

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian “Pengaruh Penggunaan *Software SketchUp* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Gambar Interior Dan Exterior Bangunan Gedung Jurusan Teknik Gambar Bangunan Di SMK Negeri 2 Kota Tasikmalaya” dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa penggunaan *software SketchUp* pada mata pelajaran GIEBG , dilihat dari tanggapan siswa ,memiliki peranan yang baik dalam proses pembelajaran GIEBG. Dengan hasil tersebut diharapkan penggunaan *software SketchUp* pada mata pelajaran GIEBG lebih ditingkatkan lagi agar tujuan pembelajaran GIEBG bisa lebih mudah tercapai dengan lebih baik lagi.
2. Penelitian menunjukkan hasil bahwa motivasi belajar siswa kelas XI Jurusan Teknik Gambar Bangunan dalam pembelajaran GIEBG dengan penggunaan *software SketchUp* yang berfokus pada motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik memiliki kondisi yang sangat baik. Dengan hasil tersebut diharapkan penggunaan *software SketchUp* ini terus menjaga dan meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran GIEBG.
3. Pada penelitian ini penggunaan *software SketchUp* memberikan pengaruh yang sedang terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran GIEBG. Dengan ini penggunaan *software SketchUp* dapat mempengaruhi dan meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran di mata pelajaran GIEBG karena dengan motivasi belajar siswa yang meningkat dapat membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti dan menyelesaikan tugas mata pelajaran GIEBG dengan perolehan yang lebih baik.

B. Saran

Setelah hasil dari penelitian ini diketahui, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Bagi pihak SMK Negeri 2 Kota Tasikmalaya, sebagai berikut :
 - a) Penggunaan *software SketchUp* bisa tetap digunakan sebagai media untuk meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya kelas XI jurusan Teknik Gambar Bangunan pada mata pelajaran GIEBG.
 - b) Dapat meningkatkan lagi proses pembelajaran dan lebih meningkatkan lagi motivasi belajar siswa agar lebih bersemangat dalam menjalani proses pembelajaran setiap harinya dan memperoleh hasil belajar yang lebih baik lagi,
2. Bagi Guru, sebagai berikut :
 - a) Dapat lebih meningkatkan keahliannya dalam menggunakan *software SketchUp* untuk lebih jauh melakukan pembelajaran GIEBG dengan penggunaan *software SketchUp* bisa dengan menggunakan buku panduan *software SketchUp* atau mengikuti privat.
 - b) Perlu lebih melatih lagi siswa yang kurang memahami dan mengoperasikan *software SketchUp* dengan mengadakan pelajaran tambahan tentang penggunaan *software SketchUp* setelah pulang sekolah untuk membantu memudahkan siswa dalam mengerjakan berbagai tugas dalam mata pelajaran GIEBG sehingga siswa tersebut bisa lebih meningkat motivasi belajarnya.
3. Bagi Siswa, dari hasil pengukuran pada penelitian ini tentang motivasi belajar siswa didapat temuan bahwa siswa kelas XI Jurusan Teknik Gambar Bangunan mendapatkan hasil yang sangat baik dalam pembelajaran mata pelajaran GIEBG dengan bantuan penggunaan *software SketchUp*. Maka dengan ini diharapkan bagi siswa agar dapat
 - a) Meningkatkan lagi pengetahuan tentang penggunaan *software SketchUp* bisa dengan bantuan informasi di internet dan *video tutorial*,
 - b) Melatih lagi kemampuan dan kemahiran dalam mengoperasikan *software SketchUp* dengan mengikuti privat atau pelajaran tambahan yang diadakan oleh guru,

4. Bagi Peneliti selanjutnya yang akan meneliti penelitian sejenis mengenai pengaruh penggunaan *software SketchUp* terhadap motivasi belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran GIEBG, sebagai berikut :
 - a) Melakukan penelitian berupa penelitian deskriptif atau yang berfokus pada motivasi belajar siswa bisa dengan bantuan *software* gambar tiga dimensi lainnya seperti *3Dmax*, *Revit*, dan *Archicad* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa,
 - b) Peneliti selanjutnya juga harus memperhatikan kelemahan-kelemahan pada penelitian sebelumnya, sehingga untuk penelitian selanjutnya mendapat hasil yang lebih baik.