

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan alat ukur jarak berbasis arduino nano dengan tampilan LCD pada materi bangun ruang sisi datar kelas VIII di SMP Negeri 5 Sepauk, dengan menggunakan model pengembangan *Borg And Gall* tergolong baik digunakan. Kesimpulan yang terdapat pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Alat ukur jarak berbasis arduino nano dengan tampilan LCD pada materi bangun ruang sisi datar di kelas VIII SMP Negeri 5 Sepauk ini dikatakan efektif berdasarkan tabel keefektifan halaman 35 yaitu dengan rentang 50% - 100% yang digunakan sebagai pemahaman siswa diperoleh dari lembar observasi dengan persentase 100% dan hasil *posttest* siswa dengan persentase 88,125%.
2. Alat ukur jarak berbasis arduino nano dengan tampilan LCD pada materi bangun ruang sisi datar di kelas VIII SMP Negeri 5 Sepauk ini dapat dikatakan Praktis berdasarkan tabel kepraktisan halaman 36 dengan rentang 50% – 100% yang digunakan sebagai pemahaman siswa didapat dari hasil dari angket respon siswa yang diperoleh dengan rata – rata persentase 89,10% .
3. Alat ukur jarak berbasis arduino nano dengan tampilan LCD pada materi bangun ruang sisi datar di kelas VIII SMP Negeri 5 Sepauk ini dikatakan Valid berdasarkan tabel kevalidan pada halaman 38 yang digunakan sebagai pemahaman siswa diperoleh dari lembar validasi Ahli dengan persentase 80,55% dan ujicoba pengukuran dengan persentase 63,53% untuk menentukan volume dan luas permukaan suatu balok atau kubus.

## **B. Saran**

Berdasarkan penelitian ini, saran yang diberikan adalah sebagai berikut :

### 1. Bagi Pendidik

Pendidik dapat mengembangkan dan mengaplikasikan media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk mengatasi kesulitan dan sebagai inovasi baru dalam penyampaian materi agar siswa tertarik dan termotivasi dalam proses pembelajaran.

### 2. Bagi siswa

Siswa dapat memanfaatkan media pembelajaran yang telah dikembangkan sebagai alat peraga pemahaman pada materi yang bersangkutan selain itu menambah pengetahuan siswa tentang teknologi.

### 3. Bagi peneliti

Peneliti lain hendaknya juga dapat mengembangkan media pembelajaran ini, untuk menarik perhatian siswa dan sebagai wawasan baru saat belajar dengan menggunakan alat peraga.