

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan papan eksperimen arduino pada mata pelajaran teknik pemrograman mikrokontroler dan mikroprosesor memberikan peningkatan dan respon positif dalam pembelajaran, sehingga siswa dapat melakukan praktikum dengan maksimal. Ketertarikan siswa pada media pembelajaran membuat siswa lebih aktif dan memotivasi siswa dalam berkeaktifan untuk mencoba hal yang baru. Siswa berkelompok mencoba membuat media pembelajaran yang serupa agar dapat memahami lebih dalam mengenai trainer yang digunakan, setelah itu guru mata pelajaran memberikan tugas akhir pada siswa untuk membuat trainer yang menyerupai trainer yang digunakan pada semester selanjutnya.

Persepsi siswa mengenai penerapan papan eksperimen arduino pada saat kegiatan praktikum berpengaruh positif sehingga membuat siswa lebih aktif dan dapat mengerjakan praktikum dengan mandiri, mulai dari ketertarikan siswa dalam menggunakan trainer, senang menggunakan suatu hal yang baru dan berminat mempelajari materi pada jobsheet trainer.

5.2 Rekomendasi

1. Bagi guru.
 - a. Guru dapat mencoba menerapkan papan eksperimen Arduino dalam kegiatan praktikum yang diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.
 - b. Guru dapat menggunakan konsep dari *jobsheet* interaktif papan eksperimen Arduino untuk kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran yang lainnya dengan memodifikasi dari materi yang akan disampaikan kepada siswa.
2. Bagi siswa.
 - a. Siswa perlu membiasakan diri menggunakan *jobsheet* praktikum pada saat kegiatan praktikum berlangsung.

Andre Yosnavy, 2019

Implementasi Papan Eksperimen Arduino pada Pembelajaran Teknik Pemrograman Mikrokontroler dan Mikroprosesor di SMKN 4 Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- b. Siswa perlu melakukan lebih banyak eksperimen pada saat kegiatan praktikum agar memperbanyak wawasan baik dalam hal pengetahuan atau keterampilan.
3. Bagi peneliti selanjutnya.

Bagi peneliti yang tertarik menggunakan papan eksperimen Arduino dapat mengembangkan trainer ini agar dapat dikembangkan dan memperbanyak fitur didalamnya.