

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Peneliti mencapai beberapa kesimpulan sebagai berikut setelah melakukan penelitian dan analisis tentang penggunaan media pembelajaran *pop-up puzzle* dalam mata pelajaran produktif Desain Pemodelan Jalan dan Jembatan di SMK Negeri 1 Cibinong:

1. Penerapan media pembelajaran *pop up puzzle* pada mata pelajaran produktif Desain Pemodelan Jalan dan Jembatan berdasarkan penilaian dari observer melalui angket observasi keterlaksanaan pembelajaran mendapatkan rata-rata keterlaksanaan pembelajaran selama dua pertemuan atau penerapan sebesar 4,26 untuk kelas kontrol dan 4,78 untuk kelas eksperimen, yang termasuk ke dalam rentang nilai 4,00 – 4,49 yaitu terlaksana dengan baik untuk kelas kontrol dan rentang 4,50 – 5,00 yaitu terlaksana dengan sangat baik untuk kelas eksperimen. Sesuai dengan penilaian dapat diartikan kegiatan pembelajaran yang diterapkan di kelas telah sesuai dengan modul ajar.
2. Hasil belajar yang didapatkan dari rata-rata Nilai *pre-test* dan *post-test* meningkat. Kelas eksperimen yang diberi perlakuan memiliki rata-rata 80,48, sedangkan kelas kontrol tanpa perawatan memiliki rata-rata 76,14. Untuk ketercapaian pembelajaran pada kelas eksperimen lebih tinggi dibanding dengan kelas kontrol.
3. Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran produktif Desain Pemodelan Jalan dan Jembatan telah terbukti meningkat dengan penggunaan media pembelajaran *pop-up puzzle*. Hasil belajar siswa dalam kelas kontrol XI DPIB 1 menunjukkan peningkatan, dengan skor 0,47, sementara kelas eksperimen XI DPIB 2 menunjukkan skor yang lebih tinggi, yaitu 0,64, menurut uji *N-Gain*, lebih dari 50% siswa mencapai KKM dan peningkatan termasuk kedalam kategori signifikan.

## 5.2 Implikasi

Berdasarkan temuan pada penelitian kali ini ditemui beberapa implikasi dalam penelitian penerapan media pembelajaran *pop up puzzle* pada mata pelajaran produktif Desain Pemodelan Jalan dan Jembatan yang ada di SMK Negeri 1 Cibinong termasuk yang berikut:

1. Penerapan media pembelajaran *pop up puzzle* menjadikan siswa merasa lebih senang dan semakin antusias dalam belajar dibandingkan dengan menggunakan media pembelajaran sederhana.
2. *Pop up puzzle* memiliki visual yang dapat menarik siswa dan visual yang sesuai dengan bentuk nyata menjadikan siswa lebih mudah dalam membayangkan kondisi pada keadaan sesungguhnya, sehingga peserta didik dapat memahami dengan baik.
3. Penerapan media pembelajaran *pop up puzzle* secara tidak langsung memberikan dampak kepada siswa siswa, yaitu siswa dapat mengingat materi yang disampaikan dengan tampilan yang menarik dan tidak jenuh serta interaktif sehingga lebih mudah dipahami.

## 5.3 Rekomendasi

Peneliti membuat beberapa rekomendasi berdasarkan hasil dan temuan penelitian seperti berikut:

1. Bagi Sekolah dan Tenaga Pendidik

Sekolah diharapkan dapat memberikan fasilitas yang diperlukan untuk mendukung media pembelajaran interaktif. Selain itu, tenaga pendidik diharapkan dapat memanfaatkan teknologi untuk berinovasi dengan media pembelajaran yang memungkinkan kegiatan belajar di kelas menjadi efektif, menarik, dan meningkatkan pemahaman siswa.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan untuk menjadi lebih aktif dan kompetitif dalam kegiatan pembelajaran, seperti menanyakan guru tentang materi yang tidak dipahami dan teman sekelas. Mereka juga diharapkan untuk menunjukkan minat dan motivasi yang lebih besar untuk belajar dan meningkatkan kreativitas dalam belajar.

### 3. Bagi Peneliti

Diharapkan bahwa peneliti akan mengambil pelajaran dari penelitian ini dan membuat persiapan yang lebih baik untuk penelitian berikutnya. Untuk peneliti lain, terutama mereka yang bekerja pada topik yang sama yaitu penerapan media pembelajaran *pop up puzzle* penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi.