

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian dan menganalisis data yang diperoleh baik yang bersifat teori maupun lapangan dengan pembahasan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran *Crossworld Puzzle* Terhadap Minat Belajar Siswa di Kelas IV MI Al-Mashri Pangkalan Balai”, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Penerapan strategi pembelajaran *crossworld puzzle* terhadap minat belajar siswa di kelas IV MI Al-Mashri Pangkalan Balai adalah strategi pembelajaran aktif dengan jenis permainan yang dapat merangsang minat siswa dalam pembelajaran, awalnya guru memberikan soal kepada masing-masing siswa, setelah soal tersebut selesai, guru kemudian membuat kelompok yang berisikan 5-4 orang untuk berdiskusi mengenai jawaban dari soal yang diberikan dan memperagakan macam-macam gaya dan sifat-sifat gaya. Lalu guru meminta perwakilan kelompok untuk maju kedepan kelas menjawab pertanyaan yang telah di berikan dan memperagakan macam-macam gaya dan sifat-sifat gaya.
2. Minat belajar siswa sebelum penerapan strategi pembelajaran *crossworld puzzle* di kelas IV MI Al-Mashri Pangkalan Balai berdasarkan hasil *Pre-Test* skor mean yang diperoleh (63). Minat belajar siswa sesudah penerapan strategi pembelajaran *crossworld puzzle* di kelas IV MI Al-Mashri Pangkalan Balai berdasarkan hasil *Post-Test* skor mean yang diperoleh (74). Berdasarkan hasil pretest

dan posttest mengalami peningkatan skor maen jika dibandingkan dengan hasil *Pre-test* (63) meningkat menjadi (74) dengan perolehan hasil *Post-test*

3. Pengaruh penerapan strategi pembelajaran *crossworld puzzle* terhadap minat belajar siswa di kelas IV MI Al-Mashri Pangkalan Balai Berdasarkan uji “t” dengan menggunakan SPSS for windows 21 diperoleh nilai Sig. (2-tailed) = 0,000. Karena nilai signifikan (Probabilitas) lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini berarti pengaruh penerapan strategi pembelajaran *crossworld puzzle* lebih baik dibandingkan tidak melakukan penerapan strategi pembelajaran *crossworld puzzle*, sehingga bisa disimpulkan bahwa ada pengaruh penerapan strategi pembelajaran *crossworld puzzle* terhadap minat belajar siswa kelas IV pada pembelajaran IPA di MI Al-Mashri Pangkalan Balai.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, peneliti mengharapkan bisa bermanfaat bagi semua pembaca terkhusus untuk calon guru Madrasah Ibtidaiyah, maka mengajukan saran-saran sebagai bahan menuju ke arah perbaikan yang kiranya bisa diambil manfaatnya. Dan sebagai manusia biasa yang tak luput dari kesalahan. Berkaitan dengan minat belajar siswa pada mata pelajaran tematik khususnya pelajaran IPA yang telah dilakukan, maka peneliti menyarankan:

1. Bagi sekolah, strategi pembelajaran aktif *crossworld puzzle* sebagai masukan untuk dapat meningkatkan kualitas pendidikan dalam minat

belajar siswa terhadap mata pelajaran tematik fokus pembelajaran IPA dimasa yang akan datang.

2. Bagi guru, strategi pembelajaran aktif *crossworld puzzle* dapat menjadi salah satu alternatif dalam usaha untuk memperbaiki proses pembelajaran di kelas untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran tematik fokus pembelajaran IPA.
3. Bagi peneliti lain, dalam menggunakan strategi pembelajaran aktif *crossworld* harus bisa memanfaatkan dan membagi alokasi waktu pembelajaran karena membutuhkan waktu yang cukup lama dalam proses pembelajarannya, terutama dalam menerapkan strategi pembelajaran aktif *crossworld puzzle*, pembuatan media pendukung *crossworld puzzle* dengan penyesuaian kolom soal dan jawaban harus benar-benar sesuai dari materi yang akan diajarkan, dan harus dibuat semenarik mungkin agar meningkatkan minat belajar siswa

