

# BAB V

## PENUTUP

### A. Simpulan

Pengaruh penggunaan model *Project Based Learning* bermedia aplikasi *mindmup* 2.0 terhadap kemampuan menulis teks fabel siswa kelas VII B SMP Muhammadiyah 11 Surabaya, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Hasil *pre-test* yang dilakukan terhadap kemampuan menulis teks fabel sebelum menggunakan model *Project Based Learning* bermedia aplikasi *mindmup* 2.0, peserta didik VII B memperoleh nilai rata-rata (*mean*) 72,21 dengan nilai minimum 62.
2. Hasil *post-test* yang dilakukan terhadap kemampuan menulis teks fabel sesudah menggunakan model *Project Based Learning* bermedia aplikasi *mindmup* 2.0, peserta didik VII B memperoleh nilai rata-rata (*mean*) 79,31 dengan nilai maksimum 92 termasuk kategori nilai di atas

Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

3. Penggunaan model *Project Based Learning* bermedia aplikasi *mindmup* 2.0 terhadap kemampuan menulis teks fabel siswa kelas VII B SMP Muhammadiyah 11 Surabaya dapat dibuktikan dari hasil uji *Wilcoxon Signed Test* dan uji *N-Gain Score*.

Berdasarkan hasil uji *Wilcoxon Signed Test* menunjukkan diketahui bahwa nilai Asymp. Sig 0,000 lebih kecil dari pada 0,05. Nilai (Asymp. Sig 0,000 < 0,05). Artinya, (0,000 < 0,05) adalah hipotesis diterima menunjukkan ada perbedaan atau pengaruh rata-rata dua sampel yang saling berpasangan. Jadi, model *Project Based Learning* bermedia aplikasi *mindmup* 2.0 memberikan pengaruh terhadap hasil kemampuan menulis siswa kelas VII B SMP Muhammadiyah 11 Surabaya Tahun Ajaran 2022/2023.

Simpulan penelitian ini adalah model *Project Based Learning* dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII B materi teks fabel. *Project Based Learning* juga dapat diterapkan dalam proses pembelajaran selain pelajaran Bahasa Indonesia. Aktivitas peserta didik ikut serta berproses pembelajaran dalam memecahkan masalah meningkatkan cara berpikir, terampil komunikasi, dan mengembangkan pengetahuan yang dimiliki tiap peserta didik. Guna media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan kondisi peserta didik dapat menumbuhkan semangat belajar dan menumbuhkan keingintahuan besar peserta didik. Media pembelajaran yang digunakan *Mindmup 2.0* yang bercabang-cabang berisi materi disertai warna-warni. Aplikasi *mindmup 2.0* jarang sekali digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran, cara mengaplikasinya cukup mudah dilakukan. Aplikasi *mindmup 2.0* ini cukup privasi sehingga hanya satu user saja yang merubah dan mengolah materi. Aplikasi ini dapat membantu peserta didik

dalam menggali pemahaman materi yang telah diajarkan dan berpikir kritis.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan, peneliti mengemukakan saran sebagai berikut :

### **1. Bagi Guru**

Guru menerapkan model *Project Based Learning* pada proses pembelajaran dapat membuat peserta didik aktif, kritis, dan berbagi ilmu. Guru menciptakan suasana belajar yang demokratis sehingga dapat menumbuhkan keaktifan belajar peserta didik yang menyenangkan.

### **2. Bagi Sekolah**

Diharapkan bagi sekolah adalah memperbaiki sarana dan prasarana, kegiatan pembelajaran dengan variasi metode pembelajaran apapun yang diterapkan dalam kelas sehingga peserta didik tidak mudah bosan dan permasalahan yang dihadapi guru dapat diatasi bersama.

### **3. Bagi Peneliti selanjutnya**

Peneliti lain diharapkan terus mengembangkan penelitian selanjutnya dengan metode dan media pembelajaran lain untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang baik dan bermutu.