

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Time Token* yang dipadukan dengan media permainan *edukatif* berbasis *web Baamboozle* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas IV di SDN Oro-Oro Ombo, Kota Madiun. Efektivitas model ini tercermin dari perbedaan rata-rata hasil belajar, di mana kelompok eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 79,6, sedangkan kelompok kontrol yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media PowerPoint hanya mencapai rata-rata 68,2.

Hasil uji *Independent Samples t-Test* menggunakan IBM SPSS versi 25 menunjukkan nilai t-hitung sebesar 4,421 dengan nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,000. Karena nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan model Kooperatif tipe *Time Token* berbasis *Web Baamboozle* dan mereka yang belajar dengan model PBL berbantuan *PowerPoint*. Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa model Kooperatif tipe *Time Token* berbasis *website Baamboozle* berpengaruh signifikan dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV di SDN Oro-Oro Ombo, Kota Madiun.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, beberapa saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa, diharapkan siswa dapat meningkatkan hasil belajar dengan cara aktif berpartisipasi dalam setiap proses pembelajaran. Dengan penerapan model dan media pembelajaran yang tepat, siswa diharapkan menjadi lebih termotivasi dan antusias, sehingga berdampak positif pada peningkatan prestasi akademik dan kemampuan belajar secara menyeluruh.
2. Bagi guru, model pembelajaran Kooperatif Tipe *Time Token* yang dipadukan dengan media digital *Baamboozle* dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang menarik dan bermakna. Strategi ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif, meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif, serta mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal.
3. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan studi serupa. Penggunaan model Kooperatif Tipe *Time Token* berbasis *website Baamboozle* masih terbuka untuk diteliti lebih lanjut dengan variabel berbeda atau pada jenjang pendidikan lain guna memperluas cakupan dan mendalami hasil penelitian.