

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Kesimpulan yang dapat diberikan dalam laporan proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

- 1. Pengembangan Modul Interaktif dan Inovatif**

Supaya mahasiswa lebih termotivasi dan terlibat aktif dalam pembelajaran Kewirausahaan Proyek Kreatif, diperlukan materi pembelajaran yang baru dan menarik, sesuai dengan analisis yang telah dilakukan untuk identifikasi masalah dan kebutuhan pembelajaran. Pengembangan modul yang dapat mendukung pembelajaran berbasis proyek dan membantu pengembangan keterampilan abad ke-21 diperlukan, karena hasil identifikasi juga menunjukkan bahwa pembelajaran tradisional kurang efektif dalam menumbuhkan keterampilan kewirausahaan.

- 2. Perancangan Pembentukan Modul Pembelajaran Interaktif**

Membuat struktur materi yang metodis, membuat latihan berbasis proyek, dan memasukkan komponen interaktif seperti film, simulasi, dan tes adalah bagian dari proses desain modul. Setiap komponen modul mendukung partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran dan menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan kerja sama tim dengan merancanginya sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran.

- 3. Penggunaan Media Interaktif dan Kontekstual**

Untuk membantu siswa memahami konsep kewirausahaan dengan cara yang visual dan bermanfaat, media interaktif seperti video pelajaran dan kuis digital dimasukkan ke dalam mata pelajaran. Dengan menggunakan pengalaman praktis, metode ini menjamin bahwa siswa tidak hanya menyerap informasi secara pasif tetapi juga berpartisipasi secara aktif, sehingga menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam dan dapat

diaplikasikan dalam dunia bisnis. Pengembangan modul melibatkan pembuatan produk awal berdasarkan desain dan disetujui oleh para ahli dalam desain pembelajaran, media, dan materi. Berdasarkan hasil validasi, modul yang dikembangkan telah memenuhi syarat kelayakan dari segi interaktivitas, tampilan, dan konten. Sebelum diujicobakan kepada siswa, program diperbaiki dan disempurnakan berdasarkan saran dan komentar para ahli.

#### 4. Hasil dan Efektivitas Modul

Para siswa merespons uji coba modul dengan sangat baik, menjadi lebih terlibat, bersemangat, dan lebih mudah memahami mata pelajaran berkat kegiatan proyek yang disertakan dalam modul. Selain itu, para guru menemukan bahwa lebih mudah untuk mengawasi pembelajaran dan mengawasi perkembangan keterampilan siswa dengan cara yang lebih terorganisir. Pengetahuan, keterampilan, dan sikap kewirausahaan semuanya meningkat dalam hasil pembelajaran siswa.

#### 5. Evaluasi dalam Modul Pembelajaran Interaktif

Penilaian terhadap penggunaan modul menunjukkan bahwa modul pembelajaran interaktif berbasis project based learning (PjBL) ini berhasil meningkatkan motivasi, hasil belajar, dan kemampuan kewirausahaan siswa. Modul ini dapat menjadi cara kreatif untuk mengatasi kurangnya motivasi dan kemampuan kewirausahaan siswa, serta dianggap layak dan relevan untuk digunakan sebagai alat pembelajaran di SMK.

### 5.2 Implikasi

Implikasi yang didapatkan dari pengembangan modul pembelajaran interaktif berbasis *Project-Based Learning* diantaranya:

#### 1. Implikasi Teoritis

- a. Penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan teori pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning*), terutama dalam konteks pendidikan kewirausahaan.
- b. Hasil penelitian ini memperkuat teori bahwa pendekatan berbasis proyek efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa serta keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi.
- c. Penelitian ini menyoroti pentingnya elemen interaktif, seperti simulasi dan kuis, dalam memperkuat pengalaman belajar siswa, sehingga menjadi masukan penting untuk pengembangan teori pembelajaran yang lebih modern.

## **2. Implikasi Praktis**

- a. Modul pembelajaran interaktif yang dikembangkan dapat digunakan sebagai panduan bagi guru untuk menerapkan pembelajaran berbasis proyek secara terstruktur dan aplikatif.
- b. Modul ini membantu siswa untuk memperoleh pengalaman belajar yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja, sekaligus meningkatkan motivasi mereka dalam proses pembelajaran.
- c. Fleksibilitas format modul, baik digital maupun cetak, memungkinkan penggunaannya dalam berbagai kondisi pembelajaran, termasuk pembelajaran daring dan luring.

## **3. Implikasi Kebijakan**

- a. Penelitian ini mendukung implementasi Kurikulum Merdeka di SMK, khususnya pada mata pelajaran Proyek Kreatif Kewirausahaan (PKK).
- b. Modul ini dapat dijadikan model dalam pengembangan bahan ajar berbasis proyek, yang berfokus pada penguatan keterampilan praktis siswa dan relevansi industri.

- c. Penggunaan modul ini diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di SMK dan mempersiapkan siswa untuk lebih siap menghadapi dunia kerja, serta mendorong mereka untuk menciptakan peluang usaha baru.

### 5.3 Rekomendasi Bagi Penelitian Selanjutnya

Ada beberapa rekomendasi yang bisa ditujukan kepada peneliti selanjutnya dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

#### 1. Pengembangan Modul untuk Bidang Lain

Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan modul berbasis *Project-Based Learning* (PjBL) untuk mata pelajaran lain di SMK, sehingga manfaat pendekatan ini dapat diterapkan secara lebih luas dan relevan dengan berbagai bidang kejuruan.

#### 2. Penelitian dengan Cakupan yang Lebih Luas

Penelitian di masa depan sebaiknya melibatkan populasi yang lebih besar dan beragam untuk meningkatkan generalisasi hasil. Hal ini mencakup sekolah dengan latar belakang geografis, sosial, dan ekonomi yang berbeda.

#### 3. Penggunaan Teknologi yang Lebih Inovatif

Penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi penggunaan teknologi yang lebih canggih, seperti platform pembelajaran berbasis aplikasi seluler atau *Learning Management System* (LMS), untuk mendukung implementasi modul interaktif secara lebih efisien.

#### 4. Evaluasi Jangka Panjang

Disarankan untuk melakukan penelitian yang memantau dampak penggunaan modul dalam jangka waktu yang lebih panjang, sehingga dapat melihat pengaruhnya terhadap keterampilan siswa setelah lulus, termasuk dalam dunia kerja atau kewirausahaan.

#### 5. Pengayaan Variasi Evaluasi

Penelitian berikutnya dapat mengeksplorasi lebih banyak variasi metode evaluasi dalam modul, seperti penilaian berbasis proyek yang lebih

mendalam, asesmen reflektif, atau pengukuran keterampilan non-akademik, untuk memberikan gambaran yang lebih komprehensif.

#### **6. Pendekatan Multidisiplin**

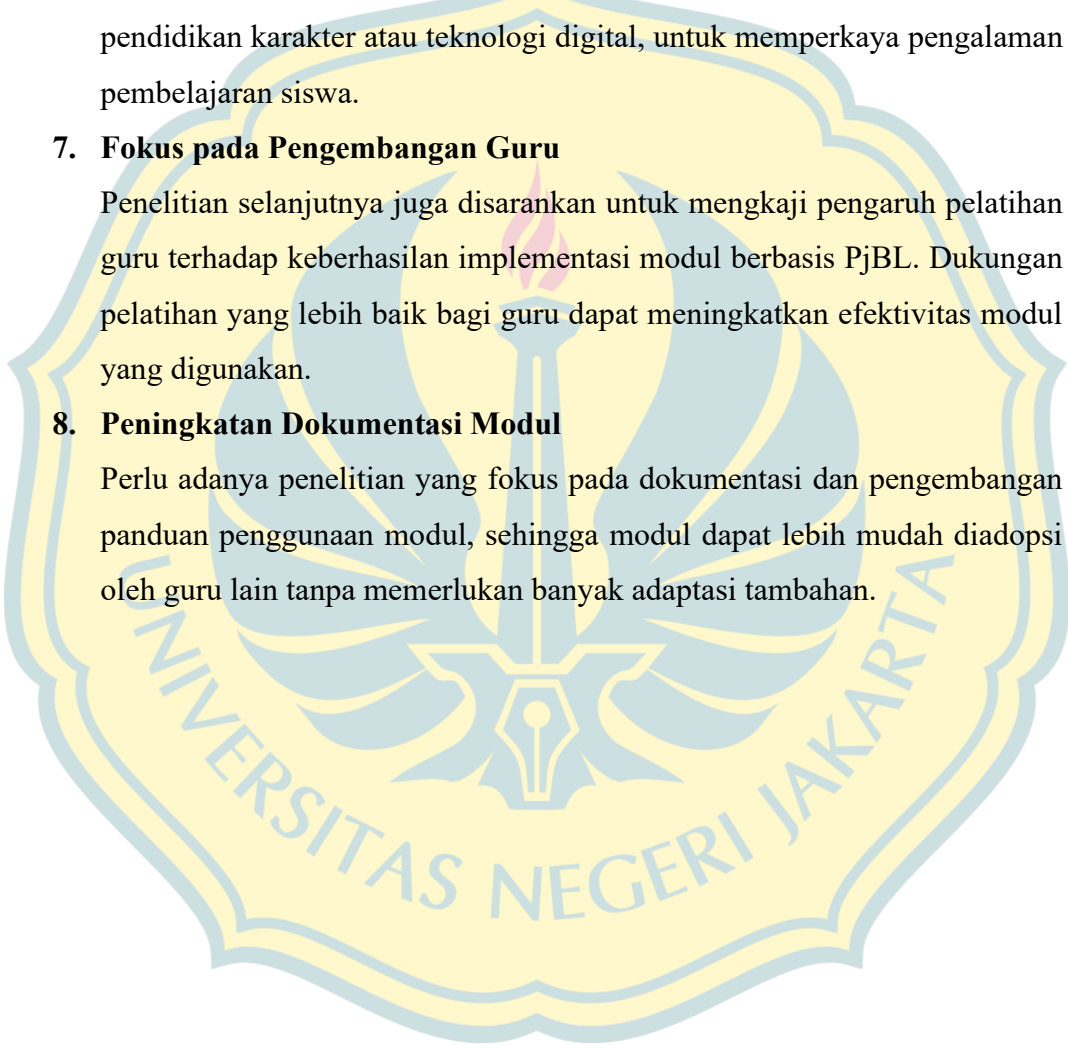
Penelitian di masa depan dapat mengintegrasikan pendekatan multidisiplin, misalnya menggabungkan pembelajaran berbasis proyek dengan pendidikan karakter atau teknologi digital, untuk memperkaya pengalaman pembelajaran siswa.

#### **7. Fokus pada Pengembangan Guru**

Penelitian selanjutnya juga disarankan untuk mengkaji pengaruh pelatihan guru terhadap keberhasilan implementasi modul berbasis PjBL. Dukungan pelatihan yang lebih baik bagi guru dapat meningkatkan efektivitas modul yang digunakan.

#### **8. Peningkatan Dokumentasi Modul**

Perlu adanya penelitian yang fokus pada dokumentasi dan pengembangan panduan penggunaan modul, sehingga modul dapat lebih mudah diadopsi oleh guru lain tanpa memerlukan banyak adaptasi tambahan.



*Intelligentia - Dignitas*