

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pembahasan yang sudah diuraikan sebelumnya, maka ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi pada mata pelajaran gambar teknik terbukti berpengaruh, yaitu dengan tercapainya hasil belajar sesuai KKM yang ditetapkan.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar aspek kognitif antara penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dengan tanpa menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi pada mata pelajaran gambar teknik, dengan nilai  $F$  untuk “kelas” diperoleh 92,734, signifikansi  $0,001 < 0,05$ .
3. Terdapat perbedaan prestasi belajar aspek psikomotor antara penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dengan tanpa menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi pada mata pelajaran gambar teknik, dengan nilai  $F$  untuk “kelas” diperoleh 92,260, signifikansi  $0,001 < 0,05$ .

## 5.2. Keterbatasan Penelitian

Penelitian yang berjudul pengaruh media pembelajaran berbasis teknologi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran gambar teknik kelas X TITL di SMK Swasta Dwiwarna Medan, 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 dasar menggambar teknik yang dilakukan empat kali pertemuan pembelajaran termasuk *posttest*, sehingga belum diketahui pemahaman secara keseluruhan dari mata pelajaran gambar teknik.
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 kontrol maupun kelas eksperimen 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 Swasta Dwiwarna Medan yang dijadikan obyek penelitian, sehingga jika penelitian ini diterapkan pada lokasi atau sekolah lain, kemungkinan data yang diperoleh akan berbeda.

### 5.3. Saran

Kesimpulan dari penelitian ini menghasilkan saran-saran yang diharapkan dapat memberikan masukan dan pertimbangan penting, yaitu:

1. Penelitian lanjutan dapat fokus pada faktor-faktor spesifik yang mungkin berkontribusi terhadap efektivitas media berbasis teknologi, misalnya dengan membandingkan jenis teknologi yang berbeda (misalnya *Augmented Reality* vs. *Game Edukasi*) atau mengkaji lebih dalam minat dan motivasi siswa sebagai variabel moderasi.
2. Guru dapat menerapkan atau memilih media pembelajaran berbasis teknologi sebagai media pembelajaran alternatif dalam melakukan pembelajaran pada mata pelajaran gambar teknik, dengan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.