

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan Temuan dan pembahasan, maka dapat diberikan beberapa simpulan yakni sebagai berikut:

1. Hasil efektivitas penggunaan Media Pembelajaran Trainer Pneumatik pada aspek kognitif yaitu cukup efektif dalam meningkatkan pembelajaran siswa. Selanjutnya pada aspek afektif, penilaian sikap dilihat dari prosedur pembelajaran Sistem Pneumatik dengan kategori baik. Terakhir pada aspek psikomotor, dilihat berdasarkan penilaian praktikum Sistem Pneumatik didapatkan hasil capaian keterampilan siswa dengan kategori cukup terampil.
2. Hasil efektivitas penggunaan Media Pembelajaran Perangkat Lunak *Festo Fluidsim* pada aspek kognitif yaitu efektif dalam meningkatkan pembelajaran siswa. Selanjutnya pada aspek afektif, penilaian sikap dilihat dari prosedur pembelajaran Sistem Pneumatik dengan kategori sangat baik. Terakhir pada aspek psikomotor, dilihat berdasarkan penilaian praktikum Sistem Pneumatik didapatkan hasil capaian keterampilan siswa dengan kategori terampil.
3. Hasil penelitian pada aspek kognitif ditemukan bahwa efektivitas penggunaan Media Pembelajaran Perangkat Lunak *Festo Fluidsim* lebih tinggi dibandingkan Media Pembelajaran Trainer Pneumatik. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan hasil perhitungan Normalitas Gain dari kelas eksperimen yang lebih berpengaruh pada efektivitas pembelajaran dengan kategori efektif dan kelas kontrol dengan kategori cukup efektif. Berdasarkan hasil Uji-t disimpulkan bahwa terdapat perbedaan efektivitas yang signifikan pada penggunaan Media Pembelajaran Perangkat Lunak *Festo Fluidsim* dengan Media Pembelajaran Trainer Pneumatik di SMKN I Cimahi. Selanjutnya pada aspek afektif, efektivitas penggunaan Media Pembelajaran Perangkat Lunak *Festo Fluidsim* lebih tinggi dibandingkan Media Pembelajaran Trainer Pneumatik. Hal tersebut dibuktikan

berdasarkan hasil nilai rata-rata pada kelas eksperimen dengan kategori Sangat Baik dan kelas kontrol dengan kategori Baik. Terakhir pada aspek psikomotor, efektivitas penggunaan Media Pembelajaran Perangkat Lunak *Festo Fluidsim* lebih tinggi dibandingkan Media Pembelajaran Trainer Pneumatik. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan hasil nilai rata-rata pada kelas eksperimen dengan kategori terampil dan kelas kontrol dengan kategori cukup terampil.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dicapai diharapkan dapat dijadikan dasar pertimbangan untuk penelitian selanjutnya dalam memilih media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan pembelajaran siswa dalam proses pembelajaran yang efektif dan meningkatkan pemahaman siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat lebih tercapai.

5.3 Rekomendasi

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

1. Proses pembelajaran sebaiknya menggunakan media Perangkat Lunak *Festo Fluidsim* agar siswa dapat leluasa mengulang pembelajaran dan melatih keterampilan di rumah, serta dalam praktikum lebih mengoptimalkan penggunaan Media Trainer Pneumatik agar siswa dapat terlibat langsung dengan komponen sebenarnya dalam pembelajaran Sistem Pneumatik.
2. Guru sebaiknya lebih mengoptimalkan pemanfaatan Media Trainer Pneumatik dan Perangkat Lunak *Festo Fluidsim* yang juga digunakan pada mata pelajaran Sensor dan Aktuator II di pembelajaran Sistem Pneumatik Lanjutan dan PLC (*Programmable Logic Controller*) di pembelajaran Sistem Elektropneumatik.

Fernando Tri Tanjung, 2017

PERBANDINGAN EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA TRAINER DAN PERANGKAT LUNAK FESTO FLUIDSIM PADA PEMBELAJARAN SISTEM PNEUMATIK DI SMKN 1 CIMAHI

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

3. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan pertimbangan, pedoman, atau informasi untuk peneliti berikutnya.

Fernando Tri Tanjung, 2017

PERBANDINGAN EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA TRAINER DAN PERANGKAT LUNAK FESTO FLUIDSIM PADA PEMBELAJARAN SISTEM PNEUMATIK DI SMKN 1 CIMAHI

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