

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan media *crossword puzzle* berbasis *Taksonomi Bloom* (C1-C4) terbukti efektif meningkatkan hasil belajar IPAS materi "Ada Apa Saja di Bumi Kita" pada siswa kelas V SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah. Secara signifikan, rata-rata nilai *pretest* sebesar 10,17 meningkat menjadi 14,96 pada *posttest*, dengan ketuntasan yang meningkat pesat dari kondisi awal yang hanya 31,03%. Keberhasilan ini diperkuat oleh uji *paired sample t-test* yang menunjukkan nilai $t_{hitung} (12,862) > t_{tabel} (2,0484)$, menandakan adanya perbedaan yang nyata. Dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,55 yang masuk dalam kategori sedang, media inovatif dalam bentuk cetak maupun digital ini sukses mengoptimalkan capaian belajar siswa di sekolah dasar.
2. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi implementasi media *crossword puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah. Dari sisi faktor internal, peningkatan motivasi dan minat belajar siswa menjadi faktor pendukung utama, karena media *crossword puzzle* mampu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif melalui format permainan, sehingga siswa terdorong untuk aktif berpartisipasi, mengingat, dan memahami konsep-konsep IPAS secara lebih mendalam dan bermakna. Dari sisi faktor eksternal,

keaktivitas dan kemampuan guru dalam merancang serta mengelola media *crossword puzzle* secara kontekstual, baik dalam format cetak untuk diskusi kelompok maupun format digital melalui proyektor dengan sistem kompetisi antarkelompok, menjadi faktor penentu keaktifan dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dukungan sarana dan prasarana sekolah yang memadai serta lingkungan belajar yang kondusif di SD Negeri Donan 06 turut mendukung kelancaran implementasi media pembelajaran ini. Selain itu, beberapa siswa yang belum mencapai hasil maksimal kemungkinan dipengaruhi oleh kondisi kelas yang aktif sehingga konsentrasi Sebagian siswa terganggu, serta sebelum terbiasanya mereka dengan format pembelajaran berbasis permainan yang menuntut kecepatan dan ketepatan secara bersama-sama. Faktor-faktor ini secara keseluruhan mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan bermakna sehingga meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep IPAS materi “Ada Apa Saja di Bumi Kita”.

B. Saran

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti menyarankan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, diharapkan untuk senantiasa berinovasi dalam pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang tepat, menarik, dan bervariasi agar siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Penggunaan media *crossword puzzle* dalam format cetak maupun digital diharapkan dapat memberikan

kontribusi nyata dalam meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa IPAS, khususnya pada materi yang banyak mengandung *terminology* ilmiah seperti materi kenampakan bumi dan lapisan-lapisannya.

2. Bagi siswa, diharapkan untuk senantiasa aktif, antusias, dan bersungguh-sungguh dalam mengikuti setiap kegiatan pembelajaran, termasuk saat menggunakan media berbasis permainan seperti *crossword puzzle*. Keberhasilan belajar tidak hanya ditentukan oleh media yang digunakan, tapi sangat dipengaruhi oleh minat, motivasi, dan semangat belajar siswa itu sendiri. Oleh karena itu, siswa diharapkan terus mengembangkan rasa ingin tahu dan keberanian untuk bertanya sehingga pemahaman terhadap materi IPAS dapat terus meningkat.
3. Bagi orang tua, diharapkan untuk senantiasa memberikan perhatian, bimbingan, dan motivasi kepada anak-anaknya agar rajin belajar dan memiliki semangat yang tinggi dalam menuntut ilmu. Dukungan orang tua dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif di rumah sangat berperan penting dalam menunjang keberhasilan belajar anak di sekolah, sehingga kelak dapat tumbuh menjadi generasi yang cerdas, berakhlak mulia, dan berguna bagi keluarga, agama, nusa dan bangsa.
4. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan penelitian serupa dengan cakupan yang lebih luas. Misalnya dengan menggunakan desain penelitian quasi eksperimen yang melibatkan kelompok control, atau mengembangkan media *crossword puzzle* pada materi IPAS lainnya di kelas yang berbeda. Peneliti berikutnya juga disarankan untuk mengintegrasikan

pengukuran aspek afektif dan psikomotorik siswa agar gambaran keberhasilan pembelajaran dapat diperoleh secara lebih komperhensif dan menyeluruh.