

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan data dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan maka dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Desain pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Software*

Lectora Inspire pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung Kelas

XI DPIB-3 SMK Negeri 5 Medan secara umum dimulai dari pembuatan

story board agar mudah untuk menentukan konsep yang sesuai dengan

materi pembelajaran yang akan dikembangkan, kemudian merancang dan

menyusun konsep yang sudah dirancang dengan memasukan elemen-

elemen pendukung dalam pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi

Software Lectora Inspire. Desain atau rancangan tampilan setiap halaman

memiliki simbol ataupun tombol yang diberikan *action script* berupa fungsi

link menuju ke halaman yang akan dituju sesuai keinginan pengguna.

2. Hasil validasi media pembelajaran berbasis aplikasi *Software* Lectora

Inspire pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung Klas XI DPIB-

3 SMK Negeri 5 Medan oleh ahli media diperoleh interpretasi kelayakan

sangat layak dan oleh dua ahli materi juga dikategorikan materi media

dengan interpretasi kelayakan **sangat layak**, kemudian hasil uji coba kepada

peserta didik sebagai pengguna diperoleh interpretasi dengan penilaian

akseptansi sangat tinggi.

Berdasarkan dari hasil penelitian pengembangan media pembelajaran

berbasis aplikasi *Software* Lectora Inspire pada mata pelajaran Konstruksi dan

Utilitas Gedung Kelas XI DPIB-3 SMK Negeri 5 Medan, *Software Lectora Inspire* yang didesain pada pembelajaran sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

B. Implikasi

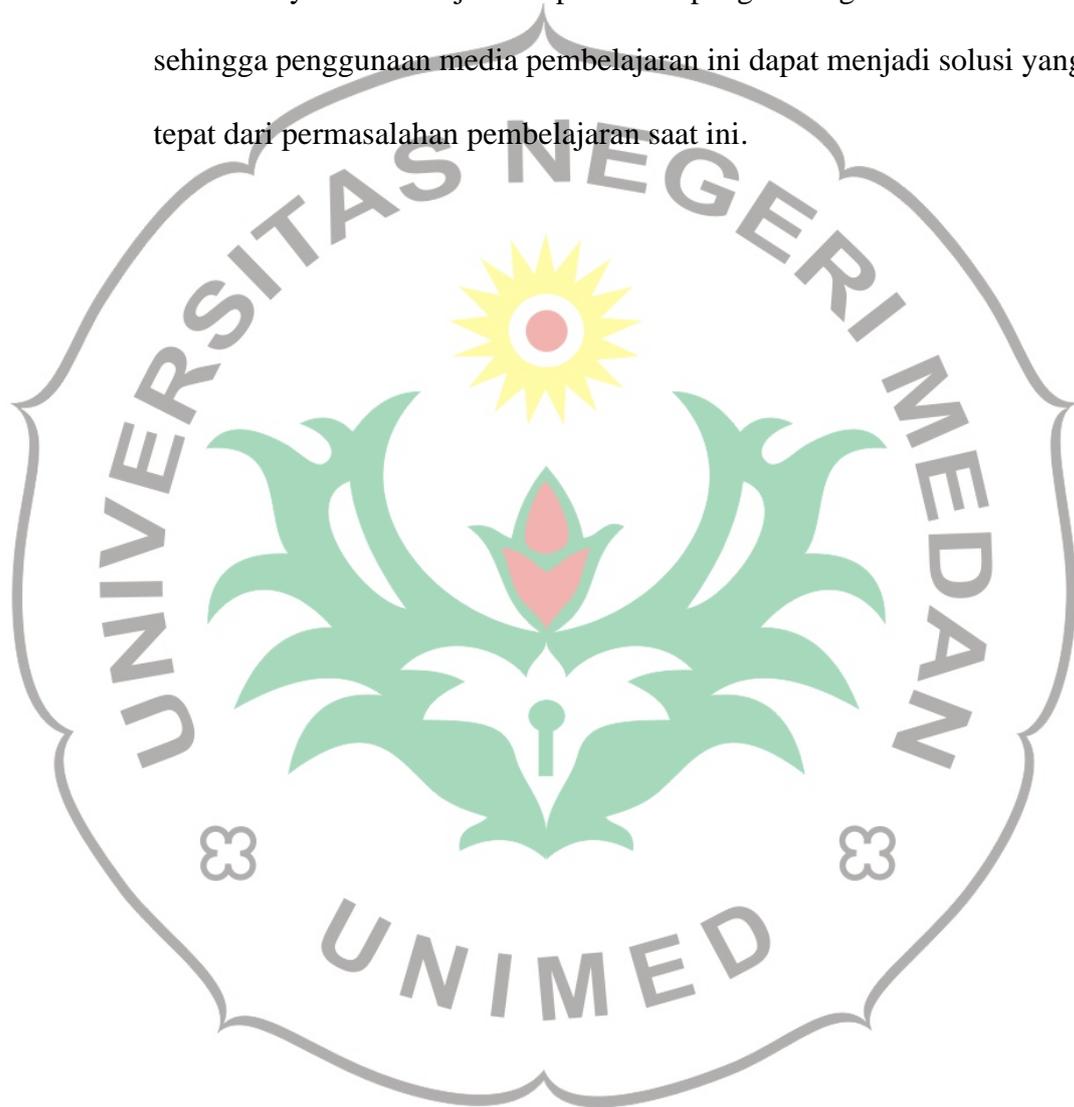
Implikasi atau dampak dari dilaksanakannya penelitian ini antara lain yaitu:

1. Meningkatkan kemandirian dan ketertarikan siswa untuk belajar sendiri pada pelajaran K3LH menggunakan media pembelajaran *lectora inspire*.
2. Dengan adanya pembelajaran berbasis media *lectora inspire* pembelajaran tidak berpusat dan bergantung pada guru, siswa dapat mengakses pembelajaran dimanapun dan kapanpun sehingga pembelajaran lebih efisien.
3. Kemampuan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran dan mengelola kelas daring dapat ditingkatkan dengan adanya media pembelajaran berbasis *lectora inspire*.

C. Saran

1. Perlu adanya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa dimana siswa dapat dengan mudah untuk mengakses pembelajaran yang diberikan oleh guru.
2. Diharapkan guru dapat lebih mengembangkan media pembelajaran yang berorientasi kepada kebutuhan siswa.
3. Peserta didik diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran secara mandiri baik disekolah maupun di rumah.

4. Perlu adanya tindak lanjut dari penelitian pengembangan media ini sehingga penggunaan media pembelajaran ini dapat menjadi solusi yang tepat dari permasalahan pembelajaran saat ini.



THE
Character Building
UNIVERSITY