

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian, penerapan model *Learning Together* berbantuan *Crossword Puzzle* memberikan kondisi pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan melibatkan murid dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Kegiatan kerja sama kelompok yang dipadukan dengan *Crossword Puzzle* memberikan kesempatan kepada murid untuk memperhatikan materi, menunjukkan ketertarikan, merasa senang dalam pembelajaran, serta terlibat secara langsung dalam menyelesaikan tugas. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada minat belajar murid antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan pembelajaran. Berdasarkan arah perbedaan rata-rata, kelas eksperimen menunjukkan hasil minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Oleh karena itu, hasil penelitian ini memberikan bukti bahwa penerapan model *Learning Together* berbantuan *Crossword Puzzle* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan menarik serta mendukung peningkatan minat belajar murid.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diperoleh dari penelitian ini, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru, Guru diharapkan dapat menggunakan model *Learning Together* berbantuan *Crossword Puzzle* sebagai salah satu alternatif pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan keterlibatan dan minat belajar murid. Guru juga perlu mengatur waktu dan pembagian kelompok dengan baik agar pembelajaran berjalan efektif.
2. Bagi Murid, murid diharapkan dapat lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, bekerja sama dengan anggota kelompok, serta berani menyampaikan pendapat. Murid juga diharapkan dapat memanfaatkan kegiatan *Crossword Puzzle* sebagai sarana belajar yang menyenangkan.
3. Bagi Sekolah, Sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan model dan media pembelajaran yang inovatif dengan menyediakan fasilitas dan memberikan kesempatan kepada guru untuk mengembangkan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.
4. Bagi Peneliti selanjutnya, Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian dengan menggunakan materi, jenjang kelas, atau media pembelajaran yang berbeda serta mempertimbangkan pengelolaan waktu dan kemampuan peserta didik agar penerapan *Learning Together* berbantuan *Crossword Puzzle* dapat dilaksanakan secara lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, Rifa'i. (2021). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga.
- Adellia, Fara. C. (2023). *Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Scramble berbantuan media crossword puzzle terhadap hasil belajar IPAS kelas V di SDN 2 Branti Raya*. Universitas Lampung: Bandar Lampung.
- Aisyah, A. I., Ridwan, M., Kuswandi, I., (2024). *Penerapan media puzzle pada pembelajaran Ppkn dalam meningkatkan minat belajar siswa cinta tanah air di Sb Ipoh Malaysia*. Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pembelajaran, Vol. 07 No 1. <https://journalversa.com/s/index.php/jipp>
- Anggriasari, Griva., et al. (2020). *Pengaruh Model Learning Together (LT) Berbantuan Media Monopoli terhadap hasil belajar Matematika*. Jurnal Universitas Muhammadiyah Mangelang, Vol. 20 No. 2, 243-253.
- Azizah, S. K. (2023). *Pengaruh model pembelajaran Learning Together berbantuan media crossword puzzle terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 2 Astra Ksetra Tulang Bawang*. Universitas Islam Negeri Raden Intan, Lampung.
- Bawazer, G., et al. (2022). *Crossword Puzzle as a learning tool to enhance learning about anticoagulant therapeutics*. Jurnal BMC Medical Education. <https://doi.org/10.1186/s12909-022-03348-0>
- Departemen Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahannya Al-Jumanatul 'Ali Seuntai Mutiara Yang Maha Luhur*. Bandung: J-Art
- Dewi, Isra., et al. (2023). *Teori Populasi dan Pengambilan Sampel*. Jurnal Literasiologi, Vol. 14 No. 2.
- Fadillah, Aisyah. (2023). *Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan Urgensi media pembelajaran*. Journal of student Research, Vol. 1 No. 2
- Fitriani, Aulia., et al. (2023). *Tujuan pembelajaran kewarganegaraan*. Jurnal Pendidikan dan Riset, Vol. 1 No 1
- Haifa, M. N., et al. (2025). *Identifikasi variabel penelitian, jenis sumber data dalam penelitian pendidikan*. Jurnal Pendidikan dan Bahasa, Vol. 2 No 2

- Hasanah, Uswatun., (2024). *Konsep dasar pendidikan Kewarganegaraan*. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, Vol. 3 No. 2
- Hasibuan, A. S. R., et al. (2023). *Ruang Lingkup dan Konsep Dasar Pendidikan Kewarganegaraan*. *Jurnal Riset, Pendidikan dan Ilmu Sosial*, Vol. 1 No. 1, <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/tips>
- Hidayah, Nur. S. (2023). *Pengaruh Minat belajar, Motivasi belajar, dan kecerdasan emosional terhadap prestasi belajar siswa*. *Jurnal Ilmiah Akuntansi*, Universitas Muhammadiyah, Jakarta.
- Hidayat, Heri., et al. (2020). *Peningkatan kualitas hasil belajar pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar kelas tinggi dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe crossword puzzle*. *Jemari: Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 2 No. 1, hl. 30-39
- Indriani, D. E., et al. (2021). *Karakteristik media pembelajaran dalam pendidikan kewarganegaraan berbasis pendidikan*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 5 No. 3
- Karlina., Ari Ariani. D. (2025). *Penerapan Model pembelajaran Learning Together Meningkatkan prestasi siswa mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi*. *Jurnal of science and Social Research*, Vol 8 No. 2. <http://jurnal.goretanpena.com/index.php/JSSR>
- Kosim, Abdul., dkk. (2024). *Media Pembelajaran sebagai alat bantu dalam keberhasilan proses belajar mengajar*. *Jurnal Hasil kegiatan Pengabdian Masyarakat*, Vol. 2 No 1
- Kusuma, Imelda. (2022). *Menumbuhkan Minat belajar siswa dalam pembelajaran*. *Jurnal Ability: Journal of Education and Social Analysis*, Vol. 3, No 4
- Khoerunnisa, Putri. Syifa, M. A. (2020). *Analisis model-model pembelajaran*. *Jurnal Pendidikan dasar*, Vol. 4 No. 1, hl. 1-27. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/fondatia>

- Madina, Oktarina. (2022). *Peningkatan Hasil belajar pkn melalui pembelajaran kooperatif tipe Learning Together pada peserta didik kelas VI SD negeri 121 Palembang*. Jurnal Edukasi, Vol. 8 No. 2
- Magdalena, Ina., et al. (2020). *Pembelajaran inovatif dalam pembentukan karakter siswa kelas 1 SD negeri pangadegan 2*. Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial, Vol. 2 No 3, hl. 376-392. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Mardhiyah, et al. (2025). *Populasi dan sampel dalam penelitian Pendidikan: Memahami perbedaan, implikasi, dan strategi pemilihan yang tepat*. Jurnal Ilmu Pengetahuan dan matematika, Vol. 2 No 2
- Mawardhani, Ayu. M., et al. (2020). *Pengaruh media pembelajaran Crossword puzzle terhadap hasil belajar kelas V SD*. Jurnal Ilmiah Education, Vol. 10 No 10. DOI: [10.36312/jime.vxix.xxxx/http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME](https://doi.org/10.36312/jime.vxix.xxxx/http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME)
- Nanda,F,A and Intan Maulina. (2021). *Pembentukan siswa pada Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan*. Jurnal Ilmiah Kependidikan, Vol. 1 No.
- Nasrullah, M. (2024). *Metodologi Penelitian Pendidikan Prosedur penelitian, subyek penelitian dan pengembangan teknik pengumpulan data*. Sidoarjo: UMSIDA PRESS.
- Nurfauziah, G., et al. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Learning Together terhadap hasil belajar tematik siswa kelas IV SD negeri Boddoka*. Jurnal of humanities and soscial studies, Vol. 1 No. 2
- Nurhalisyah, Annasa., et al. (2024). *Pentingnya Kewarganegaraan dalam Pendidikan Pelajar*. MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin, Vol. 2 No. 1. <https://ejournal.lumbungpare.org/index.php/maras>
- Oktavia, S., et al. (2024). *Meningkatkan minat belajar peserta didik dengan penggunaan media pada pembelajaran pkn*. Jurnal Education, Vol. 10. No. 4.
- Parawangsa, Endah., et al. (2021). *Hakikat Pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar (SD)*. Jurnal Pendidikan Tambusai, Vol. 5 No. 3, 8050-8054

- Parwati. A, Fauziyyah. R, Rahmawati.DN. (2023). *Pengaruh penerapan model pembelajaran terhadap kompetisi pengetahuan peserta didik pada mata pelajaran IPA*. Jurnal Tarbiyah Al-Aulad, Vol. 13 No. 2
- Purwaningsih, Sri. (2019). *Permainan Crossword Puzzle untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pkn materi sumpah pemuda pada siswa kelas III SDN I*. Klaten: SDN 1 Sidowayah.
- Rindrayani, Rini. S. (2025). *Metodologi Penelitian Quasi Eksperimen*. Jurnal of education. Vol. 5 No. 2, 183-192.
- Safitri, Dewi. (2024). *Penerapan strategi pembelajaran aktif tipe crosswors puzzle untuk meningkatkan hasil belajar ppkn siswa kelas V*. Universitas islam negeri Syekhali Hasan Ahmad Addary: padangsidimpuan.
- Sari, Meila. A., dkk. (2023). *Bakat dan Minat*. Jurnal Multidisiplin Ilmu, Vol. 2 No. 4
- Saputri, Lilis. (2025). *Desain penelitian quasi eksperimen dalam penelitian pendidikan: Kajian Pustaka*. Jurnal Serunai Matematika, Vol. 17 No 2
- Soesana, Abigail., et al. (2023). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yayasan kita menulis.
- Susanto, A. (2022). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Santosa, Sedy., Zaenur. (2022). *Analisis Materi Pendidikan dan Kewarganegaraan (PKN) di SD/MI*. Jurnal Pendidikan dan Konseling, Vol. 4 No 3.
- Syahputri, Zahra. A. (2023). *Kerangka Berpikir penelitian kuantitatif*. Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan dan pengajaran, Vol. 2 No. 1
<https://jurnal.diklinko.id/index.php/tarbiyah/>
- Tabrani., et al. (2024). *Model-model Pembelajaran*. Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran, Vol. 7 No. 4.
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>

- Yanti, Dwi. A. Durinta, Puspasari. (2024). *Peran minat dalam pembelajaran*. Jurnal Ilmu Pendidikan, Vol. 6 No. 4, hl. 3394 -3402.
<https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>
- Wati, Kurnia. A. Muhsin. (2019). *Pengaruh minat belajar, motivasi belajar, lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah terhadap kesulitan belajar*. Jurnal Economic Education Analysis Journal, Vol. 8 No. 2.
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eeaj>