

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1. Kesimpulan**

Merujuk pada rumusan masalah dan didasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan, penelitian ini menghasilkan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Gambaran media pembelajaran berbasis *cloud computing* persepsi siswa pada siswa Kelas XI MPK Mata Pelajaran Manajemen Perkantoran di SMK Negeri 3 Bandung dipersepsikan berada pada kategori tinggi, yang ditunjukkan oleh hasil penelitian ini bahwa indikator media pembelajaran berbasis *cloud computing* yang termasuk nilai kategori tinggi yaitu indikator pengembangan daya pikir siswa, sedangkan indikator yang memiliki kategori terendah yaitu indikator pengembangan imajinasi siswa.
2. Hasil belajar siswa Kelas XI MPK pada Mata Pelajaran Manajemen Perkantoran di SMK Negeri 3 Bandung dipersepsikan berada pada kategori baik, yang ditunjukkan oleh hasil penelitian ini bahwa indikator hasil belajar yang termasuk kategori tinggi yaitu indikator afektif, sedangkan indikator dengan kategori rendah yaitu indikator kognitif.
3. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siswa Kelas XI MPK di SMK Negeri 3 Bandung, media pembelajaran berbasis *cloud computing* mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap Hasil Belajar. Berdasarkan perhitungan dari koefisien determinasi media pembelajaran berbasis *cloud computing* berpengaruh terhadap variabel Hasil Belajar siswa Kelas XI MPK Pada Mata Pelajaran Manajemen Perkantoran di SMK Negeri 3 Bandung. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *cloud computing* memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar. Hal ini media pembelajaran yang digunakan dengan baik tentunya dapat meningkatkan Hasil Belajar siswa.

## 5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan beberapa saran yang dapat dikemukakan adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penelitian, bahwa variabel media pembelajaran berbasis *cloud computing* (X) berada pada kategori tinggi, namun pada variabel ini masih terdapat indikator yang nilainya termasuk dalam kategori rendah yaitu pengembangan imajinasi siswa, salah satu cara meningkatkan nilai pengembangan imajinasi siswa yaitu, guru dapat memberikn metode pembelajaran yang mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam aktivitas yang mendorong pada imajinasi, seperti permainan peran dalam belajar, proyek seni dan atau penulisan yang berbentuk kreatif.
2. Pada penelitian variabel hasil belajar (Y) masih terdapat indikator yang nilainya termasuk dalam kategori rendah yaitu ranah kognitif, Guru dapat melakukan pembelajaran dengan salah satu cara memberikan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa, agar siswa berkemampuan dan menguasai dalam mata pelajaran manajemen perkantoran.
3. Adanya pengaruh media pembelajaran berbasis *cloud computing* terhadap hasil belajar telah mendukung hasil-hasil penelitian sebelumnya. Bagi para peneliti yang akan melakukan penelitian lebih mendalam mengenai media pembelajaran berbasis *cloud computing* dan hasil belajar siswa, diharapkan melakukan pra penelitian dan wawancara lebih objektif dan variatif sebelum melakukan penelitian, pada pernyataan dan kuesioner lebih banyak lagi untuk mewakili suatu indikator serta tentunya dengan metode yang dirasa lebih variatif dan akurat