

BAB V

PENUTUP

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) bahwa, model pembelajaran *Crossword Puzzle* (teka teki) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 1 Bunobogu Kabupaten Buol.

Pada kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Crossword Puzzle* (teka teki) hasil belajar meningkat dari 59,00% menjadi 86,36%. Sehingga bila dibandingkan hasil belajar siswa meningkat dari siklus I ke siklus II. Meningkatnya hasil belajar siswa tidak lepas dari peran guru untuk memberikan motivasi kepada siswa agar hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

5.2. Saran

Hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMA Negeri 1 Bunobogu karena dari hasil penelitian terbukti bahwa model pembelajaran *Crossword Puzzle* (teka teki) dapat diterapkan untuk meningkatkan jumlah siswa yang mendapat nilai dengan criteria tuntas.

Sebaiknya guru dalam kegiatan pembelajaran, perlu untuk menstimulus pengetahuan siswa serta kreatifitas siswa agar siswa akan lebih bersemangat dan perhatian terhadap mata pelajaran yang akan diajarkan khususnya pada Mata Pelajaran Ekonomi.

DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyah, Said. 2015. *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa*. Jakarta: PRENADA MEDIA GROUP.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Hamalik, Oemar 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Bumi Aksara
- Hamid, Hamdani. 2013. *Pengembangan Sistem Pendidikan Indonesia*. Bandung: CV Pustaka setia.
- Hisyam, Zaini dkk. 2016. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Istarani. 2012. *39 Model Pembelajaran*. Medan: ISCOM
- Khanifatul. 2013. *Pembelajaran inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz media
- Melvin L. Siberman. 2014. *Belajar Siswa Aktif*. Bandung : Nuansa
- Munandi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gadung Persada Press
- Munir, Rinaldi. 2018. *Langka-Langka pembelajaran Crossword Puzzle*. Bandung: Press Media
- Raisatun, Nisak. 2011. *Lebih Dari 50 Game Kreatif Untuk Aktivitas Belajar Mengajar*. Jogjakarta: DIVA Pres

- Rusman, 2013. *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Sardiman, 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo
- Siregar, Eveline, dan Hartini.2010. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Sudjana, Benyamin Bloom. 2015. *Hasil belajar*. Bandung: Sinar Baru Algensido
- Sudjana, Nana. 2013. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdikarya
- Sudjana, 2011. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensido.
- Sumar dan Intan. 2016. *Evaluasi proses dan hasil pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Tim Redaksi, 2011. *Undang-undang Republik Indonesia no 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta : Sinar Grafika.
- Ula, S. Shoimatul. 2017. *Hasil Belajar Yang Efektif*. Jogjakarta: Berlian.
- Warsita, Bambang. 2016. *Strategi Pembelajaran* Jakarta: Rineka Cipta