

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di kelas VII.5 sebagai kelas eksperimen dan VII.6 sebagai kelas kontrol di MTsN 5 Pasaman, terdapat pengaruh strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII di MTsN 5 Pasaman dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Gambaran Temuan Hasil Belajar *Pre – Test*

Adapun gambaran *pre – test* hasil belajar di kelas sampel (VII.5) rata – rata tergolong rendah yaitu 64,54. Jumlah peserta didik yang memiliki kategori hasil *pre – test* sangat tinggi berjumlah 7 orang pada taraf 22%, kategori tinggi 8 orang pada taraf 25%, kategori rendah 14 orang pada taraf 45% dan kategori sangat rendah berjumlah 6 orang dengan taraf 6%.

2. Gambaran Temuan Hasil Belajar *Post – Test*

Adapun gambaran *post – test* hasil belajar di kelas sampel (VII.5) rata – rata tergolong tinggi yaitu 78,71. Jumlah peserta didik yang memiliki kategori hasil *post – test* sangat tinggi berjumlah 8 orang pada taraf 25%, kategori tinggi 12 orang pada taraf 38%, kategori rendah 9 orang pada taraf 29% dan kategori sangat rendah berjumlah 2 orang dengan taraf 6%.

3. Berdasarkan hasil uji hipotesis atau uji t yang dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 22 diperoleh signifikansi α dalam dua sisi (2-tailed) sebesar 0,000 artinya bahwa $0,000 < 0,05$. Maka H_a diterima H_0 ditolak artinya terdapat pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar kelas eksperimen yang menggunakan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* pada mata pelajaran IPS kelas VII MTsN 5 Pasaman. Hal inilah yang menyebabkan hasil belajar peserta didik meningkat. Pembelajaran yang menyenangkan juga sangat berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar pada ranah kognitif dengan menerapkan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle*.

B. Saran

Adapun beberapa saran yang dapat dikemukakan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Kementerian Agama Kabupaten Pasaman

Kementerian agama diharapkan dapat memberikan pelatihan, workshop tentang strategi, model, metode pembelajaran kepada pendidik sehingga proses pembelajaran lebih bervariasi dan menyenangkan bagi peserta didik sehingga peserta didik lebih bersemangat mengikuti proses pembelajaran.

2. Pendidik

Pendidik diharapkan dapat menggunakan strategi pembelajaran yang aktif, menarik dan menyenangkan. Strategi pembelajaran

Crossword Puzzle dapat dipakai sebagai alternatif dalam memberikan variasi dalam proses pembelajaran.

3. Penelitian Lanjutan

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti merekomendasikan bagi peneliti lanjutan untuk menrapkan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran yang berbeda. Selain itu strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat diterapkan melalui kolaborasi dengan pendekatan, model dan strategi pembelajaran lain sesuai dengan peserta didik.

