

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis hasil penelitian, dapat ditarik simpulan bahwa efektivitas model *project based learning* menggunakan media *youtube* untuk meningkatkan menulis teks ceramah kelas XI Akuntansi SMK Negeri 4 Rejang Lebong sebagai berikut:

1. Dalam uji normalitas dapat diketahui bahwa Shapiro-wilk nilai Sig *pretest* sebesar 0.528 dan pada saat *posttest* sebesar 0.405 dapat dinyatakan normal karena sudah lebih dari 0.05 dan *pretest* persentase dari rata-rata keseluruhan aspek berada pada 68.125 sedangkan pada *posttest* dari rata-rata keseluruhan aspeknya berada pada 90.938 adapun selisih peningkatan persentase rata-rata dari *pretest* ke *posttest* yakni 22.8125.
2. Berdasarkan pada tabel hasil uji t-hitung 13.809 dan diperoleh hasil uji t-tabel 1.725. dengan demikian, hasil uji t-hitung lebih besar dari t-tabel maka H_0 ditolak dan H_a diterima, dimana $\text{sig}(2\text{-tailed}) < 0.05$ ($0.001 < 0.05$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
3. Simpulannya ada peningkatan yang signifikan antara tidak menggunakan model *project based learning* menggunakan media *youtube* untuk meningkatkan menulis teks ceramah kelas XI Akuntansi SMK Negeri 4 Rejang dan menggunakan tidak menggunakan model *project base* 73 g menggunakan media *youtube* untuk meningkatkan menulis teks ceramah kelas XI Akuntansi SMK Negeri 4 Rejang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *project based learning* menggunakan media *youtube* untuk meningkatkan menulis teks ceramah kelas XI Akuntansi SMK Negeri 4 Rejang memiliki pengaruh dan efektif.

B. Saran

Berikut adalah beberapa saran untuk guru dan peserta didik dalam menggunakan model Project Based Learning (PBL):

1. Saran untuk Guru:
 - a. Rancang Proyek yang Menantang dan Relevan

Pilihlah proyek yang relevan dengan kehidupan nyata dan sesuai dengan minat serta kebutuhan peserta didik. Proyek yang menantang akan memotivasi mereka untuk berpikir kritis dan kreatif.

b. Tetapkan Tujuan Pembelajaran yang Jelas

Tentukan tujuan pembelajaran yang jelas dan pastikan peserta didik tahu apa yang diharapkan dari mereka. Meskipun proyek berbasis eksplorasi, penting untuk memiliki patokan yang jelas agar pembelajaran tetap fokus.

c. Fasilitasi, Bukan Mengarahkan

Berperanlah sebagai fasilitator yang mendukung proses pembelajaran daripada memberikan jawaban langsung. Bantu peserta didik dalam merencanakan dan mengeksplorasi, namun biarkan mereka yang mengambil keputusan dan berinisiatif.

d. Berikan Umpan Balik Berkala

Lakukan penilaian formatif dengan memberikan umpan balik yang membangun secara rutin. Hal ini membantu peserta didik untuk memahami kemajuan mereka dan perbaikan yang perlu dilakukan.

e. Gunakan Teknologi untuk Mendukung Pembelajaran

Manfaatkan berbagai alat digital dan sumber daya online yang dapat memperkaya pengalaman pembelajaran. Teknologi dapat digunakan untuk riset, presentasi, dan kolaborasi dengan pihak lain.

2. Saran untuk Peserta Didik:

a. Ambil Tanggung Jawab dalam Proyek

Proyek ini bukan hanya tentang menyelesaikan tugas, tetapi juga tentang mengambil inisiatif dan tanggung jawab dalam setiap langkah. Pastikan kalian aktif dalam diskusi dan pembagian tugas dalam kelompok.

b. Bekerja Sama dengan Tim

PBL mengutamakan kolaborasi. Jadilah pendengar yang baik, saling menghargai ide, dan bekerjalah sama untuk mencapai tujuan bersama. Setiap anggota tim memiliki peran penting.

c. Berpikir Kritis dan Kreatif

Jangan takut untuk berpikir di luar kebiasaan dan mencari solusi baru. PBL mendorong kreativitas, jadi manfaatkan kesempatan ini untuk berpikir inovatif dalam memecahkan masalah yang dihadapi.

d. Manfaatkan Sumber Daya dengan Bijak

Gunakan sumber daya yang tersedia, baik itu buku, internet, maupun teknologi. Pastikan kalian selalu mencari informasi yang valid dan relevan untuk menunjang keberhasilan proyek.

e. Atur Waktu dengan Efektif

Dalam proyek berbasis pembelajaran, pengelolaan waktu sangat penting. Buatlah jadwal yang teratur dan pastikan setiap tahapan proyek diselesaikan tepat waktu. Jangan menunda-nunda pekerjaan.