

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Proses Pengembangan media pembelajaran berbasis *E-Learning* dengan menggunakan aplikasi Google Classroom menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D) dengan model Borg and Gall sebagai desain pembelajarannya. Langkah-langkah pada tahapan penelitian model Borg and Gall adalah *Research and information collecting, Planning, Develop preliminary form of product, Preliminary field testing, Main product revision, Main field testing, Operational product revision, Operational field testing, Final product revision, Dissemination and distribution.*
2. Media yang digunakan dalam proses pengembangan media pembelajaran ini menggunakan media aplikasi Google Classroom yang didalamnya terdapat Silabus dan RPP, materi pembelajaran berupa file Pdf, materi pembelajaran berupa Power Point, Quiz *Pre-Test* dan Quiz *Post-Test*, dan Video pembelajaran yang diakses melalui YouTube.
3. Kendala dari pengembangan media pembelajaran ini adalah ada siswa yang tidak memiliki Gmail, sehingga sebelum melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Google Classroom dilakukan

pembuatan Gmail. Kemudian kurangnya jaringan atau Networks untuk dapat mengakses Google Classroom.

4. Berdasarkan data validasi yang diisi oleh ahli media dan ahli materi sebagai Validator, maka media pembelajaran ini dinyatakan memenuhi persyaratan dan layak digunakan sebagai pembelajaran dibuktikan dengan nilai skor **4,45 (Sangat Layak)** dari ahli media, skor **4,76 (Sangat Layak)** dari ahli materi dan skor **4,55 (Sangat Layak)** dari hasil pengujian rata-rata seluruh siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan diatas, maka saran yang dapat diberikan pada penelitian ini adalah:

1. Sarana teknologi berupa *smartphone* telah memadai. Kebanyakan siswa telah memiliki *smartphone*, hendaknya guru menggunakan media pembelajaran *E-Learning* dengan menggunakan aplikasi Google Classroom sebagai acuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa agar siswa bisa belajar secara efektif dimana pun dan kapan pun.
2. Guru juga dapat mengembangkan kreativitasnya dalam membuat media pembelajaran berbasis *E-Learning* untuk siswa dan lebih memanfaatkan media pembelajaran dengan memberikan pertanyaan berupa kuis pilihan berganda, essai, atau menganalisis gambar atau video edukatif yang telah dipersiapkan untuk menambah pengetahuan atau wawasan siswanya dengan menggunakan aplikasi Google Classroom.