

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

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

1. Pengembangan media pembelajaran *E-Learning* berbasis *Edmodo* menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)* dengan model dengan model ADDIE sebagai desain pembelajarannya. Adapun langkah-langkah pada tahapan penelitian model analisis (*analyse*) desain (*design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*) Tetapi tahap implementasi dan evaluasi tidak dilakukan karena keterbatasan waktu dan pada tahap pengembangan (*Development*), tujuan penelitian telah tercapai dimana media pembelajaran yang dikembangkan telah diketahui sejauh mana kelayakannya untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui proses pengembangan pembelajaran *E-Learning* berbasis *Edmodo* pada mata pelajaran instalasi Penerangan Listrik kelas XI Teknik Instalasi Tenaga Listrik di SMK Swasta Dwiwarna Medan.
2. 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 dengan dibuktika

dengan nilai skor **3,3 (Sangat Layak)** dari ahli media dan skor **3,28 (Sangat Layak)** dari ahli materi.

## 5.2 Saran

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

1. Guru di sekolah hendaknya memanfaatkan fasilitas di sekolah dan menggunakan media pembelajaran berbasis *E-Learning* untuk meningkatkan pemahaman siswa dan motivasi belajar siswa.
2. Guru di sekolah harus mengembangkan kreativitasnya dalam mengembangkan media pembelajaran untuk peserta didik dan lebih memanfaatkan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar namun peserta didik tetap dipantau dalam proses pembelajarannya.
3. Pembelajaran *E-Learning* berbasis *E-Learning* perlu dikembangkan dalam cakupan yang lebih luas, tidak hanya pada sistem aplikasi berbasis *Edmodo* Hal ini bertujuan agar semua peserta didik dapat menggunakan aplikasi pembelajaran *E-Learning* tanpa ada kendala.