

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

Setelah kegiatan penelitian pengembangan (*Research and development*) Media Pembelajaran IoT pada Mata Kuliah Komunikasi Data dan Interface ini selesai dilakukan maka dapat disimpulkan :

1. Rancangan Media Pembelajaran IoT terdiri dari 2 bagian, yaitu media objek dan media cetak. Media objek yang terdiri dari sensor DHT11, sensor magnetic, push button, NodeMCU, LED, relay, aplikasi Blynk dan aplikasi IFTTT. Sedangkan media cetak berupa *jobsheet* yang terdiri dari 7 buah praktikum yang digunakan sebagai petunjuk penggunaan media.
2. Unjuk kerja media pembelajaran ini dilakukan dalam dua tahap yaitu ujicoba unjuk kerja oleh peneliti dan ahli. Seperti yang telah dijelaskan pada bagian ujicoba produk oleh peneliti yang dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sudah berfungsi dengan baik dan stabil pada setiap bagian maupun secara keseluruhan. Presentase kesalahan pada percobaan media pembelajaran sebesar 0.485%.
3. Kelayakan media pembelajaran IoT berdasarkan hasil uji validasi materi dan media serta uji pemakaian oleh mahasiswa, meliputi (1) uji validitas materi (ahli materi pembelajaran) diperoleh nilai rata-rata 85% (sangat layak), (2) uji validasi media (ahli media pembelajaran) diperoleh nilai rata-rata 95.83% (sangat layak), (3) uji pemakaian oleh siswa diperoleh nilai rata-rata 81.57% (sangat layak).

B. Saran Pemanfaatan Produk

Untuk mendapatkan manfaat dari penggunaan produk, maka pengembang media pembelajaran memberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Penggunaan Media Pembelajaran IoT tidak boleh melebihi batas tegangan maksimum yang diperkenankan.
2. Penggunaan Media Pembelajaran IoT oleh mahasiswa perlu didampingi oleh pengajar.
3. Untuk mendapatkan pembelajaran yang utuh, penggunaan modul praktikum harus mempraktikkan job pertama sampai dengan job terakhir.

C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Pengembangan produk selanjutnya adalah peningkatan kualitas media pembelajaran diantaranya sebagai berikut.

1. Perbaiki tata tulis dan peningkatan kualitas gambar pada modul praktikum.
2. Peningkatkan kualitas kemasan menggunakan akrilik yang lebih kuat dan lebih besar.
3. Perbaiki layout bagian atas agar pembacaan komponen lebih jelas dibaca pengguna.
4. Pengembangan jobsheet untuk memperdalam pembelajaran IoT.