

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Pengukuran aktivitas pembelajaran dengan penerapan Chat GPT maupun yang tidak menerapkan Chat GPT memperoleh hasil bahwa aktivitas siswa selama proses pembelajaran cukup beragam, dimana hasil aktivitas mendapatkan perbedaan nilai rata-rata aktivitas siswa pada pertemuan pertama sampai ketiga yaitu pada kelas eksperimen pertemuan pertama sebesar 74 kategori sedang kemudian pertemuan keduanya 80 kategori sedang dan pertemuan ketiganya 97 kategori tinggi. Sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata nilai aktivitas siswa pada pertemuan pertama dengan persentase skor 64 termasuk dalam kategori sedang kemudian pada pertemuan kedua dengan perolehan nilai rata-rata 80 dengan kategori sedang dan pada pertemuan ketiga dengan nilai rata-rata skor 94 termasuk dalam kategori tinggi.
2. Perbedaan peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa terlihat signifikan pada penerapan Chat GPT model Problem Based Learning (PBL) pada materi bioteknologi dengan yang tidak menerapkan Chat GPT. Hal ini dapat diketahui pada nilai rata-rata N-Gain pada kelas eksperimen sebesar 0,73 termasuk dalam kategori tinggi dan kelas kontrol sebesar 0,44 termasuk dalam kategori rendah. Perbedaan antara kedua kelas kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat dari hasil uji beda menggunakan uji Mann-Whitney yang menghasilkan nilai signifikansi 0,000 oleh karena itu hipotesis h_0 diterima dan h_1 ditolak karena disimpulkan terdapat perbandingan yang signifikan antara siswa yang menggunakan Chat GPT dan siswa yang tidak menggunakan Chat GPT dalam proses pembelajaran materi bioteknologi untuk meningkatkan keterampilan berpikir siswa di MAN 1 Cirebon.
3. Respon siswa yang menerapkan Chat GPT model Problem Best Learning (PBL) pada materi bioteknologi menunjukkan respon yang positif dengan persentase respon siswa seluruhnya yaitu 85% kuat hal ini menunjukkan bahwa respon siswa termasuk dalam kategori baik.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas terdapat beberapa saran untuk penelitian serupa sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat dalam perkembangan pendidikan terutama dalam penerapan Chat GPT dengan model *Problem Based Learning* (PBL).
2. Diharapkan juga bermanfaat bagi berbagai pihak, antara lain:
 - a. Bagi lembaga yang berkaitan dapat menjadi alternatif inovasi media pembelajaran dalam pemanfaatan teknologi Chat GPT dalam pembelajaran sehingga menjadi sebuah opsi untuk penggunaan media pada kurikulum di sekolah.
 - b. Bagi guru dapat menjadi suatu alternatif sumber diskusi dalam penyelesaian persoalan terutama menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL).
 - c. Bagi peneliti saya berharap dapat menjadi salah satu bentuk mewujudkan tri dharma perguruan tinggi yaitu pengajaran, penelitian, dan pengabdian, disamping itu kompetensi keterampilan abad 21 dapat meningkat karena semakin berkembang zaman maka kita harus tetap hidup dengan beradaptasi.