

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan perolehan data dari hasil penelitian, hasil belajar pada kelas eksperimen yang menggunakan media interaktif *games* dan *drill* berbasis komputer lebih tinggi dibandingkan hasil belajar siswa yang berada pada kelas kontrol. Hal tersebut dapat dilihat dari aspek pengetahuan (C1), aspek pemahaman (C2), maupun aspek penerapan (C3). Secara umum dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif *games* dan *drill* berbasis komputer memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS di kelas XI SMK Negeri 48 Jakarta Timur. Secara khusus, kesimpulan penelitian dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Penggunaan media interaktif *games* dan *drill* berbasis komputer memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek pengetahuan dalam mata pelajaran IPS di kelas XI SMK Negeri 48 Jakarta Timur.
2. Penggunaan media interaktif *games* dan *drill* berbasis komputer memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek pemahaman dalam mata pelajaran IPS di kelas XI SMK Negeri 48 Jakarta Timur.
3. Penggunaan media interaktif *games* dan *drill* berbasis komputer memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek penerapan dalam mata pelajaran IPS di kelas XI SMK Negeri 48 Jakarta Timur.

Ada beberapa faktor penghambat yaitu kesiapan siswa dalam menerima materi, kondisi fisik siswa, bagaimana fasilitas tersedia, dan juga bagaimana seorang guru mengemas materi ajar menjadi sebuah media pembelajaran yang baru, unik dan mendorong siswa untuk termotivasi dalam melakukan kegiatan pembelajaran pada seluruh mata pelajaran yang dalam penelitian ini khususnya mata pelajaran IPS.

## **B. Saran**

Hasil penelitian ini memberikan gambaran kepada semua pihak, baik untuk peneliti sendiri, pihak sekolah, guru, siswa, maupun tenaga kependidikan dan pengembang media pembelajaran. Peneliti mencoba memberikan saran bagi Praktisi Pendidikan (Guru), Siswa/i SMK Negeri 48 Jakarta Timur, dan SMK Negeri 48 Jakarta Timur.

### **1. Praktisi Pendidikan (Guru)**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif kepada praktisi pendidikan (guru) agar dapat meningkatkan kualitas pengajarannya dengan memanfaatkan media pembelajaran berupa media interaktif *games* dan *drill* berbasis komputer sehingga proses pembelajaran akan berjalan dengan lebih efektif dan efisien. Selain itu media interaktif *games* dan *drill* berbasis komputer bisa menjadi pilihan yang sesuai dengan konsep pembelajaran mandiri.

Peneliti menyarankan kepada para praktisi pendidikan agar dapat melatih kemampuan untuk merancang dan membuat media pembelajaran berbasis komputer. Bisa memulainya dengan membuat media dengan menggunakan *software-software* yang mudah misalnya *powerpoint*. Selain itu para praktisi pendidikan juga bisa bekerjasama dengan para perancang media untuk membuat media pembelajaran berbasis komputer.

### **2. Siswa/i SMK Negeri 48 Jakarta Timur**

Penelitian ini menitik beratkan pada hasil belajar siswa, untuk meningkatkan hasil belajar siswa tersebut maka harus didukung oleh kemampuan dari siswa itu sendiri. Kemampuan siswa akan terbentuk dengan adanya faktor pendukung pembelajaran. Dengan adanya pembelajaran menggunakan media interaktif *games* dan *drill* berbasis komputer

### **3. SMK Negeri 48 Jakarta Timur**

Mengingat besarnya potensi yang dimiliki oleh siswa SMK Negeri 48 Jakarta Timur yang memiliki kualifikasi di atas rata-rata dan terbaik diantara sekolah menengah kejuruan negeri lainnya yang ada di Jakarta Timur,

pengembangan metode pembelajaran sangat baik untuk dicoba dan dilakukan mengingat perkembangan zaman dan era globalisasi yang menuntut siswa untuk lebih meningkatkan taraf serta gaya belajar mereka agar dapat bersaing secara global bukan lagi di tingkat daerah ataupun nasional. Media interaktif berbasis komputer dalam pembelajaran adalah salah satu cara dari sekian cara bagaimana mengembangkan metode pembelajaran serta potensi yang dimiliki oleh siswa, karena apabila potensi tidak diasah maka akan sia-sia.

