

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan rumusan, tujuan, hasil serta pembahasan, yang telah diuraikan pada bab sebelumnya maka dapat diambil kesimpulan dari penelitian sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini berupa pengembangan media pembelajaran menggunakan *lectora inspire* pada mata pelajaran prakarya siswa kelas X di SMA Negeri 11 Medan yang dikembangkan dengan metode *Research and Development* (R&D), dengan tahapan pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap: (1) tahap analisis (*analysis*), meliputi analisis kebutuhan siswa dan guru; (2) tahap perancangan (*design*), meliputi pemilihan media dan membuat *storyboard*; (3) tahap pengembangan (*development*), meliputi pembuatan media pembelajaran, validasi ahli, dan revisi produk; (4) tahap implementasi (*implementation*), meliputi uji coba kepada siswa kelompok kecil dan kelompok besar; (5) tahap evaluasi (*evaluation*) untuk mendapati produk akhir dari pengembangan ini adalah media pembelajaran menggunakan *lectora inspire* pada mata pelajaran prakarya untuk siswa kelas X SMA Negeri 11 Medan.
2. Hasil pertimbangan kelayakan media pembelajaran dari ahli materi diperoleh persentase rata-rata skor ahli materi sebesar 89,58% dengan kriteria sangat baik. Sedangkan hasil pertimbangan kelayakan media pembelajaran dari ahli media diperoleh persentase rata-rata sebesar 91,35% dengan kriteria sangat

baik. Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil diperoleh persentase rata-rata skor 73,28% dengan kriteria baik. Sedangkan hasil uji coba kelompok besar diperoleh persentase rata-rata skor 94,9% dengan kriteria sangat baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan *lectora inspire* layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi pembuatan kerajinan tas tangan (*hand bag*) dari limbah plastik.

5.2 Implikasi

Berdasarkan kesimpulan pada penelitian ini terdapat implikasi penelitian sebagai berikut:

1. Media yang dikembangkan ini akan memberikan sumbangan praktis terutama bagi guru dalam proses pembelajaran. Dimana media *lectora inspire* ini memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran.
2. Media pembelajaran berbasis teknologi dengan menggunakan aplikasi *lectora inspire* dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran prakarya serta membantu siswa belajar secara mandiri dimana saja dan kapan saja sehingga siswa dapat memperoleh hasil belajar yang lebih maksimal bila penerapan media ini dilakukan secara maksimal pula. Dengan adanya penggunaan media, siswa diberi kesempatan untuk mengembangkan kreatifitasnya sebagai usaha mendalami materi yang diberikan.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, berikut beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan:

1. Melihat respon positif dan ketertarikan siswa yang besar, pembelajaran menggunakan aplikasi *lectora inspire* lebih di perbanyak untuk materi prakarya lainnya serta memperbanyak video tutorial sehingga bisa digunakan untuk pertemuan-pertemuan selanjutnya.
2. Guru yang berperan sebagai pengajar agar dapat menyarankan kepada siswa untuk belajar menggunakan media *lectora inspire* ini secara mandiri dirumah karena mudah digunakan dan sudah dinyatakan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran prakarya.

