

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengembangan berupa media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire*, dan pembahasan yang telah dijabarkan maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* untuk mata pelajaran Instalasi Motor Listrik kelas XI SMK Medan menggunakan metode Thiagarajan yang kemudian disesuaikan dengan kebutuhan penelitian sehingga menjadi Tiga tahapan utama yaitu (*Define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), sehingga menghasilkan media pembelajaran interaktif yang berisi konten-konten diantaranya kompetensi, materi pembelajaran, gambar rangkaian instalasi motor listrik dengan kendali elektromagnetik, video pembelajaran, soal evaluasi dan *author*.
2. Kevalidan materi pembelajaran yang dibuat berdasarkan penilaian dari (a) validator I mendapat skor sebesar **4,5** dengan predikat “**Sangat Layak**”, dan dari Validator II didapatkan skor sebesar **4,64** dengan predikat “**Sangat Layak**” (b) Kevalidan media pembelajaran dari Validator I diperoleh nilai sebesar **3,62** dengan predikat “**Layak**”, dan dari Validator II diperoleh skor sebesar **4,62** dengan predikat “**Sangat Layak**”
3. Tingkat kepraktisan media pembelajaran yang diperoleh dari ahli I, mendapat nilai sebesar **3,5** dengan predikat “**Layak**”, Ahli II, mendapat nilai sebesar

3,62 dengan predikat “**Layak**, Ahli III, mendapat nilai sebesar 3,75 dengan akseptasi “**Layak**, Ahli IV, mendapat nilai sebesar 3,75 dengan akseptasi “**Layak**.”

## 5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, pembahasan dan kesimpulan yang peneliti tulis, peneliti memiliki beberapa saran, yaitu:

1. Guru sebagai pendidik diharapkan dapat membuat dan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, agar penyampaian materi kepada siswa dapat lebih menarik sehingga siswa lebih tertarik dalam belajar.
2. Guru dapat memilih dan menggunakan media pembelajaran berbasis E-Learning menggunakan *Lectora Inspire* yang peneliti buat sebagai salah satu alternative media untuk menarik minat siswa dalam belajar dan mempermudah siswa dalam proses pembelajaran.
3. Media pembelajaran yang peneliti buat ini perlu disempurnakan kembali agar mendapat produk yang lebih berkualitas.