

## **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 *thitung* sebesar 3,64 lebih besar dari *tabel* 2,08 disebutkan bahwa jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka hasil keputusannya  $H_a$  terima dan  $H_0$  ditolak. Menunjukkan bahwa terdapat pengaruh Hasil Belajar Siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS Yang Menggunaan 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*.