

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian pada Bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat hubungan yang positif dan berarti antara Minat Belajar dengan Hasil Belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak pada siswa kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam Tahun Ajaran 2014/2015 dengan besar korelasi $r_{X1Y} = 0.441$ dan uji keberartian diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,000 > 1.696$). Selanjutnya untuk melihat hubungan murni diperoleh koefisien korelasi parsial $r_{X1Y} = 0.523 > r_{tabel}$ dengan dengan $N = 32$ dan taraf signifikansi 5% adalah 0.349. Untuk uji keberartian korelasi parsial diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,305 > 1.696$).
2. Terdapat hubungan yang positif dan berarti antara Pengetahuan Menggambar Teknik dengan Hasil Belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak pada siswa kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam Tahun Ajaran 2014/2015 dengan besar korelasi $r_{X2Y} = 0.450$ dan uji keberartian diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,093 > 1.696$). Selanjutnya untuk melihat hubungan murni diperoleh koefisien korelasi parsial $r_{X2Y} = 0,546 > r_{tabel}$ dengan dengan $N = 32$ dan

taraf signifikansi 5% adalah 0,349. Untuk uji keberartian korelasi parsial diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,508 > 1,696$).

3. Terdapat hubungan yang positif dan berarti antara Minat Belajar dan Pengetahuan Menggambar Teknik dengan Hasil Belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak pada siswa kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam Tahun Ajaran 2014/2015 dengan besar korelasi $r_{Y(1,2)} = 0,502 > r_{tabel}$ dengan $N = 32$ pada taraf signifikansi 5% sebesar 0,349. Selanjutnya untuk uji keberartian korelasi diperoleh $F_{hitung} = 4,846 > F_{tabel}$ untuk $N = 32$ pada taraf signifikansi adalah 3,333.

B. Implikasi Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan penelitian yang ditemukan, adapun implikasi penelitian yang dapat dinyatakan mengenai Minat Belajar dan Pengetahuan Menggambar Teknik dengan Hasil Belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak yaitu:

1. Dengan diterimanya hipotesis pertama, maka upaya meningkatkan Hasil Belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak adalah dengan meningkatkan Minat Belajar siswa. Upaya yang dapat dilakukan guru adalah dengan memberikan dorongan dalam berinteraksi dengan lingkungannya, menarik perhatian siswa sewaktu mengajar, memberi petunjuk dalam melakukan aktivitas dan membuat siswa merasa senang

dalam melakukan aktivitas. Dengan adanya upaya ini, minat belajar dapat ditingkatkan.

2. Dengan diterimanya hipotesis kedua, maka upaya meningkatkan Hasil Belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak adalah dengan meningkatkan Pengetahuan Menggambar Teknik siswa. Upaya yang dapat dilakukan guru adalah memberikan latihan-latihan belajar dalam penguasaan tentang materi gambar teknik, misalnya dengan memberikan latihan menggunakan rol segitiga sepasang, sablon, rapido, jangka dengan harapan siswa lebih aktif di dalam kegiatan proses belajar di kelas, sehingga dapat mendukung hasil belajar menggambar teknik siswa.
3. Dengan diterimanya hipotesis ketiga, maka upaya meningkatkan Hasil Belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak adalah dengan meningkatkan Minat Belajar dan Pengetahuan Menggambar Teknik siswa. Upaya yang dapat dilakukan guru adalah meningkatkan kualitas pengajaran, penggunaan metode yang sesuai, salah satunya dengan menggunakan peningkatan pengetahuan siswa tentang materi pengajaran, memberikan pengarahan kepada siswa tentang pentingnya menumbuhkan minat belajar pada diri yang berhubungan dengan mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak.

C. Saran Penelitian

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi penelitian di atas, maka penulis menyarankan:

1. Dengan diperolehnya koefisien korelasi antara variabel Minat Belajar dengan Hasil Belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak sebesar 44,1%. Untuk memaksimalkan Hasil Belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak hingga 100%, penulis menyarankan untuk dilakukan penelitian berikutnya dengan variabel lain, seperti motivasi belajar dan persepsi tentang lingkungan belajar.
2. Dengan diperolehnya koefisien korelasi antara variabel Pengetahuan Menggambar Teknik dengan Hasil Belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak sebesar 45%. Untuk memaksimalkan Hasil Belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak hingga 100%, penulis menyarankan untuk dilakukan penelitian berikutnya dengan variabel lain, seperti kreativitas menggambar siswa dan sumber belajar siswa.
3. Untuk meningkatkan Hasil Belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak, diharapkan peran serta Sekolah dan Guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, memotivasi siswa, memberikan penjelasan tentang pentingnya mata pelajaran Menggambar Perangkat Lunak terhadap mata pelajaran lainnya.