

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN
PROJECT BASED LEARNING (PjBL) TERHADAP
PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS
X SMA N 4 PARIAMAN**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh:
WAHYU ZUHRI MARSYAF
NIM. 19004127

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2024**

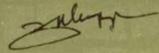
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN
PROJECT BASED LEARNING (PjBL) TERHADAP
PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN INFORMATIKA
KELAS X SMA N 4 PARIAMAN**

Nama : Wahyu Zuhri Marsyaf
NIM/BP : 19004127/2019
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi
PendidikanFakultas : Ilmu Pendidikan

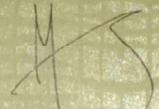
Padang, 15 Mei 2024

Disetujui Oleh:
Pembimbing



Dra. Zuliarni M.Pd
NIP. 195907271985032001

Kepala Departemen



Prof. Dr. Abna Hidayati, S.Pd., M.Pd
NIP. 198301262008122002

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Mempertahankan Skripsi di Depan Tim Penguji
Program Studi Teknologi Pendidikan, Departemen Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning*
(PjBL) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata
Pelajaran Informatika Kelas X SMAN 4 Pariaman
Nama : Wahyu Zuhri Marsyaf
NIM/BP : 19004127/2019
Prodi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

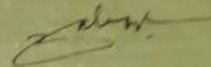
Padang, 15 Mei 2024

Tim Penguji

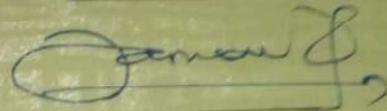
Nama

Tanda Tangan

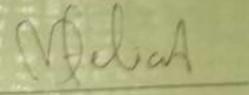
Ketua : Dra. Zuliarni M.Pd
NIP. 195907271985032001



Anggota : Prof. Dr. Darmansyah, S.T, M.Pd
NIP. 195911241986031002



Anggota : Dr. Mutiara Felicita Amsal S.Pd. I, M.Pd
NIDN. 0015108902



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wahyu Zuhri Marsyaf
NIM/BP : 19004127/2019
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X SMA N 4 Pariaman

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 15 Mei 2024

Yang menyatakan



Wahyu Zuhri Marsyaf

NIM. 19004127

ABSTRAK

Wahyu Zuhri Marsyaf. 2024. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X SMA Negeri 4 Pariaman. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas X SMA N 4 Pariaman. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru yang menyebabkan siswa menjadi pasif saat pembelajaran berlangsung. Interaksi dan aktivitas siswa yang minim menjadikan siswa kurang kritis dan aktif dalam mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri, selain itu siswa kekurangan wadah untuk mempraktekan dan mengimplementasikan pengetahuan dan ilmu yang mereka peroleh dari pembelajaran. Salah satu upaya untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang menarik adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang mampu menstimulus siswa untuk aktif belajar.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu yang melibatkan sampel 60 orang siswa dari kelas X4 dan X5 yang ditetapkan menggunakan teknik *purposive sampling*. Kelas X4 sebagai kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning*. Sedangkan kelas X5 selaku kelas kontrol tidak diberi perlakuan dan akan tetap belajar dengan model pembelajaran konvensional. Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji statistik t-test dengan taraf signifikansi 0,05.

Hasil penelitian ini menunjukkan kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 75,66 dan kelas kontrol sebesar 64,16. Setelah dilakukan uji t, diperoleh t hitung sebesar 2,478 dan t tabel sebesar 1,671 pada taraf signifikansi α 0,05. Berdasarkan hasil uji t dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas X SMA N 4 Pariaman.

Kata Kunci: Pengaruh Model Pembelajaran, *Project Based Learning*, Hasil Belajar, Informatika

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X SMA N 4 Pariaman”. Penulisan skripsi ini bertujuan untuk melengkapi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, Program Studi Teknologi Pendidikan, Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan serta arahan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Ibu Dra. Zuliarni, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah meluangkan waktu dan memberi bimbingan dengan sepenuh hati, serta memberi saran, dan masukan yang berarti bagi saya, sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Ibu Prof. Dr. Abna Hidayati S.Pd M.Pd selaku Ketua Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
3. Bapak Prof. Dr. Darmansyah, S.T., M.Pd dan ibu Dr. Mutiara Felicita Amsal, S.Pd.I., M.Pd selaku penguji satu dan dua yang senantiasa mengarahkan saya untuk lebih baik dalam menyelesaikan skripsi.

4. Teristimewa kepada kedua orang tua saya ayah dan ibu yang setiap hari mendoakan dan memberikan dukungan moral, material, serta kasih sayang yang tak terhingga.
5. Ibu Desi Susanti, S.Pd., M.M selaku kepala sekolah SMA N 4 Pariaman, yang telah memberikan izin penulis untuk melaksanakan penelitian.
6. Teman teman seperjuangan Teknologi Pendidikan 2019 yang telah bersama-sama berjuang dan saling memotivasi dalam menyelesaikan penulisan Skripsi ini.

Akhir kata saya ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu. Semoga bimbingan, bantuan dan dukungan yang diberikan mendapat balasan dari Allah SWT, Aamiin. Saya menyadari masih terdapat banya kekurangan dalam penulisan skripsi ini, sehingga diperlukan kritikan dan saran yang membangun dari pembaca. Untuk kritik dan saran yang diberikan saya ucapkan terima kasih.

Padang, Januari
2024

Wahyu Zuhri Marsyaf
Nim. 19004127

DAFTAR ISI

	Hal
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Landasan Teori.....	9
1. Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran	9
2. Model Pembelajaran	11
3. Model Pembelajaran Konvensional	15
4. Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i>	17
4. Hasil Belajar.....	24
5. Informatika.....	27
B. Penelitian Relevan	27
C. Kerangka Konseptual.....	30
D. Hipotesis Penelitian	31
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	32
A. Jenis Penelitian.....	32
B. Populasi dan Sampel	32
C. Variabel Penelitian.....	33
D. Desain Penelitian	34

E. Instrument Penelitian	35
F. Teknik Pengumpulan Data.....	39
G. Teknik Analisis Data.....	39
H. Prosedur Penelitian	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	47
A. Deskripsi Data.....	47
B. Hasil Penelitian	50
C. Analisis Data.....	54
D. Pembahasan.....	57
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	61
A. KESIMPULAN.....	61
B. SARAN	61
DAFTAR RUJUKAN	63
LAMPIRAN.....	66

DAFTAR TABEL

Hal

Tabel 1. Nilai Rata-rata Sumatif Harian Materi Komputasional Kelas X SMA N 4 Pariaman	3
Tabel 2. Sintaks Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i>	20
Tabel 3. Sampel Penelitian.....	33
Tabel 4. Desain Penelitian.....	34
Tabel 5. Skenario Pembelajaran yang Diterapkan Pada Kelas Sampel	44
Tabel 6. Hasil Validitas Soal Tes.....	48
Tabel 7. Hasil Uji Reliabilitas.....	49
Tabel 8. Data Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen	51
Tabel 9. Data Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol	52
Tabel 10. Perbandingan Data Hasil Belajar Siswa Kelas X4 dan X5	53
Tabel 11. Hasil Uji Normalitas Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol	54
Tabel 12. Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	55
Tabel 13. Data Hasil Perhitungan Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol....	56
Tabel 14. Hasil Pengujian dengan Uji t	56

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 1. Kerangka Konseptual	31
Gambar 2. Histogram Data Nilai Hasil Belajar Kelas Eksperimen	52
Gambar 3. Histogram Data Nilai Hasil Belajar Kelas Kontrol.....	53

DAFTAR LAMPIRAN

	Hal
Lampiran 1. Modul Ajar Kelas Eksperimen	66
Lampiran 2. Modul Ajar Kelas Kontrol	74
Lampiran 3. Capaian Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran	80
Lampiran 4. Soal Penilaian	90
Lampiran 5. Lembar Jawaban	94
Lampiran 6. Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen	95
Lampiran 7. Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol	96
Lampiran 8. Tabel Perhitungan Mean dan Varian	97
Lampiran 9. Tabel Uji Normalitas (Kelas Eksperimen)	100
Lampiran 10. Uji Normalitas (Kelas Kontrol)	102
Lampiran 11. Tabel Uji Homogenitas.....	104
Lampiran 12. Uji Hipotesis	106
Lampiran 13. Analisis Validasi Tes	104
Lampiran 14. Analisis Reliabilitas.....	105
Lampiran 15. Daya Pembeda Soal	106
Lampiran 16. Indeks Kesukaran Soal	107
Lampiran 17. Tabel Z Distribusi Normal.....	108
Lampiran 18. Tabel Nilai kritis Distribusi T.....	109
Lampiran 19. Tabel Nilai Chi Kuadrat	110
Lampiran 20. Nilai Kritis Uji Liliefors	111
Lampiran 21. Tabel Nilai r Product Moment.....	112
Lampiran 22. Nilai Tertinggi Kelas Eksperimen	113
Lampiran 23. Nilai Terendah Kelas Eksperimen.....	113
Lampiran 24. Nilai Tertinggi Kelas Kontrol.....	114
Lampiran 25. Nilai Terendah Kelas Kontrol.....	114
Lampiran 26. Surat Izin Penelitian.....	115
Lampiran 27. Surat Balasan Penelitian Dari SMA N 4 Pariaman	116
Lampiran 28. Dokumentasi	117
Lampiran 29. Rubrik Penilaian	120
Lampiran 30. Hasil Rubrik Penilaian.....	121
Lampiran 31. Contoh Hasil Produk	123

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting untuk meningkatkan sumber daya manusia. Setiap manusia mempunyai potensi dalam dirinya, untuk dapat mengembangkan dan memaksimalkan potensi tersebut serta agar mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman, manusia perlu untuk menempuh pendidikan. Menurut Anwar, dkk (2018) pendidikan berperan untuk menaikkan martabat manusia secara utuh serta dapat memungkinkan manusia untuk mengembangkan potensi diri secara optimal.

Pada jenjang pendidikan SMA, mata pelajaran yang diajarkan pada kegiatan pembelajaran salah satunya yaitu Informatika. Mengingat era globalisasi seperti saat sekarang ini, tentunya mata pelajaran Informatika memiliki kedudukan yang penting. Seperti yang disebutkan oleh Asfarian (2021:4) di era *industry 4.0* dan *society 5.0*, ilmu komputer merupakan salah satu bidang yang harus dikuasai oleh setiap orang. Mata pelajaran Informatika menjadikan siswa lebih akrab dengan ilmu komputer dan teknologi, sehingga kemampuan literasi digital siswa akan meningkat dan menghindarkan mereka dari kejahatan *cyber* yang dapat menimbulkan kerugian besar. Salah satu materi yang sangat penting pada mata pelajaran Informatika adalah berpikir komputasional. Berpikir komputasional sendiri adalah cara pemecahan masalah yang didasarkan pada ilmu-ilmu Informatika.

Sebagaimana mata pelajaran pada umumnya, tentunya proses pembelajaran informatika tidak terlepas dari kekurangan dan permasalahan. Melalui beberapa penelitian yang dilakukan pada proses pembelajaran Inofrmatika, ditemukan beberapa permasalahan yang menghambat tercapainya tujuan pembelajaran. Hasil penelitian tersebut antara lain: (1) Penelitian yang dilakukan oleh Safitri, dkk (2023) menemukan permasalahan bahwa dalam pembelajaran Informatika siswa kurang aktif dan cenderung pasif, metode ceramah yang digunakan oleh guru berdampak pada rendahnya interaksi siswa di kelas, siswa menjadi tidak kreatif dan kurang kritis dalam proses pembelajaran. (2) Penelitian yang dilakukan oleh Ali & Hasanah (2023) menemukan permasalahan bahwa penggunaan metode ceramah dalam proses pembelajaran Informatika menyebabkan siswa menjadi tidak aktif dan tidak memperoleh kesempatan untuk membangun pengetahuan mereka sendiri hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Permasalahan yang serupa dengan penelitian di atas juga ditemukan di SMA N 4 Pariaman. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMA N 4 Pariaman pada bulan Juli 2023 pada mata pelajaran Informatika, ditemukan permasalahan yaitu pelaksanaan proses pembelajaran berlangsung dengan cara guru menerangkan materi di depan kelas dan kemudian memberikan tugas di akhir jam pelajaran. Jalannya pembelajaran seperti situasi di atas menjadikan pembelajaran menjadi berpusat pada guru, akibatnya interaksi yang melibatkan siswa sangat minim dan siswa menjadi pasif saat proses pembelajaran berlangsung. Interaksi dan aktivitas siswa yang minim menjadikan siswa kurang

kritis dan aktif dalam mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri, selain itu siswa mengalami kekurangan wadah untuk mempraktekan dan mengimplementasikan pengetahuan dan ilmu yang mereka peroleh dari pembelajaran, akibatnya hasil belajar menjadi rendah dan masih di bawah KKTP.

Terlihat pada tabel berikut ini rata-rata nilai sumatif harian siswa kelas X yang masih di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditentukan sekolah pada Kurikulum Merdeka yaitu 75 sudah baik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Tabel 1. Nilai Rata-rata Sumatif Harian Materi Komputasional Kelas X SMA N 4 Pariaman

NO	KELAS	JUMLAH SISWA	RATA-RATA
1	X.1	36	62.69
2	X.2	35	50.78
3	X.3	35	48.33
4	X.4	35	66.63
5	X.5	35	68.57
6	X.6	36	57.78
7	X.7	35	60.86
Jumlah		247	415.64
Rata-rata			59.37

Sumber : Guru Mata Pelajaran Informatika

Melihat besarnya manfaat mata pelajaran Informatika bagi siswa di era perkembangan teknologi yang semakin pesat, tentunya guru memegang peranan penting dalam kesuksesan proses pembelajaran. Guru harus mampu mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran dan menjadikan kegiatan belajar menjadi menarik. Salah satu upaya untuk menciptakan pembelajaran yang menarik adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang mampu menstimulus siswa untuk aktif belajar. Mata pelajaran

Informatika membutuhkan model pembelajaran yang mampu menstimulasi siswa agar dapat aktif menerapkan ilmu komputer untuk memecahkan masalah dan menghasilkan suatu produk yang bermanfaat. Menurut Joyce & Weil dalam Rusman (2014) model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang bahkan dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau lingkungan belajar lain. Seiring dengan perkembangan dunia pendidikan, muncul berbagai model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang mampu menciptakan suasana kelas yang menarik dan menjadikan siswa untuk aktif dalam belajar adalah model pembelajaran *Project Based Learning*.

Model pembelajaran *Project Based Learning* menurut Bie (Ngalimun, 2013) yaitu model pembelajaran yang berfokus pada konsep-konsep dan prinsip-prinsip utama (*central*) dari suatu disiplin, melibatkan siswa dalam kegiatan pemecahan masalah dan tugas-tugas bermakna lainnya, memberikan peluang siswa bekerja secara otonom mengkonstruksi belajar mereka sendiri, dan puncaknya menghasilkan produk karya siswa bernilai, dan realistik. Model pembelajaran *Project Based Learning* dapat menumbuhkan sikap belajar siswa yang lebih disiplin dan dapat membuat siswa lebih aktif dan kreatif dalam belajar. Model pembelajaran *Project Based Learning* juga memiliki potensi yang amat besar untuk membuat pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Selain itu, model *Project Based Learning* juga memfasilitasi peserta didik untuk berinvestigasi, memecahkan masalah, bersifat *students centered*,

dan menghasilkan produk nyata berupa hasil proyek sehingga model ini akan sangat cocok dengan mata pelajaran yang mendorong siswa untuk mampu berpikir kritis dan kreatif untuk menyelesaikan masalah dan memberi solusi dengan menciptakan produk yang bermanfaat seperti yang dikedepankan pada pembelajaran Informatika.

Penerapan model pembelajaran PjBL tidak hanya memberi dampak positif bagi ekosistem pembelajaran di dalam kelas, namun juga membentuk siswa untuk siap menghadapi lingkungan Masyarakat di tempat tinggalnya. Model pembelajaran PjBL memberi dampak social kepada siswa dengan menjadikan mereka menjadi manusia yang bertanggung jawab, komunikatif, kreatif, dan kolaboratif. Tentunya kemampuan tersebut menjadikan siswa dapat beradaptasi dan bermanfaat dengan baik di lingkungan tempat tinggal mereka.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengetahui apakah model pembelajaran *Project Based Learning* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika di SMA, untuk itu peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X SMA”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang dipaparkan pada latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dari penelitian ini yaitu:

1. Kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru, siswa kurang dilibatkan dalam pembelajaran dan tidak aktif serta kritis dalam mengkonstruksi pengetahuannya sendiri.
2. Pembelajaran kelompok belum diterapkan secara optimal.
3. Siswa tidak mempunyai wadah untuk menerapkan kompetensi yang diperolehnya untuk menyelesaikan masalah yang ditemui serta menghasilkan produk yang bermanfaat dari proses pemecahan masalah yang mereka lakukan.
4. Dalam proses pembelajaran masih kurang interaksi siswa dengan guru maupun siswa lainnya.
5. Hasil belajar siswa belum mencapai KKTP.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Penelitian ini dilakukan di kelas X SMA N 4 Pariaman pada mata pelajaran Informatika materi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).
2. Model pembelajaran yang diterapkan yaitu model pembelajaran *Project Based Learning*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: “Apakah penerapan model pembelajaran *Project Based Learning*

menjadikan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas X SMA N 4 Pariaman lebih tinggi secara signifikan?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut: “untuk mengetahui signifikansi pengaruh penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika dibandingkan metode ceramah yang biasa dilakukan oleh guru mata pelajaran”.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis lakukan, diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak, antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah dan mengembangkan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya untuk pemilihan model pembelajaran yang akan diterapkan oleh guru agar pembelajaran menjadi efektif dan efisien sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

Dapat menambah pengetahuan serta pengalaman peneliti tentang perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran di kelas dengan menggunakan model *Project Based Learning*.

b. Bagi guru

Dapat dijadikan bahan pedoman dan kreativitas dalam menciptakan suasana pembelajaran yang bervariasi di kelas terutama dalam penggunaan model pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik materi saat proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi peserta didik

Memperoleh pengalaman baru dengan mendapatkan cara belajar yang bervariasi dan menyenangkan dalam memahami pembelajaran di kelas.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi rujukan, sumber informasi dan bahan referensi bagi penelitian selanjutnya terutama dalam pelaksanaan model pembelajaran di kelas.