motor Listrik 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 Memperbaiki Motor Listrik.
3. Dengan menggunakan media pembelajaran *e-learning* siswa lebih mudah memahami tentang cara memperbaiki dan melilit kumparan motor listrik, serta membuat suasana belajar lebih menarik dan tidak membosankan.

Serta dapat membantu siswa dalam memahami beberapa hal yang kurang dipahami jika hanya menggunakan model pembelajaran yang 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*.