

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Mengacu pada penelitian yang telah dilaksanakan mengenai pengaruh media pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Al-Fatah Putri Temboro Tahun Ajaran 2024/2025 dapat diambil kesimpulan dibawah ini:

1. Media pembelajaran *crossword puzzle* memiliki pengaruh pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang terbukti bahwa media pembelajaran *Crossword Puzzle* dalam kategori tinggi yaitu sebanyak 72%.
2. Hasil belajar mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan menggunakan media pembelajaran *Crossword Puzzle* yang di capai siswa kelas VIII di MTs Al-Fatah Putri Temboro berada pada kategori sedang yaitu 40%.
3. Berdasarkan hasil olah data, pengaruh media pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar siswa di kelas VIII dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Al-Fatah Putri Temboro tergolong negatif, yang menunjukkan bahwa penggunaan media ini dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam belum tentu menjadi strategi yang paling efektif untuk semua peserta didik. Beberapa faktor yang mungkin mempengaruhi hasil ini antara lain: minat belajar siswa, kesiapan pemahaman konsep sebelum menggunakan *Crossword Puzzle* serta keterbatasan waktu dalam pembelajaran.

Dari kesimpulan di atas, bahwa media pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat digunakan sebagai variasi dalam media pembelajaran, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa efektifitasnya tidak selalu positif dan tergantung pada karakteristik peserta didik, lingkungan belajar, dan cara penerapannya dalam proses pembelajaran.

B. Implikasi

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan yang telah peneliti uraikan, maka peneliti menghasilkan implikasi yang dapat menambah wawasan bagi guru maupun sekolah yaitu wawasan mengenai pemanfaatan media pembelajaran *Crossword Puzzle* untuk dijadikan media ajar dalam proses pembelajaran tetapi belum efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII di MTs Al-Fatah Putri Temboro. Hal ini sesuai dengan hasil analisis dan kesimpulan yang menyatakan bahwa ada pengaruh negatif dan signifikan antara pemanfaatan media pembelajaran *Crossword Puzzle* dengan hasil belajar peserta didik.

C. Saran-saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti, maka peneliti memberi saran-saran untuk motivasi dalam meningkatkan keberhasilan kegiatan pembelajaran di sekolah:

1. Kepada guru agar dapat menambah media pembelajaran yang lain dalam menyampaikan materi. Jangan hanya menggunakan media pembelajaran *Crossword Puzzle* tanpa adanya kombinasi dengan media pembelajaran yang lain, karena peserta didik lebih mudah bosan dan membutuhkan

sesuatu yang membuat peserta didik tersebut menjadi antusias sehingga peserta didik lebih memahami konsep materi yang di sampaikan.

2. Untuk peserta didik agar tetap semangat dalam proses belajar karena dengan belajar kita akan menjadi orang yang berilmu.