

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa dalam pengembangan media pembelajaran interaktif Lectora Inspire terdiri dari 5 tahap diantaranya dimulai dari analisis kebutuhan kelas, pembuatan desain perancangan, pembuatan media, pengujian kepada pengguna (siswa) dan yang terakhir melakukan evaluasi terhadap respon penilaian siswa. Kemudian diperoleh tanggapan pengguna setelah menggunakan media pembelajaran interaktif Lectora Inspire yaitu sangat direkomendasikan untuk diterapkan sebagai media pembelajaran pada kajian sensor dan transduser dengan rerata persentase penilaian 89,04 %, sehingga media ini masuk dalam kategori sangat menarik dan mudah digunakan sebagai media bantu dalam proses pembelajaran karena siswa merasa tertarik dan dapat membantu siswa meningkatkan semangat belajar siswa. Multimedia interaktif Lectora Inspire bukan merupakan satu-satunya sumber belajar bagi siswa. Media tersebut hanya digunakan sebagai bahan ajar tambahan yang bertujuan membantu dalam proses pembelajaran siswa.

5.2 Implikasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, pengembangan media yang telah dibuat dapat dijadikan sebagai acuan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan Lectora Inspire yang telah dibuktikan bahwa media ini sangat menarik dan mudah digunakan. Selain itu, sebagai sarana penunjang media pembelajaran interaktif, setidaknya pihak sekolah menyediakan web pembelajaran yang terintegrasi dengan media untuk memperlancar jalannya proses pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru maupun siswa, sehingga dapat diakses secara *online* oleh guru dan siswa untuk menumbuh kembangkan keterampilan belajar dan mengajar pada pembelajaran berbasis komputer.

5.3 Rekomendasi

Multimedia pembelajaran interaktif merupakan media yang dapat terus dikembangkan. Pengembangan produk selanjutnya diharapkan dikembangkan sebagai berikut, multimedia pembelajaran interaktif dapat mencakup seluruh kompetensi dasar pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. Guru dituntut untuk dapat meningkatkan keterampilan dalam menggunakan dan menciptakan media pembelajaran interaktif sehingga membangkitkan motivasi dalam diri siswa dengan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik yang akan membuat pelajaran dapat hidup dan siswa tidak merasa cepat bosan. Selain itu, penggunaan desain produk Lectora Inspire sebaiknya tidak hanya menggunakan *library* yang ada pada aplikasi saja, melainkan dapat dikembangkan lagi dengan mengkombinasikan aplikasi lainnya seperti adobe premier, audacity, dan games pendidikan. Siswa diharapkan menguasai beberapa konsep serta materi dengan adanya simulasi ataupun animasi pada media serta mampu produktif dan aktif dengan diterapkannya multimedia pembelajaran interaktif Lectora Inspire.