

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan kompetensi siswa pada ranah kognitif antara yang menggunakan media perangkat lunak Proteus dengan yang menggunakan media perangkat lunak Eagle pada materi Menggambar Teknik Elektronika dan *Layout* PCB. Kompetensi siswa pada ranah kognitif yang menggunakan media perangkat lunak Proteus lebih baik dari pada yang menggunakan media perangkat lunak Eagle. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata *N-gain* kelas yang menggunakan Proteus sebesar 52% (kategori sedang) dibandingkan dengan peningkatan nilai rata-rata *N-gain* kelas yang menggunakan Eagle sebesar 38% (kategori sedang).
2. Tidak terdapat perbedaan kompetensi siswa pada ranah afektif antara yang menggunakan media perangkat lunak Proteus dengan yang menggunakan media perangkat lunak Eagle pada materi Menggambar Teknik Elektronika dan *Layout* PCB. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata afektif kelas yang menggunakan Proteus sebesar 78,49% (kategori baik) dibandingkan dengan nilai rata-rata afektif kelas yang menggunakan Eagle sebesar 72,85% (kategori cukup).
3. Tidak terdapat perbedaan kompetensi siswa pada ranah psikomotor antara yang menggunakan media perangkat lunak Proteus dengan yang menggunakan media perangkat lunak Eagle pada materi Menggambar Teknik Elektronika dan *Layout* PCB. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata psikomotor kelas yang menggunakan Proteus sebesar 76,72% (kategori baik) dibandingkan dengan nilai rata-rata psikomotor kelas yang menggunakan Eagle sebesar 68,94% (kategori cukup).
4. Perangkat lunak Proteus dapat dijadikan bahan pertimbangan di sekolah dalam penggunaan media perangkat lunak untuk mengembangkan kompetensi siswa pada materi Menggambar Teknik Elektronika dan *Layout* PCB.

5.2 Saran

Pada penelitian ini tentunya tidak terlepas dari kekurangan yang dapat dijadikan sebagai rekomendasi baik untuk pembelajaran maupun penelitian selanjutnya, diantaranya:

1. Sebaiknya pada saat mempraktekan membuat skematik dan layout rangkaian dengan menggunakan media perangkat lunak Proteus dan Eagle setiap siswa menggunakan satu PC / laptop sehingga pembelajaran akan lebih efektif agar pencapaian hasil belajar dapat sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.
2. Versi perangkat lunak Proteus dan Eagle yang digunakan pada PC / laptop sebaiknya disesuaikan dengan jenis sistem operasi yang dipakai oleh PC / laptop tersebut agar perangkat lunak yang digunakan dapat cocok dengan sistem operasi yang digunakan oleh PC / laptop.
3. Untuk penelitian selanjutnya, perangkat lunak Proteus dan Eagle dapat lebih dimanfaatkan lagi dalam penggunaan dan tidak terbatas pada dasar-dasarnya saja. Terlebih lagi perangkat lunak Proteus memiliki banyak kelebihan dari segi fiturnya, sehingga akan lebih baik jika mengembangkan fitur-fitur yang tersedia pada perangkat lunak tersebut.
4. Disarankan kepada para guru untuk dapat memanfaatkan perangkat lunak Proteus ataupun Eagle sebagai media pembelajaran agar memudahkan siswa dalam proses pembelajaran terutama pada materi Menggambar Teknik Elektronika dan *Layout PCB* (MTELP).