BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kreativitas siswa dalam belajar pendidikan kewarganegaraan dapat meningkat dengan menggunakan media pembelajaran *edu games* di kelas VII E SLTP Negeri 237 Jakarta Timur.

Dengan menggunakan media pembelajaran *edu games* siswa menjadi tidak bosan atau jenuh dalam kegiatan belajar pendidikan kewarganegaraan di kelas, media pembelajaran *edu games* dalam proses belajar di kelas berjalan dengan baik dan siswa menjadi lebih kreatif dan semangat dalam mengikuti kegiatan belajar pendidikan kewarganegaraan, sehingga proses pembelajaran di kelas berjalan dengan baik dari segi berdiskusi dan berkonsentrasi di dalam kelompok maupun mengeluarkan ide-ide yang baru dalam mengeluarkan pendapat dan bertanya kepada guru dan mengalami peningkatan. Pada awal pertemuan kreativitas siswa hanya 58,5%, pada siklus pertama meningkat menjadi 64,3%, di siklus kedua kreativitas di kelas VII E meningkat 72,6%, peningkatan juga tampak pada siklus ketiga yakni 75,8%. Hal ini berarti terjadi peningkatan kreativitas di kelas VII E pada pelajaran Pkn.

B. Implikasi

Hasil penelitian mengenai upaya meningkatkan kreativitas siswa dalam belajar Pkn dengan menggunakan media pembelajaran *edu games*. Dengan demikian peneliti ini mengandung implikasi bahwa apabila metode pembelajaran yang di terapkan oleh guru dapat dikombinasikan dengan media pembelajaran *edu games* dapat dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran Pkn lebih menarik dan mempermudah siswa untuk memahami materi yang diberikan guru dan siswa dapat mencapai nilai yang memuaskan.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi yang telah diuraikan di atas peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Siswa dapat lebih mempelajari media pembelajaran *edu games*. Agar dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam belajar.
2. Bagi Kepala Sekolah, diharapkan terus mendukung dalam pelaksanaan media pembelajaran *edu games* untuk mencapai tujuan belajar yang maksimal.
3. Bagi Guru Pkn diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran *edu games*. Hal ini dimaksudkan untuk belajar aktif, dan kreatif. baik aktif di dalam kelas dengan berdiskusi maupun presentasi materi pembelajaran maupun bertanya kepada guru dan menjawab pertanyaan guru dengan benar.