BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

1. Proses pembelajaran menggunakan media software *AutoCAD* melalui metode *reinforcement learning* dalam mata pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak, siswa mampu menggunakan perintah-perintah *AutoCAD* dengan lancar dan mudah. *Model of environment* kelas terlihat kondusif dan siswa mulai menemukan cara-cara efektif dalam menggambar denah menggunakan *AutoCAD*. Hal ini merupakan proses yang baik dalam pengembangan *model of environment* yang mampu mencapai *maximal reward*.
2. Hasil pembelajaran menggambar dengan perangkat lunak menggunakan metode *reinforcement learning* pada kelas XI TGB 3 semester 1 SMK Negeri 1 Sumedang:
 - a. Mampu meningkatkan nilai rata-rata kelas mengalami kenaikan dari siklus 1 hingga siklus 3, meskipun nilai KKM awal untuk siklus 1 adalah 74. Pada siklus 1 ke siklus 2 naik menjadi 82 atau mengalami kenaikan sebesar naik $\uparrow 7,9$ (10,72%). Selanjutnya, dari siklus 2 (82) ke siklus 3 naik menjadi 86,4 atau mengalami kenaikan sebesar $\uparrow 4,3$ (5,25%).
 - b. Kriteria ketuntasan menyelesaikan gambar denah (6x45 menit) pada siklus 1, 2, dan 3 siswa mampu menyelesaikan tugas gambar denah sesuai dengan jadwal. Alokasi waktu setiap menggambar denah adalah sama, akan tetapi setiap gambar denah pada siklus 1, 2, dan 3 memiliki tingkat kesulitan yang berbeda, perbedaan ini terlihat dari luas rumah, susunan ruang dan jumlah ruang.
 - c. Berdasarkan nilai hasil menggambar yang menunjukkan peningkatan pada siklus 1 sampai siklus 3, maka dapat

disimpulkan bahwa penggunaan Metode *Reinforcement Learning* mampu meningkatkan keterampilan menggambar siswa dalam mata pelajaran menggambar dengan perangkat lunak.

3. Metode *Reinforcement Learning* ini digunakan dengan tujuan agar siswa mampu memilih atau mencari tindakan apa yang akan dilakukan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam menggambar dengan perangkat lunak *AutoCAD*, guru memberikan beberapa cara dalam penggambaran, lalu siswa memilih cara apa yang akan digunakan dengan efektif dalam menggambar. Apabila siswa menggunakan cara yang dianggap efektif, selanjutnya guru akan melakukan apresiasi dan melakukan penguatan agar cara tersebut terus digunakan.

5.2. Saran

1. Untuk lebih mengoptimalkan pembelajaran, guru disarankan untuk lebih berinisiatif dalam menggunakan berbagai macam metode pembelajaran inovatif dalam kegiatan pembelajaran di kelas, terutama metode *reinforcement learning*, karena metode ini mampu meningkatkan keterampilan dalam menggambar dengan perangkat lunak *AutoCAD*.
2. Siswa disarankan untuk meningkatkan keterampilan menggambar dengan cara membiasakan diri untuk mencari cara yang efektif dalam menggambar dengan perangkat lunak *AutoCAD*.