

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Mengacu pada temuan dari siklus I dan II, penerapan model pembelajaran *Experiential Learning* dalam elemen pembelajaran gambar teknik manufaktur di SMK Putra Anda Binjai memberikan beberapa kesimpulan berikut:

1. Penerapan model pembelajaran *Experiential Learning* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Gambar Teknik Manufaktur di kelas XI Teknik Pemesinan SMK Putra Anda Binjai. Hal ini terlihat dari peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa yang signifikan, yaitu dari 19% pada tahap pretest dengan rata-rata nilai 50,52, kemudian meningkat menjadi 48% pada siklus I dengan rata-rata nilai 70,80, dan meningkat kembali menjadi 86% pada siklus II dengan rata-rata nilai 82,42. Pada siklus II, hasil belajar siswa telah melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75 serta indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan sebesar 85% ketuntasan klasikal.
2. Penerapan model pembelajaran *Experiential Learning* mampu meningkatkan ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal. Pada tahap pretest, hanya 4 dari 21 siswa yang mencapai nilai ≥ 75 . Jumlah tersebut meningkat menjadi 10 siswa pada siklus I, dan meningkat secara signifikan menjadi 18 siswa pada siklus II, sehingga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman langsung efektif dalam membantu siswa mencapai standar ketuntasan hasil belajar pada mata pelajaran Gambar Teknik.

5.2 Saran

Mengacu pada hasil penelitian serta kesimpulan yang telah dicapai, penulis mengajukan beberapa saran berikut:

1. Bagi guru

- a. Guru disarankan menerapkan model pembelajaran *Experiential Learning* secara konsisten pada mata pelajaran Gambar Teknik Manufaktur, karena terbukti meningkatkan hasil belajar siswa hingga mencapai KKM 75.
- b. Selain itu, guru diharapkan terus mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif agar siswa lebih aktif, kreatif, dan memiliki pengalaman belajar yang bermakna.

2. Bagi siswa

Siswa diharapkan mengikuti pembelajaran dengan sungguh-sungguh dan memanfaatkan setiap tahapan *Experiential Learning* agar hasil belajar yang diperoleh optimal.

3. Bagi pihak sekolah

- a. Pihak sekolah diharapkan mendukung penerapan model pembelajaran *Experiential Learning* secara berkelanjutan guna meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Pihak sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan yang lebih optimal terhadap pelaksanaan pembelajaran Gambar Teknik Manufaktur, khususnya dengan memanfaatkan dan menyediakan fasilitas komputer yang tersedia di sekolah untuk kegiatan praktik AutoCAD. Hal ini penting karena penguasaan AutoCAD merupakan salah satu kompetensi yang sangat dibutuhkan di dunia

industri. Dengan tersedianya sarana praktik yang memadai, siswa akan memperoleh pengalaman belajar yang lebih optimal sehingga mampu meningkatkan kompetensi dan kesiapan mereka dalam memasuki dunia kerja

4. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan mengembangkan penerapan model *Experiential Learning* pada mata pelajaran atau jenjang pendidikan yang berbeda.

