BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan data yang diperoleh dan setelah dianalisis, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan pembelajaran dengan metode *crossword puzzle* dilakukan dengan menyiapkan teka-teki silang yang akan dibagikan kepada setiap kelompok. Kemudian siswa dibagi menjadi lima kelompok, tiap kelompok mendapatkan satu jenis teka-teki silang untuk dikerjakan bersama-sama dalam satu kelompok. Setelah selesai melengkapi teka-teki silang, maka lembar teka-teki silang dikumpulkan kembali kemudian dikoreksi bersama.
2. Hasil belajar merupakan hasil siswa-siswi kelas VII pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berdasarkan hasil *pre test* dan *post test*. Dari hasil *pre test* hanya satu siswa yang mendapat nilai 7 dan empat siswa mendapat nilai 6, selebihnya mendapat nilai dibawah 6. Akan tetapi setelah dilakukan pembelajaran dengan metode *corssword puzzle* maka hasil prestasi siswa meningkat pada post test. Hasil *post test* menunjukkan hanya satu siswa mendapat nilai 6, tujuh siswa mendapat nilai 7, tujuh siswa mendapat nilai 8, empat siswa mendapat nilai 9 dan tiga belas siswa mendapat nilai 10.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Dari pelaksanaan pembelajaran dengan metode *crossword puzzle* terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VII MTs. Al-Ihsan Kalikejambon Jombang terbukti efektif. Hal ini berdasarkan analisis data yang dilakukan dengan menggunakan rumus uji t yang menghasilkan t_{hitung} sebesar 9,6. Dan apabila t_{hitung} dikonsultasikan dengan t_{tabel} pada taraf signifikasi 1% = 2,04 atau 5% = 2,75 berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka konsekuensinya Hipotesis Alternatif (Ha) diterima dan Hipotesis Nihil (Ho) ditolak. Jadi kesimpulannya adalah ada efektifitas metode pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaaan Islam yang signifikan.

B. Saran-saran

Adapun saran-saran yang dapat diberikan oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Kepada Guru

Dalam proses belajar mengajar, hendaknya guru menggunakan strategi pembelajaran aktif yang tepat dan kreatif kepada peserta didik dengan menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi agar peserta didik dapat termotivasi dan semangat dalam belajar. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan adalah metode *crossword puzzle*, karena dengan metode ini akan melatih keaktifan siswa dalam belajar.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Kepada Peserta Didik

Dengan adanya pemberian strategi pembelajaran aktif dan metode yang diterapkan serta media yang diberikan guru, hendaknya peserta didik belajar dengan lebih giat dan aktif untuk memperoleh hasil yang optimal.

3. Kepada Lembaga

Hasil penelitian ini bukanlah final dari permasalahan yang muncul sebelumnya. Melainkan ini adalah awal dari suatu proses mencari solusi, khususnya mengenai strategi pembelajaran. Serta lebih aktif dalam mengadakan pelatihan-pelatihan bagi para guru agar kompetensi yang dimiliki oleh pendidik (guru) lebih meningkat dan lebih baik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id