

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan penelitian adalah jawaban dari permasalahan penelitian yang dilakukan . Pada bab ini penulis akan menyajikan kesimpulan berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan pada bab sebelumnya. Penulis juga mengemukakan beberapa saran yang berpedoman pada hasil penelitian sebagai masukan bagi guru dan peserta didik jurusan PPU di SMK 12 Bandung, khususnya pada standar kompetensi Menggambar Dua Dimensi dengan sistem CAD menggunakan program Autocad.

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang didapat dari hasil penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran Experiential Learning dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif , afektif dan psikomotor pada standar kompetensi Menggambar Dua Dimensi dengan Sistem CAD pokok bahasan Gambar Dua Dimensi di SMKN 12 Bandung Tahun Ajaran 2010-2011. Pernyataan ini didasari dengan alasan, antara lain:

1. Meningkatnya penguasaan peserta didik terhadap materi pelajaran dan di tunjukan dengan meningkatnya hasil belajar peserta didik setiap siklusnya, terlihat dari nilai N-gain yang meningkat setiap siklusnya.
2. Melalui penerapan dan strategi yang di temukan, dengan model pembelajaran experiential learning, keberanian peserta didik dalam mengemukakan pendapat, bertanya dan menjawab pertanyaan meningkat. Strategi tersebut adalah:

1) **Breafing** : *Seeting* dan *conditioning*, pengondisian awal diawali dengan *ice breaking* dan *energizer*, menciptakan suasana semangat dan menyenangkan agar tidak tegang, kemudian memotivasi peserta didik, dengan cara mengungkapkan keuntungan dan kerugian. Tunjukkan kepercayaan kita bahwa mereka sanggup dan mampu melakukan kegiatan tersebut, Tunjukkan antusiasme kita, baik dengan gerakan, lisan, maupun bahasa tubuh.

2) **Aktifity** : Mengamati segala perilaku individu yang muncul selama kegiatan berlangsung baik positif maupun negatif, Pola interaksi antar individu dan proses penyelesaian tugas. Hal ini sebagai bahan untuk review.

3) **Review** adalah tahap pembelajar melihat dan memandang secara kritis (apa, mengapa, dampak yang terjadi). Lalu menarik *insight* atau pelajaran dari pengalam tersebut untuk diterapkan berikutnya agar lebih baik. Peserta didik dituntut untuk mengungkapkan pengalamannya dan siap berbagi. Dalam tahap review, adalah berbagi motivasi, dengan adanya motivasi dan penguasaan serta sikap guru yang ramah dan suasana kelas yang menyenangkan terhadap peserta didik dapat meningkatkan keaktifan siswa.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut beberapa hal yang sebaiknya dilakukan oleh guru dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dan meningkatkan keaktifan siswa dalam kelas diantaranya adalah :

1. Menggunakan alat peraga dan metoda yang lebih tepat atau yang lebih sesuai dengan materi yang akan disajikan
2. Banyak melibatkan peserta didik dalam pembelajaran lewat pengalaman, dengan pengalaman peserta didik akan mengalami, menemukan, merasakan sendiri segala sesuatu yang berhubungan dengan pencapaian tujuan. Bisa dengan diskusi, simulasi dan praktik sehingga peserta didik sebagai pelaku untuk bebas mengemukakan dan mengekspresikan dirinya
3. Perkaya keahlian memotivasi / penguasaan menarik, mempengaruhi dan menyenangkan (*enjoyful learning*) sehingga siswa aktif , semangat dan bergairah dalam belajar.

