

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Pembelajaran menggunakan teka-teki silang merupakan strategi yang pas untuk mata pelajaran sejarah, jika komunikasi dan interaksi antara guru dengan siswa berlangsung secara interaktif. Guru dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan agar siswa dapat belajar secara optimal. Guru memiliki peran ganda yang sangat strategis dalam kaitannya dengan kebutuhan siswa. Peran guru dimaksudkan adalah guru sebagai guru, guru sebagai orang tua, guru sebagai teman belajar.

Media teka-teki silang ini dapat membuat siswa lebih tertarik dan berperan aktif dalam proses pembelajaran. Mengingat karakteristik permainan teka-teki silang yang mudah dan menyenangkan, diharapkan dapat mempermudah proses pembelajaran sejarah selain itu karakteristik siswa yang umumnya senang untuk diajak bermain.

Suatu media pembelajaran tentu tidak ada yang sempurna begitu juga dengan Teka-teki silang ini diantaranya mungkin agak susah kalau digunakan dalam pelajaran misalnya Matematika, Fisika atau Kimia mungkin terdapat banyak kesulitan dalam pembuatannya sebab dalam pelajaran tersebut terdapat banyak angka, sehingga kalau teka-teki silang berisikan angka-angka mungkin agak sulit dalam pembuatan dan pengajaran teka-teki silang tersebut. Kalau misalnya mata pelajaran tersebut dibuat teka-teki silang harusnya kalau angka,

angka semua kalau huruf, huruf semua jadi mungkin akan lebih mudah. Selain itu efisiensi waktunya, pembuatan teka-teki silang tidak butuh waktu yang tidak sedikit sebab pembuatannya yang rumit jadi banyak membuang waktu tetapi berhubung teknologi jaman sekarang maju masalah tersebut bisa sedikit diatasi misalnya dengan komputer dan bisa langsung diprint. Yang terakhir kelemahannya yaitu materi-materi yang berupa menjelaskan atau memaparkan tidak dapat dijadikan bahan teka-teki silang sebab tempatnya terbatas selain itu dalam teka-teki silang hanya istilah-istilah atau kata singkatan atau akronim-akronim kotak-kotak untuk mengisi huruf-huruf yang sesuai yang terdiri dari ruang mendatar dan menurun.

Langkah-langkah mengaplikasikan teka-teki silang sebagai media pembelajaran yaitu pertama-tama mendemonstrasikan permainan tersebut, pengajar membuat teka-teki silang sesuai bahan yang akan di ajarkan. Cara pengajar menyiapkan bahan yang akan diajarkan, setelah bahan dipersiapkan guru membuat sebuah pertanyaan dan jawaban yang singkat saja. Kemudian guru membuat ruang-ruang kosong atau kotak-kotak untuk mengisi huruf-huruf yang sesuai yang terdiri dari ruang mendatar dan menurun. Semua siswa harus mengerjakannya kemudian diberi batas waktu 30 menit. Setelah waktu menjawab selesai pekerjaan ditukar dengan teman beda bangku untuk diperiksa dan hasilnya disampaikan oleh pengajar.

Pembelajaran sejarah berbasis teka-teki silang pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Tilamuta belum maksimal karena guru masih

mendapatkan hambatan dalam menerapkannya walaupun sedikit hambatan yang ditemui tetapi dapat diatasi dengan

## **5.2 Saran**

Guru harus pandai-pandai memutar otak dalam memilih media pelajaran dalam kelas. Dalam memilih media guru harus memperhatikan karakteristik siswa dan karakter media tersebut, sebab kalau misalnya tidak memperhatikan karakteristik kedua hal tersebut bisa terjadi ketidaksesuaian antara siswa dalam penggunaan media sehingga tujuan pembelajaran gagal tercapai. Dan yang biasadialah adalah guru. Maka guru harus pandai-pandai dalam memilih media pembelajaran untuk siswanya.

1. Sesuai dengan hasil penelitian, maka sebaliknya pemberian pembelajaran dengan strategi teka-teki silang (TTS) pada mata pelajaran sejarah dengan materi organisasi pergerakan kebangsaan Indonesia ini diajarkan sebagai acuan bagi para guru, dalam usaha meningkatkan minat siswa untuk belajar sejarah, karena terbukti memberikan pengaruh positif terhadap prestasi belajar siswa.
2. Agar mendapatkan hasil yang lebih baik khususnya dalam pembelajaran sejarah maka, hendaknya pemberian pelajaran dengan strategi teka-teki silang (TTS) cara ini dilakukan dan disesuaikan dengan kondisi dan karakteristik siswa, terutama pada pemberian materi yang bervariasi, tidak monoton sehingga siswa tidak cepat merasa bosan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran Sejarah Berbasis Teka-teki Silang dapat memotivasi siswa untuk mengikuti pelajaran dikelas. Dengan adanya pembelajaran berbasis teka-teki silang dapat menjadikan siswa tertarik dan merasa senang serta tidak merasa bosan mengikuti pelajaran. Dalam hal ini sesuai dengan fungsi media sebagai alat bantu dalam menyalurkan materi pelajaran diterapkan agar siswa mudah . Untuk itu setiap pembelajaran guru harus selalu mempersiapkan media sebagai saran yang dapat membantu guru dalam memperjelas materi pelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Nafi' dan Edy Sulisty. (2014). Pengaruh Pembelajaran Aktif dengan Strategi Teka-Teki Silang terhadap Hasil Belajar Siswa pada Standar Kompetensi Melakukan Install Home Theater di SMK Negeri 2 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya*. (jurnal)
- Ahirul Hasanah, 2010. *Pembelajaran Berbasis Permainan TTS Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Arab Siswa Man Godean Sleman Yogyakarta*. Yogyakarta. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Amrin Kadir, 2013. *Komparasi Model Pembelajaran Tipe-Think-Pair-Share Dengan Konvensional Pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Marisa*. Universitas Negeri Gorontalo. (skripsi)
- Daryanto, H. 2005. *Administrasi Pendidikan*, cetakan 1. Jakarta : Rineka Cipta
- Hamzah, Uno, 2009. *Model Pembelajaran* .Jakarta: Bumi Aksara
- Isjoni. 2007. *Cooperative Learning Efektifitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Lexy Moleong. 2002. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- \_\_\_\_\_. 2013. *Metodologi Penelitian Kualitatif edisi Revisi*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Lexy Maleong, 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Mohamad Idrus. 2009. *Metodologi Penelitian Ilmu Sosial*. Bandung : Erlangga.

- Muijs, Daniel dan Reynolds, David. (2008). *Effective Teaching Teori dan Aplikasi*. (Terjemahan Helly Prajitno Soetjipto dan Sri Mulyantini Soetjipto). Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Melia Emanita, 2013. *Efektivitas Metode Pembelajaran Crossword Puzzle Dilengkapi The Power Of Two terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPASiswa Kelas IV MIN Tempal Tahun Ajaran 2012/2013*. Skripsi. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Rohman, Muhammad dan Amri, Sofan. 2013. *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta : Prestasi Pustakarya.
- Rusman. 2012. *"Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta
- Sardiman A.M. 2003. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Satori Djam'an, Komariah Aan. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiati & Asra. 2009. *Metode Pembelajaran*. Bandung : CV Wacana Prima.
- Sulasman. 2014. *Metodologi Penelitian Sejarah*. Bandung : CV Pustaka Setia
- Trianto, 2009. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik* Jakarta : Prestasi Pustaka
- Wulan S. Ningsih. 2016. *Studi Komparasi Pembelajaran Dengan Teka-teki Silang (TTS) dan Peta Konsep Menggunakan Model Pembelajaran Tipe Student Teams Achievement Division (STAD) diTinjau Dari Hasil Belajar Kognitif Siswa di SMP*. (Jurnal). Universitas Negeri Yogyakarta