

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa;

1. Penggunaan Model pembelajaran PBL berbantuan video interaktif *PowToon* efektif dalam menciptakan Susana lebih menyenangkan dan interaktif saat kegiatan belajar mengajar berlangsung pada materi keliling dan luas bangun datar. Hal ini terlihat pada jawaban angket yang diberikan siswa pada saat proses pembelajaran, Siswa sangat bersemangat dan siap untuk terlibat dalam proses pembelajaran.
2. Pada awalnya kemampuan berpikir kritis siswa di kelas III kurang, namun setelah menerapkan Model pembelajaran PBL berbantuan video interaktif *PowToon* terbukti cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas III SD pada materi keliling dan luas bangun datar. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji Normalitas, *T-test*, *N-gain* dan Uji *Cohen`s Effect d* yang terdapat peningkatan. Siswa pun sudah mampu mengerjakan soal yang diberikan dengan baik Sehingga temuan tersebut menunjukkan signifikansi dan hipotesis yang di ajukan diterima.
3. Berdasarkan angket yang telah peneliti sebar kepada siswa sangat gembira serta terbantu dengan menggunakan model PBL berbantuan video *PowToon* dengan rata-rata respon 82% dengan interpretasi “Baik sekali”.

4. Berdasarkan wawancara bahwa terdapat kesulitan siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada saat pembelajaran yaitu pada saat mencari solusi dari permasalahan yang di sajikan, siswa merasa belum cukup paham terkait materi yang telah disampaikan. Namun, kesulitan tersebut bisa diatasi oleh siswa dengan bimbingan guru saat pembelajaran berlangsung.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti mengemukakan beberapa saran, sebagai berikut;

1. Kepada pendidik dapat menggunakan strategi pembelajaran yang meningkatkan kegembiraan dan keterlibatan siswa .
2. Kepada peserta didik dapat tetap terus giat dalam mengikuti pembelajaran agar sekolah dapat memberikan fasilitas kepada guru agar proses pembelajaran menjadi lebih baik.
3. Kepada peneliti selanjutnya, dapat mengembangkan inovasi pembelajaran berpusat pada siswa serta pengembangan media *motion graphics*.