

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan dari bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan model *Self-Directed Learning* dengan media video animasi *SketchCa* dilakukan di kelas X DPIB 3 SMK Negeri 1 Sumedang dengan menggunakan pendekatan *Students Thinking Independently* atau siswa berpikir mandiri. Pada pelaksanaannya, dilakukan empat tahapan yaitu perencanaan, penerapan, pengawasan dan evaluasi yang sesuai dengan model *Self-Directed Learning*. Berdasarkan pengamatan di kelas, penerapan model *Self-Directed Learning* pada siswa masuk pada kategori *Moderately Self-Directed Learners* atau siswa dengan tingkat pembelajaran *Self-Directed* sedang.
2. Berdasarkan uji *N-Gain* yang dilakukan, kelas eksperimen memiliki rata-rata peningkatan pemahaman lebih tinggi daripada kelas kontrol dengan kategori sedang. Dari hasil uji hipotesis dengan uji-t menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dari rata-rata peningkatan pemahaman antara kelas eksperimen menggunakan model *Self-Directed Learning* dan media video animasi *SketchCa* serta kelas kontrol dengan model *Teacher Centered Learning* pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung. Hal ini dikarenakan pembelajaran gambar potongan memerlukan bantuan media yang dapat memvisualisasikan objek yang sulit sehingga dapat dengan mudah dipahami siswa.

## 5.2 Implikasi

Penelitian mengenai penerapan model *Self-Directed Learning* dengan media video animasi *SketchCa* di SMK Negeri 1 Sumedang memberikan beberapa implikasi, diantaranya:

1. Penerapan model *Self-Directed Learning* mampu meningkatkan pemahaman siswa pada materi gambar potongan, dengan demikian model ini dapat menjadi alternatif untuk digunakan dalam proses pembelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung sehingga pemahaman siswa dapat terus meningkat dan memunculkan pribadi yang mandiri.
2. Penggunaan media video animasi *SketchCa* juga membantu memudahkan siswa dalam mempelajari materi yang memerlukan pemahaman visual, khususnya pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung serta mata pelajaran produktif lain dapat menggunakan media pembelajaran ini.
3. Penerapan model *Self-Directed Learning* dengan media video animasi *SketchCa* dapat memberikan kemudahan bagi guru untuk menyampaikan materi pembelajaran di kelas sehingga mempermudah siswa dalam memahami materi.

## 5.3 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pemahaman yang lebih tinggi dari penerapan model *Self-Directed Learning* dibandingkan dengan model *Teacher Centered Learning* pada pembelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung di SMK Negeri 1 Sumedang, sehingga peneliti memberikan beberapa rekomendasi sebagai berikut:

1. Bagi siswa
  - a. Siswa dapat melaksanakan pembelajaran mandiri dengan bantuan teknologi digital seperti gawai, laptop dan lain-lain, sehingga siswa dituntut lebih aktif dalam belajar untuk menghindari ketertinggalan yang dapat menghambat perkembangan *skill*.

- b. Siswa dapat lebih adaptif dengan media pembelajaran digital sehingga dapat terbiasa dalam pembelajaran berbasis literasi digital.
  - c. Untuk mendukung pembelajaran *Self-Directed Learning*, siswa dapat memanfaatkan video pembelajaran daring sesuai dengan arahan dari guru.
2. Bagi guru
- a. Pembelajaran secara mandiri dapat dijadikan sebagai alternatif dalam pembelajaran yang membutuhkan waktu lama sehingga semua materi pelajaran dalam satu semester dapat tersampaikan secara menyeluruh kepada siswa.
  - b. Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi digital sangat diperlukan untuk membantu proses pemahaman visual siswa seperti pada materi konstruksi atap, pondasi dan lain-lain.
  - c. Guru dengan keterbatasan kemampuan digital dapat memberikan tambahan sumber belajar berbasis literasi digital untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar.
3. Bagi sekolah
- a. Penyediaan fasilitas pendukung pembelajaran sangat diperlukan untuk proses pembelajaran di tengah pesatnya kemajuan teknologi. Salah satunya penyediaan jaringan internet yang dapat dijangkau semua kelas, sehingga siswa dapat mengakses pembelajaran digital dengan mudah.
  - b. Sekolah berperan penting dalam keberlangsungan pendidikan di era yang semakin maju sehingga perlu menjadi wadah yang selalu *update* agar lulusannya dapat diserap dunia kerja dengan cepat. Salah satunya dengan memperbanyak kerja sama dengan dunia industri dan rutin mengadakan *workshop* dengan perusahaan atau ahli dibidangnya.
4. Bagi penelitian selanjutnya
- a. Penerapan model pembelajaran mandiri sangat menarik untuk diteliti, karena belajar tidak hanya terpaku di sekolah, tetapi juga dapat dilakukan dimana saja. Untuk itu penerapan model *Self-Directed* dapat dikembangkan lebih luas

pada jenjang yang lain seperti SMP atau SMA menggunakan media yang inovatif lainnya.

- b. Penelitian selanjutnya dapat menerapkan model *Self-Directed Learning* dengan media inovatif pada mata pelajaran lain seperti Gambar Teknik, Konstruksi Jalan dan Jembatan.
- c. Penelitian selanjutnya dapat membandingkan penerapan model SDL dengan model lain sehingga didapat model yang paling baik digunakan dalam proses pembelajaran siswa.
- d. Penelitian selanjutnya dapat menerapkan model pembelajaran mandiri menggunakan *Augmented Reality*, *Virtual Reality* dan atau sesuai dengan permasalahan dan kondisi belajar di sekolah.