

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan dan temuan hasil penelitian yang telah diuraikan pada bab IV sebagai jawaban dari rumusan masalah dan pembuktian hipotesis yang diajukan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis *blended* kelas eksperimen terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik. Peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik juga terjadi di kelas kontrol yang menggunakan model *nonProject Based Learning* berbasis *blended*. Akan tetapi secara rata-rata peningkatan motivasi dan hasil belajar dikelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Secara khusus, kesimpulan yang berhubungan dengan rumusan masalah dan hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil perhitungan, terjadi peningkatan motivasi belajar bagi siswa yang telah menerapkan PjBL berbasis *blended*. Peningkatan motivasi dari kategori tinggi menjadi kategori sangat tinggi dengan nilai *N-Gain* berada pada kategori rendah, dengan tafsiran *N-Gain* tidak efektif artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima.
2. Berdasarkan hasil perhitungan, terjadi peningkatan hasil belajar bagi siswa yang menerapkan PjBL berbasis *blended*. Peningkatan hasil belajar dari kategori belum kompeten menjadi kategori cukup kompeten, dan *N-Gain* kategori sedang, dengan tafsiran *N-Gain* cukup efektif artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima.
3. Terdapat perbedaan motivasi akhir antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Hasil uji t menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi akhir kelas eksperimen dengan kelas kontrol dengan nilai t hitung $>$ t tabel, artinya H_0 ditolak H_1 diterima.

Tidak terdapat perbedaan peningkatan motivasi belajar antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Hasil *N-Gain* menunjukkan kedua kelas berada pada kategori *N-Gain* rendah dengan tafsiran tidak efektif.

4. Terdapat perbedaan nilai postes hasil belajar antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Hasil uji t menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan hasil postes antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol, nilai t hitung > t tabel, artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Hasil *N-Gain* menunjukkan kelas eksperimen berada pada kategori sedang dengan tafsiran cukup efektif, sedangkan kelas kontrol berada pada kategori sedang dengan tafsiran tidak efektif.

5.2 Implikasi

Dari hasil kesimpulan yang diperoleh dalam penelitian ini, dapat diketahui bahwa pelaksanaan *Project Based Learning* berbasis *blended* pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan dapat meningkatkan motivasi dari segi skor dan rata-rata, peningkatannya berada pada kategori rendah dengan tafsiran peningkatan tidak efektif tetapi untuk hasil belajar terjadi peningkatan pada kategori sedang dengan tafsiran peningkatan cukup efektif. Peningkatan hasil belajar yang dicapai peserta didik disebabkan optimalisasi aktifitas pembelajaran campuran daring dan luring, dirumah dan disekolah yang berbasis teknologi informasi yang memanfaatkan jaringan internet.

Dengan demikian, guru yang menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran, memikirkan bagaimana cara meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik, salah satu cara yang dapat digunakan adalah penggunaan model pembelajaran PjBL berbasis *blended* akan memberi dampak positif yaitu:

1. Meningkatkan hasil belajar peserta didik;
2. Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah;
3. Membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan dapat memecahkan masalah masalah yang kompleks;
4. Meningkatkan kolaborasi antar peserta didik dalam penyelesaian proyek;

5. Mendorong peserta didik untuk mengembangkan dan mempraktekkan keterampilan berkomunikasi sesuai perkembangan teknologi 4.0;
6. Meningkatkan keterampilan mengelola sumber yang ada dan berjiwa kewirausahawan;
7. Memberi pengalaman kepada peserta didik dalam mengorganisasi proyek, sumber, dan mengalokasikan waktu yang efektif dalam penyelesaian proyek; dan.
8. Menyediakan pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik secara langsung.

Penggunaan model pembelajaran PjBL berbasis *blended* bertolak dari pandangan bahwa peserta didik sebagai *student centre learning*, mempunyai kemampuan untuk berkembang secara optimal sesuai kemampuan yang dimilikinya. Pelaksanaan PjBL berbasis *blended* pada kurikulum 2013 dapat membentuk perilaku *saintifik* (ilmiah), perilaku sosial serta mengembangkan kreatifitas dan jiwa wirausahawan. PjBL berbasis *blended* merupakan kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran yang disusun secara sistematis, campuran yaitu daring dan luring sehingga cocok digunakan disekolah menengah kejuruan. Sehingga dalam praktik siswa lebih kreatif dan inovatif, baik dalam mengembangkan ide-ide maupun solusi dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam pembelajaran teori dan praktik. Hal ini dapat membuat siswa lebih mandiri, kreatif dan selalu memberikan kesempatan kepada siswa lain untuk bekerjasama. Melalui penggunaan model pembelajaran ini, Pengembangan kognitif peserta didik lebih terarah dalam kehidupan sehari-hari dan dapat diaplikasikan dalam kegiatan motorik. Dengan menggunakan model pembelajaran ini, kebermaknaan belajar yang dialami peserta didik akan menuntunnya menemukan pengetahuan baru yang bertahan dalam memori jangka panjang peserta didik.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diungkapkan di atas dapat diberikan beberapa rekomendasi yang dapat diberikan sebagai berikut:

1. Bagi kepala sekolah sebagai gambaran untuk meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran yang ada disekolah dan dapat mendukung proses pembelajaran

Project Based Learning berbasis *blended* dengan melengkapi sarana dan prasarana dalam pembelajaran teori dan praktik.

2. Bagi guru bidang studi terutama pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan, PjBL berbasis *blended* pada mata pelajaran lain yang berhubungan teori dan praktik diharapkan dapat terus meningkatkan kompetensinya dalam melaksanakan pembelajaran, terutama yang berkaitan dengan menggali berbagai pengetahuan terkait pembelajaran, dalam upaya mengembangkan kemampuan kreatifitas dan kewirausahawan peserta didik.
3. Penelitian berikutnya dapat menerapkan *blended learning* pada mata pelajaran lain yang lebih banyak menggunakan teori, agar bisa meningkatkan motivasi belajar siswa.
4. Mengingat berbagai kelemahan dalam penelitian ini, peneliti menyarankan kepada peneliti-peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian serupa untuk dapat melakukan dengan mempersiapkan sarana dan prasaran terlebih dahulu dan mengembangkan penelitian ini lebih luas lagi.