

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh pada penelitian “Implementasi Media Pembelajaran *PC Building Simulator* pada Mata Pelajaran Perakitan Komputer di SMK N 4 Bandung”, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Perangkat lunak *PC building Simulator* sebagai media pembelajaran Kompetensi Dasar Prosedur Bongkar Pasang Komputer pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik dapat meningkatkan hasil belajar dengan nilai rata-rata *Gain* peserta didik penerapan media *PC Building Simulator* lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didik pada penerapan media pembelajaran konvensional.
2. Hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif, afektif dan psikomotorik setelah mengimplementasikan media *PC Building Simulator* terhadap media pembelajaran konvensional terdapat perbedaan. Untuk perbedaan pada ranah kognitif dapat dilihat dari rata-rata *post-test* yang kemudian diuji seberapa besar peningkatannya dimana nilai rata-rata *post-test* peserta didik yang menggunakan media *PC Building Simulator* mendapatkan nilai rata-rata di atas KKM dibandingkan dengan nilai rata-rata peserta didik menggunakan media konvensional yang mendapatkan nilai rata-rata dibawah KKM. Sedangkan untuk ranah afektif dan psikomotorik hasil belajar peserta didik yang menggunakan media *PC Building Simulator* peningkatannya lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata peserta didik menggunakan media konvensional. Untuk ranah afektif keduanya tergolong pada kategori baik, sedangkan untuk ranah psikomotorik pada peserta didik yang menggunakan media *PC Building Simulator* mendapatkan kategori terampil dan untuk peserta didik yang menggunakan media konvensional mendapatkan kategori cukup terampil.

AHDA SAHIDAPELLA, 2017

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN PERANGKAT LUNAK *PC BUILDING SIMULATOR* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN PERAKITAN KOMPUTER DI SMKN 4 BANDUNG

5.2 Implikasi

Dari hasil penelitian ini hendaknya dapat dijadikan dasar pertimbangan untuk penelitian selanjutnya dalam memilih media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran dengan pembelajaran yang menyenangkan. Dengan meningkatkan pemahaman siswa maka akan dihasilkan siswa-siswa yang memiliki kompetensi yang baik sehingga tujuan pembelajaranpun akan tercapai.

5.3 Rekomendasi

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

1. Media pembelajaran berbasis perangkat lunak *PC Building Simulator* merupakan alternatif yang dapat digunakan oleh guru perakitan komputer khususnya pada kompetensi dasar prosedur bongkar pasang komputer untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.
2. Pembelajaran hendaknya dilakukan secara interaktif, menggunakan questioning yang baik, media yang berinstruksi, dan menjadikan kelas sebagai sumber belajar dan wahana berkeaktivitas peserta didik.
3. Perlunya sistem kompetisi dalam praktikum agar peserta didik merasa tertantang dan berusaha secara maksimal.
4. Sebaiknya guru menggunakan media/ model pembelajaran aktif dan yang mengikuti perkembangan zaman bukan model pembelajaran konvensional yang sekarang ini masih banyak digunakan.
5. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan pertimbangan, pedoman, informasi, atau bahan bandingan oleh penulis berikutnya yang ingin mengembangkan Media Pembelajaran *PC Building Simulator*.

AHDA SAHIDAPELLA, 2017

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN PERANGKAT LUNAK *PC BUILDING SIMULATOR* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN PERAKITAN KOMPUTER DI SMKN 4 BANDUNG

AHDA SAHIDAPELLA, 2017

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN PERANGKAT LUNAK PC BUILDING SIMULATOR UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN PERAKITAN KOMPUTER DI SMKN 4 BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu