

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

### 1.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data dan analisis dari penelitian yang telah dilakukan, dengan Penerapan Project Based Learning berbasis GRASPS. Hasil yang diperoleh dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Hipotesis 1. Berdasarkan hasil uji statistik pre test dan post test didapatkan nilai rata – rata pre test 67,21 dan post test 78,49. Berdasarkan hasil uji normalitas didapat nilai pre test sebesar 0,091 (  $> 0,05$ ) yang berarti data berdistribusi normal dan nilai post test sebesar 0,054 (  $> 0,05$ ) yang berarti data berdistribusi normal. Berdasarkan uji homogenitas nilai signifikansi yaitu sebesar  $0,000 < 0,05$  yang berarti data bersifat homogen. hasil pengujian data pre test dan post test di atas, diperoleh nilai sebesar  $p = 0,000$  ( $p < 0,05$ ) , artinya  $T_{hitung} < T_{tabel}$  maka  $H_1$  diterima. Maka disimpulkan adanya peningkatan hasil belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan dengan penerapan *Project Based Learning* berbasis GRASPS.
2. Hipotesis 2. Hasil penilaian terhadap tugas proyek yang diberikan menunjukkan adanya inovasi dalam pembuatan produk kreatif siswa. Penilaian yang dilakukan terhadap tugas proyek adalah berpatokan dengan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal yaitu 75. Standar produk diukur dengan 5 kategori dengan bobot skor yang berbeda – beda, dari hasil perhitungan didapatkan nilai kelompok I 81,8 dikategori Baik, kelompok II 80,3 dengan kategori Baik, kelompok III 79,7 dengan kategori Baik, Kelompok IV 77,8 dengan kategori

baik, kelompok IV 86,3 dengan kategori sangat baik dan kelompok VI 79,3 dengan kategori baik.

## 1.2 Saran

Berdasarkan pengamatan peneliti selama melaksanakan Penelitian di kelas XI AP SMK BM Panca Budi peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis GRASPS untuk meningkatkan hasil belajar dan inovasi produk kreatif siswa. Model ini menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan cenderung berpusat pada siswa serta terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Atas dasar ini, disarankan kepada guru untuk menjadikan model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis GRASPS sebagai salah satu model dan strategi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Selain untuk meningkatkan hasil belajar siswa model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis GRASPS menjadikan pembelajaran di kelas lebih bervariasi. Dengan demikian disarankan guru untuk menggunakan model tersebut agar pembelajaran tidak cenderung monoton.
3. Bagi peneliti selanjutnya terutama yang melakukan penelitian dengan menggunakan judul yang sama, disarankan untuk melakukan penelitian dengan pokok materi yang berbeda dan mengembangkan penelitian dengan waktu yang lebih lama dan sumber yang lebih luas.