

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Tingkat kecenderungan hasil praktek siswa membuat Produk Cake dan Kue Indonesia yang menggunakan media pembelajaran *Swish Max* termasuk kategori cenderung sangat baik sebesar 53,57 persen.
2. Tingkat kecenderungan hasil praktek siswa membuat Produk Cake dan Kue Indonesia yang menggunakan media pembelajaran *Power Point* termasuk kategori cenderung baik sebesar 55,17 persen.
3. Berdasarkan hasil analisis uji t menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penggunaan media pembelajaran *Swish Max* terhadap hasil praktek siswa membuat produk cake dan kue Indonesia dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $(26,77 > 1,67)$ pada taraf signifikan 5 persen. Artinya media pembelajaran *Swish Max* dapat mempengaruhi hasil praktek siswa membuat Produk Cake dan Kue Indonesia.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka dapat disarankan sebagai berikut :

1. Siswa harus aktif dan antusias mengikuti proses pembelajaran dan melakukan praktek tidak hanya disekolah tetapi juga dirumah sehingga lebih memahami materi yang diajarkan.

2. Guru seharusnya menggunakan media pembelajaran *Swish Max* pada mata pelajaran lainnya, agar siswa lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti pelajaran baik pelajaran praktek ataupun pelajaran teori.
3. Kepala Sekolah, seharusnya memfasilitasi guru dalam penggunaan media pembelajara, sehingga pembelajaran lebih menyenangkan.

