

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan hasil analisis data yang telah disajikan pada bab IV maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif *two stay two stray* dengan media *crossword puzzle* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Ini dibuktikan melalui analisis data uji hipotesis t-test, dimana pengolahan data diperoleh nilai $t_{hitung} = 3,32$ dan $t_{tabel} = 2,00$. Ini menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,32 > 2,00$. Maka dengan demikian ada pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif *two stay two stray* dengan media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Pekanbaru sebesar 12,38 %.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti memberikan saran yang berhubungan dengan model pembelajaran kooperatif *two stay two stray* dengan media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar yaitu sebagai berikut:

1. Diharapkan kepada guru untuk dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif *two stay two stray* dengan media *crossword puzzle*, karena dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pokok bahasan hidrokarbon.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Perlu adanya penelitian lanjut dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *two stay two stray* dengan media *crossword puzzle* pada materi-materi kimia lain atau mata pelajaran lainnya, karena model *two stay two stray* dapat diterapkan pada semua mata pelajaran.
3. Menggunakan model *two stay two stray* sebaiknya lebih teratur sehingga tidak terjadi keributan karena banyak siswa yang mengeluarkan pendapat-pendapatnya tentang materi yang dipelajari dan dalam mengerjakan *crossword puzzle* siswa akan membutuhkan waktu yang lama untuk mencari jawaban yang akan diisikan pada kolom-kolom yang disediakan sehingga siswa benar-benar memanfaatkan waktu yang ada dalam mengerjakannya. Oleh karena itu, upayakan proses pembelajaran lebih terstruktur.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.