

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Penerapan metode pembelajaran *Drill* dapat meningkatkan aktivitas belajar menggambar dengan menggunakan perangkat lunak pada siswa kelas XI TGB SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan Semester Genap Tahun Pelajaran 2018/2019.

Hal ini dapat dilihat dari hasil aktivitas belajar siswa pada siklus I dimana diperoleh sebanyak 20 orang siswa (80%) yang dalam kategori aktif sedangkan pada siklus II diperoleh 25 orang siswa (100%) yang dalam kategori aktif maka dapat dilihat bahwa peningkatan aktivitas belajar yang terjadi antara siklus I dan siklus II adalah sebesar 20 %.

2. Penerapan metode pembelajaran *Drill* dapat meningkatkan hasil belajar menggambar dengan menggunakan perangkat lunak pada siswa kelas XI TGB SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan Semester Genap Tahun Pelajaran 2018/2019.

Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada siklus I dimana diperoleh sebanyak 18 orang siswa (72%) yang dalam kategori tuntas dengan rata – rata nilai 78,8 dengan status tidak tuntas secara klasikal sedangkan pada siklus II diperoleh 25 orang siswa (100%) yang dalam kategori tuntas dengan rata – rata nilai 81,4 dengan status tuntas secara klasikal, maka dapat dilihat bahwa

peningkatan hasil belajar yang terjadi antara siklus I dan siklus II adalah sebesar 28 %.

### B. Implikasi

Berdasarkan hasil dan kesimpulan penelitian, terdapat implikasi yang positif mengenai metode pembelajaran *Drill* terhadap aktivitas dan hasil belajar mata pelajaran menggambar dengan perangkat lunak pada siswa kelas XI TGB SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan Semester Genap Tahun Pelajaran 2018/2019, yaitu:

1. Terhadap aktivitas belajar siswa, metode pembelajaran *Drill* merupakan model pembelajaran yang dirancang khusus pada proses belajar yang berkaitan dengan pengetahuan secara praktek/latihan agar siswa benar – benar dapat memahami pengetahuan secara menyeluruh dan aktif dalam pembelajaran. Metode pembelajaran Drill mampu mewadahi aktivitas belajar siswa dengan sangat baik. Kedekatan guru dan murid dapat terjalin dengan baik melalui tahap-tahap pembelajaran yang disajikan dalam metode tersebut.

Interaksi guru dengan murid terjalin dengan harmonis dan cukup mampu membuat siswa yang malu-malu bertanya berani mengajukan pertanyaan dan pendapat. Siswa dipaksa untuk berpikir kritis yang memunculkan pertanyaan dan pendapat melalui umpan balik yang diberikan guru mata pelajaran terkait materi yang diajarkan. Siswa dituntut memahami pada tahap orientasi dan presentasi, kemudian mempraktekan dan mengulang kembali apa yang diajarkan guru pada tahap latihan terstruktur, serta mengembangkan ilmu

yang didapat secara bebas melalui tahap latihan terbimbing dan mandiri.

Metode Drill berhasil meningkatkan aktivitas belajar siswa.

2. Terhadap hasil belajar siswa, metode Drill adalah model pembelajaran yang bisa dikatakan ramah pada siswa terkait teknis pelaksanaannya yang setahap demi setahap. Melalui model tersebut siswa yang masih belum mengerti pada satu tahap akan terus dibimbing sampai berhasil dan melaju ketahap selanjutnya sampai berhasil. Melalui tahap pembelajaran orientasi, presentasi, latihan terstruktur, latihan terbimbing dan latihan mandiri siswa benar-benar dimanjakan pada situasi pembelajaran yang serius namun tetap santai. Kedekatan guru dan murid juga terjalin dengan sangat baik memalui metode ini yang cukup membuat siswa percaya diri dalam mengerjakan latihan-latihan yang diberikan yang berefek pada nilai akhir yang memuaskan. Alhasil dengan semua situasi yang mampu diciptakan melalui metode pembelajaran Drill maka metode ini berhasil meningkatkan hasil belajar siswa.

### C. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi di atas, saran yang dapat diberikan untuk pelaksanaan metode pembelajaran *Drill* adalah :

1. Bagi guru dan calon guru hendaknya dalam kegiatan belajar mengajar dapat menjadikan metode pembelajaran *Drill* sebagai suatu alternatif dalam mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MDPL) untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar murid.

2. Perlunya kreatifitas guru dalam menciptakan suasana yang kondusif dan menarik dalam pembelajaran yang akan disajikan guna menarik aktivitas dan minat belajar murid.
3. Untuk penelitian lanjutan dengan variabel yang relevan, hendaknya dapat memperbaiki kekurangan yang ada pada penelitian ini untuk mendapatkan hasil yang lebih baik lagi.

