

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi *Self-Efficacy* yang berupa *goal setting*, *feedback*, dan *reward* memiliki pengaruh yang positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung pada siswa kelas XI DPIB SMK Negeri 2 Binjai. Hasil dari penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penerapan *Self-Efficacy* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar dengan nilai rata-rata 83,18 lebih besar dibandingkan dengan tanpa penerapan *Self-Efficacy* dengan nilai rata-rata 70,33. Berdasarkan pengujian hipotesis menyatakan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,807 > 1,669$) yaitu berarti H_1 dapat diterima yaitu *Self-Efficacy* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar.

5.2 Implikasi

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dapat dinyatakan bahwa siswa yang diberikan penerapan *Self-Efficacy* dengan strategi *goal setting*, *feedback*, dan *reward* memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi dari pada siswa yang tidak diberikan penerapan *Self-Efficacy* dengan strategi berupa *goal setting*, *feedback*, dan *reward*.

Berdasarkan hasil hipotesis yang telah diperoleh pada penelitian ini, maka dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pihak sekolah SMK Negeri 2 Binjai dalam upaya meningkatkan keterampilan dan upaya seorang guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa terkhususnya pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung yaitu dengan melakukan beberapa strategi *Self-Efficacy* yaitu berupa *goal setting*, *feedback*, dan *reward*.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, kesimpulan serta implikasi maka dapat diberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Dalam proses pembelajaran, guru harus menambah wawasan terkait strategi pembelajaran agar siswa yang diajarkan lebih percaya diri dan menjadi aktif pada saat proses pembelajaran.
2. Kepala sekolah hendaknya menyarankan bagi setiap guru agar dapat menerapkan beberapa strategi *Self-Efficacy* yaitu berupa *goal setting*, *feedback*, dan *reward* yang telah teruji untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa.
3. Bagi guru mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung sebaiknya menjadikan strategi *Self-Efficacy* yaitu berupa *goal setting*, *feedback*, dan *reward* sebagai suatu cara untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa pada saat proses pembelajaran.

4. Bagi peneliti dan guru mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung agar lebih teliti lagi dalam hal memperhatikan siswa yang kurang percaya diri agar bisa mengejar keterlambatan proses pembelajaran.

