

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Kesimpulan secara singkat berdasarkan media pembelajaran modul dan *trainer* dengan LCD layar sentuh pada mata kuliah Elektronika Digital Program Studi Pendidikan Teknik Elektronika di Universitas Negeri Jakarta adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran *trainer* dibuat dengan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan 8 langkah 1) Potensi dan masalah, 2) Pengumpulan data, 3) Desain produk, 4) Validasi desain, 5) Revisi Desain, 6) Ujicoba Produk, 7) Revisi Produk, 8) Ujicoba Pemakaian. Media pembelajaran dibuat berdasarkan 2 tahap yaitu tahap pembuatan modul/*jobsheet* dan pembuatan *trainer*. Pembuatan media pembelajaran dibuat sesuai silabus mata kuliah Elektronika Digital di Program Studi Pendidikan Teknik Elektronika, Universitas Negeri Jakarta.
2. Pengujian kelayakan konstruk yang dilakukan oleh Ahli Media memperoleh presentase penilaian sebesar 96,96% yang artinya produk sangat layak. Pengujian kelayakan isi yang dilakukan oleh Ahli Materi memperoleh presentase penilaian sebesar 94,64% yang artinya produk sangat layak. Pengujian penggunaan produk dilakukan oleh 38 mahasiswa sebagai pengguna yang telah mengikuti mata kuliah Elektronika Digital Program Studi Pendidikan Teknik Elektronika Universitas Negeri Jakarta. Dari hasil penilaian pengguna yang dilakukan oleh mahasiswa memperoleh presentase penilaian sebesar 84,5% yang artinya produk sangat layak.

5.2. Implikasi

Implikasi yang diharapkan dari penggunaan media pembelajaran *trainer* dengan LCD layar sentuh adalah *trainer* praktikum mata kuliah Elektronika Digital dapat dijadikan sebagai alternatif pada saat praktikum, sehingga mahasiswa sebagai pengguna dapat meningkatkan motivasi belajar dan daya tarik pada mata kuliah Elektronika Digital. Diharapkan dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi mata kuliah Elektronika Digital.

5.3. Saran

Agar media pembelajaran lebih baik dan tetap layak digunakan, perlu ditambahkan latihan rangkaian lainnya pada isi konten LCD. Untuk menjalankan program pada *trainer* dan LCD seharusnya tanpa PC/Laptop, sehingga mahasiswa lebih tertarik untuk menggunakan media pembelajaran *trainer*.

