

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan analisis hasil penelitian, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Penerapan media belajar *Livewire* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi relasi logic dan fungsi gerbang logika dasar dengan rata-rata nilai gain 30.64%.
2. Penerapan media belajar *Electronic Worckbecnh* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi relasi logic dan fungsi gerbang logika dasar dengan rata-rata nilai gain 25.09%.
3. Kelas yang menggunakan media belajar *Livewire* memperoleh nilai yang lebih baik jika dibandingkan dengan kelas yang menggunakan media belajar *Electronic Workbench*.

#### 5.2 Implikasi

Beberapa implikasi dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Media pembelajaran perangkat lunak *Livewire* dan perangkat lunak *Electronic Workbench* dapat dijadikan pilihan media simulasi rangkaian dalam proses pembelajaran.
2. Media pembelajaran perangkat lunak *Livewire* dan perangkat lunak *Electronic Workbench* dapat diterapkan dalam mata pelajaran sistem komputer ataupun yang bersangkutan dengan simulasi rangkaian digital karena dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar.

#### 5.3 Rekomendasi

Selama melakukan penelitian, ditemukan beberapa kekurangan yang dapat dijadikan sebagai rekomendasi baik untuk pembelajaran maupun penelitian selanjutnya, diantaranya :

1. Guru diharapkan menjadi fasilitator yang baik untuk peserta didiknya dengan mengikuti perkembangan peserta didik dalam proses pembelajaran

guna mejadikan proses belajar lebih baik termasuk dalam penggunaan perangkat lunak sebagai media pembelajaran.

2. Perangkat lunak yang digunakan untuk media pembelajaran alangkah baiknya memakai perangkat lunak versi terbaru. Selain dari tampilan yang lebih menarik peserta didik, versi terbaru memiliki icon atau menu yang lebih banyak.
3. Fasilitas yang belum memadai karena hanya sebagian siswa yang memiliki komputer/laptop dan selebihnya masih ada yang tidak mempunyai.
4. Diharapkan lebih dilengkapi lagi fasilitas untuk Lab.Komputer agar pembelajaran lebih merata bagi peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran tersebut.