

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

1. Implementasi pembelajaran ekspositori pada kompetensi dasar teknik digital dan aplikasi sederhana dapat dilihat dari perubahan rata – rata skor hasil belajar, standar deviasi dan varians sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan. Dimana sebelum diberi perlakuan, rata – rata skor hasil belajar sebesar 7,03, standar deviasi sebesar 1,9 dan varians sebesar 3,91. Setelah diberi perlakuan, rata – rata skor hasil belajar menjadi menjadi 20, standar deviasi sebesar 2,37 dan varians sebesar 5,62.
2. Implementasi pembelajaran berbasis komputer dengan menggunakan CD tutorial pada kompetensi dasar teknik digital dan aplikasi sederhana dapat dilihat dari perubahan rata – rata skor hasil belajar, standar deviasi dan varians sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan. Dimana sebelum diberi perlakuan, rata – rata skor hasil belajar sebesar 7,42, standar deviasi sebesar 2,42 dan varians sebesar 5,85. Setelah diberi perlakuan, rata – rata skor hasil belajar menjadi 22,1, standar deviasi sebesar 2,8 dan varians sebesar 7,99.
3. Berdasarkan hasil perhitungan statistik, diperoleh  $t_{hitung} 3,225 > t_{tabel} 1,9967$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar teknik digital dan aplikasi sederhana siswa yang diajar dengan pembelajaran berbasis komputer menggunakan CD tutorial lebih tinggi dari hasil belajar teknik digital dan aplikasi sederhana siswa yang diajar dengan pembelajaran ekspositori.

## B. Implikasi

Siswa perlu diperkenalkan dengan teknologi sehingga ia bisa mengembangkan kreatifitas dengan teknologi yang ada. Kondisi belajar yang digunakan di SMK Negeri 4 Tanjungbalai masih menggunakan pembelajaran ekspositori sehingga menciptakan suasana belajar yang kurang menarik dan membosankan. Penggunaan media dalam pelajaran akan menambah daya tarik dan memperjelas materi yang abstrak dengan menampilkan video yang membahas materi gerbang logika dan flip – flop, media ini juga disertai dengan beberapa simulasi yang memperjelas sifat dan karakteristik dari tiap-tiap jenis gerbang logika dan flip – flop. Media pembelajaran yang dibuat semestinyalah dikatakan layak digunakan sebagai pendukung dalam proses pembelajaran, media yang digunakan dalam penelitian ini telah dikatakan layak, hal ini dilihat dari hasil angket media dari siswa sebesar 82,12% dan dari dosen, guru kimia serta ahli IT sebesar 84,59% (layak). Semakin baik penggunaan media dalam pembelajaran maka kualitas pembelajaran tersebut akan lebih baik pula. Apabila sistem pembelajaran berbasis komputer dijalankan maka guru harus bisa mengajar dengan menggunakan komputer.

## C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, ada beberapa saran yang diajukan :

1. Adanya pengembangan dan tindak lanjut dalam pembuatan media pembelajaran pada materi pembelajaran yang lain.
2. Penggunaan media pembelajaran sangat disarankan dalam proses menarik minat siswa untuk mengikuti proses belajar mengajar sampai selesai.

3. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, hendaknya digunakan pembelajaran berbasis komputer karena dapat meningkatkan keaktifan siswa didalam belajar dan siswa dapat melihat karakteristik komponen elektronika secara langsung dengan simulasi komputer
4. Sebelum memulai pelajaran, sebaiknya dilakukan persiapan yang matang sehingga potensi siswa benar-benar dapat dikembangkan dan memakai waktu yang lebih efisien.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY