

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat Perbedaan hasil belajar siswa yang diajar dengan media pembelajaran *Sketchup* dengan media pembelajaran *Autocad* pada elemen gambar teknik siswa kelas X TKP SMK Negeri 2 Medan Tahun Ajaran 2025/2026 dengan $F_{hitung} = 185,35 > F_{tabel} = 4,00$.
2. Terdapat Perbedaan hasil belajar siswa yang memiliki kreativitas belajar tinggi dengan siswa yang memiliki kreativitas belajar rendah pada elemen gambar teknik siswa kelas X TKP SMK Negeri 2 Medan Tahun Ajaran 2025/2026 dengan $F_{hitung} = 47,53 > F_{tabel} = 4,00$.
3. Terdapat interaksi antara media pembelajaran dan kreativitas belajar terhadap hasil belajar. Dimana bagi siswa yang memiliki kreativitas belajar yang tergolong tinggi ternyata media pembelajaran *Sketchup* lebih efektif, sebaliknya siswa yang memiliki kreativitas belajar yang tergolong rendah ternyata media pembelajaran *Autocad* yang lebih efektif daripada media pembelajaran *Sketchup* pada elemen gambar teknik siswa kelas X TKP SMK Negeri 2 Medan Tahun Ajaran 2025/2026 dengan Nilai $F_{hitung} = 54,45 > F_{tabel} = 4,00$.

5.2 Implikasi

Berdasarkan Kesimpulan diatas dari penelitian dan pengaruh media pembelajaran dan kreativitas pada materi Gambar teknik Konstruksi dan Perumahan di kelas X TKP SMK Negeri 2 Medan, dapat ditarik implikasinya sebagai berikut:

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran SketchUp menghasilkan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan AutoCAD pada pembelajaran gambar teknik. Hal ini mengimplikasikan bahwa guru perlu memilih media pembelajaran yang lebih visual, interaktif, dan mudah dieksplorasi oleh siswa kelas X, khususnya dalam memahami konsep dasar gambar teknik. Selain itu, penggunaan SketchUp dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran karena memungkinkan siswa untuk melihat, memanipulasi, dan mengeksplorasi objek gambar teknik secara langsung, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.
2. Temuan penelitian menunjukkan bahwa siswa dengan kreativitas belajar tinggi memiliki hasil belajar yang lebih baik dibandingkan siswa dengan kreativitas belajar rendah. Implikasi dari temuan ini adalah perlunya guru untuk merancang pembelajaran yang dapat menumbuhkan kreativitas siswa, seperti melalui tugas berbasis proyek, eksplorasi desain, dan pemberian kebebasan dalam mengembangkan ide. Guru tidak hanya berfokus pada pencapaian hasil akhir, tetapi juga pada proses berpikir kreatif yang dialami siswa selama pembelajaran gambar teknik.

3. Adanya interaksi antara media pembelajaran dan kreativitas belajar mengimplikasikan bahwa tidak semua media pembelajaran cocok untuk semua siswa. Bagi siswa dengan kreativitas belajar tinggi, penggunaan media pembelajaran *SketchUp* lebih efektif karena memberi ruang eksplorasi dan pengembangan ide. Sebaliknya, bagi siswa dengan kreativitas belajar rendah, media pembelajaran *AutoCAD* lebih efektif karena memiliki prosedur yang lebih terstruktur dan sistematis. Oleh karena itu, guru disarankan untuk menyesuaikan penggunaan media pembelajaran dengan karakteristik siswa, khususnya tingkat kreativitas belajar.

5.3 Saran

Berdasarkan temuan penelitian, kesimpulan, serta implikasi yang diperoleh, beberapa rekomendasi yang dapat diajukan adalah sebagai berikut:

1. Dalam pelaksanaan proses pembelajaran, khususnya pada elemen gambar teknik, guru dianjurkan untuk terus mengembangkan pengetahuan dan pemahaman terkait berbagai media pembelajaran agar siswa memperoleh wawasan dan media pembelajaran yang lebih efektif.
2. Siswa diharapkan lebih giat dalam belajar, serta memanfaatkan berbagai sumber belajar baik dari buku maupun internet yang berguna untuk meningkatkan hasil belajar.
3. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat memperkuat teori yang berkaitan dengan penelitian ini, sehingga media pembelajaran *Sketchup* dan kreativitas belajar siswa dapat terus dikaji dan dilihat pengaruhnya terhadap hasil belajar