

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data yang sudah dilakukan oleh peneliti, dari penyebaran angket, hasil observasi, wawancara Keterlibatan siswa pada pembelajaran informatika kelas X Manajemen Perkantoran Layanan Publik (MPLB) SMK Budi Luhur Sintang berdasarkan sub masalah maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Keterlibatan Siswa Dalam Pembelajaran Secara keseluruhan, pelaksanaan pembelajaran oleh guru dan keterlibatan siswa menunjukkan hasil yang sangat memuaskan, dengan observasi menunjukkan skor 100% dalam setiap modul, mencakup berbagai materi seperti Mesin Pencari Informasi Digital, Aplikasi Pengolah Kata, Aplikasi Pengolah Angka, dan Fotografi serta Videografi. Partisipasi siswa juga sangat tinggi, aktif dalam berbagai aktivitas pembelajaran, serta mampu memahami dan menerapkan pengetahuan dengan baik. Hasil analisis angket mengindikasikan bahwa persepsi siswa terhadap keterlibatan mereka rata-rata berada dalam kategori sangat baik dengan skor 79,15%, meskipun ada peluang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam aspek bertanya dan menjawab pertanyaan guna mencapai hasil pembelajaran yang lebih optimal. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dirancang oleh guru telah menciptakan lingkungan yang interaktif dan mendukung keterlibatan siswa secara maksimal.

2. Faktor yang mempengaruhi Partisipasi Belajar Siswa mencakup pentingnya praktik langsung dan tugas mandiri, sebagaimana ditekankan oleh Ibu Elisabet Indiana, yang bertujuan meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa melalui materi yang relevan dan proyek kreatif dalam suasana kelas yang inklusif. Meskipun pendekatan ini berhasil memotivasi siswa, beberapa siswa mengeluhkan fasilitas laboratorium yang kurang memadai, kecepatan penjelasan guru, dan kebutuhan akan lebih banyak kegiatan praktis. Siswa seperti Nanda dan Ririn Kartika aktif dalam diskusi dan tugas kelompok, sementara Margareta, Esy, Monika, Marya, dan Aurelya menginginkan materi yang lebih menantang serta peningkatan fasilitas, termasuk masalah jumlah komputer yang dihadapi Aurelya. Analisis faktor bertujuan untuk menyederhanakan data dengan mengurangi jumlah variabel menjadi faktor-faktor utama, yang diukur berdasarkan variansi atau eigenvalue untuk memastikan validitas dan akurasi analisis.
3. Kendala Guru dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar Guru menghadapi berbagai kendala dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa, termasuk metode pengajaran yang kurang menarik bagi beberapa siswa dan kecepatan penyampaian materi yang terlalu cepat. Untuk mengatasi hal ini, guru menerapkan berbagai strategi, seperti menyesuaikan materi pelajaran agar lebih relevan dengan minat siswa, memberikan proyek kreatif, dan menciptakan lingkungan kelas yang mendukung kolaborasi. Siswa mengungkapkan keinginan untuk lebih banyak praktik langsung

dan peningkatan fasilitas, seperti laboratorium yang lebih baik dan akses teknologi yang memadai. Meskipun demikian, suasana kelas yang mendukung komunikasi terbuka membuat siswa merasa nyaman dan termotivasi untuk tetap terlibat dalam pembelajaran. Keterlibatan siswa ini penting untuk meningkatkan motivasi, pemahaman, dan keterhubungan emosional mereka dengan proses belajar.

B. SARAN

Sesuai dengan hasil penelitian dan kesimpulan tentang Analisis Keterlibatan Siswa Pada Pembelajaran Informatika: Dalam Studi Kasus Pada Kelas X MPLB di SMK Budi Luhur Sintang, peneliti mempunyai beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru diharapkan mampu menjadi peran penting dalam meningkatkan keterlibatan siswa pada pembelajaran informatika yang ada pada peserta didik baik ketika sedang belajar dalam kelas ataupun ketika berinteraksi dengan guru dan sesama teman.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan mampu Untuk meningkatkan keterlibatan, siswa sebaiknya lebih aktif bertanya, menjawab, dan terlibat dalam praktik. Meskipun fasilitas terbatas, siswa harus memanfaatkannya sebaik mungkin dan menyampaikan kendala kepada guru. Membangun hubungan baik dengan guru dan teman, serta memberikan masukan

konstruktif, juga penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan mendukung hasil belajar yang optimal.

3. Bagi Sekolah

Sekolah perlu meningkatkan keterlibatan siswa dengan memperkuat interaksi pembelajaran oleh guru, menyediakan lebih banyak praktik langsung, dan memastikan fasilitas yang memadai. Meskipun persepsi siswa terhadap partisipasi mereka sudah baik, perlu ada peningkatan dalam aspek bertanya dan menjawab. Dengan mendukung inisiatif siswa dan mengatasi kendala, sekolah dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan mendorong partisipasi yang lebih tinggi, yang akan meningkatkan hasil pembelajaran Informatika.

4. Bagi Pembaca

Bagi pembaca supaya dapat menambah wawasan dan pengetahuan dibidang apapun itu terkait dengan keterlibatan siswa pada pembelajaran informatika.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti dapat merijadi refrensi dan diharapkan bagi peneliti untuk dapat berinteraksi dan berkomunikasi dengan baik ketika melakukan penelitian, baik dengan kepala sekolahh, guru serta dengan siswa.

6. Bagi Lembaga STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Diharapkan penelitian ini bermanfaat bagi dunia pendidikan sekaligus sebagai bahan referensi bagi penelitian yang sejenis khususnya Pendidikan Komputer.