

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat dibuat kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif melalui strategi *crossword puzzle* dapat meningkatkan kerjasama peserta didik kelas IV MI Hidayatul Mubtadi'in Wates Sumbergempol Tulungagung pada mata pelajaran Fiqih pokok bahasan Infak dan Sedekah. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan prosentase keberhasilan oleh peserta didik. Pada pelaksanaan siklus I jumlah skor yang diperoleh peserta didik adalah 51,5 dari skor maksimal 75, dengan prosentase nilai rata-rata sebesar 68,66% yang tergolong dalam kategori kurang. Selanjutnya setelah dilaksanakan siklus II prosentase keberhasilan peserta didik meningkat menjadi 82,66% dengan perolehan skor 62 dan berakhir dalam kategori baik.
2. Penerapan model pembelajaran kooperatif melalui strategi *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik kelas IV MI Hidayatul Mubtadi'in Wates Sumbergempol Tulungagung pada mata pelajaran Fiqih pokok bahasan Infak dan Sedekah. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan prosentase keaktifan oleh peserta didik. Pada pelaksanaan siklus I jumlah skor yang diperoleh peserta didik adalah 14 dari skor maksimal 20, dengan prosentase nilai rata-rata sebesar 70% yang tergolong dalam kategori cukup. Selanjutnya setelah dilaksanakan siklus II prosentase

keberhasilan peserta didik meningkat menjadi 90% dengan perolehan skor 18 dari skor maksimal 20, dan berakhir dalam kategori baik.

3. Penerapan model pembelajaran kooperatif melalui strategi *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV MI Hidayatul Muhtadi'in Wates Sumbergempol Tulungagung pada mata pelajaran Fiqih pokok bahasan Infak dan Sedekah .Hal ini dibuktikan dengan peningkatan nilai *pre tes*, *post tes I*, dan *post test II*. Pada pelaksanaan *pre test* rata-rata nilai peserta didik adalah 56 dengan prosentase ketuntasan sebesar 20%. Dari 20 peserta didik yang mengikuti tes, 16 diantaranya berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70. Namun setelah penerapan model pembelajaran kooperatif melalui *crossword puzzle*, pemahaman peserta didik meningkat, terbukti dari hasil tes yang terus meningkat. Pada akhir tindakan siklus I rata-rata nilai peserta didik adalah 71,50 atau 65% telah mencapai ketuntasan belajar. Kemudian pada akhir siklus II, rata-rata kelas meningkat menjadi 82,70 dengan prosentase ketuntasan 90%.

B. Saran

Adapun saran peneliti ditunjukkan kepada

1. Bagi Kepala MI Hidayatul Muhtadi'in Wates Sumbergempol Tulungagung

Model pembelajaran kooperatif melalui strategi *Crossword Puzzle* hendaknya dapat dijadikan sebagai acuan untuk meningkatkan

kualitas sekolah dan penyusunan program pembelajaran yang baik, agar terbentuk guru-guru yang lebih professional.

2. Bagi Guru MI Hidayatul Mubtadi'in Wates Sumbergempol Tulungagung

Hendaknya setelah penerapan model pembelajaran kooperatif melalui strategi *Crossword Puzzle* ini dapat mengembangkan pengetahuan dan ketrampilan guru sehingga akan selalu bersemangat dan bergairah untuk memperbaiki kinejanya.

3. Bagi Perpustakaan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai koleksi dan bahan referensi, serta dapat menambah literatur dibidang pendidikan sehingga dapat dijadikan sebagai sumber belajar dan bacaan untuk Mahasiswa lainnya.

4. Bagi pembaca/peneliti lain

Bagi yang akan mengadakan penelitian sejenis, hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan untuk menambah wawasan dan referensi berkaitan dengan meningkatkan mutu pendidikan melalui pengembangan model pembelajaran kooperatif melalui strategi *Crossword Puzzle*.