

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Bahwa dengan menggunakan strategi pembelajaran dengan menggunakan Software proteus memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Pemrograman Mikrokontroler pada kelas XII teknik Audio Video SMK Negeri 1 Sipispis. Dimana hasil belajar Pemrograman Mikrokontroler lebih tinggi dari kriteria ketuntasan minimal (KKM). Hal tersebut dilihat dari skor rata-rata yang didapatkan setelah mendapatkan perlakuan pembelajaran dengan menggunakan Software Proteus lebih tinggi dari pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah.

5.2 IMPLIKASI

1. Dengan adanya hipotesis yang diajukan yaitu hasil belajar siswa Pemrograman Mikrokontroler kelas XII teknik Audio Video SMK Negeri 1 Sipispis dengan Menggunakan Software Proteus lebih tinggi dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), maka penerapan sistem pembelajaran dengan menggunakan *Software proteus* ini sangat di perlukan untuk menambah khasana penerapan ilmu pengetahuan dan meningkatkan kemandirian siswa dalam upaya meningkatkan hasil belajar Pemrograman Mikrokontroler
2. Apabila sistem pembelajaran dengan menggunakan Software Proteus dijalankan maka guru harus bisa menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan

menyenangkan, sehingga siswa merasa nyaman ketika mengikuti pembelajaran dan berpengaruh pada peningkatan mutu belajarnya

3. Apabila sistem pembelajaran dengan menggunakan *Software* Proteus dijalankan maka siswa harus dilatih untuk mengerjakan suatu jobsheet (lembaran kerja) agar siswa dapat terjun ke dunia kerja.
4. Semakin baik penerapan sistem pembelajaran yang digunakan misalnya sistem pembelajaran dengan menggunakan *Software* Proteus oleh guru maka hasil belajar siswa akan semakin meningkat.

5.3.SARAN

1. Agar sistem pembelajaran yang akan diterapkan di SMK Negeri 1 Sipispis diarahkan kepada sistem pembelajaran menggunakan *Software* Proteus.
2. Bagi setiap guru supaya melakukan inovasi dalam proses pembelajaran supaya tercipta pembelajaran yang menyenangkan.
3. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin menerapkan sistem pembelajaran dengan menggunakan *Software* Proteus, sebaiknya terlebih dahulu mempersiapkan fasilitas pendukung pembelajaran.