

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

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

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis *Aplikasi Lectora Inspire* menggunakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE sebagai desain pembelajarannya. Adapun langkah-langkah pada tahapan pengembangan model ADDIE yang dilakukan peneliti adalah:

- 1) Analisis, Penulis melakukan wawancara terhadap beberapa guru bidang studi dan beberapa siswa di SMK Negeri 2 Medan, dari wawancara tersebut penulis mengetahui bahwa cara penyampaian guru dalam proses belajar mengajar terhadap siswa masih menggunakan media berupa buku serta papan tulis spidol dan power poitn sebagai sarana pendukung.

- 2) Desain, Pada tahap ini, dilakukan penentuan konsep media interaktif yang akan dirancang. Pembuatan sketsa produk ini dilakukan berdasarkan tahap pendefinisian sebelumnya. Sketsa produk yang baik diharapkan akan menarik minat siswa untuk menggunakan produk pengembangan dalam pembelajaran.

- 3) Pengembangan, *Lectora Inspire* memiliki beberapa fitur, yaitu *Titel Wizard*, digunakan untuk membuat kerangka title secara otomatis

dengan menentukan style tampilan, jumlah Chapter dan Page, test,serta tombol-tombol navigasi standar. Biasanya cara Title Wizard bagi pengguna pemula. *Template*, hanya sebatas tombol-tombol navigasi, biasanya digunakan oleh pengembang yang sudah agak mahir. *Blank Title*, cara untuk membuat Title tanpa pilihan style dan bantuan Wizard. Biasanya digunakan oleh pengembang yang sudah mahir menggunakan software Lectora.

4) Implementasi, Pada tahap ini penulis hanya melakukan uji validasi dengan beberapa dosen ahli yang di antaranya adalah ahli media dan ahli materi. Dengan rata rata nilai skor dari ahli media sebesar 4,53( Sangat Baik dan Sangat Layak) dan rata rata nilai skor ahli materi sebesar 4,26 ( Sangat Baik dan Sangat Layak).

5) Evaluasi, Pada tahap evaluasi ini, Media yang telah dikembangkan pada penelitian ini akan di revisi sesuai dengan masukan dari validator. Setelah itu media kembali diuji kemudian direvisi kembali sampai menghasilkan produk akhir yang sesuai dengan kriteria. kegiatan yang dilakukan adalah pembahasan terhadap hasil validasi dari reviewer ahli media dan reviewer ahli materi serta pembahasan hasil penilaian.

Hal ini sesuai dengan tujuan penelitian yaitu untuk dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis *Aplikasi Lectora Inspire* dalam mata pelajaran Instalasi Motor Listrik SMK N 2Medan.

2. Berdasarkan data validasi yang diisi oleh ahli media dan ahli materi sebagai Validator, maka media pembelajaran ini dinyatakan memenuhi

persyaratan dan layak digunakan sebagai pembelajaran dengan dibuktikan dengan nilai skor **4,53 (Sangat Baik dan Sangat Layak)** dari ahli media dan skor **4,26 (Sangat Baik dan Layak)** dari ahli materi.

#### A. Saran

Berdasarkan kesimpulan sebagai tindak lanjut penelitian dapat diungkap beberapa saran yaitu, proses pembelajaran perlu adanya inovasi sesuai perkembangan zaman sebagai contoh Media Pembelajaran Interaktif. Guru perlu melibatkan Media Pembelajaran sehingga siswa termotivasi dan berlatih untuk belajar mandiri. Pihak sekolah perlu mengadakan pelatihan yang berkaitan dengan Pengembangan Pembelajaran sebagai contohnya Media Pembelajaran Interaktif.

Hendaknya guru mengembangkan Media Pembelajaran salah satunya Media Pembelajaran Interaktif menggunakan *Lectora Inspire* untuk membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran baik dalam formal maupun non formal.

Dan pihak sekolah mengoptimalkan penggunaan sarana dan prasarana laboratorium komputer untuk membantu terlaksana proses belajar mengajar.

Hendaknya pihak sekolah memfasilitasi guru untuk dapat mengembangkan Media Pembelajaran salah satunya adalah Media Pembelajaran Interaktif menggunakan *Lectora Inspire*