

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Setelah dilakukan perhitungan dan pembahasan serta analisis, maka dari penelitian ini dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Membangun aplikasi *e-learning* berbasis moodle pada mata pelajaran pemrograman dasar menggunakan model ADDIE dengan 3 tahap. Tahap perancangan itu peneliti mengidentifikasi masalah yang ada dan merumuskan masalah sehingga merancang *e-learning* berdasarkan masalah yang ada di sekolah. Pada tahap pembangunan menggunakan model ADDIE dalam membangun aplikasi. Ada 5 tahapan pada model ADDIE ini diantaranya *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Pada tahap analisis terdiri dari hal-hal apa saja yang dibutuhkan untuk pengembangan aplikasi. Selanjutnya pada tahap design membuat karakteristik *e-learning*, desain struktur web dan mock-up. Setelah itu pada tahap development memulai pembuatan aplikasi *elearning*. Selanjutnya tahap implementasi yaitu pemimplementasian aplikasi ke ahli materi dan ahli media. Selanjutnya tahap evaluation dilakukan pengujian balck box dan melakukan validasi kepada ahli media dan ahli materi. Dan terakhir tahap pengujian untuk mengetahui kelayakan aplikasi kepada ahli media dan ahli materi, dan untuk mengetahui respon siswa dan guru terhadap aplikasi *e-learning*.
2. Tingkat kelayakan aplikasi berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media mendapatkan presentase 82% dan 84% yang termasuk dalam kategori Sangat Layak.
3. Respon guru dan siswa terhadap aplikasi mendapatkan presentase 90% dan 86% yang termasuk dalam kategori Sangat Baik.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dalam studi rancang bangun aplikasi *e-learning* dengan metode ADDIE, penulis mengajukan saran untuk pengembangan dimasa yang akan datang, yaitu:

1. Pada saat menggunakan aplikasi, terdapat beberapa siswa yang kurang antusias terhadap aplikasi. Dimana dalam aplikasi tidak adanya hiburan seperti sebuah permainan yang dapat menghibur siswa dalam aplikasi tersebut. Maka dari itu untuk penelitian selanjutnya diharapkan pada aplikasi yang akan dibuat ditambahkannya sebuah hiburan seperti animasi ataupun sebuah permainan agar siswa lebih tertarik kepada aplikasi.
2. Menambahkan fitur-fitur yang dapat membantu meningkatkan motivasi dalam pembelajaran.
3. Pada saat penggunaan aplikasi, terdapat latihan soal untuk siswa. Pada latihan soal ini hanya terdapat beberapa soal saja dan hanya untuk dasar pemahaman siswa dari sebuah materi. Maka dari itu untuk penelitian selanjutnya diharapkan terdapat soal yang lebih bervariasi agar siswa dapat lebih memahami materi yang sedang mereka pelajari.
4. Apabila aplikasi ini akan dikembangkan kembali buatlah aplikasi yang berbasis android agar lebih mudah dalam pemakaiannya