

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Kesimpulan merupakan jawaban rumusan masalah dan tujuan penelitian, kesimpulan yang diperoleh setelah melakukan penelitian dan menganalisis data dari hasil penelitian adalah sebagai berikut :

1. Berdasarkan Gambar umum mengenai efektivitas implementasi praktek di laboratorium komputer tergolong dalam kategori **cukup baik** berdasarkan kelompok atau populasi yang saya teliti yaitu sebanyak 59 responden. Efektivitas implementasi praktek di laboratorium ini dilihat dari indikator perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, penilaian pembelajaran, tugas-tugas tenaga laboratorium, luas bangunan laboratorium, tata letak dan desain laboratorium, dan kelengkapan peralatan laboratorium.
2. Presentase Gambar umum mengenai prestasi belajar siswa tergolong dalam kategori **cukup baik** berdasarkan kelompok atau populasi yang saya teliti yaitu sebanyak 59 responden. Prestasi belajar siswa dilihat dari nilai hasil belajar siswa yang didapat peneliti di lapangan yang berupa data dokumentasi dari guru yang bersangkutan.

3. Terdapat sumbangan efektivitas yang positif dan signifikan dalam efektivitas implementasi praktek di laboratorium komputer terhadap prestasi belajar. Berdasarkan pada kriteria  $r$  dan koefisien korelasi, kontribusi antar variabel X dan Y tersebut termasuk dalam kategori korelasi sedang.

Jadi dapat disimpulkan secara keseluruhan adalah efektivitas implementasi praktek di laboratorium dipengaruhi oleh beberapa aspek yang diungkap, sehingga dalam hipotesis menunjukkan bahwa terdapat sumbangan efektivitas implementasi praktek di laboratorium komputer terhadap prestasi belajar siswa di SMK Negeri 1 Sukabumi.

## 5.2. Saran

Saran-saran yang dikemukakan mengenai apa yang telah diperoleh dari hasil analisis data, mudah-mudahan dapat dijadikan pertimbangan dalam sumbangan pemikiran untuk turutserta dalam meningkatkan mutu pendidikan. Berikut saran penelitian yang diajukan :

- a. Meningkatkan dan menambah fasilitas di laboratorium komputer.
- b. Mengemas pembelajaran dengan metode-metode baru di laboratorium komputer agar tidak membosankan.
- c. Memberikan kenyamanan dalam pembelajaran di laboratorium komputer.
- d. Mendorong dan memotivasi peserta didik agar lebih antusias dalam pembelajaran di laboratorium komputer.

- e. Guru dan petugas laboratorium bersama-sama aktif dalam pembelajaran dan pengelolaan laboratorium.
- f. Guru dan peserta didik bersama-sama untuk lebih meningkatkan hasil belajar agar lebih baik.

