

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

B. Kesimpulan

1. Kesimpulan Umum

Berdasarkan analisis dan pembahasan dalam penelitian ini secara umum dapat disimpulkan bahwa, terdapat pengaruh yang signifikan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* pada Tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan Sub Tema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan terhadap hasil belajar tematik siswa kelas V SDN 7 Sintang.

2. Kesimpulan Khusus

1. Proses pembelajaran melalui strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* pada Tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan Sub Tema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan dikelas eksperimen berjalan dengan baik. Hasil observasi siswa pada pertemuan pertama 99,4% dan hasil observasi pada pertemuan kedua 99,8% adapun rata – rata pertemuan pertama dan kedua 99,6% ber kriteria “Sangat Baik”. Hasil observasi guru pada pertemuan pertama dan kedua di kelas eksperimen menunjukkan angka 100% ber kriteria “Sangat Baik”.
2. Hasil belajar kognitif *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum memulai pembelajaran pada Tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan Sub Tema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan. Rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen 56,25% dan kelas kontrol adalah 46,29%. Tidak terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar

siswa pada pengukuran awal (*pretest*) siswa antar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal tersebut terbukti dengan hasil uji hipotesis *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan SPSS 26 dimana diperoleh nilai $\text{sig (2-tailed)} > \alpha$ yakni $0,386 > 0,05$ maka H_0 diterima H_a ditolak dan hasil perhitungan manual menunjukkan hasil yang sama dengan $Z_{\text{hitung}} \leq Z_{\text{tabel}}$ atau $0,85 \leq 1,96$, maka H_a ditolak yang bearti H_0 diterima..

3. Hasil belajar kognitif *posstets* pada kelas eksperimen sesudah menerapkan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional pada Tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan Sub Tema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan mengalami peningkatan. Rata-rata nilai posttest kelas eksperimen adalah 70% sedangkan kelas kontrol 54,07%. Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa pada pengukuran akhir (*posstest*). Hal tersebut terbukti dengan hasil uji hipotesis posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan SPSS 26 diperoleh nilai $\text{sig (2-tailed)} > \alpha$ yakni $0,001 > 0,05$ maka H_0 ditolak H_a diterima dan diuji kembali dengan pehitungan manual menunjukkan hasil yang sama dengan SPSS 26 $Z_{\text{hitung}} > Z_{\text{tabel}}$ atau $3,13 > 1,96$, maka H_a diterima dan yang bearti H_0 ditolak..
4. Respon siswa melalui strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada Tema 7 Peristiwa Dalam

Kehidupan Sub Tema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan di kelas V SDN 7 Sintang sebesar 75,70% dengan kategori baik.

C. Saran

Berdasarkan perolehan data hasil penelitian yang di dapatkan oleh peneliti, maka peneliti mengemukakan beberapa saran sehingga beberapa manfaat bagi pembaca maupun peneliti sendiri. Sebagai akhir dari penelitian ini, peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

- a. Guru diharapkan memiliki pengetahuan dan kemampuan yang cukup sehingga dapat memilih strategi pembelajaran, model, metode atau media pembelajaran yang kondusif tepat dan sesuai dengan materi yang disajikan dan mampu melibatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.
- b. Guru diharapkan dapat memahami penggunaan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* sehingga dapat menyikapi dengan baik kendala yang akan terjadi ketika ingin menerapkan model pembelajaran tersebut dalam proses pembelajaran.
- c. Guru diharapkan dapat melakukan inovasi dalam rangka memperbaiki kualitas pembelajaran, diantaranya dengan menerapkan strategi pembelajaran dikelas sebagai selingan kegiatan pembelajaran yang disesuaikan dengan materi yang diajarkan.

2. Bagi Siswa

- a. Siswa diharapkan agar lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran seperti berani mengemukakan pendapat dan berani mengambil keputusan dalam menjawab pertanyaan. Sikap ini akan meningkatkan rasa percaya diri terhadap kemampuan yang telah dimiliki.
- b. Siswa diharapkan untuk belajar lebih giat lagi agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi Sekolah

- a. Semoga sekolah kedepannya bisa mendapatkan gambaran penggunaan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* yang dipakai peneliti selama mengajar.
- b. Semoga sekolah dapat menggunakan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dengan menerapkan materi yang lain selain dalam penelitian.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Semoga peneliti yang selanjutnya yang judulnya mirip dengan penelitian ini bisa mengembangkan apa yang mau diukur.
- b. Semoga peneliti kedepannya dapat lebih bereksperimen dengan menggunakan kolaborasi dengan strategi yang lain selain strategi yang digunakan peneliti ini.
- c. Diharapkan penelitian selanjutnya dapat mengembangkan materi apa saja yang dapat diterapkan dengan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* serta bisa lebih baik dari penelitian sebelumnya.