BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan pada bab sebelumnya, penelitian ini dapat memaparkan jawaban rumusan masalah yang diajukan pada BAB I mengenai gambaran motivasi mengikuti kegiatan ekstrakurikuler gambar digital, gambaran hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak, serta pengaruh motivasi mengikuti ekstrakurikuler gambar digital terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran menggambar dengan perangkat lunak.

Adapun kesimpulan dari hasil penelitian mengenai "Pengaruh Motivasi Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Gambar Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak di SMK Negeri 2 Tasikmalaya" yang telah dilakukan sebagai berikut:

1. Gambaran motivasi mengikuti ekstrakurikuler gambar digital dalam penelitian ini diperoleh dari 3 indikator, yaitu adanya perhatian dan penghargaan dalam belajar, kegiatan atau materi yang menarik dalam pembelajaran, dan lingkungan belajar yang secara keseluruhan masuk ke dalam kategori "cukup baik" dengan besar persentase 32,76%. Sedangkan penjumlahan kriteria "sangat baik" dan "baik" mempunyai persentase sebanyak 34.48%, dan penjumlahan nilai kurang baik dan sangat rendah hanya memiliki nilai 32,76%. Dengan hasil tersebut diharapkan motivasi siswa dalam mengikuti ekstrakurikuler gambar digital bisa terus ditingkatkan lagi.

2. Gambaran hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak tergolong ke dalam kategori cukup baik. Gambaran tersebut dilihat dari nilai tugas menggambar bestek atau gambar kerja rumah tinggal dua lantai dengan Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) 75,00, hasilnya yaitu 44 peserta didik memperoleh nilai tugas di atas KKM, 9 peserta didik memperoleh nilai tugas sama dengan KKM, dan 5 peserta didik memperoleh nilai tugas di bawah KKM. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik sudah optimal.

3. Motivasi mengikuti kegiatan ekstrakurikuler gambar digital memberikan pengaruh sebesar 53,29% terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran menggambar dengan perangkat lunak di SMK Negeri 2 Tasikmalaya. Dari temuan tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi mengikuti kegiatan ekstrakurikuler gambar digital memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap perolehan hasil belajar siswa.

B. SARAN

1. Peserta Didik

Hendaknya lebih rutin mengikuti kegiatan ekstrakurikuler gambar digital, lebih memaksimalkan lagi dalam menggunakan fasilitas yang ada di sekolah, baik fasilitas yang ada dalam kegiatan ekstrakurikuler gambar digital, maupun fasilitas yang ada diluar ekstrakurikuler, selalu bertanya atau melakukan asistensi apabila ada materi yang tidak dimengerti untuk mengoptimalkan perolehan hasil belajar, terutama pada mata pelajaran menggambar dengan perangkat lunak.

2. Guru

Berdasarkan hasil uji kecenderungan variabel motivasi mengikuti kegiatan ekstrakurikuler gambar digital, diketahui bahwa ada indikator "adanya perhatian dan penghargaan dalam belajar", dan indikator ini masuk dalam kategori cukup baik. Guru sebagai tutor atau pembimbing mempunyai peran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal ini bisa dilakukan dengan cara lebih memperhatiakan peserta didik yang tidak mempunyai fasilitas penunjang pembelajaran pribadi seperti laptop atau komputer, dengan tujuan agar mereka tetap bisa terus berkembang dan berkarya, baik dalam hal akademik maupun non akademik, dan mereka juga bisa lebih antusias lagi dalam mengikuti Kegiatan Belajar Mengajar (KBM).

3. Penulis Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian sejenis mengenai motivasi mengikuti ekstrakurikuler terhadap hasil belajar siswa, hendaknya melakukan penelitian yang langsung mewawancarai peserta didik yang berfokus pada masalah spesifik masing-masing peserta didik. Peneliti selanjutnya juga harus memperhatikan kelemahan-kelamahan pada penelitian sebelumnya, sehingga untuk penelitian selanjutnya mendapat hasil yang lebih baik. Karena dengan adanya penelitian semacam ini, dapat memberikan gambaran betapa pentingnya motivasi mengikuti kegiatan ekstrakurikuler gambar digital terhadap hasil belajar siswa.