

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Teka-teki silang merupakan *game* edukatif yang bisa dimanfaatkan untuk aktivitas belajar karena bersifat interaktif, partisipatif dan menuntut keterlibatan aktif peserta didik. Melalui *game* teka-teki silang, peserta didik dibiasakan untuk mengulang materi yang sudah dipelajari dan memahami makna dari setiap petunjuk atau *clue* yang diberikan. Selain itu, aktivitas mengisi teka-teki silang juga mampu merangsang daya pikir kritis, meningkatkan konsentrasi serta membangun lingkungan akademik yang menggembirakan dan tidak membosankan.

Berdasarkan pelaksanaan penelitian di kelas X A SMAK Frateran Maumere, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan *game* edukatif teka-teki silang mampu membuat hasil belajar peserta didik meningkat, dilihat dari hasil belajar yang meningkat pada setiap siklus.

Persentase observasi proses pembelajaran peserta didik pada siklus 1 sebesar 70% dan siklus 2 sebesar 93,33%, peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 23,33%. Persentase ketuntasan hasil belajar *post test* pada siklus 1 sebesar 60,60% dan siklus 2 sebesar 100%. Perbandingan hasil belajar siklus 1 dan siklus 2 menunjukkan peningkatan sebesar 39,4%. Data yang telah diperoleh tersebut didukung dengan data hasil kuesioner tanggapan peserta didik yang mencapai persentase sebesar 93%. Berdasarkan data-data yang diperoleh dan dianalisis, penerapan *game* edukatif teka-teki silang berhasil membuat hasil belajar peserta didik meningkat. Hal ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang kreatif dan inovatif sangat dibutuhkan untuk mendukung keberhasilan proses belajar mengajar dan hasil belajar.

Dengan demikian, hipotesis penelitian yang mengungkapkan bahwa dengan menggunakan *game* edukatif teka-teki silang, hasil belajar bisa meningkat dinyatakan berhasil dan terbukti. Penerapan *game* teka-teki silang bisa dipergunakan sebagai pilihan metode belajar yang efektif, khususnya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X A SMAK Frateran Maumere.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat saran sebagai upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta hasil belajar.

1. Bagi Pendidik

Pendidik diharapkan dapat terus berusaha menerapkan metode pembelajaran yang beragam dan tidak bersifat monoton, agar peserta didik bersemangat dan tidak bosan menjalani aktivitas belajar mengajar. Penggunaan metode dan media pembelajaran yang melibatkan peserta didik telah terbukti bisa membantu pemahaman peserta didik tentang apa yang diajarkan. Oleh karena itu, pendidik perlu kreatif menciptakan lingkungan belajar yang kreatif, menarik dan disesuaikan dengan minat peserta didik di kelas. Selain itu, pendidik perlu melakukan evaluasi dan refleksi setelah proses belajar berlangsung agar pendidik dapat mengetahui kekurangan yang ada dan memperbaikinya. Dengan melakukan perbaikan, kualitas pembelajaran dan hasil belajar akan meningkat.

2. Bagi Peserta Didik

Setiap aktivitas pembelajaran di kelas, peserta didik harus melibatkan diri secara aktif. Peserta didik harus berani bertanya jika belum memahami materi dan berpartisipasi aktif dalam diskusi. Peserta didik perlu memiliki semangat dan keinginan belajar dalam mengikuti aktivitas pembelajaran. Dengan sikap yang aktif, disiplin dan bertanggung jawab, peserta didik akan mencapai keberhasilan dalam belajar.

3. Bagi Sekolah

Sekolah harus memfasilitasi upaya peningkatan kualitas pembelajaran. Dukungan dapat berupa penyediaan sarana dan prasarana yang memadai seperti media pembelajaran, ruang kelas yang nyaman dan lingkungan belajar yang mendukung. Fasilitas yang memadai membantu guru melaksanakan pembelajaran efektif. Dukungan dari sekolah sangat penting agar aktivitas pembelajaran dapat berjalan secara optimal.

4. Bagi Peneliti

Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian sejenis dengan menggunakan pendekatan, metode dan media yang berbeda. Tujuannya agar menghasilkan temuan baru yang dapat memperkaya dunia pendidikan. Selain itu, penelitian juga dapat dilakukan dengan melibatkan lebih banyak peserta didik atau pada jenjang pendidikan yang berbeda. Dengan demikian, penelitian yang dilakukan dapat memberi dampak yang luas bagi pendidik, peserta didik dan pihak sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Dokumen

SMAK Frateran Maumere. (2025). *Profil SMAK Frateran Maumere 2024-2025*.

Undang-Undang Republik Indonesia Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab 1
Pasal 4 (2003).

Buku

Agustin, M., & Pratama, Y. A. (2024). *Keterampilan Berpikir dalam Konteks Pembelajaran Abad Ke-21*. PT. Refika Aditama.

Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. PT. Bumi Aksara.

Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (1990). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*.

Darma, B. (2021). *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS*. Guepedia.

Darman, R. A. (2020). *Belajar dan Pembelajaran*. Guepedia.

Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M.,
Rahmat, A., Masdiana, & Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta
Media Group.

Herlina, V. (2019). *Panduan Praktis Mengolah Data Kuesioner Menggunakan SPSS*. PT. Elex Media Komputindo.

Hildawati, Suhirman, L., Prisuna, B. F., Husnita, L., Mardikawati, B., Isnaini, S.,
Wakhyudin, Setiawan, H., Hadiyat, Y., Sroyer, A. M., & Saktisyahputra.
(2024). *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Aplikasi Pengelolaan Analisis Data Statistik*. Sanpedia Publishing Indonesia.

Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*.
Kencana.

- Masidjo, I. (2010). *Penilaian Pencapaian Hasil Belajar Siswa di Sekolah*. Kanisius.
- Nasution, S., Nurbaiti, & Affranudin. (2021). *Teks Laporan Hasil Observasi untuk Tingkat SMP Kelas VII*. Guepedia.
- Parwati, N. N., Suryawan, I. P. P., & Apsari, R. A. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Pribadi, B. A. (2019). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Prenadamedia Group.
- Raho, B. (2022). *Penelitian Sosial dan Tindakan Kelas*. Pohon Cahaya.
- Ratumanan, T. G., & Rosmiati, I. (2019). *Perencanaan Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Sahir, S. H. (2021). *Metodologi Penelitian*. Penerbit KBM Indonesia.
- Sanjaya, W. (2015). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Prenadamedia Group.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sutoyo. (2020). *Teknik Penyusunan Penelitian Tindakan Kelas*. Unisri Press.
- Yaumi, M. (2021). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Kencana.

Jurnal Ilmiah

- Siregar, Y. S., Darwis, M., Baroroh, R., & Andriyani, W. (2022). Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik dengan Menggunakan Media Pembelajaran yang Menarik pada Masa Pandemi Covid 19 di SD Swasta HKBP 1 Padang Sidempuan. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 2, 69.
<https://doi.org/10.56972/jikm.v2i1.33>

Artikel Jurnal

- Ahmadiyanto. (2016). Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa menggunakan media pembelajaran Ko-Ruf-Si (Kotak Huruf Edukasi) Berbasis Word Square Pada Materi Kedaulatan Rakyat dan Sistem Pemerintahan di Indonesia Kelas VIIIC SMPN 1 Lampihong Tahun Pelajaran 2014/2015. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(2), 980–993. <http://ppjp.ulm.ac.id/jpjournal/index.php/pkn/article/view/2326/2034>
- Amanda, L., Yanuar, F., & Devianto, D. (2019). *Uji Validitas dan Reliabilitas Tingkat Partisipasi Politik Masyarakat Kota Padang*. VIII(1), 179–188.
- Arsyad, F. A., Ap, N., & Pada, A. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Pada Siswa Kelas V Sd Inpres Sanrangan Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa. *Journal of Science & Technology*, 1–13.
- Astrissi, D. O. S. A. G., Sukardjo, J. S., & Hastuti, B. (2014). *Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Disertai Media Teka-Teki Silang Terhadap Prestasi Belajar Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Sukoharjo Tahun Pelajaran 2012 / 2013*. 3(2), 27.
- Berangka, D. (2017). Implementasi Model Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik Di Sekolah Sebagai Bentuk Pembinaan Moralitas Siswa Di Smp Yppk Santo Mikael Kabupaten Merauke. *Jurnal Masalah Pastoral*, 5(1), 100–102. <https://doi.org/10.60011/jumpa.v5i1.43>
- Biantoro, R. N. (2021). Pengertian Teori Hasil Belajar. *Pgri*, 1–23.
- Janna, N. M. (2021). *Konsep uji validitas dan reliabilitas dengan menggunakan spss*. 18210047, 2–6.
- Januari, S. T., & Suprayitno. (2015). Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 2(3), 1–7.
- Kana, K., Boli, B. A. P., & Tarihoran, E. (2022). Peran Pendidikan Agama

- Katolik dalam Pembentukan Karakter Religius Peserta Didik. *In Theos : Jurnal Pendidikan Dan Theologi*, 2(3), 5.
<https://doi.org/10.56393/intheos.v2i3.1226>
- Khairunnufus, N., Putu Artayasa, I., Komang, I., & Yasa, M. (2024). Penerapan Metode Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Peserta Didik. *Journal of Classroom Action Research*, 6(1), 238.
<http://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/index>
- Lakoroa, S., Eraku, S., & Yusuf, D. (2020). Pengaruh Media Permainan Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Geografi Di SMA Negeri 1 Marisa. *Jambura Geo Education Journal*, 1, 31–37.
<https://doi.org/10.34312/jgej.v1i1.4845>
- Machali, I. (2022). Penelitian Tindakan Kelas. *Indonesian Journal of Action Research*, 1(2), 317–318.
- Maharani, A. Z. (2023). Tinjauan Pustaka Tinjauan Pustaka. *Convention Center Di Kota Tegal*, 1(938), 8.
- Mulyatiningsih, E. (2015). Modul Pelatihan Pendidikan Profesi Guru. *Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta*, 9.
- Ningrum, A. K., Hutajulu, Y. A., & Pratiwi, I. (2023). Analisis Keatipan Siswa Kelas IV Pada Pembelajaran IPA di SD Swasta Muhammadiyah 25 Medan. *IJESPG Journal*, 1, 37.
- Ningtiyas, A. F. (2023). *Kerangka Teoritis Game Edukasi*. 13–56.
- Norlaila, & Hermina, D. (2021). Penelitian Tindakan Kelas: Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Riset Multidisiplin Edukasi*, 2(June 2023), 41–42.
<https://www.sman2prg.sch.id/upload/file/71262145PTKAdiWahyudiNoor,S.Pd.pdf>

- Nurdiansyah, A., Gunawana, A., & Sari, M. Z. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Lentera : Jurnal Kajian Bidang Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 60.
<https://doi.org/10.56393/lentera.v3i2.1826>
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 03, 171–187.
- Pane, B., Najoran, X., & Paturusi, S. (2017). Rancang bangun aplikasi game edukasi ragam budaya Indonesia. *Jurnal Teknik Informatika*, 12(1), 2.
<https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/17793%0Ahttps://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika/article/download/17793/17317>.
- Permana, S., & Sintia, N. I. (2021). Penerapan Metode Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Di SMP Baiturrosyad Lemburawi Pacet. *RESOURCE | Research of Social Education*, 1(1), 25.
- Putri, K. A. (2014). Upaya Meningkatkan Partisipasi Siswa dalam Proses Pembelajaran Praktik Tari melalui Meode Jigsaw di Kelas VIII-2 SMP Negeri 8 Yogyakarta Tahun Ajaran 2013/2014. *Jurnal Teknologi Kimia Dan Industri*, 2(1), 3. <https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-33645547325%7B%7DpartnerID=40%7B%7Dmd5=5c937a0c35f8be4ce16cb392381256da%0Ahttp://jtk.unsri.ac.id/index.php/jtk/article/view/4/6%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.biortech.2008.12.046%0Ahttp://dx.doi.org/10>
- Rahmahtyasari. (2014). Peningkatan Pemahaman Materi dan Aktivitas siswa Mata Pelajaran Rangkaian Dasar Listrik Kelas X Program Keahlian TITL SMKN 1 Sedayu Melalui Model Pembelajaran Cooperative Teknik Think-Pair-Share. *Jurnal Teknologi Kimia Dan Industri*, 2(1), 1–7.
<https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-33645547325%7B%7DpartnerID=40%7B%7Dmd5=5c937a0c35f8be4ce>

16cb392381256da%0Ahttp://jtk.unsri.ac.id/index.php/jtk/article/view/4/6%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.biortech.2008.12.046%0Ahttp://dx.doi.org/10

- Retno. (2015). Pengertian Permainan Game. *Prosiding SNATIF*, 2(1), 5–17.
- Satriadi, M. I. (2014). *Penerapan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola pada Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Ciamis*. 2, 35
- Umar, U. M., Ande, A., & Adoe, T. Y. N. (2025). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPAS Melalui Penggunaan Model Problem Based Learning di Kelas 4 SD Negeri Kuanino*. 2(6), 2749–2758.
- Ummah, S., Subroto, D. E., Hamzah, M. Z., & Fentari, R. (2022). Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Siswa Sekolah Dasar. *Attractive : Innovative Education Journal*, 4(1), 94.
- Wemaf, M. F. (2016). *Mengembangkan Iman Siswa Smp Yppk Santo Program Studi Skripsi Peranan Pendidikan Agama Katolik (Pak) Dalam*. 10–11.
- Widayati, A. (2008). Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia*, VI(1), 87–93
- Widyaningrum, D. U., & Fadly, A. (2025). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Kelas 7 Pada Materi Aljabar Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Jurnal UMJ*, 956.

Tesis/Skripsi

- Podomi, A. (2019). Penerapan media teka-teki silang matematika di SD alkhairaat airmadidi atas. *Skripsi*, 18.