

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data, pembahasan, dan rumusan masalah yang telah dikaji, dapat diketahui bahwa penerapan model *inside outside circle* berbasis media *powtoon animated* terdapat pengaruh yang signifikan daripada yang menggunakan model kooperatif berbantuan media *powerpoint* dilihat dari kemampuan kognitif siswa. Hasil *posttest* siswa pada pembelajaran matematika kelas IV materi bangun datar dengan model *inside outside circle* berbasis media *powtoon animated* memiliki rerata yang lebih signifikan. Jadi dapat disimpulkan bahwa model *inside outside circle* berbasis media *powtoon animated* efektif terhadap kemampuan kognitif siswa kelas IV SD.

#### **B. Saran**

Berdasarkan temuan dari proses analisis dan pembahasan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut.

##### 1. Bagi Sekolah

Hasil penelitian dapat dijadikan inovasi serta wawasan bagi sekolah tempat penelitian dilaksanakan, untuk inovasi-inovasi baru kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, utamanya pada penggunaan model dan media pembelajaran.

## 2. Bagi Guru

Guru perlu menerapkan dan lebih mengembangkan model *inside outside circle* berbasis media *powtoon animated* dengan harapan bahwa penerapan model dan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif dapat membantu siswa dalam menerima serta memahami materi pembelajaran secara lebih efektif.

## 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya yang melakukan penelitian serupa alangkah lebih baik menambahkan dengan pemilihan media yang lebih beragam serta materi maupun kemampuan yang berbeda sehingga bisa mengetahui pengaruh penggunaan model *inside outside circle* berbasis media *powtoon animated* terhadap kemampuan kognitif siswa sekolah dasar.