

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil perhitungan dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 11 Singkawang dipengaruhi oleh model *Project Based Learning* (PjBL) Berbantuan Media Animasi. Kesimpulan ini didasarkan pada hasil perhitungan data penelitian. Dengan mempertimbangkan sub-sub rumusan masalah penelitian saat ini, secara khusus disimpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan diperoleh nilai rata-rata nilai *pre-test* sebesar 57,72 dan nilai *post-test* sebesar 81,59 dengan dilakukan pengujian uji *Paired Sample T-test* diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 3,64 lebih besar dari t_{tabel} 2,08 disebutkan bahwa jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka hasil keputusannya H_a terima dan H_o ditolak. Menunjukkan bahwa terdapat pengaruh Hasil Belajar Siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS Yang Menggunakan Model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan Media Animasi.
2. Berdasarkan penelitian ini diperoleh hasil uji *effect size* sebesar 2,62 sehingga berkriteria tinggi karena berskala $> 1,00$. Maka hasil uji *effect size* pada penelitian ini terdapat pengaruh yang tinggi atau besar dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media Animasi terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SDN 11 Singkawang.

B. Saran

Berdasarkan penelitian dan kesimpulannya, peneliti membuat saran berikut untuk penelitian lebih lanjut:

1. Bagi Guru dengan bantuan media animasi, guru diharapkan dapat terus mengembangkan dan menerapkan model *Project Based Learning* (PjBL). Mereka juga diharapkan dapat bekerja sama dengan guru lain dalam berbagai mata pelajaran untuk mengintegrasikan pembelajaran berbasis *project* ke dalam berbagai mata pelajaran. dan dapat menyesuaikan materi *project* dan tema dengan minat siswa.
2. Bagi Siswa dapat memanfaatkan berbagai sumber pembelajaran, terutama media digital, untuk mendukung *project* yang sedang dikerjakan. Mereka juga dapat mengasah kemampuan berpikir kritis mereka untuk menganalisis masalah, menemukan solusi, dan membuat keputusan, dan terus meningkatkan kemampuan mereka untuk menyampaikan hasil *project* dengan cara yang menarik dan efektif.
3. Untuk Peneliti selanjutnya dapat selalu Mengevaluasi seberapa efektivitas model *Project Based Learning* pada berbagai topik pembelajaran. Serta dapat Menciptakan media animasi yang lebih interaktif dan menarik untuk meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Dan akan terus melakukan penelitian lanjutan untuk menyempurnakan model *Project Based Learning*.