

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Terdapat perbedaan antara hasil belajar Menggambar dengan Perangkat Lunak yang menggunakan Media Tiga Dimensi (3D) siswa kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan di SMK Negeri 2 dengan hasil belajar Menggambar dengan Perangkat Lunak menggunakan media Konvensional berupa PowerPoint hal ini dibuktikan dari Uji Hipotesis dengan ketetapan $t_{hitung} > t_{tabel}$ diperoleh nilai $21,06 > 2,0106$.
2. Hasil belajar Menggambar dengan Perangkat Lunak yang menggunakan Media Tiga Dimensi (3D) pada siswa kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan di SMK Negeri 2 Meulaboh lebih tinggi dibandingkan hasil belajar Menggambar dengan Perangkat Lunak menggunakan media Konvensional berupa PowerPoint hal ini dibuktikan adanya peningkatan nilai pada kelas XI TGB I sebagai kelas Eksperimen yakni pada pre-test memperoleh 72,80 dan post-test 88,60.
3. Pembelajaran menggunakan Media Tiga Dimensi (3D) memberikan pengaruh yang berbeda secara signifikan terhadap hasil belajar menggambar dengan perangkat lunak siswa kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 2 Meulaboh.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian ini, hasil belajar Menggambar dengan Perangkat lunak siswa yang diajarkan dengan menggunakan Media Tiga Dimensi (3D) lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar Menggambar dengan Perangkat Lunak siswa yang menggunakan Media Konvensional. Dengan demikian, guru mata pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak perlu mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan Media Tiga Dimensi (3D) dalam proses belajar. Karena siswa akan berusaha memperhatikan objek yang akan dijelaskan oleh guru. Serta siswa dapat melihat tanpa harus menghayal jauh terhadap benda atau objek gambar yang akan digambar. Ini melatih siswa untuk menggambar dengan kapasitas nyata sebagai seorang desainer bangunan.

Dalam kegiatan pembelajaran menggunakan Media Tiga Dimensi, guru sebelumnya menyiapkan media Tiga Dimensi (3D) berupa benda tiruan sederhana sesuai dengan materi yang diajarkan pada setiap pertemuan. Media yang disiapkan memiliki ukuran yang sesuai benda asli namun memiliki skala yang sesuai, kemudian siswa mendapatkan penjelasan materi yang akan digambar dengan melihat media yang digunakan oleh guru. dalam prakteknya siswa menggambar dengan menggunakan perangkat lunak media yang dijelaskan oleh guru, siswa kembali menskalakan Media ini berfungsi untuk melatih siswa menggambar dengan melihat kondisi langsung dan melatih kemampuan siswa dalam memproporsikan gambar sesuai dengan kebutuhan desain juga melatih kemampuan siswa dalam menskalakan benda dilapangan.

C. Saran

Berkenaan dengan hasil penelitian yang didapatkan maka peneliti memberikan saran :

1. Kepada guru untuk tidak menggunakan media yang monoton dan terkesan apa adanya. Sebab penggunaan media yang kreatif dan komunikatif dan sesuai dengan kareakteristik siswa dapat meberikan hasil belajar yang berbeda daripada menggunakan media yang terkesan apa adanya.
2. Perlunya pelatihan bagi guru-guru Menggambar dengan Perangkat Lunak, yang belum menguasai penggunaan Media Tiga Dimensi (3D) agar dapat lebih menguasai, sebab strategi pembelajaran ini terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Agar dapat menggunakan Media Tiga Dimensi sebagai upaya peningkatan hasil belajar Menggambar dengan Perangkat Lunak guna menunjang kualitas siswa menjadi lebih baik.