

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada penelitian “Implementasi Perangkat Lunak *Atanua* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Gerbang Logika Dasar” yang dilakukan di SMK Mekarrahayu kelas X program keahlian Teknik Komunikasi dan Jaringan tahun ajaran 2013/2014, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pada ranah kognitif menunjukkan rata-rata *gain* kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran perangkat lunak *Atanua* lebih tinggi dari rata-rata *gain* kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran konvensional berupa perangkat lunak *Adobe Flash*.
2. Pada ranah afektif menunjukkan rata-rata nilai afektif kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran perangkat lunak *Atanua* lebih tinggi dari rata-rata afektif kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran konvensional berupa perangkat lunak *Adobe Flash*.
3. Pada ranah psikomotor menunjukkan rata-rata nilai psikomotor kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran perangkat lunak *Atanua* lebih tinggi dari rata-rata nilai psikomotor kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran konvensional berupa perangkat lunak *Adobe Flash*.
4. Implementasi media pembelajaran perangkat lunak *Atanua* dapat lebih meningkatkan hasil belajar siswa ditinjau pada ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

5.2 Saran

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, penulis ingin mengemukakan beberapa saran sehingga dapat bermanfaat bagi semua pihak terkait. Adapun saran yang dapat penulis sampaikan sebagai berikut :

1. Guru hendaknya menggunakan media pembelajaran yang lebih variatif sehingga pemahaman siswa tentang mata pelajaran yang berkaitan dengan pembelajaran aplikatif khususnya di bidang kejuruan dapat lebih maksimal dengan metode pembelajaran yang menyenangkan dan lebih ril.
2. Penggunaan perangkat lunak *Atanua* sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar siswa lebih baik, sehingga peneliti sangat merekomendasikan kepada guru untuk menggunakan media ini pada proses pembelajaran.
3. Dalam melakukan evaluasi hasil belajar siswa sebaiknya tidak hanya dilakukan dalam berupa tes tertulis saja, tetapi dapat menggunakan perangkat lunak *Atanua* sebagai media dalam melakukan evaluasi hasil belajar.
4. Bagi sekolah supaya bisa memfasilitasi guru-guru yang ingin menerapkan media pembelajaran dengan perangkat lunak *Atanua* dalam hal ketersediaan sarana penunjang disekolah khususnya komputer agar dapat digunakan oleh masing-masing siswa yang mengikuti pelajaran.