

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle* dengan model *discovery learning* pada materi gelombang bunyi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan hasil analisis dari hipotesis diperoleh $t_{Hitung} (5.789 > t_{tabel} (2.024))$ dengan taraf nyata $\alpha = 0.05$. Maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan uraian tersebut dapat dikatakan perlakuan yang diberikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran fisika.

5.2 Saran

Beberapa saran terkait penelitian ini diantaranya :

1. Media *crossword puzzle* yang digunakan dapat dikembangkan untuk materi fisika lainnya seperti materi Fluida statis, termodinamika. Media *crossword puzzle* juga dapat dikembangkan secara online.
2. Pelaksanaan pembelajaran daring lebih di atur dan menyesuaikan dengan kondisi peneliti dan siswa.
3. Penggunaan *crossword puzzle* dapat dikombinasikan dengan media daring lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi & Supriyono. (1991). *Psikologi belajar*. Rineka Cipta.
- Anderson, L. W., Krathwohl, D. (2011). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. Longman.
- Angraini, T. W. P., Rahmi, R., & Delyana, H. (2019). Pengaruh Penerapan Model Discovery Learning Disertai Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII. *Jurnal Edukasi Dan Sains Matematika (JES-MAT)*, 5(1), 54.
- Anitah, S. (2009). *Media Pembelajaran*. Yuma Pustaka Bekerja Sama dengan FKIP UNS.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Edisi Revisi*. PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2010. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Bahtiar, A., & Sulistyowati, R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Digital Pada Kompetensi Dasar Menjelaskan Konsep Pemasaran Online Kelas Xi Bisnis Daring Dan Pemasaran Smk Negeri 4 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 7(3), 618–624.
- Darmadi. (2017). *Pengembangan model dan metode pembelajaran dalam dinamika belajar siswa*. CV Budi Utama.
- Dimianti & Mudjiono. (2020). *Belajar dan Pembelajaran (Cet II)*. Rineka Cipta.
- Ghanoe, M. (2010). *Asah otak Anda dengan permainan teka-teki*. Buku Biru.
- Hamalik, O. (2013). Kurikulum Dan Pembelajaran. In *Journal of Chemical Information and Modeling*. Bumi Aksara.
- Handayani, F. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Crossword Puzzle Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Pada Siswa Kelas X Akuntansi SMK Sejahtera Surabaya. *Mandarin Unesa*, 1, 1–9.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Ghalia Indonesia.
- Jaafar, M. A. G. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Media Crossword Puzzle Berbasis Android Terhadap Pemahaman Konsep Getaran, Gelombang dan Bunyi*.
- KEMENDIKBUD RI. (2013). Permendikbud Nomor 81 A 2013. In *Implementasi Kurikulum Kurikulum (Issue 1)*.
- Miarso, Y. (2013). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Fajar Interpratama Mandiri.

- Muflikah, N. K., & Sucahyo, I. (2019). *Efektifitas Penerapan Model Pembelajaran Inquiry Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 4(1). <https://doi.org/https://doi.org/1307//003-2809.123.1.76>
- Murwani, S. (2001). *Statistika Terapan (Teknik Analisis Data)*. Universitas Negeri Malang.
- Nurul, D. (2016). Telaah Bahan Ajar Materi Gelombang dan Penyebab Kesulitan-kesulitan Siswa Memahaminya. *Seminar Nasional Jurusan Fisika FMIPA UM 2016*, 27–36.
- Persada, A., R. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Penemuan (Discovery Learning) Terhadap Kemampuan Koneksi Matematika Siswa (Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas VII SMPN 2 Sindangagung Kabupaten Kuningan Pada Pokok Bahasan Segiempat. *Eduma*, 5(2).
- Radili, L. (2012). *Pengaruh Penggunaan Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. 1(1), 1–12.
- Riduwan. (2012). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian* (p. 15). Alfabeta.
- Rogozin. (2012). Physics Learning Instruments of XXI Century. *Proceedings of The World Conference on Physics Education 2012*.
- Sadiman, A. S. (2010). Media Pendidikan: pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya. *Arief S. Sadiman*, 1(1), 6.
- Sari, N., P. (2017). Pengaruh penerapan Pembelajaran Kooperatif Disertai Teka-Teki Silang Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas XI IPS SMAN 4 Sijunjung Tahun pelajaran 2016/2017. In *STKIP PGRI*.
- Siberman, M. (2010). *Active Learning*. Pustaka Belajar.
- Simamora, roymond h. (2009). *Buku Ajar Pendidikan dalam Keperawatan* (E. Tiar (Ed.)). Buku kedokteran EGC.
- Sinar. (2018). *Metode Aktif Learning*. Deepublish.
- Slavin, R. (2005). *Cooperative Learning Teory, Riset dan Praktik diterjemahkan oleh Narilita Yusron*. Nusa Media.
- Sudjana, N. (2005). *Penilaian Hasil Prose Belajar Mengajar*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. PT Alfabet.
- Suprijono, A. (2010). *Cooperative Learning*. Pustaka Belajar.
- Syah. (2004). *Psikologi Pendidikan dengan pendekatan Baru*. PT Remaja Rosdakarya.

- TRAILER project overview: Tagging, recognition and acknowledgment of informal learning experiences. (2012). *2012 International Symposium on Computers in Education, SIIE 2012*.
- Weisskirch. (2006). Reviewing for Exams: Do Cross Word Puzzles Help in the Success of Student Learning? *The Journal of Effective Teaching*, 9(3), 4–10.
- Widyoko, E. . (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Pustaka Belajar.
- Zaini, H. dkk. (2007). Strategi Pembelajaran Aktif. In *CTSD (Center For Teching Staff Development)*. CTSD (Center For Teching Staff Development).