

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah di uraikan maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi *Lectora Inspire* pada Mata Pembelajaran Instalasi Penerangan Listrik Siswa Kelas XI Teknik Instalasi Penerangan Tenaga Listrik Di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan, menggunakan pengembangan produk dengan metode ADDIE, yaitu Analisis (*Analysis*), baik analisis kebutuhan produk maupun kebutuhan konsumen, Desain (*Design*), merencanakan produk dengan membuat story board, desain: mendesain multimedia pembelajaran interaktif yang telah dikonsep, Implementasi (*Implementation*): tahap ini memastikan keberhasilan hasil produk melalui angket yang dibagikan angket kepada ahli dan pengguna, dan Evaluasi (*Evaluation*): melakukan perbaikan dari validasi produk.
2. Hasil validasi dari ahli media diperoleh skor **4,53 (sangat layak)** dan validasi dari ahli materi diperoleh skor **3,75 (layak)** serta angket yang di uji coba kepada para siswa pada tahap I diperoleh skor **4,44 (akseptansi sangat tinggi)**, untuk tahap II diperoleh skor **4,32 (akseptansi sangat tinggi)**.
3. Berdasarkan hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan *Lectora Inspire* ini sangat layak digunakan pada Mata Pembelajaran Instalasi Penerangan Listrik Siswa

Kelas XI Teknik Instalasi Penerangan Tenaga Listrik Di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.

B. Saran.

1. Guru di sarankan menggunakan media pembelajaran interaktif menggunakan *Lectora Inspire*, hendaknya guru mampu merancang dan menggunakan dan memanfaatkan aplikasi ini pada mata pelajaran instalasi penerangan listrik, karena dari hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif ini sangat layak digunakan pada Mata Pembelajaran Instalasi Penerangan Listrik Siswa Kelas XI Teknik Instalasi Penerangan Tenaga Listrik Di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.
2. Siswa diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran interaktif secara mandiri di sekolah maupun di rumah.
3. Media pembelajaran interaktif menggunakan *Lectora Inspire* dapat menjadi bahan studi yang relevan bagi peneliti lain.