

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka kesimpulan yang dapat ditarik dari penelitian ini adalah:

1. Rata-rata Fasilitas Sekolah menurut persepsi siswa SMK Koperasi Pontianak Program Keahlian Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) adalah 37 siswa atau 50%, dengan kecenderungan adalah tergolong sangat baik. Rata-rata kemampuan pemecahan masalah menurut persepsi siswa SMK Koperasi Pontianak Program Keahlian Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) adalah 39 siswa atau 52,70% siswa, dengan kecenderungan adalah tergolong tinggi. Rata-rata keterampilan pemrograman siswa SMK Koperasi Pontianak Program Keahlian RPL adalah 74 siswa atau 100% dengan kecenderungan tergolong sangat baik .
2. Terdapat Pengaruh Fasilitas Belajar yang positif dan signifikan Terhadap Keterampilan Pemrograman Siswa SMK Koperasi Pontianak Program Keahlian RPL. Besarnya koefisien Fasilitas Belajar terhadap Keterampilan Pemrograman Siswa SMK Koperasi Program Keahlian Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) adalah 0,703.
3. Terdapat Pengaruh Kemampuan Pemecahan Masalah yang positif dan signifikan Terhadap Keterampilan Pemrograman Siswa SMK Koperasi Pontianak Program Keahlian Rekayasa Perangkat Lunak (RPL). Besarnya koefisien dari Kemampuan Pemecahan Masalah terhadap Keterampilan Pemrograman Siswa SMK Koperasi Pontianak Program Keahlian Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) adalah 0,785
4. Terdapat pengaruh Fasilitas Sekolah dan Kemampuan Pemecahan Masalah secara bersama-sama yang positif dan signifikan terhadap Keterampilan Pemrograman Siswa SMK Koperasi Pontianak Program Keahlian Rekayasa Perangkat Lunak (RPL). Besarnya koefisien dari Fasilitas Sekolah adalah 0,266 dan Kemampuan Pemecahan Masalah sebesar 0,665.

B. Saran

Beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan berdasarkan pada penelitian yang telah dilaksanakan adalah:

1. Diharapkan guru dapat menggunakan metode atau model pembelajaran yang dapat mendorong kemampuan pemecahan masalah siswa sehingga keterampilan pemrograman semakin meningkat.
2. Diharapkan siswa dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah melalui kegiatan di dalam kelas maupun di luar kelas/ekstra kulikuler.
3. Diharapkan sekolah dapat meningkatkan fasilitas sekolah sehingga menunjang kegiatan pembelajaran terutama terkait dengan keterampilan pemrograman.
4. Bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian berusaha melakukan penelitian lanjutan dengan menyempurnakan kekurangan-kekurangan yang ada pada hasil penelitian.