

BAB V

SIMPULAN

A. Simpulan

Berdasarkan data – data tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat keefektivitasan penggunaan media pembelajaran Festo FluidSim untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran pneumatik di SMKN 2 Cimahi dengan tingkat efektivitas yang rendah. Beberapa asumsi peneliti mengenai penyebab rendahnya tingkat keefektivitasan pada metode pembelajaran ini adalah:

1. Kegiatan belajar mengajar sebelum dilakukan penelitian telah berjalan dalam kurun waktu enam minggu pertemuan dengan tiga kompetensi dasar yang telah diajarkan. Sebagai perbandingan, waktu dan kompetensi dasar saat diberikan *treatment* kepada responden hanya empat minggu pertemuan dengan empat kompetensi dasar yang harus dikuasai. Berdasarkan perbandingan waktu dan beban kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa terdapat ketimpangan waktu dan kondisi siswa saat sebelum dan sesudah dilakukan penelitian. Siswa yang telah belajar selama enam pertemuan dengan beban tiga kompetensi dasar tentu lebih memahami materi dengan lebih baik jika dibandingkan siswa yang harus menguasai empat kompetensi dasar dalam kurun waktu hanya empat minggu pertemuan.
2. Kesulitan peminjaman sarana dan prasarana saat melakukan praktikum pada kegiatan belajar mengajar. Kondisi tidak tersedianya ruangan komputer ataupun laptop di sekolah saat akan dilakukan praktikum pada responden 31 siswa yang dibagi menjadi enam kelompok secara bergantian pada saat dilakukan kegiatan praktikum. Keadaan ini membuat pemborosan waktu pada saat melakukan *treatment* sehingga secara tidak langsung berpengaruh kepada tingkat efektivitas metode pembelajaran yang sedang digunakan. Perbaikan sarana dan prasarana dalam menunjang penelitian sangat lah penting, kedepan dari hasil penelitian ini dapat dikembangkan tentang kolaborasi penggunaan media yang ada untuk menunjang proses pembelajaran pneumatik

B. Rekomendasi

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

1. Proses pembelajaran sebaiknya menggunakan media pembelajaran *Festo fluidSim* agar siswa dapat terlibat lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar karena siswa dapat menemukan konsep dari materi pembelajaran yang dipelajari.
2. Guru hendaknya mengoptimalkan kinerja serta dapat mengelola kelas lebih baik sehingga terciptanya suasana kondusif guna mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan baik bagi guru maupun siswa.
3. Bagi sekolah hendaknya meningkatkan pelayanan pada bidang sarana dan prasarana sehingga dapat membantu mengoptimalkan kegiatan belajar mengajar, serta mengimplementasikan media pembelajaran ini.
4. Bagi penelitian selanjutnya, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai gambaran maupun acuan dalam penelitian selanjutnya mengenai faktor lain yang dapat dipengaruhi oleh media pembelajaran *Festo fluidSim* selain hasil belajar seperti minat, kemampuan, ataupun hal – hal lainnya.