

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti tentang pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pembelajaran dasar-dasar ketenagalistrikan di SMK N 1 Percut Sei Tuan, maka dapat ditarik kesimpulannya :

1. Untuk pengembangan media pembelajaran interaktif ini menggunakan *canva* dilakukan dengan 5 tahapan yaitu (1) Tahap analisis, dimana peneliti melakukan analisis kurikulum, peserta didik dan materi pembelajaran peserta didik. (2) Tahap desain, dimana peneliti akan membuat media pembelajaran interaktif dengan menentukan desain dan penentuan komponen media. (3) Tahap pengembangan, dimana pada tahap ini peneliti memproduksi media yang telah dibuat untuk melakukan uji validasi terhadap para ahli media dan materi. (4) Tahap implementasi, yaitu dimana media pembelajaran interaktif sudah dinyatakan valid pada proses tahap pengembangan selanjutnya diterapkan atau dilaksanakan di kelas X TITL precut sei tuan. (5) Tahap evaluasi, dimana tahap ini dilakukan sebagai upaya mengetahui tingkat kemenarikan, kevalidan dan keefektifan media sehingga dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran materi dasar- dasar ketenagalistrikan.

2. Dari data yang diperoleh dari kuesioner yang diserahkan kepada ahli media untuk kelayakan media pembelajaran interaktif menunjukkan hasil persentase sebesar 91% ahli media dan 91% dari ahli materi dan hasil dari peserta didik kelas X TITL di SMK N 1 Percut Sei Tuan diperoleh rata-rata 48,5 dengan persentase 93%. Berdasarkan analisis validasi dari para ahli media, materi dan siswa dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif tersebut sangat cocok dan dapat digunakan untuk pembelajaran dasar-dasar ketenagalistrikan pada materi alat ukur dan alat uji kelistrikan.
3. Respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif dengan mata pembelajaran alat ukur dan alat uji kelistrikan ini adalah senang dan sangat unik terlebih media ini terdapat ikon animasi yang membuat siswa merasa penasaran terhadap materi selanjutnya. Selain itu menurut mereka pelajaran lebih mudah, sehingga lebih cepat untuk dipahami, mereka mendapatkan informasi yang banyak seputar materi tersebut. Dari hasil angket respon siswa diperoleh skor rata-rata 48,5 (sangat layak) dan persentase 93,33% dengan kategori sangat layak.

## 5.2. Saran

Untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan pembelajaran yang lebih bagus lagi dari pembelajaran interaktif dengan menggunakan *canva* ini. Untuk pribadi peneliti harus lebih banyak lagi mempelajari tentang materi maupun *software* yang terbaru, agar dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif lagi.