

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam Bab IV, maka kesimpulan dalam penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Hasil belajar Dasar Kompetensi Kejuruan (DKK) Menerapkan Ilmu Statika dan Tegangan Siswa yang Diajar dengan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw*.
2. Hasil belajar Dasar Kompetensi Kejuruan (DKK) Menerapkan Ilmu Statika dan Tegangan Siswa yang Memiliki Minat Kejuruan Tinggi Lebih Tinggi dibandingkan dengan Siswa yang Memiliki Minat Kejuruan Rendah.
3. Tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan minat kejuruan dalam mempengaruhi hasil belajar Dasar Kompetensi Kejuruan (DKK) Menerapkan Ilmu Statika dan Tegangan siswa.

#### B. Implikasi

1. Implikasi terhadap Perencanaan dan Pengembangan Model Pembelajaran

Temuan penelitian ini adalah bahwa hasil belajar Dasar Kompetensi Kejuruan (DKK) Menerapkan Ilmu Statika dan Tegangan Siswa yang Diajar dengan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw*. Hal ini memberikan petunjuk bahwa Model Pembelajaran

*Problem Based Learning* (PBL) lebih tepat digunakan dalam pembelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan (DKK) Menerapkan Ilmu Statika dan Tegangan.

Dalam model pembelajaran PBL, setiap siswa didorong untuk dapat mengkonstruksi pengetahuannya sendiri dengan cara meleburkan pengetahuan dan pengalaman yang ada dengan pengetahuan yang baru. Dalam proses pemecahan masalah yang disajikan, siswa akan mengidentifikasi dan menggali berbagai informasi yang dibutuhkan untuk menyelesaikan masalah tersebut. Dengan karakteristik yang menekankan setiap siswa untuk aktif dalam pembelajarannya, maka materi dalam PBL disusun dengan struktur yang dapat mendukung proses kemandirian belajar para siswa sehingga mereka dapat mengembangkan pemikiran kritis, pembelajaran mandiri, keterampilan dan sikap terhadap proses kelompok. Sedangkan pada model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw* lebih menekankan bagaimana siswa untuk berinteraksi sosial dan menghargai perbedaan karakteristik individu yang ada.

Berdasarkan hal tersebut, maka guru harus merancang skenario dan model pembelajaran dengan sebaik-baiknya agar kompetensi yang ingin dicapai dalam pembelajaran pada akhirnya dapat tercapai. Model pembelajaran yang dirancang juga harus memperhatikan minat kejuruan yang dimiliki oleh siswa. Model pembelajaran harus dapat menggabungkan keahlian materi dan minat kejuruan siswa. Minat kejuruan siswa akan mendorong siswa untuk mempelajari dan menguasai kompetensi-kompetensi kejuruan agar mereka benar-benar ahli di kejuruannya.

Untuk itu dalam pelaksanaan dalam pembelajaran, guru harus benar-benar terampil dan memiliki kemampuan dalam mengorganisasikan materi dan kelas. Selain mampu mendesain pembelajaran, guru juga harus mampu mengidentifikasi minat kejuruan siswa, sehingga siswa dapat optimal dalam belajarnya dan menguasai kompetensi-kompetensi kejuruan di bidangnya. Semakin tinggi minat kejuruan siswa, maka akan semakin besar dorongan siswa tersebut untuk terus belajar dan kompeten di bidangnya. Oleh karena itu, desain pembelajaran yang telah dirancang diharapkan memperhatikan minat kejuruan siswa sehingga proses pembelajaran dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan proses belajar siswa lebih bermakna.

## 2. Implikasi terhadap Guru Mata Diklat Dasar Kompetensi Kejuruan (DKK) Menerapkan Ilmu Statika dan Tegangan

Pengorganisasian dalam model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw* menuntut guru untuk lebih kreatif dan cermat dalam memimpin dan mengembangkan pembelajaran yang struktur. Dalam PBL, guru harus mampu membantu siswa untuk mengaktifkan kembali pengetahuan yang telah dimiliki siswa dan menemukan pengetahuan baru. Guru harus mampu memfasilitasi proses belajar siswa untuk menemukan pengetahuan tersebut dengan menyediakan *scaffolding* dalam pembelajaran sehingga dapat menyokong proses pembelajaran siswa.

Selain itu, guru juga harus mampu menjadi fasilitator dan pembimbing serta penasihat dalam pembelajaran. Guru harus mampu mengajak siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran dan berinteraksi dengan proses pembelajaran

kelompok. Dengan begitu, terciptalah suasana belajar kondusif yang dapat mendorong siswa untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

### 3. Implikasi terhadap Peran Guru

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw* merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered learning*). Tuntutan kedua model ini adalah dapat memberdayakan siswa dalam pembelajaran sehingga siswa turut berperan aktif dalam proses pembelajaran. Meskipun begitu, kedua model ini memiliki karakteristik masing-masing yang berbeda satu dengan yang lainnya. Oleh karena itu guru harus mampu dan terampil dalam mengaplikasikan model-model pembelajaran tersebut di dalam pembelajaran.

Model pembelajaran PBL yang bertitik pusat pada sebuah masalah, akan mendorong siswa untuk mengelaborasi dan merestrukturisasi pengetahuan mereka agar sesuai dengan masalah yang disajikan. Dengan begitu mereka akan dapat mengembangkan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah dengan skematis, keterampilan dan sikap terhadap proses kelompok, pembelajaran mandiri, pemikiran kritis, refleksi kritis, dan mengelola informasi. Sedangkan model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw* lebih menekankan bagaimana siswa untuk berinteraksi dengan lingkungan sosial kelompoknya dan menghargai perbedaan karakteristik individu. Berdasarkan hal tersebut, guru harus mampu menggabungkan keahlian materi dengan karakteristik siswa, dalam hal ini

adalah minat kejuruan siswa, sehingga dapat membentuk suasana untuk pembelajaran yang kondusif.

#### 4. Implikasi terhadap Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw* merupakan model pembelajaran inovatif yang memberdayakan siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, kedua model pembelajaran tersebut perlu diperkenalkan kepada mahasiswa-mahasiswa yang menimba ilmu di jurusan kependidikan dan yang akan menjadi calon pendidik di sekolah. Dengan mampu menguasai dan mengaplikasikan model pembelajaran tersebut, diharapkan calon pendidik memiliki kemampuan mendesain dan mengorganisasi pembelajaran yang baik, sehingga dapat mewujudkan pembelajaran yang optimal bagi peserta didik dan kepuasan bagi pengajar.

### C. Saran

1. Para guru Dasar Kompetensi Kejuruan (DKK) Menerapkan Ilmu Statika dan Tegangan disarankan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) sebagai model pembelajaran alternatif dalam pembelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan (DKK) Menerapkan Ilmu Statika dan Tegangan.
2. Hasil pembelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan (DKK) Menerapkan Ilmu Statika dan Tegangan memiliki hubungan yang sangat erat dengan minat

kejuruan. Oleh karena itu diharapkan agar guru juga sangat memperhatikan minat kejuruan yang dimiliki oleh peserta didik.

3. Peneliti yang ingin melakukan penelitian lanjutan, disarankan untuk melibatkan variabel moderator lain, seperti kemampuan berpikir logis, kemampuan fisika, IQ, dan lain-lain. Dengan begitu diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai mata diklat Dasar Kompetensi Kejuruan (DKK) Menerapkan Ilmu Statika dan Tegangan.
4. Peneliti yang ingin melakukan penelitian lanjutan, disarankan untuk menambah jumlah sampel penelitian dan jumlah waktu pelaksanaan perlakuan dalam penelitian.