

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian “Pelatihan Workshop dan Seminar Dalam Upaya Meningkatkan Kompetensi Menggambar Bangunan Dengan Menggunakan Perangkat Lunak di SMK PU Negeri Bandung Provinsi Jawa Barat” dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa dengan penerapan pelatihan secara *learning by doing* dan seminar pemberian motivasi pentingnya siswa yang berkompetensi pada mata pelajaran Menggambar Bangunan menggunakan perangkat lunak, mengalami peningkatan yang cukup signifikan dari hasil uji tes awal. Penghitungan N-Gain pada kelas A diperoleh 36% (5 orang) siswa berada pada klasifikasi tinggi, 43% (6 orang) siswa pada klarifikasi sedang, dan 21% (3 orang) siswa berada pada klasifikasi rendah.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan antara penerapan hasil pelatihan *workshop* dan seminar dengan siswa yang tidak mengikuti pelatihan. Uji t diperoleh nilai $t = 2.398$ dengan derajat kebebasan $14-1 = 13$, $\alpha = 0.05$ dan diperoleh nilai Sig. (2-tailed) = $0.032 < 0.05$, Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima.

5.2. SARAN

Setelah mengetahui hasil dari penelitian ini, maka peneliti memberikan saran secara ilmu pengetahuan dan praktek, untuk lebih jelasnya dapat diuraikan sebagai berikut:

➤ Ilmu Pengetahuan

- Guru dapat memberikan inovasi yang menarik dalam kegiatan pembelajaran, berupa memberikan gambaran-gambaran hasil *AutoCAD* baik secara *soft file* maupun *blue print*.
- Guru dapat mengolah kembali bahan ajar yang diberikan kepada siswa, agar siswa lebih mengerti dan paham dalam melaksanakan kegiatan menggambar.

TRI AGUSTIAN, 2016

PELATIHAN WORKSHOP DAN SEMINAR DALAM UPAYA MENINGKATKAN KOMPETENSI MENGGAMBAR BANGUNAN DENGAN MENGGUNAKAN PERANGKAT LUNAK DI SMK PU NEGERI BANDUNG PROVINSI JAWA BARAT

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Guru perlu sering memberikan penguatan dan dorongan secara moril kepada siswa agar para siswa selalu terjaga semangat dengan jiwa berkompeten, dalam menjalani kegiatan pembelajaran.
- Siswa perlu diberikan kegiatan tugas rumah agar kompetensi siswa tersebut selalu terlatih dalam kemampuan menggambar.
- Menetapkan target pencapaian tertinggi dalam setiap mengikuti kegiatan pembelajaran,
- Siswa lebih meningkatkan produktivitas dan kompetensinya dalam bekerja maupun belajar di Sekolah,
- Menetapkan target pencapaian tertinggi dalam setiap mengikuti kegiatan pembelajaran,
- Siswa harus selalu berani mencoba mengambil keputusan dan percaya diri atas pekerjaan yang dikerjakan,
- Selalu meningkatkan lagi usaha dan do'a dalam setiap menghadapi kesulitan dalam belajar.

➤ **Praktek**

- Untuk Peneliti selanjutnya, berdasarkan dari hasil gambaran penelitian pelatihan *workhop* dan seminar, alangkah baiknya aspek penelitian pada sikap internal siswa lebih di perhatikan. Karena setiap siswa memiliki karakteristik yang berbeda-beda, Sehingga menjadi tantangan bagi peneliti untuk mencari solusi dalam pemecahan masalah yang bersifat individual. Dalam menggambar perangkat lunak terdapat banyak cara dalam mengaplikasikan program tersebut, oleh karena itu peneliti harus merumuskan langkah-langkah dalam pengerjaan menggambar menjadi beberapa langkah terbaik, agar siswa SMK mudah paham dan lebih menerapkan langkah tersebut dalam pengerjaan menggambar di Sekolah maupun di Lapangan.
- Selalu menerapkan Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3),
- Karena pelatihan *workshop* dan seminar dalam penelitian ini terbatas untuk Kompetensi Tingkat 1 (satu) pada jenjang siswa Sekolah Menengah Kejuruan,

alangkah baiknya pada mata pelajaran perangkat lunak, siswa hanya diberikan dasar menggambar berupa bentuk dan selalu dilatih secara berulang.

