

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara pengaruh penerapan strategi *active learning* menggunakan media *crossword puzzle* dengan tanpa pengaruh penerapan strategi *active learning* menggunakan media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 5 Kota Bengkulu. Dapat dilihat dari hasil hipotesis dengan menggunakan uji “t” terhadap dua kelompok dengan hasil yang diperoleh, $t_{hitung} = 4,00$ sedangkan t_{tabel} dengan df 40 pada taraf sidnifikan 5% yaitu 2,021. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,00 > 2,021$) yang berarti hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima dan (H_o) di tolak, yaitu hasil belajar IPAS siswa kelas V yang diajarkan dengan pengaruh penerapan strategi *active learning* menggunakan media *crossword puzzle* lebih baik dan sidnifikan dari pada siswa yang diajarkan pengaruh penerapan strategi *active learning* menggunakan media *crossword puzzle* di SD Negeri 5 Kota Bengkulu. Dibuktikan dengan nilai rata-rata hasil belajar IPAS *Posttest* kelas VA lebih tinggi dibandingkan kelas VB, yaitu *Posttest* 90% > *Posttest* 85%.

B. Implikasi

Hasil penelitian ini memiliki beberapa implikasi, baik secara teoritis maupun praktis:

Implikasi Teoritis

1. Penelitian ini mendukung teori konstruktivisme piaget. Bahwa pengetahuan dibangun melalui keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.
2. Menunjukkan bahwa strategi *active learning* yang dibantu media pembelajaran interaktif seperti *crossword puzzle* efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Pemahaman konsep dan kemampuan siswa dalam mengaitkan informasi baru dengan pengalaman sebelumnya
3. Memberikan bukti empiris bahwa metode pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*) lebih efektif dibandingkan metode konvensional yang bersifat pasif.

Implikasi Praktis

1. Bagi guru: strategi *active learning* berbantuan media *crossword puzzle* dapat diterapkan sebagai alternatif metode pembelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan partisipasi siswa.
2. Bagi sekolah: sekolah dapat menyediakan media pembelajaran interaktif seperti *crossword puzzle* dan

mendukung guru dalam melaksanakan pembelajaran aktif agar kualitas belajar siswa meningkat.

3. Bagi peneliti selanjutnya: hasil penelitian ini dapat menjadi dasar untuk penelitian lanjutan mengenai variasi strategi *active learning* atau pengembangan media pembelajaran lain yang interaktif dan menyenangkan.

C. Saran

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi berbagai pihak sebagai sebuah masukan yang bermanfaat demi kemajuan dimasa mendatang. Adapun pihak-pihak tersebut antara lain:

1. Guru disarankan mengimplementasikan strategi *active learning* dengan media *crossword puzzle* secara rutin menyesuaikan dengan topik dan karakter siswa.
2. Peneliti selanjutnya disarankan melakukan penelitian dengan sampel lebih besar tu jenjang kelas berbeda untuk menguji generalisasi hasil peneliian ini.
3. Pengembangan media pembelajaran interaktif lain disarankan agar siswa lebih termotivasi dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis serta kreatif secara menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid, (2015). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Abdullah, Karimuddin, dkk. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Arikunto Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Ed. Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Aswan Zain & Syaiful Bahri, (2010). *Strategi Belajar Mengajar* Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati dan Mudjiono, (2009). *Belajar dan Pembelajaran* Jakarta: Rineka Cipta.
- Hisyam Zaini, dkk (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif* Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Irfana Eka Azzahra, dkk., (2023). Implentasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS di SDN 4 Purwawinangun, *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, Vol. 9, No. 2, hlm. 6231.
- Ismail, Ilyas, M. & Ilyas, I. N. (2023). *Metodologi Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Juhaeni, dkk (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Perkembangbiakan Tumbuhan, *Jurnal Of Instruction and DevelopmentResearches*, Vol. 02, no.06.

- Khamim, Novan Ardy Wiyani, (2022). Analisis SWOT Terhadap Penerapan Pembelajaran Tematik di MI Ma'arif NU1 Pengadegan Kabupaten Purbalingga, *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, Vol. 6, No 2, Maret.
- Lukmanul Haikim, (2009). *Perencanaan Pembelajaran* (Bandung: CV Wacana).
- Maliyah, Wizarotul. (2019). *Pengaruh metode card sort terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran aqidah akhlak kelas viii di mts nurul huda Dempet Demak tahun pelajaran 2019/2020*. Kudus: Institut Agama Islam Negeri Kudus. Skripsi
- Muh. Sain Hanafy, (2017). *Model Pembelajaran* (Watampone: Syahada).
- Muhibin Syah, (2008). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru* Cet. XIV; Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Nana Sudjana, (2004). *Penelitian Hasil Belajar Mengajar* Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Neneng Widya Sopa Marwa, HerlinaUsman, and Baina Qodriani, (2023). "Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka," *METODE DIDAKTI: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An 18, no. 2*.
- Nurmairina, (2022). Pengaruh Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Tematik Kelas IV SD Alif Inayah Medan Johor, *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan Vol. 02, No 01*.
- Oemar Hamalik, (2007). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.