

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif menggunakan *Lectora Inspire* pada materi pengendalian hayati dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan *Lectora Inspire* pada materi pengendalian hayati dengan metode pengembangan *Research and Development* (R&D) menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu pertama analisis (*Analysis*) terdiri dari analisis kebutuhan mahasiswa, kebutuhan dosen, analisis media dan analisis materi, kedua desain (*Design*) yaitu membuat rancangan produk, ketiga pengembangan (*Development*) dilakukan validasi produk oleh tim ahli materi dan ahli media, keempat implementasi (*Implementation*) yang dilakukan dengan penilaian dosen dan respon mahasiswa dan kelima evaluasi (*Evaluation*).
2. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan *Lectora Inspire* pada materi pengendalian hayati dapat digunakan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran dari hasil perhitungan skor angket penilaian dosen dengan skor 57 dan persentase 95% yang termasuk kategori ‘‘sangat baik’’.
3. Media pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif menggunakan *Lectora Inspire* pada materi pengendalian hayati sebagai bahan ajar dalam proses

pembelajaran dapat digunakan dalam proses pembelajaran dari hasil perhitungan skor angket respon kelompok kecil sebesar 316 dengan persentase 87,78% termasuk kategori ‘‘sangat baik’’ dan skor angket respon kelompok besar sebesar 733 dengan persentase 87,26% termasuk kategori ‘‘sangat baik’’.

5.2 Implikasi.

1. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan, media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* dapat digunakan karena telah melalui tahapan validasi ahli materi dan validasi ahli media.
2. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan, media *Lectora Inspire* dapat menjadi pembaharuan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.
3. Hasil penelitian ini digunakan untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam perkembangan ilmu pengetahuan sebagai media pembelajaran dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang dilakukan secara *online*.

5.2 Saran.

1. Media pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif menggunakan *Lectora Inspire* pada materi pengendalian hayati sebagai bahan ajar untuk mata kuliah entomologi yang dikembangkan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran baik oleh dosen atau mahasiswa dalam proses pembelajaran secara *Online* maupun *Offline*.

2. Media pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif menggunakan *Lectora Inspire* pada materi pengendalian hayati sebagai bahan ajar untuk mata kuliah Entomologi yang sudah dikembangkan dapat dijadikan sebagai masukan dan acuan bagi penelitian pengembangan yang relevan selanjutnya.
3. Media pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif menggunakan *Lectora Inspire* pada materi pengendalian hayati sebagai bahan ajar untuk mata kuliah Entomologi dapat dikembangkan lebih lanjut dengan materi lain yang memanfaatkan fitur-fitur yang belum digunakan pada penelitian ini.
4. Media pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif menggunakan *Lectora Inspire* pada materi pengendalian hayati sebagai bahan ajar untuk mata kuliah entomologi belum dilakukan pengujian terhadap hasil belajar mahasiswa sehingga penelitian ini masih dapat dilanjutkan oleh peneliti selanjutnya.