

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian Pengembangan *E-Learning* Pada Mata Pelajaran Ekonomi Menggunakan *Aplikasi Edmodo* kelas XI Ips Sma Negeri 11 Kota Jambi yang telah dikembangkan dapat di ambil beberapa kesimpulan, yaitu:

1. Pengembangan dilakukan dengan beberapa tahap yang dilalui dari dimulai dengan mengumpulkan bahan dan materi. Validasi oleh beberapa ahli yaitu, ahli media dan ahli materi dan juga ujicoba terhadap siswa. Hasil ujicoba siswa di dapatkan berupa hasil persentase sebesar 82,36% dengan kategori sangat baik yang berarti pengembangan *E-Learning* ini layak digunakan bagi siswa. Validasi media memperoleh persentase sebesar 80% dan hasil validasi materi memperoleh persentase sebesar 80% dengan demikian berdasarkan hasil kedua validasi tersebut *e-learning* yang dikembangkan dapat dikatakan layak untuk diujicobakan.

2. Dengan bantuan *flowchart* dapat memudahkan siswa dalam mengetahui cara menggunakan aplikasi *Edmodo* serta saya lampirkan cara login, cara mengirim tugas pada bagan setelah pembuatan *flowchart* sehingga dapat memudahkan siswa. Langkah-langkahnya yaitu, 1) download aplikasi edmodo dahulu, 2) pilih *Creat Account*, 3) pilih menu *Student*, 3) Masukkan *First name and Last name*, 4) masukkan *code group*, serta login menggunakan *username and password*, 5) *done*. setelah login, siswa akan masuk ke dalam kelas Edmodo tersebut kemudian untuk mengirimkan tugasnya setelah login siswa akan masuk ke menu utama edmodo, setelah itu siswa hanya perlu *TAP* pada menu kelas, setelah itu siswa bisa membuat tugas dari guru dan setelah selesai siswa bisa mengumpulkan tugas pada menu tersebut juga.

3. Respon siswa pada *aplikasi edmodo* dapat dilihat pada angket hasil ujicoba *E-Learning* sangat menyenangkan dan mudah digunakan dengan ujicoba siswa mereka sangat menyukai pembelajaran via *e-learning* ini dengan persentase respon siswa sebesar 82,36%

5.2 Saran

2.2.1 Saran Pemanfaatan

- 1) *E-learning* ini dapat membantu guru dalam pembelajaran khususnya mata pelajaran ekonomi.
- 2) *E-learning* ini dapat membantu motivasi dan semangat belajar siswa khususnya pada mata pelajaran ekonomi.
- 3) Penelitian ini dapat dijadikan masukan untuk guru agar menjadi pembelajaran yang lebih menarik lagi.

2.2.2 Saran Pengembangan Peneliti

- 1) *E-learning* ini dapat dilanjutkan untuk penelitian selanjutnya dengan acuan dan saran pembimbing yang bersangkutan
- 2) Masih perlu adanya pengembangan produk yang terbaharukan agar siswa lebih tertarik dalam belajar.

2.2.3 Saran Teoretis

1. *E-learning* ini dapat dijadikan pedoman dalam pembelajaran yang bersifat edukasi games.
2. *E-learning* ini dapat menjadi acuan dalam meningkatkan pembelajaran siswa.
3. *E-learning* ini dapat menjadi bahan penelitian selanjutnya yang bisa diperbaharukan.