

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Bedasarkan analisis data yang diperoleh selama penelitian, dapat diambil kesimpulan secara umum bahwa motivasi mempengaruhi kompetensi siswa pada siswa Kompetensi Keahlian Multimedia dan siswa Kompetensi Keahlian Animasi. Motivasi siswa yang tinggi akan membuat siswa bersemangat dalam membuat produk, namun motivasi siswa yang rendah akan membuat siswa menjadi malas dalam membuat produk sehingga berpengaruh terhadap hasil akhir produk. Hasil tersebut dapat terlihat dari analisis deskripsi yang telah dilakukan melalui motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik siswa, kompetensi yang dimiliki siswa, dan pengaruh motivasi terhadap kompetensi yang dimiliki siswa.

1. Ditinjau dari motivasi siswa dalam membuat produk, siswa yang termotivasi secara intrinsik akan mempersiapkan segala kebutuhannya sebelum membuat produk dan siswa yang termotivasi secara ekstrinsik akan berusaha membuat produk seagung mungkin untuk agar mendapatkan penghargaan dari guru dan menuntaskan tugas akhirnya sehingga ia bisa naik kelas.
2. Ditinjau dari kompetensi yang dimiliki siswa, siswa pada Kompetensi Keahlian Multimedia memiliki kompetensi yang lebih rendah dibandingkan kompetensi yang siswa Kompetensi Keahlian Animasi. Hal ini dipengaruhi beberapa faktor diantaranya kurangnya fasilitas yang dimiliki oleh siswa sehingga siswa merasa malu jika harus mengerjakan tugas di laboratorium komputer sekolah. Penyebab lain dikarenakan kurangnya pengetahuan siswa mengenai kompetensi yang sedang ia tekuni, sehingga siswa tidak memahami produk apa yang seharusnya ia buat sesuai dengan Kompetensi Keahlian yang sedang ia tekuni.
3. Ditinjau dari motivasi siswa terhadap kompetensi yang dimiliki siswa, siswa yang termotivasi cenderung akan bersemangat membuat produk dan akan terus bertanya kepada siapapun mengenai produk buatannya. Meskipun

beberapa siswa tidak begitu mengerti aplikasi-aplikasi yang digunakan untuk membuat produk, bahkan ada beberapa siswa yang berasumsi bahwa membuat produk itu sulit, namun karena dukungan dari Orangtua dan orang-orang disekitarnya siswa mampu mengerjakan produk dengan baik. Dengan begitu, motivasi berpengaruh terhadap kompetensi siswa dalam membuat produk.

B. Saran

1. Guru

Guru hendaknya memberitahukan siswa pada setiap awal pembelajaran sehingga siswa mengetahui kompetensi yang akan ia miliki. Guru pula harus dapat membimbing siswa dalam membuat produk sehingga produk yang dibuat siswa akan sesuai dengan kebutuhan pada dunia usaha dan dunia industri. Pemberian penghargaan berupa pujian mengenai produk siswa pun sangat dibutuhkan siswa sehingga siswa akan lebih termotivasi dalam membuat produk. Terlebih, beberapa siswa sangat menginginkan jika gurunya melihat produk buatannya dan memberikan saran agar produk buatannya menjadi lebih baik lagi.

2. Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini bisa menjadi bahan kajian dan inspirasi bagi peneliti selanjutnya, dan bagi yang berminat untuk mempelajari Kurikulum Berbasis Kompetensi terutama pada proses pembuatan Produk pada Program Keahlian Teknik Komputer dan Informatika. Diharapkan untuk peneliti selanjutnya untuk lebih kreatif dalam mengembangkan dan mengkombinasikan Kurikulum Berbasis Kompetensi tersebut guna meningkatkan kualitas dan tercapainya tujuan pembelajaran.