

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis komputer pada mata pelajaran elektronika terbukti lebih efektif, yaitu dengan tercapainya prestasi belajar sesuai KKM yang ditetapkan.
2. Terdapat perbedaan prestasi belajar aspek kognitif antara penggunaan media pembelajaran berbasis komputer dengan penggunaan media pembelajaran konvensional pada mata pelajaran elektronika, dengan harga F untuk "*kelompok*" diperoleh 35,14, signifikansi $0,000 < 0,05$.
3. Terdapat perbedaan prestasi belajar aspek psikomotor antara penggunaan media pembelajaran berbasis komputer dengan penggunaan media pembelajaran konvensional pada mata pelajaran elektronika, dengan harga F untuk "*kelompok*" diperoleh 66,54, signifikansi $0,000 < 0,05$.

B. Keterbatasan Penelitian

Penelitian dengan judul efektivitas media pembelajaran berbasis komputer pada mata pelajaran elektronika terhadap prestasi belajar siswa kelas XI di SMK 1 Sedayu, Bantul peneliti berusaha melakukannya dengan sebaik mungkin, namun sebaik apapun yang dilakukan oleh peneliti pada

pelaksanaan penelitian masih terdapat keterbatasan. Keterbatasan-keterbatasan tersebut antara lain:

1. pokok bahasan yang diteliti hanya menggambar teknik elektronika pada *layout* PCB untuk rangkaian catu daya yang dilakukan empat kali pertemuan pembelajaran termasuk *pretest* dan *posttest*, sehingga belum diketahui pemahaman secara keseluruhan dari mata pelajaran elektronika,
2. teknik pengambilan sampel pada penelitian ini, peneliti melakukan dengan cara *purposive sampling* dari populasi, bukan mengambil kelas secara randomisasi dari populasi sehingga baik kelas komputer maupun kelas konvensional sudah ada di dalam kelas tersebut. Penelitian ini sangat mungkin terjadi bias apabila sebelumnya terdapat pengelompokan siswa berdasarkan kelas unggulan,
3. penelitian ini hanya dibatasi untuk satu sekolah saja, yaitu SMK 1 Sedayu, Bantul yang dijadikan obyek penelitian, sehingga jika penelitian ini diterapkan pada lokasi atau sekolah lain, kemungkinan data yang diperoleh akan berbeda.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, saran-saran yang dapat diajukan sebagai bahan masukan dan pertimbangan adalah sebagai berikut:

1. guru pengampu mata pelajaran elektronika harus tanggap dengan perkembangan zaman, dan hendaknya memiliki ketertarikan untuk

memanfaatkan fasilitas pendidikan yang ada, misalnya laboratorium komputer untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran, dengan harapan tercapainya tujuan pembelajaran,

2. guru dapat menerapkan atau memilih media pembelajaran berbasis komputer sebagai media pembelajaran alternatif dalam melakukan pembelajaran pada mata pelajaran elektronika kompetensi dasar menggambar teknik elektronika dan *layout* pada PCB, dengan diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anselmus Mema. (2010). *Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry terhadap Peningkatan Prestasi Belajar IPS pada Siswa SD*. Tesis Magister. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Arief S. Sadiman, dkk. (2011). *Media Pendidikan, Pengertian Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Benny A. Pribadi. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: PT. Dian Rakyat.
- Bloom, Benjamin S. (1979). *Taxonomi of Educational Objectives, the Classification of Educational Goals*. London: Longman Group. Ltd.
- Depdiknas. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Estina Ekawati. (2008). *Pembelajaran Matematika Berbantuan ICT dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Kemampuan Afektif Siswa*. Tesis Magister. Universitas Negeri Yogyakarta.
- E. Mulyasa. (2003). *Manajemen Berbasis Sekolah*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- E. Mulyasa. (2008). *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: PT. Remajakarya Offset.
- Gay, L.R. (1987). *Educational Research, Competencies for Analysis and Application*. USA: Merrill Publishing Company.
- Giyanti Titik Wardani. (2008). *Efektifitas Pembelajaran melalui Penggunaan Media Berbasis Komputer di SMP 1 Semarang*. Tesis Magister. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hujair AH. Sanaky. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Pres.
- Isaac, Stephen, & B. Michael William. (1984). *Handbook in Research and Evaluation*. San Diego, California: Edits Publishers.
- Joko Muryanto. (2009). *Panduan Menggambar Schematic dan Mendesain PCB Menggunakan Program Proteus 6 Profesional*. Diakses dari http://adengkesuma.files.wordpress.com/cara_mendesain_pcb_menggunakan_program_proteus.pdf pada tanggal 24 juni 2012.

- Jumadi. (2010). *Pengertian dan Ruang Lingkup Elektronika*. Diakses dari [http://staff.uny.ac.id/pengertian ruang lingkup elektronika. pdf](http://staff.uny.ac.id/pengertian_ruang_lingkup_elektronika.pdf). pada tanggal 24 juni 2012.
- Made Wena. (2010). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Mc Millan, James H. (2008). *Educational Research, Fundamental for the Consumer*. USA: Pearson Education.Inc.
- Mohammad Ali. (2010). *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*. Bandung: Pustaka Cendekia Utama.
- Muchlas. (2006). *Dasar Elektronika*. Diakses dari [http://www.google.co.id/pengertian elektronika](http://www.google.co.id/pengertian_elektronika). pada tanggal 23 agustus 2012.
- Muhibbin Syah. (2008). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Nana Sujana. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nana Sudjana & Ibrahim. (2010). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Oemar Hamalik. (2007). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- R. Irlanto Sudomo. (2011). *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Pembelajaran Seni Budaya di SMP*. Tesis Magister. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rusman. (2010). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanaky, Hujair AH. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insani. Press.
- S. Eko Putro Widoyoko. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Bhineka Cipta.
- Soni Ramadhan. (2011). *Efektivitas Penggunaan Media Simulasi Virtual pada Pembelajaran Konseptual Interaktif dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Fisika dan Meminimalkan Miskonsepsi Siswa*. Diakses dari <http://repository.upi.edu/operator/upload/>. pdf. pada tanggal 6 Maret 2012.

- Sri Budiarti. (2008). *Efektifitas Multimedia Berbasis Komputer untuk Ilmu Pengetahuan SoSial Kelas IV Sekolah Dasar Percobaan di Yogyakarta*. Tesis Magister. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Stanislaus S Uyanto. (2009). *Pedoman Analisis Data dengan SPSS*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- S. Sulistiyono. (2012). Persyaratan sebelum Melakukan Ujian Anakova. Diakses dari <http://www.google.co.id/syarat/sebelum/melakukan/uji/anakova>. pada tanggal 1 Agustus 2012.
- Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syahban Rangkuti. (2011). *Mikrokontroler ATMEL AVR, Simulasi dan Praktik Menggunakan ISIS Proteus dan Code Vision AVR*. Bandung: Informatika.
- Thomas Sri Widodo. (2003). *Elektronika Dasa*. Jakarta: Salemba Teknika.
- Wahid Murni. (2010). *Evaluasi Pembelajaran Kompetensi dan Praktik*. Yogyakarta: Nuha Litera
- Wina Sanjaya. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Pendidikan*. Jakarta: Pustaka Media Group.
- (2003). *Undang-Undang SIKDIKNAS 2003*. Bandung: Fokusmedia.
- (2010). *Permendiknas No. 15 Tahun 2010*. Jakarta: Depdiknas.

