

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis seperti yang telah diuraikan, penelitian ini menyimpulkan bahwa :

1. Hasil belajar pemrograman komputer dari mahasiswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran berbasis simulasi komputer lebih tinggi dibandingkan dengan model pembelajaran tutorial di Jurusan Pendidikan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan.
2. Hasil belajar pemrograman komputer mahasiswa yang memiliki *adversity quotient climber* lebih tinggi dibandingkan dengan mahasiswa yang memiliki *adversity quotient quitter* di Jurusan Pendidikan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan
3. Terdapat pengaruh dan interaksi antara model pembelajaran dan *adversity quotient* dari mahasiswa terhadap hasil belajar pemrograman komputer dari mahasiswa di Jurusan Pendidikan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan. Semakin baik suatu model pembelajaran yang digunakan dalam menyampaikan materi ajar pemograman komputer, maka hasil belajar yang dicapai oleh mahasiswa akan lebih baik.

B. Implikasi

Temuan pada penelitian ini bahwa model pembelajaran berbasis simulasi komputer yang telah teruji lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar pemrograman komputer dibandingkan dengan model pembelajaran tutorial dari mahasiswa di Jurusan Pendidikan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan ditinjau dari *adversity quotient* yang dimiliki mahasiswa. Hal ini menunjukkan bahwa untuk materi ajar tentang pemrograman komputer lebih baik menggunakan model pembelajaran simulasi komputer dibandingkan dengan model pembelajaran tutorial. Penerapan model pembelajaran berbasis simulasi komputer dalam pembelajaran pemrograman komputer berimplikasi terhadap penerapan model pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa, yang mendorong mahasiswa untuk terampil dan berpikir rasional dalam merancang pemrograman komputer.

Pemrograman komputer sebagai produk berkaitan dengan penemuan sesuatu, memproduksi sesuatu yang baru. Pemrograman komputer berkaitan dengan apa yang dikembangkan. Seseorang yang mempunyai *adversity quotient climber* mempunyai kemampuan untuk bertahan dalam kesulitan dan dapat berpikir lebih kreatif, kritis dan menemukan jalan keluar dari permasalahan yang dihadapinya. Kompetensi mahasiswa dalam merancang pemrograman komputer yang memiliki *adversity quotient climber* akan lebih baik dibandingkan dengan mahasiswa yang memiliki *adversity quotient quitter*.

Semakin baik penerapan model pembelajaran yang digunakan pada pemrograman komputer dengan menggunakan model pembelajaran simulasi

komputer oleh dosen Pendidikan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan maka hasil belajar mahasiswa akan semakin meningkat. Untuk itu perlu diupayakan supaya diajarkan kepada mahasiswa yang akan menjadi calon pendidik di sekolah. Dengan demikian calon pendidik di bidang teknik elektro akan lebih awal memahami model pembelajaran berbasis simulasi komputer.

C. Saran

1. Para dosen di Jurusan Pendidikan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan disarankan untuk menggunakan model pembelajaran berbasis simulasi komputer sebagai model pembelajaran alternatif dalam pembelajaran pemrograman komputer maupun elektro. Model pembelajaran berbasis simulasi komputer telah mampu mengubah hasil belajar pemrograman komputer menjadi lebih baik.
2. Pembelajaran pemrograman komputer sangat sarat dengan konsep-konsep yang membutuhkan kecerdasan. Agar hasil belajar yang dicapai lebih optimum maka para dosen sebaiknya selalu memperhatikan faktor *adversity quotient* yang dimiliki oleh mahasiswa. Sehingga strategi pengubah miskonsepsi dalam perbaikan hasil belajar dapat tercapai dengan baik sesuai tuntutan hasil belajar.
3. Untuk pembelajaran pemrograman komputer pada mahasiswa yang memiliki *adversity quotient climber* lebih baik menggunakan model pembelajaran berbasis simulasi komputer dan bagi mahasiswa yang

memiliki *adversity quotient quitter* sebaiknya menggunakan model pembelajaran tutorial.

4. Untuk kesempurnaan penelitian ini, disarankan kepada peneliti untuk mengadakan penelitian lanjutan dengan melibatkan variabel moderator lain, seperti IQ, sikap, motivasi, gaya berpikir, pengetahuan verbal dan lain-lain, sehingga dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap pemrograman komputer. Di samping itu disarankan pula untuk memperbanyak jumlah populasi dan sampel penelitian, serta menambah waktu pelaksanaan penelitian.

