

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Simpulan

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

1. Model pembelajaran kooperatif tipe NHT dan STAD memberi pengaruh yang berbeda secara signifikan terhadap hasil belajar Aplikasi Perangkat Lunak Dan Perancangan Interior Gedung (APLPIG) pada siswa kelas XI DPIB SMK Negeri 1 Balige Tahun Ajaran 2021/2022. Dimana model pembelajaran kooperatif tipe NHT lebih berpengaruh daripada STAD terhadap hasil belajar.
2. Tingkat minat belajar tinggi dan minat belajar rendah siswa memberi pengaruh yang berbeda secara signifikan terhadap hasil belajar Aplikasi Perangkat Lunak Dan Perancangan Interior Gedung (APLPIG) pada siswa kelas XI DPIB SMK Negeri 1 Balige Tahun Ajaran 2021/2022. Dimana tingkat minat tinggi lebih berpengaruh terhadap hasil belajar.
3. Tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran kooperatif tipe NHT dan STAD dan tingkat minat belajar tinggi dan minat belajar rendah terhadap hasil belajar Aplikasi Perangkat Lunak Dan Perancangan Interior Gedung (APLPIG) pada siswa kelas XI DPIB SMK Negeri 1 Balige Tahun Ajaran 2021/2022.

B. Implikasi

Dengan diterimanya hipotesis pertama maka perlu sekiranya menjadi pertimbangan bagi pihak pengelola SMK Negeri 1 Balige dalam upaya meningkatkan keterampilan mengajar guru yang dapat mendukung hasil belajar siswa khususnya hasil belajar Aplikasi Perangkat Lunak Dan Perancangan Interior Gedung (APLPIG). Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar adalah dengan mengubah model mengajar guru mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak Dan Perancangan Interior Gedung (APLPIG) dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif.

Dengan diterimanya hipotesis kedua, maka setiap penyampaian materi pelajaran guru harus memperhatikan karakteristik siswa, apakah siswa tersebut memiliki minat belajar tinggi atau minat belajar rendah yang dapat mempengaruhi hasil belajar Aplikasi Perangkat Lunak Dan Perancangan Interior Gedung (APLPIG). Strategi yang dapat dilakukan guru dalam memperbaiki minat belajar siswa adalah dengan memberikan dukungan kepada siswa untuk berusaha unggul, menyelesaikan tugas dengan baik, rasional dalam meraih keberhasilan, memberi tanggungjawab pribadi untuk sukses, dan mengarahkan siswa untuk rasio dalam meraih keberhasilan.

Dengan tidak diterimanya hipotesis ketiga yang menyatakan tidak adanya interaksi antara model pembelajaran kooperatif dan tingkat minat belajar terhadap hasil belajar siswa, maka tidak diperlukan kesesuaian antara model pembelajaran kooperatif dengan karakteristik yang dimiliki oleh siswa. Namun perlu diketahui,

bahwa bukan karena minat belajar yang membuat model pembelajaran kooperatif menjadi lebih unggul.

C. Saran

Berdasarkan hasil analisis data dan kesimpulan yang dapat dikemukakan sebelumnya, maka disarankan hal-hal sebagai berikut.

1. Dalam proses pembelajaran, guru harus lebih cermat dalam memilih dan menggunakan model pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif dapat digunakan sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dari hasil penelitian diketahui bahwa hasil belajar aplikasi perangkat lunak dan perancangan interior gedung siswa akan meningkat jika proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Selain itu, guru juga harus memperhatikan faktor internal dari siswa dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah minat belajar yang membuat siswa berkeinginan untuk meraih sesuatu. Sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.
2. Diharapkan kepada peneliti selanjutnya sebaiknya menambah jumlah sampel penelitian dengan waktu penelitian yang lebih lama sehingga generalisasi hasil penelitian benar-benar mengungkapkan kendala yang sebenarnya dalam mengatasi rendahnya hasil belajar APLPIG.
3. Diharapkan kepada peneliti selanjutnya sebaiknya menambah jumlah sampel penelitian dengan waktu penelitian yang lebih lama sehingga generalisasi hasil penelitian benar-benar mengungkapkan kendala yang

sebenarnya dalam mengatasi rendahnya hasil belajar aplikasi perangkat lunak dan perancangan interior gedung.



THE
Character Building
UNIVERSITY