

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui dampak serta pengaruh dari sebuah perlakuan yaitu penggunaan model pembelajaran Take and Give berbantuan media interaktif berbasis Genially. Hasil pengujian hipotesis menggunakan uji *independent sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,022 < 0,05$, yang berarti H_1 diterima dan H_0 ditolak. Hal tersebut diartikan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar kognitif siswa setelah diterapkan perlakuan pada kelompok eksperimen. Dengan demikian, penerapan model Take and Give berbantuan media interaktif berbasis Genially terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar.

B. Saran

Berdasarkan temuan penelitian, peneliti ingin memberikan sejumlah saran demi kemajuan penelitian mengenai proses pembelajaran:

1. Bagi Siswa

Melalui penerapan model Take and Give berbantuan media Genially diharapkan siswa dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi secara optimal.

2. Bagi Guru

Bagi guru diharapkan penelitian ini diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang aktif dan interaktif sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penulis berharap bahwa riset ini dijadikan sebuah contoh atau acuan dalam pengembangan penelitian serupa variabel yang berbeda, sehingga kajian mengenai efektivitas model *Take and Give* dan media interaktif *Genially* dapat semakin luas dan mendalam.