

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Prosedur pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik dengan basis aplikasi *Lectora Inspire* di SMK N I Percut Sei Tuan adalah (1) Analisis Potensi dan Masalah, (2) Pengumpulan Data, (3) Desain Produk, (4) Validasi Desain, (5) Revisi desain, (6) Uji coba produk, (7) Revisi produk, (8) Uji coba pemakaian, (9) Revisi produk, (10) Produksi missal. Dihasilkan media pembelajaran Instalasi Penerangan Listrik dengan basis aplikasi *Lectora Inspire*.
2. Dari hasil penilaian dari ahli materi untuk media pembelajaran yang dibuat mendapatkan rerata skor **4,44** dalam kategori “**Sangat Layak**”. Hasil penilaian dari ahli media untuk media pembelajaran yang dibuat mendapatkan rerata skor **4,66** dalam kategori “**Sangat Layak**”. Hasil penilaian dari uji coba produk untuk media pembelajaran yang dibuat mendapatkan rerata skor **4,07** dengan kategori “**Layak**”. Hasil penilaian uji coba pemakaian untuk media pembelajaran yang dibuat mendapatkan rerata skor sebesar **4,35** dalam kategori “**Sangat Layak**”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Instalasi Penerangan Listrik dengan basis aplikasi *Lectora Inspire* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

3. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Lectora Inspire* disimpulkan bahwa semua responden dari **10** responden uji coba produk serta **32** responden uji coba pemakaian memperhatikan serta fokus dalam penyampaian materi instalasi penerangan listrik

B. Saran

Bedasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, penulis menyampaikan beberapa saran :

1. Guru sebaiknya lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran yang interaktif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.
2. Pihak sekolah mampu melihat dan mendengar keinginan tenaga didik dalam menciptakan perubahan – perubahan penerapan teknologi pembelajaran, memberikan pelatihan kepada tenaga didik dalam membuat media pembelajaran yang interaktif untuk PBM (proses belajar mengajar).
3. Bagi peneliti lainnya supaya media pembelajaran ini dapat dikembangkan lagi.
4. Bagi peneliti agar lebih meningkatkan kualitas dalam mengembangkan media pembelajaran interakti.