BAB V
SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1. Simpulan

Dari hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan, dapat diambil simpulan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran dengan menggunakan *Sweet Home Design 3D* merupakan metode yang sangat sesuai untuk melakukan desain rumah secara efisien, terutama cocok untuk diterapkan kepada siswa SMKN 1 Percut Sei Tuan. Media ini juga sangat relevan dengan kurikulum merdeka saat ini, yang menginspirasi siswa untuk belajar sendiri sesuai dengan kebutuhan, minat, dan bakat individual mereka.
2. Ada perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar antara siswa yang mengikuti proses pembelajaran yang menggunakan *Sweet Home Design 3D*dan *Sketchup 3D*. Hal ini tercermin dari proporsi siswa yang meraih nilai diatas batas kelulusan (KKM), dimana pada *Sweet Home Design 3D* sejumlah64,29% dari total 28 siswa, yang terdiri dari 18 siswa, sementara pada *Sketchup 3D* hanya mencapai 32,14%, yang terdiri dari 10 siswa dari total 28 siswa.
3. Pada perhitungan statistik menunjukan bahwa nilai t_{hitung} (2,764) > t_{tabel} (1,673) pada taraf signifikansi 5% (H_0 ditolak) dengan rata-rata hasil belajarsiswa pada media pembelajaran *Sweet Home Design 3D* sebesar 73,18 dan media pembelajaran *Sketchup 3D* sebesar 65,34. Rata-rata hasil Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada media pembelajaran *Sweet Home Design. 3D* sebesar 78,66 dan *Sketchup 3D* Sebesar 76,16. Temuan ini mengindikasikan bahwa hasil penggunaan media pembelajaran *Sweet Home Design 3D* memberikan hasil

belajar yang lebih optimal atau lebih baik daripada penggunaan media pembelajaran *Sketchup 3D*.

5.2. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan di atas menyatakan bahwa siswa yang diajarkan dengan media pembelajaran *Sweet Home Design 3D* memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diajarkan dengan *Sketch-Up 3D*. Hasil ini menunjukkan adanya perbedaan pada hasil belajar dan kemampuan teknik gambar dalam mendesain di antara dua kelompok siswa tersebut. Pengujian hipotesis ini memiliki dampak yang baik bagi guru terkhusus pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung (APLPIG), sebagai panduan dalam merancang serta mengimplementasikan tahap pembelajaran di lingkungan sekolah. Dengan terujinya hipotesis pada penelitian ini, menjadi faktor yang dapat dipertimbangkan bagi pihak sekolah SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan Medan untuk meningkatkan kualitas pengajaran yang dijalankan oleh para guru, terutama dalam mendukung peningkatan hasil belajar dan kemampuan teknik gambar dalam mendesain rumah pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung (APLPIG). Sebagai langkah nyata, perlu adanya perubahan media pembelajaran dari penggunaan aplikasi *Sketch-Up* menjadi *Sweet Home Design 3D*. Langkah ini dianggap relevan dalam upaya mengoptimalkan tahap pembelajaran dan pencapaian hasil belajar yang lebih efektif terhadap kebutuhan siswa.

5.3. Saran

Berdasarkan temuan, kesimpulan, dan implikasi dari penelitian ini, sejumlah rekomendasi dapat diajukan sebagai berikut :

1. Bagi guru yang mengajar pada mata pelajaran APLPIG , disarankan untuk menerapkan media pembelajaran *Sweet Home Design 3D* sebagai upaya pendekatan yang relevan guna meningkatkan kemampuan teknik gambar dalam mendesain di era merdeka belajar bagi para siswa.
2. Bagi Kepala sekolah disarankan untuk mendukung guru mapel APLPIG dalam menerapkan media pembelajaran *Sweet Home Design 3D*. Tujuannya adalah supaya pelaksanaan pembelajaran bisa berjalan sesuai dengan tahapan-tahapan yang telah terencana.
3. Bagi siswa disarankan untuk menerapkan media pembelajaran *Sweet Home Design 3D* dikarenakan aplikasi ini mudah digunakan terutama bagi para pemula yang ingin belajar mendesain rumah dengan cepat.