

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan dari hasil pengolahan dan analisis data yang telah dilakukan dan dibahas pada bab sebelumnya, maka diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Persentase Pencapaian Kompetensi menggambar digital siswa pada aspek persiapan kerja adalah 90%
2. Persentase Pencapaian Kompetensi menggambar digital siswa pada aspek Proses (sistematika dan cara kerja) adalah 65,78%
3. Persentase Pencapaian Kompetensi menggambar digital siswa pada aspek Hasil Kerja adalah 79,90%
4. Persentase Pencapaian Kompetensi menggambar digital siswa pada aspek Sikap Kerja adalah 78,67%
5. Persentase Pencapaian Kompetensi menggambar digital siswa pada aspek Waktu adalah 69%

Maka dapat disimpulkan bahwa Siswa kelas XII SMKN 1 Sumedang sudah dapat memahami kompetensi menggambar digital berdasarkan tuntutan dunia kerja dengan rata-rata 76,6% dari semua aspek yang diteliti di ujikan dengan kriteria kuat (tinggi).

B. Implikasi

Penelitian ini menghasilkan implikasi sebagai berikut:

1. Kompetensi menggambar digital menjadi bekal dan modal siswa untuk mengembangkan diri baik untuk melanjutkan ke bidang pendidikan yang lebih tinggi maupun untuk memasuki dunia usaha/industri.
2. Dalam pemenuhan kompetensi berdasarkan tuntutan dunia kerja dapat dijadikan acuan untuk melihat kesiapan kerja siswa memasuki dunia usaha/industri yang dapat dilihat dari berbagai aspek yang mendukung kompetensi tersebut.

C. Rekomendasi

Adapun rekomendasi pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi siswa untuk meningkatkan kompetensi menggambar digital berdasarkan tuntutan dunia kerja terutama pada pengaplikasian

K3LH dalam bekerja dan pelaksanaan penggambaran agar siswa dapat melanjutkan ke dunia usaha/industri.

2. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan guru untuk melihat kemampuan siswa dalam pemenuhan kompetensi menggambar digital berdasarkan tuntutan dunia kerja.
3. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumbangan pemikiran kepada pihak sekolah untuk meningkatkan kompetensi menggambar digital berdasarkan tuntutan dunia kerja terutama dalam sarana penunjang yang digunakan.
4. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam penelitian tentang tingkat pemenuhan kompetensi menggambar digital berdasarkan tuntutan dunia kerja.
5. Selain dari tingkat pemenuhan kompetensi, terdapat beberapa faktor lain yang dapat mempengaruhi pemenuhan kompetensi berdasarkan tuntutan dunia kerja, maka dari itu perlu dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai faktor yang dapat mempengaruhi pemenuhan kompetensi berdasarkan dunia kerja.