

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang berjudul: Pengaruh Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* dan Strategi Pembelajaran *Indeks Card Match* Terhadap Hasil Belajar Materi Organ Gerak Hewan dan Manusia Siswa Kelas V di MI NU Al-Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle*, strategi pembelajaran *Indeks Card Match* dan hasil belajar siswa hasil belajar (Y) pada materi organ gerak hewan dan manusia kelas V termasuk dalam kategori baik. Hal ini terlihat pada rata-rata masing-masing yaitu 65,50, 73,10, dan 78,40. Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dengan hasil belajar pada materi organ gerak hewan dan manusia siswa kelas V di MI NU Al-Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus, dengan menggunakan model $\hat{Y} = 46,437 + 0,488X_1$. Sedangkan hubungan penggunaan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar pada materi organ gerak hewan dan manusia siswa adalah sebesar 0,564 yang termasuk dalam kategori sedang. Pada koefisien determinasi diperoleh hasil 0,319 sehingga penggunaan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* memiliki pengaruh sebesar 32% terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian penggunaan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* mempunyai hubungan positif dan cukup signifikan dengan hasil belajar pada materi organ gerak hewan dan manusia siswa kelas V.
2. Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan strategi pembelajaran *Indeks Card Match* dengan hasil belajar pada materi organ gerak hewan dan manusia siswa kelas V di MI NU Al-Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus, dengan menggunakan model $\hat{Y} = 41,228 + 0,508 X_2$. Sedangkan hubungan antara strategi pembelajaran *Indeks Card Match* dengan hasil belajar

pada materi organ gerak hewan dan manusia siswa adalah sebesar 0,644 yang termasuk dalam kategori kuat. Pada koefisien determinasi diperoleh hasil 0,415 sehingga penggunaan strategi pembelajaran *Indeks Card Match* memiliki pengaruh sebesar 42% terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian penggunaan strategi pembelajaran *Indeks Card Match* mempunyai hubungan yang positif dan cukup signifikan dengan hasil belajar pada materi organ gerak hewan dan manusia siswa kelas V.

3. Terdapat pengaruh antara penggunaan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dan strategi pembelajaran *Indeks Card Match* terhadap hasil belajar pada materi organ gerak hewan dan manusia siswa kelas V di MI NU Al-Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus, dengan menggunakan model $\hat{Y} = 37,128 + 0,203X_1 + 0,382 X_2$. Sedangkan hubungan antara penggunaan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dan strategi pembelajaran *Indeks Card Match* terhadap hasil belajar adalah sebesar 0,667 yang termasuk dalam kategori kuat. Pada koefisien determinasi diperoleh hasil 0,445 sehingga penggunaan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dan strategi pembelajaran *Indeks Card Match* memiliki pengaruh sebesar 45%. Dengan demikian penggunaan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dan strategi pembelajaran *Indeks Card Match* mempunyai hubungan positif dan signifikan dengan hasil belajar pada materi organ gerak hewan dan manusia siswa.

B. Saran-Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian dan fakta-fakta yang penulis peroleh, maka melalui kesempatan ini akan disampaikan beberapa saran dari penulis yang mungkin bermanfaat bagi kemajuan pendidikan, diantaranya yaitu:

1. Guru : diharapkan mampu menggunakan alat pembelajaran maupun strategi pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai maksimal. Sebagaimana penggunaan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dan strategi pembelajaran *Indeks Card Match* apabila diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Tetapi perlu

diperhatikan ketika guru akan menggabungkan alat maupun strategi dalam satu pembelajaran, harus memperhatikan apakah hal tersebut cocok dan saling melengkapi dalam membantu peserta didik memahami materi pelajaran atau akan membuat kerancuan dan kebingungan pada peserta didik. Sebagaimana hasil penelitian bahwa ketika penggunaan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dan strategi pembelajaran *Indeks Card Match* jika diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dirasa sudah cukup cocok. Hal tersebut dibuktikan bahwa antara penggunaan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dan strategi pembelajaran *Indeks Card Match* sama-sama melengkapi untuk menunjang terlaksananya proses pembelajaran dengan baik. Selain itu perlu kiranya memberikan inovasi yang lebih baru lagi untuk strategi maupun media yang digunakan dalam proses pembelajaran agar siswa tidak mudah jenuh dalam mengikuti pembelajaran.

2. Peserta didik: aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran yang berbeda-beda juga memberikan pengaruh yang berbeda pula dalam hasil belajar siswa. Oleh karena itu, hendaknya siswa mampu membiasakan diri untuk selalu ikut berpartisipasi dalam pembelajaran baik dalam hal bertanya, menjawab pertanyaan dan sering berlatih mengerjakan pelatihan soal-soal. Kegiatan tersebut akan melatih dan meningkatkan hasil belajar menjadi lebih baik.
3. MI NU Al-Khurriyah 02 dan orang tua: untuk meningkatkan hasil belajar siswa, maka perlu adanya kerja sama antara pihak madrasah dengan orang tua dari siswa tersebut. Kerja sama yang baik tersebut dimaksudkan agar orang tua turut memperhatikan dan membimbing anak dalam kegiatan belajar saat berada di lingkungan keluarga sehingga apa yang menjadi tujuan madrasah dalam pendidikan dan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan sesuai yang diharapkan karena adanya kerja sama antara kedua belah pihak yakni madrasah dan orang tua.