

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

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

1. Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif *Lectora Inspire* menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and, Evaluation*). Tahap analisis merupakan tahap awal untuk analisis kebutuhan siswa dan analisis materi yang untuk media pembelajaran yang akan dikembangkan. Tahap desain terdiri dari perancangan konsep desain pembelajaran, pembuatan materi, soal dan kunci jawaban, serta pemilihan *background*, gambar, karakter dan video pembelajaran. Tahap pengembangan meliputi pembuatan media pembelajaran, penilaian oleh ahli materi dan ahli media. Media di revisi dan diperbaiki sesuai dengan saran para ahli, setelah diperbaiki maka media pembelajaran *Lectora Inspire* pada materi Menerapkan K3 sesuai manual standar operasional prosedur dibidang pekerjaan elektromekanik bisa digunakan.

2. Hasil pengembangan berupa media pembelajaran interaktif mata pelajaran pekerjaan dasar elektromekanik yang terdiri dari 1 *file offline/.exe (application)* dengan besar data 1,3 MB. Kelayakan media pembelajaran interaktif mata pelajaran pekerjaan dasar elektromekanik berdasarkan penilaian dari (a) Ahli Media, mendapatkan nilai sebesar **4,5** dengan kategori

sangat layak. (b) Ahli Materi, mendapatkan nilai sebesar **3,96** dengan kategorilayak. Jadi berdasarkan hasil tersebut media pembelajaran *Lectora Inspire* pada mata pelajaran pekerjaan dasar elektromekanik di SMKN 1 Percut Sei Tuan, layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

5.2. Implikasi

Pengembangan aplikasi *Lectora Inspire* dapat digunakan sebagai media alternatif dalam pembelajaran pekerjaan dasar elektromekanik bagi siswa kelas X TITL SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan Irwan RS Tambunan dan Sukarman Purba (2017) menunjukkan hasil pembelajaran menggunakan media *Lectora Inspire* memenuhi indikator kelayakan sebesar 4,4 dari ahli media, 4,3 dari ahli materi dan 4,23 dari para siswa dan masuk kategori sangat baik. Dengan demikian pengembangan media pembelajaran sangat baik dilakukan dan diterapkan dalam proses pembelajaran dilihat dari penilaian seluruh responden. Selain itu pengembangan dilakukan berdasarkan analisis kebutuhan siswa dengan membuat media pembelajaran yang

inovatif dan kreatif. Apabila media pembelajaran memanfaatkan *Lectora Inspire* sebagai medianya yang kemudian digunakan di sekolah atau lembaga lain, penggunaan *Lectora Inspire* perlu memperhatikan beberapa hal diantaranya :

1. Penggunaan media pembelajaran *Lectora Inspire* harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran.
2. Pengguna harus memperhatikan kesesuaian antara metode pembelajaran yang digunakan dengan aplikasi *Lectora Inspire*.

3. Pengguna harus memperhatikan kesesuaian aplikasi *Lectora Inspire* dengan pemahaman siswa.
4. Pengguna harus memperhatikan kesesuaian fasilitas yang tersedia ketika menggunakan *Lectora Inspire* seperti laptop, komputer maupun LCD.

5.3. Saran

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian, maka beberapa saran diajukan untuk guru, mahasiswa dan peneliti sendiri guna untuk perbaikan dan penelitian lebih lanjut, antara lain :

1. Sebagai seorang pendidik guru seharusnya mengikuti perkembangan teknologi, lebih khususnya adalah dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran. Sehingga nantinya dapat membuat dan mengembangkan media pembelajaran yang menarik untuk siswa.
2. Pendidik dapat menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dalam proses belajar sebagai salah satu alternatif memudahkan siswa/i dalam memahami materi dan menarik minat dalam belajar.