

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisa data yang telah dilakukan dalam penelitian maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Aspek kognitif hasil belajar dengan menggunakan Media *Circuit simulator* lebih tinggi dibanding pembelajaran dengan menggunakan media *power point*. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar yang dibelajarkan dengan menggunakan media pembelajaran *Circuit simulator* = 82,18 sedangkan nilai rata-rata hasil belajar yang dibelajarkan dengan menggunakan media belajar *Power point* = 70. Dengan menguji data kelas penelitian diperoleh dari dua kelas yaitu t_{Hitung} sebesar 12,18 sedangkan nilai t_{tabel} yang diperoleh sebesar 1,72. Dengan demikian nilai $t_{Hitung} > t_{tabel}$ sehingga dapat disimpulkan pembelajaran dengan menggunakan media *Software Power Point* lebih tinggi hasil belajarnya dibanding media *Power Point*.
2. Pembelajaran instalasi penerangan listrik dengan menggunakan media *circuit simulator* lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran *power point*. hal ini dapat dibuktikan dengan rata-rata persentasi aktivitas siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan *circuit simulator* yaitu sebanyak 77,48% siswa yang aktif dalam pembelajaran Instalasi Penerangan listrik. Kriteria keberhasilan aktivitas siswa dalam penelitian ini dikatakan efektif

apabila minimal 75% siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Sedangkan rata-rata presentasi siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan *power point* yaitu sebanyak 60 %.

5.2 IMPLIKASI

Implementasi pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Circuit Simulator* pada kegiatan belajar mengajar yang ada di SMK saat ini dapat mengembangkan potensi peserta didik, meningkatkan motivasi, minat belajar dan merangsang siswa dalam belajar. Peserta didik dilatih untuk lebih aktif mencari dan dituntut untuk lebih memahami materi yang sedang dipelajari sehingga ketika pembelajaran berlangsung siswa dapat lebih efektif dan lebih giat dalam belajar. Selain itu kemampuan bertanya yang akan lebih baik karena siswa dituntut untuk bisa mencari/menggal informasi dari hasil Penyelesaian rangkaian yang telah disimulasikan ke dalam Media Circuit simulator.

Kondisi belajar yang digunakan di SMK Swasta Imelda Medan masih menggunakan media pembelajaran Power Point sehingga menciptakan suasana belajar yang pasif, kurang menarik, minat belajar berkurang, bersifat satu arah dan monoton. Proses belajar akan lebih baik apabila kita sebagai guru melibatkan siswa dalam kegiatan belajarnya, kita tidak lagi bertindak sebagai informan tetapi sebagai fasilitator yang membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan yang mereka peroleh. Oleh karena itu, ada baiknya diterapkan pembelajaran menggunakan Media pembelajaran *Circuit Simulator*.

5.3 SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, ada beberapa saran yang diajukan

1. Hendaknya para guru menggunakan media pembelajaran *Circuit Simulator* untuk meningkatkan hasil belajar siswa Instalasi Penerangan Listrik.
2. Hendaknya para guru lebih memvariasikan atau mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran.
3. Bagi peneliti yang hendak menggunakan media pembelajaran *Circuit Simulator*, sebaiknya mempersiapkan kajian masalah yang akan di diskusikan oleh siswa secara matang sehingga mereka dapat menganalisis secara dalam tentang materi tersebut, dan hendaknya menambah waktu penelitian agar hasil penelitian benar-benar mengungkapkan kendala yang sebenarnya.