

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai Penerapan *Project Based Learning* Berbasis *QR Code* pada Siswa Kelas V Mata Pelajaran SDN 01 Kartoharjo, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan *Project Based Learning* berbasis *QR Code* dalam pembelajaran IPAS dilakukan melalui dua siklus kegiatan pembelajaran. Setiap siklus mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Model ini menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan kontekstual sehingga siswa lebih termotivasi untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran secara mandiri maupun berkelompok.
2. Penerapan *Project Based Learning* berbasis *QR Code* terbukti dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN 01 Kartoharjo. Data menunjukkan terjadinya peningkatan kemampuan berpikir kritis dari 43% pada pra-siklus menjadi 75% pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 86% pada siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan *Project Based Learning* berbasis *QR Code* efektif dalam melatih siswa untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menyimpulkan informasi secara kritis melalui kegiatan proyek.

3. Penerapan *Project Based Learning* berbasis *QR Code* juga meningkatkan keterampilan sosial siswa. Berdasarkan hasil angket keterampilan sosial, terjadi peningkatan dari 39% pada pra-siklus menjadi 86% pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 93% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek yang memanfaatkan *QR Code* dapat mendorong siswa untuk lebih aktif bekerja sama, berkomunikasi, menghargai pendapat, dan saling membantu dalam menyelesaikan tugas kelompok.
4. Secara keseluruhan, penerapan *Project Based Learning* berbasis *QR Code* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan sosial siswa secara sinergis. Pemanfaatan teknologi *QR Code* tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik dan modern, tetapi juga memperluas akses siswa terhadap sumber belajar digital, sehingga mendukung pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan sesuai dengan delapan dimensi profil kelulusan.

## **B. Implikasi**

Berdasarkan simpulan yang telah dijelaskan, maka implikasi penelitian ini dapat ditinjau dari dua aspek, yaitu implikasi teoritis dan implikasi praktis.

### **1. Implikasi Teoritis**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan *Project Based Learning* berbasis *QR Code* berkontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan sosial siswa. Peningkatan

tersebut membuktikan bahwa pembelajaran yang melibatkan proyek nyata, kolaborasi, dan dukungan teknologi digital mampu menumbuhkan cara berpikir tingkat tinggi serta membangun interaksi sosial yang sehat di lingkungan belajar.

Dengan demikian, hasil penelitian ini memberikan kontribusi teoritis terhadap pengembangan pembelajaran abad ke-21 yang berorientasi pada *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* dan keterampilan sosial (*soft skills*) dengan dukungan teknologi digital. Penelitian ini juga memperluas pemahaman tentang pembelajaran berbasis proyek di sekolah dasar.

## 2. Implikasi Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan *Project Based Learning* berbasis *QR Code* dapat menjadi alternatif model pembelajaran yang efektif dan efisien bagi guru dalam mengembangkan potensi siswa. Melalui penerapan model ini, guru dapat menciptakan suasana belajar yang kolaboratif dan menyenangkan serta mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif.

Selain itu, penggunaan *QR Code* mempermudah akses siswa terhadap sumber belajar digital, memungkinkan guru memanfaatkan media interaktif tanpa perlu perangkat canggih. Implementasi ini juga membantu guru meningkatkan kualitas pembelajaran dan mendukung transformasi digital di lingkungan sekolah dasar.

### C. Saran

Berdasarkan simpulan dan implikasi yang telah dipaparkan, maka saran yang dapat penulis kemukakan adalah sebagai berikut:

#### 1. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat memilih model pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa. Salah satunya adalah dengan menerapkan *Project Based Learning* berbasis *QR Code* yang terbukti dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan sosial. Guru juga diharapkan lebih kreatif dalam merancang proyek yang kontekstual agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna.

#### 2. Bagi Kepala Sekolah

- a. Kepala sekolah hendaknya memberikan motivasi dan dukungan kepada guru untuk terus berinovasi dalam menerapkan model pembelajaran berbasis proyek dan teknologi.
- b. Kepala sekolah diharapkan memfasilitasi pelatihan bagi guru agar lebih terampil dalam mengintegrasikan *Project Based Learning* berbasis *QR Code* ke dalam kegiatan pembelajaran, sehingga kualitas pembelajaran di sekolah dapat terus meningkat.

#### 3. Bagi Siswa

- a. Siswa hendaknya mempersiapkan diri sebelum kegiatan belajar, termasuk mempelajari topik pembelajaran dan memahami petunjuk penggunaan *QR Code*.

- b. Siswa diharapkan aktif dan berpartisipasi penuh dalam kegiatan proyek agar dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan sosial secara optimal.
- c. Siswa perlu membangun kerja sama yang baik dengan teman kelompok dan guru selama kegiatan proyek berlangsung, serta menggunakan *QR Code* dengan bijak untuk mendukung kegiatan belajar.