

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh pada penelitian “Implementasi Media Pembelajaran Perangkat Lunak *Oracle VM VirtualBox* untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Sistem Operasi di SMKN 4 Bandung”, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Peningkatan hasil belajar (*gain*) peserta didik dalam ranah kognitif yang mengimplementasikan Media Pembelajaran *Oracle VM VirtualBox*, meningkat sebesar 69% dengan nilai rata-rata *posttest* 80,28. Peningkatan hasil belajar (*gain*) peserta didik dalam ranah kognitif yang mengimplementasikan model pembelajaran konvensional meningkat sebesar 54% dengan nilai rata-rata *posttest* 73,62. Di samping itu peserta didik kelas eksperimen mendapatkan pengetahuan dan keahlian baru yaitu siswa dapat mengetahui prosedur simulasi sistem operasi serta fungsi apa saja yang berada dalam perangkat lunak *Oracle VM VirtualBox*.
2. Dari hasil pengujian hipotesis terbukti bahwa perangkat lunak *Oracle VM VirtualBox* sebagai media pembelajaran Kompetensi Dasar Prosedur Instalasi Program Aplikasi pada aspek kognitif dianggap dapat meningkatkan hasil belajar jika nilai rata-rata *Gain* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

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 pembelajaran-pun 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 *Oracle VM VirtualBox* merupakan alternatif yang dapat digunakan oleh guru perakitan komputer khususnya pada kompetensi dasar sistem operasi 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 *Oracle VM VirtualBox*.