

BAB VI

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan uraian pembahasan yang telah dilakukan, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Perencanaan penerapan *Project-Based Learning* dengan media komik digital dalam pembelajaran teks deskripsi di kelas V SD Negeri Bedagung 1 menunjukkan kesiapan guru dalam merancang pembelajaran yang sistematis dan berorientasi pada keterlibatan aktif siswa. Perencanaan mencakup penetapan tujuan pembelajaran yang selaras dengan kompetensi teks deskripsi, pemilihan media komik digital yang relevan, serta penyusunan tahapan proyek yang terstruktur. Guru juga mempertimbangkan karakteristik siswa, ketersediaan sarana, dan pengaturan waktu pembelajaran agar proses proyek dapat berjalan efektif. Perencanaan yang matang ini menjadi landasan penting dalam memastikan pembelajaran berbasis proyek dapat diterapkan secara optimal dan bermakna..
2. Penerapan *Project-Based Learning* dengan media komik digital dalam pembelajaran teks deskripsi berlangsung secara bertahap sesuai dengan sintaks pembelajaran berbasis proyek dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara kognitif, kreatif, dan sosial. Siswa aktif terlibat dalam kegiatan perencanaan, pembuatan storyboard, produksi komik

digital, hingga presentasi dan refleksi hasil proyek. Integrasi teks dan visual dalam komik digital membantu siswa memahami ciri-ciri teks deskripsi secara lebih konkret dan kontekstual. Proses pembelajaran menunjukkan adanya interaksi yang intens antara siswa dan guru, serta kolaborasi antarsiswa yang mendukung terbentuknya pengalaman belajar yang bermakna.

3. Kendala yang dihadapi selama penerapan *Project-Based Learning* dengan media komik digital meliputi perbedaan kemampuan awal siswa, keterampilan teknis dalam penggunaan media digital, manajemen waktu, serta variasi kemampuan bekerja sama dalam kelompok. Selain itu, keterbatasan sarana dan perbedaan kecepatan belajar siswa turut memengaruhi kelancaran pelaksanaan proyek. Meskipun demikian, kendala-kendala tersebut dapat dikelola melalui pendampingan guru, pengaturan tahapan proyek yang fleksibel, dan penerapan strategi pembelajaran yang adaptif. Secara keseluruhan, kendala yang muncul tidak menghambat pencapaian tujuan pembelajaran, tetapi justru menjadi bagian dari proses pembelajaran yang memperkaya pengalaman belajar siswa.

B. Implikasi

1. Implikasi Teoretis

Penerapan *Project-Based Learning* dengan media komik digital menunjukkan bahwa integrasi metode berbasis proyek dengan media visual digital memperkuat pemahaman siswa terhadap teks deskripsi. Temuan ini

memperluas perspektif teoretis mengenai pembelajaran berbasis proyek, khususnya dalam konteks pengembangan literasi visual dan literasi bahasa. Hal ini menegaskan bahwa penggunaan media digital dapat menjadi sarana penting dalam memfasilitasi pembelajaran teks, bukan hanya sebagai alat hiburan atau pendukung semata.

Proses tahapan proyek yang sistematis, mulai dari orientasi hingga presentasi, menekankan pentingnya struktur dalam pembelajaran berbasis proyek. Pengalaman lapangan menunjukkan bahwa siswa mampu mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi ketika setiap tahap dikelola dengan jelas dan berjenjang. Secara konseptual, hal ini mendukung teori pembelajaran konstruktivis yang menekankan peran aktif siswa dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman nyata.

Integrasi antara teks deskripsi dan visualisasi komik digital menegaskan hubungan antara aspek kognitif dan kreatif dalam pembelajaran bahasa. Temuan penelitian ini memperkuat teori yang menyatakan bahwa pengembangan kemampuan berpikir kritis, imajinatif, dan kreatif siswa dapat terjadi secara simultan ketika metode pembelajaran menggabungkan berbagai modalitas representasi. Hal ini memperkaya landasan teoretis mengenai multidimensionalitas pembelajaran bahasa di tingkat sekolah dasar.

Kolaborasi antar siswa dalam proyek menegaskan pentingnya aspek sosial dalam pembelajaran berbasis proyek. Observasi lapangan menunjukkan bahwa interaksi dalam kelompok mendorong kemampuan

komunikasi, negosiasi, dan kerja sama. Secara teoretis, hal ini menguatkan prinsip Vygotsky tentang pembelajaran sebagai proses sosial, di mana interaksi dengan teman sebaya menjadi sarana penting dalam menginternalisasi pengetahuan.

Tahapan revisi dan refleksi dalam proyek memperlihatkan bahwa pembelajaran berbasis proyek menumbuhkan kesadaran metakognitif siswa. Siswa mampu menilai kualitas karya mereka, mengidentifikasi kekurangan, dan melakukan perbaikan. Fenomena ini mendukung teori metakognisi yang menekankan kemampuan siswa dalam mengontrol dan mengevaluasi proses berpikirnya sendiri untuk meningkatkan pemahaman.

Penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran menguatkan konsep multimodalitas dalam pendidikan bahasa. Temuan penelitian menunjukkan bahwa siswa dapat memahami teks deskripsi lebih baik ketika teks dikombinasikan dengan representasi visual. Secara konseptual, hal ini menegaskan teori bahwa pembelajaran multimodal dapat meningkatkan keterlibatan kognitif dan motivasi belajar siswa.

Manajemen waktu dan tahapan proyek yang terstruktur menegaskan perlunya pendekatan sistematis dalam penerapan metode berbasis proyek. Pengalaman di lapangan menunjukkan bahwa kesiapan guru dalam merencanakan dan mengatur tahapan proyek memengaruhi kualitas hasil belajar siswa. Hal ini menambah pemahaman teoretis tentang hubungan antara perencanaan pedagogis dan efektivitas pembelajaran berbasis proyek.

Kendala yang muncul selama penerapan proyek, seperti variasi kemampuan siswa dan keterbatasan sarana, memberikan wawasan tambahan terkait faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran. Secara teoretis, hal ini memperkuat konsep diferensiasi pembelajaran yang menekankan adaptasi strategi sesuai kebutuhan siswa. Penemuan ini menunjukkan bahwa teori pembelajaran berbasis proyek perlu mempertimbangkan konteks nyata kelas dalam implementasinya.

Secara keseluruhan, penelitian ini menekankan bahwa penerapan *Project-Based Learning* dengan media komik digital tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga memperkuat fondasi teoretis tentang integrasi aspek kognitif, kreatif, sosial, dan reflektif dalam pembelajaran bahasa. Temuan ini memberikan kontribusi konseptual bagi pengembangan teori pembelajaran berbasis proyek, terutama dalam konteks penggunaan media digital di sekolah dasar.

2. Implikasi Praktis

Penerapan *Project-Based Learning* dengan media komik digital menyediakan panduan bagi guru dalam merancang pembelajaran teks deskripsi yang interaktif dan kreatif. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media visual digital meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara signifikan. Guru dapat memanfaatkan hasil ini untuk merancang proyek yang memadukan teks dan visual agar pembelajaran lebih menarik dan bermakna.

Tahapan proyek yang jelas membantu guru dalam mengatur alur pembelajaran secara sistematis. Observasi di lapangan menunjukkan bahwa siswa mampu mengikuti setiap tahapan dengan baik ketika guru memberikan panduan yang terstruktur. Hal ini menegaskan pentingnya perencanaan yang matang dan pengaturan tahapan proyek untuk memastikan setiap siswa dapat terlibat secara maksimal.

Kolaborasi dalam proyek mendorong guru untuk memfasilitasi interaksi antar siswa. Temuan penelitian menunjukkan bahwa kerja sama kelompok dapat meningkatkan keterampilan komunikasi, negosiasi, dan pemecahan masalah siswa. Guru dapat menerapkan strategi pembelajaran yang menekankan pembagian peran, diskusi, dan kerja sama, sehingga setiap siswa memperoleh pengalaman belajar yang optimal.

Pendampingan pada tahap revisi dan refleksi memperlihatkan peran guru sebagai fasilitator yang membimbing siswa menilai dan memperbaiki karya mereka. Guru dapat menggunakan pendekatan ini untuk menumbuhkan kemampuan reflektif siswa, sekaligus meningkatkan kualitas produk pembelajaran. Praktik ini juga membantu siswa memahami pentingnya evaluasi diri dalam proses belajar.

Integrasi teks dan visual dalam komik digital memberikan guru contoh konkret bagaimana media digital dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran bahasa. Guru dapat memanfaatkan teknologi untuk menggabungkan representasi verbal dan visual, sehingga siswa lebih mudah memahami isi teks dan meningkatkan kreativitas mereka. Hal ini

menekankan praktik pembelajaran yang relevan dengan kompetensi abad 21.

Variasi kemampuan siswa menunjukkan bahwa guru perlu menerapkan strategi diferensiasi dalam proyek. Observasi lapangan menunjukkan bahwa beberapa siswa memerlukan bimbingan lebih intensif, sementara yang lain lebih mandiri. Guru dapat menyesuaikan tingkat bimbingan, menyediakan sumber tambahan, dan mengatur kelompok secara fleksibel untuk mengakomodasi perbedaan kemampuan.

Manajemen waktu proyek menjadi panduan praktis bagi guru untuk merencanakan pembelajaran. Pengalaman lapangan menunjukkan bahwa pengaturan waktu yang realistis untuk setiap tahapan proyek dapat meningkatkan efisiensi dan kualitas hasil belajar siswa. Guru dapat membuat jadwal yang fleksibel dan menyesuaikan durasi sesuai kebutuhan siswa dan kompleksitas proyek.

Pemanfaatan media komik digital juga menekankan pentingnya pelatihan guru dalam menggunakan teknologi. Observasi menunjukkan bahwa kesiapan teknis guru memengaruhi kelancaran proyek dan kualitas hasil siswa. Praktik ini menegaskan bahwa guru perlu menguasai media pembelajaran digital agar proyek dapat dijalankan secara efektif dan produktif.

Secara keseluruhan, temuan penelitian memberikan pedoman praktis bagi guru dalam menerapkan *Project-Based Learning* dengan media komik digital. Guru dapat mengintegrasikan aspek kognitif, kreatif, sosial, dan

reflektif, memfasilitasi kerja sama, mengatur tahapan proyek, dan memanfaatkan teknologi secara optimal. Pendekatan ini menghasilkan pembelajaran yang lebih bermakna, produktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital.

C. Saran

Berdasarkan simpulan dan implikasi penelitian yang telah dipaparkan di atas, dapat diajukan beberapa saran diantaranya sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Guru diharapkan terus mengembangkan kemampuan merancang dan menerapkan *Project-Based Learning* dengan media komik digital secara kreatif dan adaptif. Hal ini mencakup pengelolaan tahapan proyek, pemanfaatan media digital, serta strategi diferensiasi untuk mengakomodasi perbedaan kemampuan siswa.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan aktif memanfaatkan peluang belajar melalui *Project-Based Learning* dengan media komik digital untuk meningkatkan pemahaman teks deskripsi, keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan berkolaborasi.

3. Bagi Pihak Sekolah

Sekolah diharapkan menyediakan sarana, prasarana, dan dukungan teknologi yang memadai untuk mendukung penerapan *Project-Based Learning* dengan media komik digital. Hal ini mencakup perangkat digital, akses internet, dan ruang belajar yang kondusif bagi kolaborasi siswa.