

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian tindakan kelas yang berlangsung selama tiga siklus pembelajaran di SMKN 12 Bandung diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Penerapan perangkat lunak CX-Programmer sebagai media pembelajaran pada standar kompetensi merakit rangkaian kontrol motor memberikan pengaruh berupa peningkatan terhadap hasil belajar siswa yang meliputi peningkatan rata-rata nilai aspek kognitif, aspek psikomotor dan aspek afektif.
 - a. Hasil belajar siswa berupa aspek kognitif, mengalami peningkatan dari hasil tes awal (*pre-test*) ke hasil tes akhir (*post test*) dengan kategori peningkatan ‘rendah’ di siklus I, sedang di siklus II dan siklus III.
 - b. Hasil belajar siswa berupa aspek psikomotor, mengalami peningkatan dari siklus I yang masih memiliki interpretasi ‘kurang terampil’ menjadi ‘cukup terampil’ pada siklus II dan terampil di siklus III. Pencapaian aspek psikomotor berdasarkan IPK siswa dari siklus I sampai siklus III menunjukkan peningkatan interpretasi. Hal ini dapat dilihat dari IPK pada siklus I yang termasuk dalam interpretasi kurang terampil mengalami peningkatan IPK di siklus II yang termasuk dalam interpretasi cukup terampil dan mengalami lagi peningkatan pada siklus III yang termasuk dalam interpretasi terampil.

- c. Hasil belajar siswa berupa aspek afektif, mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus III menunjukkan peningkatan interpretasi. Hasil belajar siswa pada siklus I yang termasuk dalam interpretasi netral mengalami peningkatan pada siklus II yang termasuk dalam interpretasi netral dan mengalami peningkatan lagi ke dalam interpretasi positif pada siklus III.
2. Hasil perolehan angket termasuk pada kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sangat mendukung terhadap penggunaan media perangkat lunak Cx-programmer pada standar kompetensi merakit rangkaian kontrol motor listrik tiga fasa sesuai dengan perolehan angket pada tabel. 4. 10. yang memperoleh nilai dengan kategori positif

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian terhadap penggunaan perangkat lunak Cx-programmer sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa pada standar kompetensi membuat rangkaian kontrol motor listrik tiga fasa di SMK Negeri 12 Bandung kelas XI KPU 1 , diperoleh rekomendasi atau saran bagi peneliti selanjutnya sebagai berikut:

- a. Kekurangan dari Perangkat lunak Cx-Programmer ini sebagai media pembelajaran membuat rangkaian kontrol motor terletak pada tampilan program yang menampilkan simbol - simbol saja untuk menggambarkan suatu komponen peralatan kontrol
- b. Dalam pelaksanaannya dibutuhkan perangkat komputer yang sesuai jumlah siswa agar pembelajaran berjalan dengan baik

- c. Untuk lebih mengembangkan kemampuan siswa dalam pembelajaran, sebaiknya waktu yang dialokasikan untuk penelitian lebih diperbanyak sehingga memungkinkan siswa untuk lebih menggali pengetahuan yang ada.
- d. Sebelum pelaksanaan pembelajaran, pengecekan terhadap kelengkapan sarana pendukung harus lebih di tingkatkan agar pada saat pembelajaran berlangsung, segala kebutuhan dapat langsung tersedia.
- e. Mengikutsertakan guru sebagai tempat pemecahan masalahnya yang sulit maka peneliti bersama *team* guru juga akan bekerja dalam kelompok kecil sehingga kekurangan individu serta kelompok dapat dipahami oleh guru sehingga kehadiran guru dapat menjadi solusi atas permasalahan yang ditemukan
- f. Pada tahap pendahuluan guru perlu menyampaikan motivasi belajar, karena berdasarkan pengalaman guru mata pembelajaran KPU selama mengajar, motivasi di awal pembelajaran menentukan jalannya pembelajaran. Guru akan menyampaikan kepada siswa mengenai pentingnya materi yang akan dipelajari terhadap kebutuhan dunia kerja yang akan datang. Dengan penyampaian motivasi tersebut diharapkan siswa akan antusias dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung