

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran alat peraga register geser dikembangkan sebagai penunjang pembelajaran praktik penerapan macam-macam rangkaian register geser yang meliputi rangkaian SISO, SIPO, PIPO dan PISO. Alat peraga dilengkapi dengan modul materi dan lembar kerja yang membantu siswa dalam praktik mengoperasikan media pembelajaran.
2. Pengujian unjuk kerja media pembelajaran meliputi unjuk kerja elektronik dan uji coba rangkaian register geser. Ujuk kerja elektronik mendapat hasil baik dan uji coba rangkaian register geser mendapat hasil baik.
3. Tingkat kelayakan validasi isi oleh ahli materi memperoleh tingkat validitas dengan persentase 83,33% dengan kategori sangat layak. Sedangkan tingkat kelayakan validasi konstruk oleh ahli media memperoleh tingkat validitas dengan persentase 81,25% dengan kategori layak. Uji pemakaian oleh pengguna pertama memperoleh prosentase 82,14% dengan kategori sangat layak dan pengguna akhir sebesar 80,36% dengan kategori baik.

B. Keterbatasan Produk

Dalam pengembangan media pembelajaran alat peraga register geser masih terdapat kekurangan dan keterbatasan. Indikator menerapkan macam-macam rangkaian register geser yang terdapat pada silabus terlalu banyak sehingga alat peraga dikembangkan hanya sebagai pengujian perangkat keras dan tidak mencakup pengujian perangkat lunak. Alat peraga tidak akan optimal jika dipakai seluruh siswa di kelas, sehingga penggunaannya akan lebih baik untuk individu atau kelompok kecil siswa.

C. Saran

Saran yang dapat peneliti berikan untuk penelitian lebih lanjut pada media pembelajaran alat peraga register geser adalah:

1. Perlu pengembangan antarmuka alat peraga dibuat tanpa jalur diagram rangkaian yang nantinya diharapkan siswa lebih aktif dengan cara menggambar jalur diagram secara langsung pada antar muka alat peraga.
2. Perlu pengembangan tampilan keluaran antarmuka dari lampu led ke *seven segment* agar lebih menarik minat belajar siswa.
3. Perlu dilakukan penelitian lanjutan yang membandingkan efektifitas media pembelajaran simulasi perangkat lunak, eksperimen perangkat keras atau keduanya terhadap pencapaian kompetensi siswa.