

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil pengembangan dan uji coba yang telah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Prosedur pengembangan media *e-learning* berbasis *edmodo* dengan model *problem based learning* pada materi bilangan kompleks mata kuliah fisika matematika 1 terdiri dari tigabelas tahap. Tahapan tersebut adalah memvalidasi kesenjangan kerja, menetapkan tujuan intruksional, analisis karakteristik peserta didik (mahasiswa), membuat rencana kerja, membuat inventaris tugas, menentukan tampilan objek media, strategi pengujian, perencanaan biaya, membuat konten media, evaluasi berupa validasi ahli dan revisi berdasarkan saran ahli, serta uji coba dan revisi akhir.
2. Hasil dari validasi media *e-learning* berbasis *edmodo* dengan model *problem based learning* pada materi bilangan kompleks mata kuliah fisika matematika 1 untuk dapat diujicobakan kepada mahasiswa melalui tiga tahap validasi dari tim ahli media dan materi.
3. Hasil persepsi mahasiswa terhadap media *e-learning* berbasis *edmodo* dengan model *problem based learning* pada materi bilangan kompleks mata kuliah fisika matematika 1 yaitu skor sebesar 42,86 dengan kategori baik untuk aspek media dan skor sebesar 18,66 dengan

kategori baik untuk aspek materi, jadi media dikategorikan “baik” dalam membantu proses pembelajaran.

5.2 Implikasi

Sebelum peneliti melakukan penelitian pengembangan media *e-learning* berbasis *edmodo* mata kuliah fisika matematika, penelitian serupa juga telah dilakukan oleh beberapa peneliti lain seperti diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Amilia, dkk (2016) dengan judul pengembangan bahan ajar cetak mata kuliah fisika matematika pokok bahasan bilangan kompleks di program studi pendidikan fisika univesitas sriwijaya. Penelitiannya menggunakan model pengembangan Rowntree dengan rata-rata hasil penilaian angket tanggapan mahasiswa terhadap penggunaan bahan ajar ini sebesar 85,87% dengan kategori sangat praktis.

Lalu penelitian yang dilakukan oleh Dharma dengan judul penelitian adalah pengembangan *e-learning* berbasis *edmodo* pada materi *rotation* mata kuliah *fundamental of physics-I* Program Studi Pendidikan Fisika PGMIPAU Universitas Jambi”. Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam penelitian dapat disimpulkan bahwa pembuatan media *e-learning* berbasis *edmodo* pada materi *rotation* layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Rosita (2016) dengan judul penelitiannya adalah pengembangan *e-learning* berbasis *edmodo* sebagai suplemen pembelajaran fisika pada materi rangkaian arus searah. Hasil yang diperoleh dalam penelitian menunjukkan bahwa kualitas suplemen pembelajaran fisika dalam bentuk *e-learning* dengan *edmodo* pada materi rangkaian arus searah dengan skor kemenarikan 3,16 (menarik), skor kemudahan 2,94 (cukup mudah), dan skor kemanfaatan 2,95 (cukup bermanfaat). Produk efektif digunakan sebagai

suplemen dalam pembelajaran dengan nilai *normalitas gain* sebesar 0,35 yang termasuk dalam klasifikasi gain ternormalisasi sedang.

Pada penelitian ini peneliti juga memilih *platform* yang sama dengan dua penelitian sebelumnya yaitu *edmodo* pada materi yang sama dengan penelitian sebelumnya yaitu pokok bahasan bilangan kompleks pada mata kuliah fisika matematika. Adapun model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE. Penelitian bertujuan untuk mengetahui produk akhir media dan persepsi siswa terhadap media yang dibuat. Hasil perhitungan persepsi siswa terhadap media yaitu 42,86 dengan kategori baik untuk aspek media dan skor sebesar 18,66 dengan kategori baik untuk aspek materi yang dikategorikan setuju sehingga media ini layak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil pengembangan dan uji coba yang telah dilakukan maka saran untuk peneliti selanjutnya antara lain:

1. Pengembangan media selanjutnya perlu ditambahkan berbagai teknik yang memungkinkan media tetap dapat diakses pada koneksi jaringan internet yang tidak terlalu kuat.
2. Pengembangan media dengan *platform* yang sama namun menggunakan *software* yang berbeda untuk membuat tampilan materi yang lebih menarik.
3. Pengembangan media selanjutnya perlu inovasi agar isi perpustakaan pada *platform edmodo* bisa dibuka secara online dan juga bisa digunakan di *smartphone*.
4. Perlu diadakan penelitian tentang pengaruh penggunaan media ini terhadap hasil belajar siswa.