

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Implementasi pembelajaran *Project Based Learning* (PBL) di kelas X DPIB 1 SMKN 2 Tasikmalaya menunjukkan hasil yang cukup positif dalam menerapkan langkah-langkah yang tepat dalam pembelajaran. Penerapan *project based learning* memerlukan persiapan yang matang dan langkah-langkah yang sistematis, termasuk dalam perencanaan proyek. Secara umum implementasi sudah berlangsung sesuai dengan yang tertulis modul (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran).
2. Adanya peningkatan pemahaman materi setelah implementasi *project based learning* dengan uji N-Gain yaitu 0,50 berada pada rentang $0.3 \leq g \leq 0.7$ yaitu pada kategori sedang. Hasil pemahaman materi siswa yang berada dalam kategori sedang menunjukkan bahwa meskipun pembelajaran *Project Based Learning* telah memberikan dampak positif, masih ada ruang untuk peningkatan lebih lanjut. Kategori sedang mengindikasikan bahwa siswa telah mencapai tingkat pemahaman yang memadai, namun belum optimal. Faktor-faktor seperti waktu yang terbatas, kemampuan individu, ketersediaan sumber daya, dan motivasi siswa dapat mempengaruhi hasil tersebut.
3. Hasil angket dan observasi menunjukkan bahwa metode *Project Based Learning* menunjukkan adanya keterlibatan siswa dalam tiga aspek: Emosi, kognitif, perilaku. Berdasarkan data hasil angket tersebut, maka dapat dikatakan bahwa pembelajaran *project based learning* masuk ke dalam kategori tinggi.

Kartika Dewi, 2024

IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR PROGRAM KEAHLIAN (DDPK) SISWA KELAS X KOMPETENSI KEAHLIAN DPIB SMKN 2 TASIKMALAYA

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

5.2 Implikasi

Implementasi *Project Based Learning* dalam mata pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian (DDPK) di kelas X DPIB SMKN 2 Tasikmalaya membawa beberapa implikasi yang signifikan. Pertama, pendekatan ini berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi melalui kegiatan yang relevan dan praktis, yang juga memperkuat kompetensi mereka dalam bidang Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan. Kedua, *Project Based Learning* menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan kolaboratif, yang mendorong kerja sama dan saling berbagi pengetahuan di antara siswa. Hal ini menunjukkan bahwa *Project Based Learning* tidak hanya efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa, tetapi juga dalam mengembangkan keterampilan kerja tim dan kemampuan praktis yang sangat dibutuhkan dalam industri desain dan konstruksi. Ketiga, meskipun demikian, hasil yang berada pada kategori sedang dalam uji N-Gain menunjukkan bahwa masih ada ruang untuk optimalisasi, terutama dalam hal manajemen waktu dan sumber daya, untuk memastikan implementasi *Project Based Learning* dapat mencapai potensi maksimalnya.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan temuan yang telah dilakukan dalam penelitian ini, ada beberapa rekomendasi dari peneliti terkait dengan penelitian ini, yakni:

1. Guru
 - a. Meningkatkan persiapan dan perencanaan proyek dengan memastikan setiap langkah-langkah dalam RPP terstruktur dan terlaksana dengan baik.

- b. Memberikan bimbingan tambahan kepada peserta didik serta memperdalam pemahaman materi peserta didik untuk mencapai hasil pembelajaran yang lebih baik.
2. Peserta didik
 - a. Perlu meningkatkan motivasi dalam setiap tahap pembelajaran agar memperoleh pemahaman yang lebih mendalam.
 - b. Perlu meningkatkan kembali kemampuan kolaborasi, komunikasi dan bertanggung jawab dalam kelompok agar hasil proyek lebih baik.
 3. Peneliti Selanjutnya

Melakukan penelitian lanjutan, menyelidiki dan mengembangkan pembelajaran *project based learning* agar diperoleh hasil penelitian yang lebih baik, khususnya mengenai implementasi pembelajaran *project based learning* terhadap pemahaman materi dan keterlibatan siswa.