

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Dari hasil analisis data dan pembahasan mengenai pembelajaran berbasis proyek (PjBL) dengan menggunakan *comic strips digital* dalam mengetahui kemampuan memecahkan masalah peserta didik, berikut dijelaskan secara singkat dan padat simpulan, implikasi, dan rekomendasi hasil penelitian yang telah dilakukan.

5.1 Simpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran berbasis proyek (PjBL) dengan menggunakan *comic strips digital* yang digunakan sebagai media pembelajaran pada pembelajaran materi mitigasi bencana, dapat menghasilkan perbedaan kemampuan pemecahan masalah peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbedaan tersebut dapat diketahui dari hasil persentase nilai rata – rata *pretest* dan *posttest* peserta didik. Pada saat *pretest*, perolehan nilai kedua kelas tidak memiliki perbedaan yang signifikan sedangkan pada *posttest*, seluruh peserta didik kelas yang diberi perlakuan (eksperimen) memperoleh nilai yang lebih besar dibandingkan dengan nilai pada saat *pretest* dan untuk kelas kontrol, 17 dari 29 peserta didik mendapatkan nilai *posttest* yang lebih rendah dibandingkan dengan nilai *pretest*. Dapat diketahui bahwa persentase penguasaan kemampuan pemecahan masalah kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol.

Hasil uji statistik non parametrik dengan menggunakan uji *Mann Whitney* menunjukkan bahwa nilai *sig.* pada saat *pretest* menunjukkan > 0.05 sebesar 0.573 dan *sig.* pada saat *posttest* menunjukkan nilai < 0.05 sebesar 0.000. Sehingga dapat diketahui bahwa nilai *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak memiliki perbedaan yang signifikan. Sedangkan nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki perbedaan yang signifikan. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai akhir yang diperoleh setelah dilakukan pembelajaran berbasis proyek (PjBL)

dengan menggunakan *comic strips digital* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol merupakan pengaruh dari perlakuan dalam penelitian.

Tanggapan peserta didik menunjukkan bahwa pada umumnya peserta didik memberikan tanggapan yang baik dengan skor rata – rata kelas eksperimen sebesar 77,98 dan kelas kontrol sebesar 67,45 terhadap pembelajaran berbasis proyek dengan menggunakan *comic strips digital* pada pelaksanaan pembelajaran. Sebagian besar peserta didik memberikan tanggapan bahwa pembelajaran berbasis proyek (PjBL) dengan menggunakan *comic strips digital* dapat membantu dalam mengembangkan kemampuan memecahkan masalah. Peserta didik juga berharap model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) dengan menggunakan *comic strips digital* dapat dipelajari lebih lanjut pada materi – materi geografi yang lainnya sehingga media yang digunakan dapat meningkatkan daya tarik peserta didik dalam memahami materi yang diberikan

5.2 Implikasi

Implikasi dari penelitian ini adalah pembelajaran berbasis proyek (PjBL) dengan menggunakan *comic strips digital* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pendekatan pembelajaran pada materi mitigasi bencana yang relevan dengan kondisi saat ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *comic strips digital* sebagai proyek kerja dapat mengembangkan kemampuan memecahkan masalah, sehingga dengan pengalaman belajar yang baru peserta didik dapat mendapatkan makna yang lebih baik dan relevan, sehingga pada akhirnya peserta didik akan berusaha untuk menyelesaikan tahapan permasalahan secara sistematis dalam memilih solusi bagi permasalahan yang terjadi di kehidupan sehari – hari. Maka dari itu, dengan melakukan kegiatan belajar peserta didik tidak hanya sekedar meraih ketuntasan belajar melainkan dapat membekali peserta didik dalam berkemampuan mengatasi permasalahan sebagai bekal dalam mengarungi bahtera kehidupan yang akan datang.

5.3 Rekomendasi

Setelah ditarik kesimpulan, peneliti memberikan berbagai rekomendasi kepada berbagai pihak terkait meningkatkan kualitas media pembelajaran

Gia Nisa Safarifty, 2021

PENGARUH PROJECT BASED LEARNING (PjBL) TERHADAP KEMAMPUAN MEMECAHKAN MASALAH PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI MA ALIF AL-ITTIFAQ

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

khususnya pada mata pelajaran Geografi. Adapun rekomendasi penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Rekomendasi kepada pengguna

Pembelajaran berbasis proyek (PjBL) dengan menggunakan *comic strips digital* ini ditujukan untuk melatih kemampuan memecahkan masalah peserta didik pada materi mitigasi bencana. Untuk memperoleh hasil belajar yang lebih maksimal, maka diperlukan stimulus permasalahan yang nyata pada *comic strips digital* sebagai upaya untuk mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik.

2. Rekomendasi kepada penelitian selanjutnya

Penelitian ini memberikan kesimpulan bahwa pembelajaran berbasis proyek (PjBL) dengan menggunakan *comic strips digital* ini dapat mengembangkan kemampuan memecahkan masalah peserta didik yang dibutuhkan sebagai *goals* dalam pendidikan yang berkelanjutan. Oleh karena nya, diperlukan penelitian lanjutan terhadap penggunaan *comic strips digital* sebagai proyek kerja pada pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan lainnya yang dibutuhkan pada pendidikan yang berkelanjutan.