

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

1. Dalam penerapannya, peneliti membagi 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen peneliti memberikan *treatment* selama proses pembelajaran dan penugasan, siswa akan diminta membuat *moodboard digital* dan mengaplikasikannya pada desain rancangannya yaitu mendesain interior hunian pribadi apartemen, sedangkan untuk kelompok kontrol tidak diberikan *treatment moodboard digital* dalam proses mendesain. Berdasarkan hasil penelitian, bahwa penerapan *moodboard digital* dalam proses pembelajaran desain pada mata pelajaran desain interior di SMK N 52 Jakarta memberikan hasil yang positif dan bermanfaat bagi siswa. *Moodboard digital* membantu siswa dalam memahami konsep, memberikan kemudahan dalam proses mendesain, meningkatkan pengalaman belajar, dan memberikan manfaat secara signifikan dalam proses pembelajaran.
2. Dari hasil analisis *pre-test* dan *post-test* pada kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *moodboard digital* menunjukkan peningkatan signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol. Rata-rata nilai *pre-test* pada kelompok eksperimen sebesar 73,87 dan pada nilai *post-test* sebesar 89,27 mengalami peningkatan sebesar 15,40. Pada kelompok kontrol rata-rata nilai *pre-test* sebesar 74,20 dan nilai *post-test* sebesar 83,20 dan mengalami peningkatan sebesar 9. Kedua kelompok pada dasarnya mengalami peningkatan rata-rata nilai dari *pre-test* ke *post-test*, namun peningkatan rata-rata nilai pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Berdasarkan uji Mann-Whitney U Nilai Asymp. Sig.  $0,000 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak . Dengan demikian terdapat perbedaan signifikan dalam hasil belajar siswa antara kelompok yang menggunakan media pembelajaran *moodboard digital* dengan

kelompok yang tidak menggunakan media tersebut pada mata pelajaran desain interior.

3. Berdasarkan analisis uji N-Gain hasil perolehan N-Gain, siswa mengalami peningkatan hasil belajar dengan rata-rata gain skor yang relatif sedang karena rata-rata N-Gain skor sebesar 0,5602 berada pada rentang  $0,3 \leq G \leq 0,7$  dan mengindikasikan adanya peningkatan sedang pada hasil belajar siswa dari penerapan media pembelajaran yang diterapkan. Berdasarkan persentase N-Gain pada kelas eksperimen mengindikasikan bahwa rata-rata peningkatan hasil belajar berada pada rentang 56-75%, menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar dengan media pembelajaran *moodboard digital* pada kelas eksperimen cukup efektif.

Secara keseluruhan hasil penelitian menegaskan bahwa penerapan media pembelajaran *moodboard digital* dapat meningkatkan hasil belajar dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan bagi siswa. Dengan penerapan media pembelajaran *moodboard digital* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada aspek psikomotorik. Dengan adanya *moodboard digital*, siswa akan dimudahkan mengaplikasikan rancangannya dalam mendesain interior sebuah ruangan.

## 5.2 Implikasi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *moodboard digital* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Desain Interior di SMK N 52 Jakarta secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *moodboard digital* dapat dipertimbangkan sebagai strategi pengajaran alternatif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## 5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat diajukan untuk penerapan media pembelajaran *moodboard digital* untuk penelitian selanjutnya :

## 1. Rekomendasi Teoritis

Berdasarkan temuan penelitian, penelitian selanjutnya disarankan untuk memahami sepenuhnya mekanisme efektivitas media pembelajaran *moodboard digital*. Untuk penelitian selanjutnya dapat difokuskan pada aspek psikomotorik untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan menjadi bahan kajian lebih lanjut mengenai peningkatan hasil belajar siswa.

## 2. Rekomendasi Praktis

- a. Bagi Peneliti : peneliti disarankan untuk memperluas penelitian tentang penerapan media pembelajaran *moodboard digital* pada berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan. Hal ini penting untuk mendapatkan wawasan secara mendalam mengenai kelebihan dan kekurangan media pembelajaran moodboard digital. Selain itu, peneliti bisa mengembangkan instrumen penilaian lebih baik agar dapat menilai hasil belajar siswa lebih efektif
- b. Bagi Guru : media pembelajaran *moodboard digital* bisa menjadi alternatif media pembelajaran yang interaktif, kreatif dan menarik dalam mata pelajaran desain interior.
- c. Bagi siswa : siswa diharapkan dapat mengeksplorasi berbagai desain *moodboard digital* agar hasil *moodboard* menarik dan mengandung nilai estetika dengan penggunaan elemen visual yang beragam dan mampu mengaplikasikannya dalam desain interior.