

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Penggunaan metode edutainment dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi yang sudah dilakukan memperlihatkan terjadinya peningkatan kreativitas belajar yaitu pada hasil belajar siswa pada semester I tahun 2010/2012 yang berjumlah 21 orang dapat diperoleh data, yang memiliki kreativitas 14,2% atau hanya 3 orang siswa, yang tidak memiliki kreativitas 85,7% sebanyak 18 orang siswa. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I diperoleh nilai rata-rata kelas 54,28% dari 21 siswa, terdapat 4 siswa (19,0%) tergolong kreatif dan 17 siswa (80,9%) tergolong tidak kreatif, dan pada siklus II menunjukkan peningkatan kreativitas siswa dalam menulis puisi. Terlihat dari nilai rata-rata kelas hanya 71,6% dari 21 siswa, terdapat 19 siswa (90,4%) tergolong kreatif dan 2 siswa (9,5%) tergolong tidak kreatif.
2. Hal ini juga dapat dilihat dari hasil kreativitas menulis puisi yang dilakukan guru kepada siswa pada siklus I antara lain belum terlihat bahwa sumber belajar menggunakan permainan menumbulkan imajinasi siswa dalam menulis puisi, siswa belum serius dalam menulis puisi, siswa tidak menggunakan bahasa indonesia yang baik, guru hanya berperan sendiri dan hanya sebagian kecil siswa yang bertanya, siswa sulit menulis puisi serta masih banyak

ketidakterampilan lembar kerja siswa. Pada siklus II tidak ada siswa melihat puisi karya temannya dan tidak ada lembar kerja siswa yang tidak rapi.

3. Pembelajaran dengan menggunakan metode edutainment dapat melatih siswa dalam menggunakan objek nyata sebagai sumber belajar yang dapat mengasah imajinasi.

## 5.2 SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi siswa, diharapkan lebih kreatif dalam proses belajar agar dapat hasil yang baik.
2. Bagi guru, sebagai bahan pertimbangan digunakannya metode edutainment dalam upaya meningkatkan kreativitas belajar siswa.
3. Bagi sekolah, agar lebih meningkatkan kreativitas sarana dan prasarana untuk belajar seperti pembelajaran dan ruangan untuk bekerja kelompok ataupun diskusi.

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY