

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode permainan teka-teki silang (*crossword puzzle*) dapat meningkatkan minat belajar siswa di kelas V SDN 11 Limboto Kabupaten Gorontalo. Hasil tersebut ditunjukkan oleh hasil rekapitulasi data dari observasi awal, siklus I sampai siklus II yang telah mencapai indikator kinerja yang diharapkan yaitu 75% dengan memperoleh presentase 83% pada proses sesudah tindakan siklus II. Dengan rincian observasi awal hanya mencapai 39% meningkat pada siklus I yaitu 48%. Akan tetapi hasil rekapitulasi siklus I belum mencampai indikator keberhasilan tindakan yaitu sebesar 75%. Kemudian setelah siklus II Meningkat sebesar 83%. Oleh karenanya penelitian ini dinyatakan tuntas.

Mencermati kesimpulan yang telah dijabarkan, dapat dikemukakan bahwa proses pembelajaran akan berhasil apabila guru tepat dalam penggunaan metode pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat belajar sekaligus meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu metode yang tepat digunakan dalam proses pembelajaran adalah metode permainan teka-teki silang (*crossword puzzle*). Metode permainan teka-teki silang (*crossword puzzle*) itu sendiri merupakan suatu metode permainan yang dapat merangsang dan mengundang minat serta partisipasi siswa secara aktif. Pada pelaksanaannya seperti mengisi TTS pada umumnya, dimana siswa harus mengisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan ke dalam kolom-kolom baik secara mendatar atau menurun. Oleh karenanya guru sebagai pengelola kegiatan pembelajaran dalam hal ini lebih memperhatikan kembali serta dapat menerapkan metode yang tepat dalam proses belajar mengajar.

5.2 Saran

Adapun yang menjadi saran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a Pelaksanaan penelitian kelas ini diharapkan dapat diterapkan oleh semua guru mata pelajaran, sebab tindakan kelas ini merupakan upaya dalam meningkatkan minat belajar siswa.
- b Dalam proses belajar mengajar, guru hendaknya dapat memilih metode pembelajaran yang tepat sehingga dapat menarik minat belajar siswa dan meningkatkan prestasi siswa.
- c Mengingat pentingnya peningkatan minat belajar siswa melalui metode permainan teka-teki silang (*crossword puzzle*) pada mata pelajaran PKn, maka dapat diharapkan pada setiap guru dan khususnya mahasiswa PGSD agar memperoleh inovasi yang baru guna meningkatkan mutu pembelajaran serta prestasi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. (2015). *Kumpulan Metode Belajar Kreatif dari Penjuru Nusantara*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Darmadi, H. 2010. *Kemampuan Dasar Mengajar*. Bandung: Alfabeta CV
- Dwi Suciyanto, Andi. 2013. Upaya Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa IPS Menggunakan Metode Teka-Teki Silang di Kelas VIII SMP Negeri 2 Prambanan. Skripsi. FIS. Pend. Ilmu Pengetahuan Sosial. (Online) <http://eprints.uny.ac.id/18052/1/Skripsi%20Full%20IPS%2008416241016.pdf>. Selasa 4 April 2017 (08.37)
- Endah Sary, Y.N. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Parama Publishing
- Fathurrohman, P. & M. Sobry Sutikno. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: PT Refika Aditama
- Jihad, A. & Abdul Haris. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo
- Mutofa, B. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta. ParamaIlmu
- Putri, A.K. 2016. Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V. Skripsi. FIP. PGSD. Universitas Negeri Gorontalo
- Rachmawati, T. & Daryanto. 2015. *Teori Belajar dan Proses Pembelajaran yang Mendidik*. Yogyakarta: Gava Media
- Rasyid, Harun & Mansur. 2008. *Penilaian Hasil Belajar*. Bandung: CV Wacana Prima
- Rosyidah, Lyna. 2012. Pengaruh Metode Crossword Puzzle Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ips Kelas V. Skripsi. FTDK, Pend. Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. (online) <http://digilib.uin-suka.ac.id/9998/1/BAB%20I%2C%20IV%2C%20DAFTAR%20PUSTAKA.pdf>. Jum'at Januari 2017 (11.37)
- Said, A. & Andi, B. 2015. *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Slameto. 2003. *Belajar dan Factor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT RinekaCipta

- Slameto. 2013. *Belajar dan Factor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT RinekaCipta
- Subur. 2015. *Pembelajaran Nilai Moral Berbasis Kisah*. Yogyakarta: Kalimedia
- Surya, M. 2013. "*Psikologi Guru*" *Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta
- Susanto, A. (2014). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group
- Syah, M. 2007. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Tampubolon, S.M. 2014. "*Penelitian Tindakan Kelas. Pengembangan Profesi Pendidik Dan Keilmuan*". Erlangga
- Tine, N. 2015. *Bahan Ajar Pengembangan Pembelajaran PKn SD* (digunakan dilingkungan sendiri). Gorontalo: Jurusan PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan
- Yaumi, M. 2013. *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Media Group