

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan uji-t diketahui bahwa $t_{hitung} = 4,26$ serta t_{tabel} dengan $(n_1+n_2)- 2 = 58$ dan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ adalah $2,02$ maka $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti bahwa terdapat perbedaan antara kreativitas belajar IPA siswa yang menggunakan alat permainan edukatif dengan yang menggunakan pendekatan konvensional.

Berdasarkan analisis hasil penelitian di atas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan alat permainan edukatif berpengaruh signifikan terhadap kreativitas belajar IPA siswa kelas II Sekolah Dasar, artinya semakin sering penggunaan alat permainan edukatif dalam pembelajaran IPA maka akan semakin tinggi pula kreativitas belajar IPA siswa.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil kesimpulan di atas yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif penggunaan alat permainan edukatif terhadap

kreativitas belajar IPA pada siswa kelas II SD di Kecamatan Johar Baru, Jakarta Pusat, maka implikasi dari penelitian ini adalah:

Alat Permainan edukatif dapat digunakan guru untuk memunculkan kreativitas siswa dalam belajar IPA. Pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif merupakan suatu proses pembelajaran yang bertujuan untuk membelajarkan siswa dalam memahami materi secara bermakna yang disajikan dalam bentuk permainan dengan menggunakan suatu alat permainan yang memiliki nilai edukasi sehingga anak merasa senang, sukarela atau tidak ada paksaan, bekerja sama, berekreasi, memilih dan berperan serta dalam kegiatan pembelajaran. Penerapan pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif tentunya juga harus disesuaikan dengan situasi dan kondisi sekolah serta materi yang dipelajari.

C. Saran

Penggunaan alat permainan edukatif sebagai media yang dapat digunakan untuk semua mata pelajaran terutama pada pelajaran IPA. Dengan alat permainan edukatif, dapat menstimulus siswa berkreativitas untuk mempelajari konsep dasar IPA tentang pertumbuhan hewan dan tumbuhan sehingga siswa dapat menggunakan pengalaman belajarnya dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan kesimpulan dan implikasi hasil penelitian ini, maka peneliti memberikan saran:

1. Bagi guru, hendaknya lebih memvariasikan berbagai metode pembelajaran agar siswa lebih tertarik mempelajari IPA, misalnya dengan menggunakan alat permainan edukatif sebagai upaya untuk mengembangkan kreativitas belajar siswa.
2. Bagi kepala sekolah, hendaknya menyediakan sarana dan prasarana yang dapat menunjang keefektifan proses pembelajaran.
3. Bagi peneliti selanjutnya, dapat menindak lanjuti penelitian ini dan menjadi salah satu bahan acuan dalam melakukan penelitian di tempat lain dengan subyek yang berbeda, agar mendapatkan hasil yang lebih baik lagi.