

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan uji hipotesis penelitian pada penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Strategi Belajar Aktif Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Viii Di Mts Al-Anwar Jepara” maka simpulan yang dapat diambil sebagai berikut :

Hasil analisis regresi linier sederhana menunjukkan bahwa strategi belajar aktif menggunakan crossword puzzle memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa. Persamaan regresi yang diperoleh adalah $Y = 54,848 + 1,164X$, dengan nilai konstanta 54,848 menunjukkan hasil belajar kognitif siswa tanpa penerapan strategi ini. Koefisien regresi sebesar 1,164 mengindikasikan bahwa setiap peningkatan satu satuan dalam penerapan strategi *crossword puzzle* akan meningkatkan hasil belajar kognitif siswa sebesar 1,164 satuan. Uji t dan uji F mengonfirmasi bahwa strategi ini berpengaruh signifikan dengan $t_{hitung} (4,625) > t_{tabel} (2,074)$ dan $F_{hitung} (21,386) > F_{tabel} (4,301)$, serta nilai signifikansi 0,000 yang lebih kecil dari 0,05.

Nilai koefisien determinasi (R^2 Square) sebesar 0,629 menunjukkan bahwa 62,9% variasi dalam hasil belajar kognitif siswa dapat dijelaskan oleh variabel strategi belajar aktif *crossword puzzle*, sementara 37,1% sisanya dijelaskan oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Hal ini menegaskan bahwa strategi belajar aktif *crossword puzzle* memiliki kontribusi yang besar terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa, meskipun faktor-faktor lain juga berperan. Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa penerapan strategi belajar aktif seperti *crossword puzzle* merupakan metode yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Temuan ini sangat relevan bagi pendidik dan praktisi pendidikan yang mencari metode pengajaran inovatif untuk meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa, terutama dalam konteks mata pelajaran IPS.

B. Saran

1. Bagi Guru

Guru disarankan mengikuti pelatihan atau workshop yang fokus pada teknik-teknik pembelajaran aktif, termasuk penggunaan media seperti *crossword puzzle*, untuk memperkaya strategi pengajaran mereka.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan strategi *crossword puzzle*. Siswa dapat menggunakan aplikasi atau platform online untuk mengakses berbagai contoh soal *crossword puzzle* yang mendukung pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Sekolah perlu melakukan evaluasi berkala terhadap efektivitas metode pembelajaran yang diterapkan. Feedback dari guru dan siswa dapat digunakan untuk mengoptimalkan strategi pengajaran yang digunakan. Selain itu Kurikulum sekolah dapat diadaptasi untuk lebih mendukung pembelajaran aktif, termasuk integrasi metode seperti *crossword puzzle* dalam berbagai mata pelajaran, tidak terbatas pada mata pelajaran IPS saja.