

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1. Kesimpulan**

Dibuatnya *Learning Management System* pada Smp Negeri 1 Sukatani berbasis web diharapkan dapat memberikan proses pembelajaran yang lebih optimal dengan memanfaatkan teknologi informasi. Terdapat beberapa kesimpulan dari penelitian ini yaitu:

1. *Learning Management System* dapat mempermudah guru dalam memberikan materi pembelajaran serta tugas dan quiz kepada siswa.
2. Siswa dapat menggunakan *Learning Management System* untuk mengerjakan tugas dan quiz diluar jam sekolah sehingga waktu belajar pada saat dikelas dapat lebih optimal untuk menjelaskan isi materi.
3. Dengan menggunakan metode Gamifikasi maka dapat menghasilkan sebuah media pembelajaran baru pada Smp Negeri 1 Sukatani yang dapat digunakan guru dan siswa .
4. Dengan menggunakan metode gamifikasi pada *Learning Management System*, Aktivitas siswa dalam membuka materi perkuliahan, melakukan submit tugas dan mengakses quiz akan tercatat melalui menu leaderboard berdasarkan perolehan xp dan badges yang didapatkan

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan diatas, dapat diberikan suatu saran untuk meningkatkan pembelajaran menggunakan *e-learning* pada Smp Negeri 1 Sukatani, antara lain untuk pengembangan selanjutnya pada *e-learning* ini dapat ditambahkan sebuah menu forum diskusi dan video penjelasan materi yang dapat digunakan guru dan siswa dalam berkomunikasi diluar jam sekolah.