

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Produksi media *e-learning* berbasis *Edmodo* yang diawali dengan melakukan pengumpulan informasi, menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa, merumuskan materi pembelajaran, mendesain pembelajaran dan mengembangkan produk, validasi dan revisi, hingga uji coba produk menunjukkan bahwa produk media yang telah dikembangkan pada *e-learning* berbasis *Edmodo* layak untuk digunakan pada mata pelajaran matematika kelas V di SD Dr. Wahidin Sudirohusodo dimana rata-rata hasil validasi ahli sebesar 89,3% begitu juga rata-rata penilaian guru dan siswa sebesar 90,5% yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”.

2. Produk media *e-learning* berbasis *Edmodo* efektif digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil uji hipotesis dimana  $t_{tabel} = 1,66980$  dengan taraf signifikansi 5% sedangkan nilai  $t_{hitung} = 2,3798$ , maka  $t_{hitung} > t_{tabel} = 2,3798 > 1,66980$  yang artinya hasil belajar matematika siswa dengan *e-learning* berbasis *Edmodo* lebih tinggi teruji kebenarannya dengan nilai keefektifan

sebesar 84,375% dibandingkan dengan siswa yang belajar secara konvensional dengan keefektifan sebesar 59,375%.

## 5.2. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian pengembangan *e-learning* berbasis *Edmodo* pada mata pelajaran matematika kelas V topik perkalian pecahan di SD Dr. Wahidin Sudirohusodo memiliki implikasi yang tinggi dibandingkan dengan media pembelajaran yang selama ini digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Adapun implikasi yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Guru sasaran penelitian sebagai fasilitator dalam pembelajaran telah mampu menggunakan dan menerapkan pembelajaran setelah mengikuti sosialisasi dan pelatihan mengenai pengembangan *e-learning* berbasis *Edmodo* pada mata pelajaran matematika kelas V di SD Dr. Wahidin Sudirohusodo. Oleh karena itu, sosialisasi dan pelatihan berkelanjutan dapat membantu guru-guru lain dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran baik di kelas maupun jarak jauh.
2. Media yang dikembangkan akan memberikan sumbangan manfaat praktis terutama bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran kolaboratif yang mengarahkan partisipasi aktif peserta didik, dimana media pembelajaran ini memberikan kemudahan dalam proses penyelenggaraan pembelajaran baik di kelas maupun jarak jauh sehingga berdampak pada efektifitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.
3. Media yang dikembangkan akan memberikan sumbangan pemikiran praktis bagi sekolah dalam penyusunan program pengembangan

pembelajaran yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi serta sekaligus manfaat praktis dalam proses administrasi bahan pelajaran, dimana media yang telah dikembangkan pada materi tersebut dapat dijadikan sebagai salah satu kelengkapan media pembelajaran dan dokumentasi kurikulum untuk mata pelajaran matematika.

4. Penerapan media pembelajaran berupa media *e-learning* berbasis *Edmodo* ini memerlukan kesiapan siswa untuk melaksanakan pembelajaran secara mandiri sehingga siswa akan memperoleh hasil belajar maksimal bila menerapkan dan memanfaatkan media *e-learning* ini secara maksimal pula. Tentunya dengan peran guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran untuk memberikan motivasi dan arahan dalam pemanfaatan media *e-learning* berbasis *Edmodo* ini.

### 5.3. Saran

Berdasarkan hasil temuan dalam penelitian pengembangan yang telah dilakukan dan diuraikan pada kesimpulan serta implikasi hasil penelitian, berikut ini diajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Media *e-learning* berbasis *Edmodo* ini merupakan alat untuk membantu dalam proses penyampaian materi pembelajaran khususnya mata pelajaran matematika topik perkalian pecahan, maka dari itu keberadaan dan peranan guru masih sangat diperlukan sebagai fasilitator belajar agar siswa tetap terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.
2. Tanggapan positif dari siswa berupa meningkatnya motivasi belajar dan ketertarikan terhadap pembelajaran serta kemampuan menyampaikan

pendapat bagi siswa yang pemalu (melalui kolom komentar pada *Edmodo*) setelah menggunakan produk pengembangan *e-learning* berbasis *Edmodo* ini tentunya diperlukan dukungan sekolah dalam penyusunan program pelatihan dan pengembangan produk yang melibatkan ahli pengembang kurikulum, ahli materi pelajaran, ahli media, dana, sarana, prasarana dan waktu yang tersedia agar kompetensi guru juga dapat ditingkatkan dalam membantu mengembangkan produk media pembelajaran yang lebih baik dan sesuai dengan kebutuhan siswa di sekolah.

3. Dengan adanya keterbatasan waktu dan kondisi lapangan yang dihadapi peneliti, sehingga masih banyak pengaruh-pengaruh yang belum terkontrol dengan baik maka penelitian lebih lanjut dapat dilakukan pada sampel yang lebih representatif dan sesuai permasalahan di lapangan bagi peneliti pengembangan selanjutnya.

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY