

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan hasil penelitian, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Dengan penerapan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa mata pelajaran aplikasi perangkat lunak dan perancangan interior gedung di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam. Hal ini dapat dilihat dari nilai hasil observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa rata-rata nilai pada siklus I yaitu 70,0758, sedangkan pada siklus II rata-rata nilai aktivitas siswa adalah 81,43939. Dengan demikian aktivitas belajar pada siklus I dan II mengalami peningkatan secara signifikan sebanyak 16,21614%
2. Dengan penerapan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran aplikasi perangkat lunak dan perancangan interior gedung di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam. Hal ini dapat diketahui dari nilai rata-rata hasil belajar peserta didik yang mengalami peningkatan, yaitu pada akhir silus I dengan nilai rata-rata 77,33 dengan persentase ketuntasan 72,72%, sedangkan pada sikkus II diperoleh hasil belajar pada siklus II dengan nilai rata-rata 88,03 dengan persentase ketuntasan 100%. Dengan demikian hasil belajar kognitif pada siklus I dan II mengalami peningkatan signifikan sebanyak 13,8323%.

## B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan, terdapat hubungan positif antara model *Problem Based Learning* terhadap Aktivitas dan hasil belajar Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung siswa kelas XI DPIB SMK Negeri 1 Lubuk Pakam. Hal ini dapat menjadi bukti bahwa model *Problem Based Learning* dapat diterapkan pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung, terutama untuk meningkatkan Aktivitas dan hasil belajar.

Penggunaan model *Problem Based Learning* sangat tepat dalam meningkatkan Aktivitas dan hasil belajar dalam proses pembelajaran. Model *Problem Based Learning* dapat mengajak dan membawa siswa akan lebih aktif, bersemangat dalam menggali kemampuan individu, menumbuhkan rasa kepercayaan diri dengan kemampuan yang dimiliki, bertanya, antusias dalam mengerjakan soal, dan berdiskusi dalam kelompok.

Dalam proses belajar mengajar menggunakan model *Problem Based Learning*, siswa dilatih untuk mampu menggantikan bentuk persaingan dengan saling kerja sama, melibatkan siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar mereka dapat berdiskusi, menyampaikan gagasan dan konsep. Mereka memiliki rasa peduli, tanggung jawab terhadap teman lain dalam proses belajarnya.

Penilaian terhadap hasil belajar sangat penting karena dapat memberikan informasi kepada guru mengenai ketercapaian tujuan pembelajaran melalui proses belajar mengajar. Pada pembelajaran guru berperan sebagai fasilitator, selebihnya berpusat pada keaktifan siswa. Hasil belajar yang baik dapat tercapai jika guru menggunakan model pembelajaran yang sesuai dan meningkatkan aktivitas siswa

dalam penyampaian materi pembelajaran. Hubungan antara model *Problem Based Learning* terhadap aktivitas dan hasil belajar pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung berpengaruh secara signifikan. Apabila model *Problem Based Learning* diterapkan dalam pembelajaran, siswa antusias untuk mengikuti kegiatan belajar-mengajar, aktif dalam mengajukan pertanyaan kepada guru mata pelajaran, aktif dalam memberi jawaban dari pertanyaan guru mengenai materi yang diajarkan, antusias dalam melakukan percobaan menjawab soal soal yang diberikan, dan aktif dalam diskusi kelompok. Hasil penelitian membuktikan bahwa model *Problem Based Learning* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap aktivitas dan hasil belajar Aplikasi Perangkat Lunak Dan Perancangan Interior Gedung, terlihat dari rata-rata Aktivitas dan hasil belajar siswa.

### C. Saran

Adapun saran yang dapat disampaikan penulis dalam penelitian ini adalah :

1. Dalam kegiatan belajar mengajar, guru diharapkan menjadikan model *Problem Based Learning* sebagai salah satu alternatif dalam mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Diharapkan juga kepada guru supaya keterampilan dan proses pembelajaran dalam menerapkan model pembelajaran di SMKN 1 Lubuk Pakam dapat ditingkatkan.
2. Diharapkan kepada siswa untuk memiliki keaktifan belajar yang tinggi dalam menerima suatu materi pelajaran dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan juga supaya siswa mengurangi rasa jenuh dan

bosan pada saat di ruangan kelas dan lebih meningkatkan komunikasi yang baik dengan guru di SMKN 1 Lubuk Pakam.

3. Untuk sekolah, dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung diharapkan sekolah dapat menjadikan model *Problem Based Learning* ini sebagai informasi dan refrensi yang dapat digunakan guru mata pelajaran lain dalam pembelajaran.
4. Untuk peneliti selanjutnya agar bisa digunakan sebagai bahan referensi dan pembanding dalam melakukan penelitian dimasa yang akan datang.

