

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang sudah dipaparkan, berikut adalah kesimpulan dari hasil penelitian ini:

1. Efikasi diri yang dimiliki oleh siswa kelas XI DPIB tahun ajaran 2021-2022 pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung secara umum berada pada kategori **tinggi** dilihat dari aspek *magnitude*, *strength*, inisiatif, dan usaha. Hal ini menggambarkan bahwa siswa memiliki keyakinan terhadap kemampuannya dalam bertahan dan menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya, memiliki kemauan yang sangat tinggi untuk bertanya dan mempelajari materi, serta berusaha sebisa mungkin untuk mengatasi kendala dalam pembelajaran. Namun perlu dilakukan tindakan untuk mengoptimalkan keyakinan siswa terhadap kemampuannya dalam menyelesaikan tugas yang dianggap sulit karena aspek *magnitude* pada efikasi diri siswa memiliki peringkat terendah dibandingkan dengan ketiga aspek lainnya.
2. Hasil belajar siswa kelas XI DPIB tahun ajaran 2021-2022 pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung berada pada kategori dengan kecenderungan **sedang** sampai **tinggi**. Mayoritas siswa mampu memperoleh nilai melampaui KKM yang telah ditetapkan. Siswa memiliki keterampilan dalam mengoperasikan perangkat lunak Sketchup namun pengetahuan yang dimiliki masih terbatas terutama dalam hal mengatur tampilan kerja serta pemahaman mengenai fungsi dari beragam *tools* untuk membuat dan memodifikasi objek pada Sketchup.
3. Terdapat pengaruh yang **positif** dan **signifikan** antara efikasi diri dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung. Hal ini berarti semakin tinggi efikasi diri siswa maka hasil belajarnya akan semakin tinggi. Namun, pengaruh efikasi diri terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung termasuk rendah dikarenakan hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor lain seperti kondisi fisik dan kemampuan yang dimiliki siswa.

5.2 Implikasi

Berikut adalah implikasi berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan:

1. Hasil penelitian mengenai gambaran efikasi diri siswa kelas XI DPIB tahun ajaran 2021-2022 pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung menunjukkan bahwa siswa dapat memiliki efikasi diri yang tinggi dikarenakan keyakinannya atas kemampuan yang dimiliki didukung oleh inisiatif dan usaha yang

maksimal dari diri sendiri sehingga siswa dapat bertahan dan menyelesaikan tugas yang diberikan dengan sebaik mungkin dan tepat waktu.

2. Hasil penelitian mengenai hasil belajar siswa kelas XI DPIB tahun ajaran 2021-2022 pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung menunjukkan bahwa siswa memiliki hasil belajar yang cukup baik melalui perolehan nilai akhir yang telah melampaui KKM dengan kategori sedang dan tinggi. Hasil ini dapat diperoleh karena siswa selalu berusaha secara maksimal untuk menyelesaikan tugas yang diberikan dengan sebaik mungkin dan tepat waktu.
3. Hasil penelitian mengenai pengaruh efikasi diri terhadap hasil belajar siswa kelas XI DPIB tahun ajaran 2021-2022 pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung menunjukkan bahwa efikasi diri memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini berarti bahwa semakin tinggi efikasi diri yang dimiliki oleh siswa maka semakin tinggi pula hasil belajar yang dapat diperolehnya. Siswa yang yakin terhadap kemampuan dirinya, mampu bertahan dalam mengerjakan tugas yang diberikan, memiliki inisiatif tinggi, dan selalu berusaha semaksimal mungkin dalam menyelesaikan tugas yang diberikan akan memiliki efikasi diri yang tinggi sehingga memperoleh hasil belajar yang optimal.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan yang telah dijabarkan, berikut adalah rekomendasi yang peneliti usulkan:

1. Siswa

Kepercayaan diri siswa terhadap kemampuannya dalam mengerjakan tugas yang dianggap sulit masih belum optimal sehingga siswa dapat meningkatkannya dengan cara memetakan tugas berdasarkan tingkat kesulitannya serta melatih diri secara rutin dan bertahap mulai dari mengerjakan tugas yang dianggap sedikit sulit sampai tugas yang dianggap sangat sulit. Melatih diri secara rutin dan bertahap dapat membuat siswa terbiasa dan belajar sedikit demi sedikit sehingga tidak terlalu berat untuk mempelajari tugas yang dianggap sulit. Selain itu, mengerjakan tugas secara berkelompok bersama teman yang dapat mengerjakan tugas sulit dengan baik juga dapat dilakukan sebagai wadah diskusi dan motivasi untuk mendorong diri agar terus belajar.

2. Guru

Guru diharapkan dapat memberikan umpan balik terhadap tugas penggambaran 3D yang telah dikerjakan oleh siswa secara berkala, terfokus, dan spesifik sehingga siswa dapat lebih terarah dalam mengevaluasi dan memperbaiki diri. Guru juga dapat melakukan penguatan kepada siswa yang berkemampuan rendah dengan cara meningkatkan kesulitan tugas secara bertahap berdasarkan evaluasi pencapaian siswa sebelumnya. Sementara itu, untuk meningkatkan pengetahuan siswa yang masih terbatas pada perangkat lunak Sketchup dapat dilakukan dengan memberikan tugas gambar dengan bentuk yang lebih dinamis dan beragam sehingga siswa dapat mempelajari lebih banyak *tools* pada Sketchup serta menyeimbangkan pemberian materi secara praktek dan teori mengenai perangkat lunak Sketchup karena siswa banyak terkecoh dalam mengisi pertanyaan dasar pada tes pengetahuan.

3. SMKN 1 Cibinong

Hasil belajar yang baik tidak dapat dihasilkan oleh siswa yang tidak memiliki kemampuan yang baik meskipun efikasi dirinya tinggi. Kemampuan siswa dalam menggambar 3D menggunakan perangkat lunak Sketchup tidak terlepas dari ketersediaan fasilitas untuk mempelajari perangkat lunak tersebut. Pihak sekolah diharapkan dapat memfasilitasi siswa dengan fasilitas belajar yang memadai seperti tersedianya satu komputer untuk satu siswa saat pembelajaran sehingga siswa dapat lebih nyaman dan berkonsentrasi untuk mempelajari cara menggambar 3D dengan perangkat lunak Sketchup.

4. Penelitian Selanjutnya

Peneliti yang nantinya akan melakukan penelitian serupa diharapkan dapat menyertakan kemampuan siswa sebagai variabel untuk diteliti karena kemampuan siswa memiliki andil terhadap hasil belajar mata pelajaran produktif seperti Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung.