

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Hasil penelitian tindakan sebagaimana yang telah diuraikan pada bab terdahulu telah mampu menjawab permasalahan dalam penelitian ini sekaligus membuktikan rumusan hipotesis tindakan. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

- 1) Bahwa media edukatif teka teki silang terbukti dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas IV SDN 4 Batudaa Kabupaten Gorontalo.
- 2) Penerapan media edukatif teka teki silang dalam kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas IV SDN 4 Batudaa Kabupaten Gorontalo memiliki kelebihan untuk melatih kemampuan kognitif siswa, dan secara implisit dapat mengasah kemampuan berfikir kritis siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien.

5.2 Saran- Saran

Berdasarkan simpulan akhir hasil penelitian ini, maka peneliti mengemukakan saran-saran sebagai berikut :

- 1) Kepada Sekolah
Mencermati hasil penelitian ini, kepala sekolah disarankan untuk lebih mendorong dan membimbing para guru khususnya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial agar lebih kreatif dalam menerapkan strategi dan metode pembelajaran yang lebih inovatif, yang dapat mendorong kemampuan siswa untuk berfikir kritis, hal ini dimaksudkan agar hasil belajar siswa dapat ditingkatkan.

2) Kepada guru

Kepada guru Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah dasar, disarankan agar lebih menciptakan suasana dan kondisi pembelajaran yang kondusif, menyenangkan, yang mendorong siswa untuk berfikir kritis sehingga tercapai hasil belajar siswa yang optimal. Selain itu guru harus memperhatikan kondisi fisik dan pskhis siswa, sehingga dapat memberikan perlakuan yang tepat.

3) Kepada Siswa

Sebagai upaya dan usaha dalam meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa, maka dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, para siswa disarankan agar lebih aktif dan berani untuk menyampaikan pendapat sehingga dapat melatih keberanian siswa untuk mengutarakan pendapat maupun pertanyaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, Mohammad Faizal. 2015. *Proses Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar dalam Memecahkan Masalah Berbentuk Soal Cerita Matematika Berdasarkan Gaya Belajar*. Program Studi PGSD, FKIP Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
- Depdiknas. 2006. *Panduan Pengembangan Pembelajaran IPS Terpadu*, Jakarta.
- Dewi, Miranda Nakita. 2017. *Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Daya Ingat Konsep IPA Materi Kenampakan Permukaan Bumi*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta
- Engkoswara. 2012. *Pembinaan Pengembangan Kurikulum Alat peraga Dan Komunikasi Pendidikan*. Jakarta : Depdikbud.
- Fourwanto, M. Agung. 2017. *Pengembangan Media Teka Teki Silang Biologi Untuk Memberdayakan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik SMP Negeri 9 Bandar Lampung*. Skripsi (Tidak Diterbitkan). Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
- Hassoubah, Z. I. 2004. *Developing Creative & Critical Thinking : Cara Berpikir Kreatif & Kritis*. Bandung : Nuansa
- Johnson, Elaine B. 2011. *Contextual Teaching & Learning Menjadikan Kegiatan Belajar-Mengajar Mengasyikkan dan Bermakna*. Bandung: Kaifa.
- Kalbu, H.T. 2013. *Penerapan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pokok Bahasan Zat Adiktif Dan Psikotropika Pada Siswa Kelas VIII-F SMP Negeri 4 Mojosongo Boyolali*. (Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2013). Terdapat di : www.eprint.ums.ac.id. Diakses tanggal : 11 Desember 2018.
- [Mayadikiria. Permainan Edukatif sebagai Media Belajar Anak Usia Dini. 2011. Tersedia pada https://mayadikiria.wordpress.com/2011/05/22/permainan-edukatif-sebagai-media-belajar-anak-usia-dini/ \(Diakses tanggal 16 Agustus 2016\).](https://mayadikiria.wordpress.com/2011/05/22/permainan-edukatif-sebagai-media-belajar-anak-usia-dini/)
- Rahmanto, D Saputro dan Ganes Gunansyah. 2012. *Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Melalui Model Pembelajaran Inkuiri pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Unesa. Press.

- Redhana, I. W. 2003. *Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif dengan Strategi Pemecahan Masalah*. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran IKIP Negeri Singaraja. No. 3 TH. XXXVI Juli 2003. hal. 1-13.
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sazati, Delia Uma Zela. 2015. Pengaruh Penerapan Group Investigation Berbantu Teka-Teki Silang pada Materi Ekosistem terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMP. Skripsi (Tidak Diterbitkan). Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Semarang.
- Semiawan, Conny. *Sarasehan Pengembangan Konsep Learning By Playing Dalam Pendidikan Anak-Anak*. Jakarta : Diselenggarakan Oleh Gudwah Islamic Digital Edutainment, tanggal 21 Maret 2008.
- Septiawan, Albert. [Media Bantu Interkatif: Peran LCD Proyektor Dalam Pembelajaran](http://sharetrikinfo.blogspot.co.id/2012/03/media-bantu-interkatif-peran-lcd.html). 2012 Tersedia pada <http://sharetrikinfo.blogspot.co.id/2012/03/media-bantu-interkatif-peran-lcd.html>. (Diakses tanggal 16 Agustus 2016).
- Sholeh. *Muh. Tujuan Pembelajaran IPS SD/MI dan SMP/MTs* (Terdapat di <http://muhsholeh.blogspot.com/2012/03/tujuan-pembelajaran-ips-sdmi-dan-smpmts.html>) Diakses pada tanggal 26 Juni 2011).
- Slavin, Robert E. 2009. *Psikologi Pendidikan: Teori dan Praktik*. Jakarta: PT Indeks.
- Sudono, Anggani. (2010). *Alat Permainan dan Sumber Belajar*. Jakarta: Proyek Pendidikan Tenaga Akademik Ditjen Dikti Depdiknas.
- Sugiyono. 2016 *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung, Alfabeta.
- Surya, Hendra. 2001. *Strategi Jitu Mencapai Kesuksesan Belajar*. Jakarta: PT Gramedia.
- Uno, Hamzah. B. 2007. *Media Pembelajaran dan Penerapannya*. Gorontalo: Universitas Negeri Gorontalo