

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Peneliti dan pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbasis *lumio by SMART* pada mata pelajaran Korespondensi yang telah dibahas dan dapat diartik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbasis *lumio by SMART* menggunakan metode pengembangan atau *research and development R&D*. Dimana dalam metode ini menggunakan model ADDIE (*analysis, Design, Development, Implementation, and evaluation*). Peneliti hanya sampai tahap development di karnakan keterbatasan peneliti.
2. Hasil Kelayakan media pembelajaran *e-learning* berbasis *lumio by SMART* pada siswa SMK Putra Bangsa Depok yang di uji oleh parah ahli media mendapatkan presentasi kelayakan rata-rata persentase kelayakan yaitu **90,43%**. Berdasarkan kategori kelayakan pada tabel maka media pembelajaran berbasis *lumio by SMART* dalam penelitian ini berada dalam kriteria kelayakan “**Sangat Layak**”.
3. Hasil Kelayakan media pembelajaran *e-learning* berbasis *lumio by SMART* pada siswa SMK Putra Bangsa Depok yang di uji oleh parah ahli materi mendapatkan presentasi kelayakan **95,23%**. Berdasarkan kategori kelayakan pada tabel maka media pembelajaran berbasis *lumio by SMART* dalam penelitian ini berada dalam kriteria kelayakan “**Sangat Layak**”.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil pebelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti terdapat implikasi baik secara teoritis dan praktis bagi beberapa pihak seperti :

1. Impilkasi Teoritis

Dengan adanya penelitian dan pengembangan ini diharapkan para akademisi mendapatkan wawasan baru mengenai media pembelajaran *e-*

learning berbasis *lumio by SMART*. Serta dapat memfasilitasi pembuatan bahan ajar berbasis *lumio by SMART*.

2. Implikasi praktis

a. Bagi Sekolah

Bagi sekolah dengan adanya penelitian ini dapat mengoptimalkan sarana dan prasarana serta inisiatif pembelajaran *e-learning* berbasis *lumio by SMART*.

b. Bagi guru

Materi dan media ini dapat menjadi panduan dalam mengajar, media belajar, dan sumber belajar *e-learning* berbasis *lumio by SMART*. Dengan adanya media ini dapat membantu siswa lebih cepat untuk memahami materi kelas, dan suasana kelas menjadi lebih interaktif.

c. Bagi peserta didik

Siswa yang dapat mengakses hasil pembuatan materi pembelajaran *e-learning* berbasis *lumio by SMART* kapan saja dan menggunakan untuk bahan belajar. Selain itu dari aplikasi ini diharapkan dapat menciptakan motivasi dan ketertarikan siswa dalam belajar.

C. Saran

Dalam mendapatkan hasil yang lebih maksimal mengenai media pembelajaran peneliti akan lanjutkan di masa yang akan datang, dan akan diimplementasikan di berbagai kelas dan bahwa di sekolah.