

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan sumber data yang diambil penulis dalam penelitian melalui tahap observasi, wawancara dan juga dokumentasi dengan judul “Implementasi Metode Pembelajaran *Crossword puzzle* Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata pelajaran IPS IX di SMP Negeri 02 Trangkil Pati” dapat ditarik kesimpulan antara lain:

1. Penerapan metode pembelajaran *crossword puzzle* pada pembelajaran IPS dilaksanakan dua pertemuan dalam satu bab. Penerapan metode pembelajaran terdapat beberapa tahapan: 1) tahap perencanaan, dan guru menyiapkan RPP dan juga membuat metode pembelajaran yang digunakan, 2) tahap pelaksanaan, pembelajaran beberapa langkah yang harus dilalui dalam menggunakan metode pembelajaran *crossword puzzle* yaitu guru memberikan pengarahan dan juga teori pembelajaran, membuat kelompok dan berdiskusi, memberikan TTS (teka-teki silang), menyampaikan hasil diskusi. dan juga tahap evaluasi. 3) tahap evaluasi, dimana Pada tahap selanjutnya ada evaluasi dimana kegiatan ini dilakukan guru atau pendidik pada saat akhir proses kegiatan belajar mengajar dan guru memberikan tes baik lisan maupun tertulis.
2. Faktor yang mempengaruhi dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa melalui pembelajaran IPS dengan menggunakan metode pembelajaran *crossword puzzle* terdapat dua faktor adalah faktor pendukung dan juga faktor penghambat. Faktor pendukung terdiri dari peran pendidik dan juga orang tua, kecerdasan dan minat belajar peserta didik, kreativitas belajar siswa, lingkungan sekitar dan juga teman sebaya. Selain itu juga faktor penghambat terdapat dalam keadaan peserta didik, jarang guru atau pendidik yang menggunakan metode pembelajaran *crossword puzzle*, pengaruh teman sebaya.
Solusi yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran adalah dengan memberikan suatu perubahan pola pikir terhadap peserta didik dengan pentingnya kompetensi sikap, pengetahuan, dan juga keterampilan kepada peserta didik pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.
3. Keativitas yang dimiliki siswa dapat menunjukkan hasil bahwa menggunakan metode pembelajaran *crossword puzzle* sangat efektif digunakan dalam aktivitas belajar mengajar, terutama pada mata pelajaran IPS. Adapun hasil penerapan metode pembelajaran

crossword puzzle pada mata pelajaran IPS mendapatkan sebuah hasil yang pmembangun sebuah kreativitas belajar yang dimiliki oleh peserta didik yaitu Pengetahuan Mata Pelajaran IPS Semakin Luas, Peserta didik mendapatkan nilai yang bagus, dan juga Kreativitas belajar siswa meningkat, siswa juga aktif dalam mengikuti pembelajaran dan berfikir kreatif dalam pembelajaran, siswa dapat mengembangkan kreatifnya dengan ikut perlombaan di luar sekolah.

B. Saran-saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan penulis dengan cara mengumpulkan data-data pada penelitian dengan berjudul Implementasi metode pembelajaran *crossword puzzle* untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS IX di SMP Negeri 02 Trangkil, dengan adanya hal tersebut penulis memberikan saran untuk menjadikan panduan penelitian selanjutnya, antara lain :

1. Bagi Sekolah

Untuk pihak sekolah tetap memberikan beberapa program baik pendidikan akademik ataupun tidak pendidikan akademik yang telah dilaksanakan agar siswa dapat mengembangkan kreativitas belajar siswa dan juga hasil kegiatan belajar mengajar dapat berjalan secara maksimal. Sehingga proses pembelajaran IPS dapat tersampaikan dengan baik.

2. Bagi Guru

Pendidik atau guru mempunyai peran penting dalam kegiatan belajar mengajar dan juga guru memberikan suatu dorongan serta motivasi kepada peserta dalam rangka meningkatkan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan metode pembelajaran *crossword puzzle* IPS kelas IX di SMPN 02 Trangkil Pati.

3. Bagi Siswa

Bagi siswa dengan menggunakan metode ini dapat membangkitkan semangat belajar dan dapat menerima pembelajaran pada mata pelajaran IPS. Sehingga pembelajaran IPS akan tercapai secara maksimal.

4. Bagi Peneliti

Bagi Peneliti ini dapat memberikan pengalaman, pandangan dan pengetahuan bagi penulis serta menambah wawasan untuk peneliti selanjutnya yang berhubungan pada implementasi metode pembelajaran *crossword puzzle* untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran ips.