

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media video animasi berbasis Canva berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SDN 27 Banda Aceh pada materi *Wujud Zat dan Perubahannya*. Hal ini terlihat dari hasil pretest dan posttest yang menunjukkan peningkatan yang cukup besar pada kelas eksperimen. Rata-rata nilai pretest hanya 58,07, sedangkan rata-rata posttest meningkat menjadi 93,86 setelah menggunakan video animasi. Sebaliknya, pada kelas kontrol juga terjadi peningkatan, namun tidak terlalu signifikan, yaitu dari rata-rata 47,49 menjadi 55,66. Artinya, metode konvensional hanya memberikan sedikit perkembangan pemahaman siswa.

Hasil uji hipotesis menggunakan uji-t menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ( $< 0,05$ ), sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara pembelajaran menggunakan video animasi dan metode konvensional. Selain itu, hasil analisis regresi linear sederhana juga memperkuat temuan ini dengan persamaan  $Y = 75,023 + 0,384 X$ , di mana koefisien regresi 0,384 memiliki tingkat signifikansi 0,031 ( $< 0,05$ ). Dengan demikian, kemampuan berpikir kritis siswa dipengaruhi oleh penggunaan media video animasi Canva. Media ini terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis sekaligus membuat pembelajaran lebih interaktif.

## 5.2.Saran

1. Bagi guru dapat memilih-milih kepentingan penggunaan media pembelajaran, antara kebutuhan siswa untuk dapat belajar lebih aktif dan menyenangkan. Ini adalah suatu tuntutan yang sulit namun menjadi tantangan bagi guru untuk sukses dalam menjalankan tugas, fungsi dan perantara sebagai guru yang professional.
2. Bagi pihak sekolah, untuk memberdayakan semua fasilitas sarana dan prasarana untuk kebutuhan proses pembelajaran, guna mempermudah pemahaman isi materi, standar kompetensi yang dirasakan sulit dipahami oleh siswa, dan lainnya yang akan digunakan oleh guru.
3. Bagi penulis, untuk lebih meningkatkan atau melanjutkan penelitian ini lebih dalam lagi, agar diperoleh hasil yang maksimal guna menambah wacana pengetahuan bagi dunia Pendidikan.
4. Apabila akan menggunakan media pembelajaran Animasi berbasis canva hendaknya memperhatikan dahulu kelebihan dan kekurangannya. Hal ini bertujuan agar dapat memanfaatkan kelebihannya dan mengatasi kekurangannya.
5. Dalam penggunaan video animasi sebaiknya menggunakan infokus yang lebih jernih dan pengeras suara sehingga siswa yang duduk dibelakang tidak merasa kesulitan untuk menonton video animasi yang di tayangkan di depan.