

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dikemukakan pada bab 1 dan sesuai dengan hasil pembahasan serta hasil pengujian hipotesis, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan metode *edutainment* di MTs Al-Hillal Tegalgubug Arjawinangun Kabupaten Cirebon mendapat respon yang baik. Berdasarkan interpretasi yang dilakukan, sebesar 82% siswa merespon kuat terhadap penerapan pembelajaran metode *edutainment* pada pembelajaran IPS.
2. Hasil belajar siswa di MTs Al-Hillal Tegalgubug Arjawinangun Kabupaten Cirebon sebagian besar cukup dengan presentase 43,59% dan nilai rata-rata hasil belajar sebesar 86,43. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar di kelas VIIIA MTs Al-Hillal Arjawinangun telah memenuhi nilai KKM.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan metode *edutainment* terhadap hasil belajar siswa dengan persamaan regresi $\hat{Y} = 87,545 + 0,975X$. Nilai *constant* sebesar 87,545 menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah (\hat{Y}) berada pada nilai 87,545 ketika belum ada *treatment* metode *edutainment*. Nilai koefisien 0,975 menunjukkan bahwa setiap penambahan metode *edutainment* maka hasil belajar siswa bertambah sebesar 0,975. Adapun koefisien determinasi sebesar 0,200. Ini berarti bahwa 20,0% hasil belajar siswa dijelaskan oleh penerapan metode *edutainment*, sedangkan sisanya 80,0% dijelaskan oleh faktor-faktor lain.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan serta kesimpulan yang telah dikemukakan di atas, maka diajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi orang tua, guru diharapkan turut serta dalam proses pembelajaran dan lebih memperhatikan lebih dalam lagi agar lebih meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi Guru disarankan untuk memperbaiki dan mempersiapkan kembali terkait dengan proses pembelajaran agar tidak monoton dalam pembelajaran apapun, harus lebih kreatif. Karena pada penelitian ini pembelajaran metode *edutainment* telah terbukti berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa sebesar 20,0%. Sehingga pembelajaran dengan metode *edutainment* dapat dijadikan sebagai suatu alternatif pembelajaran IPS yang dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa.
3. Bagi siswa, sebaiknya ketika belajar menggunakan metode *edutainment* lebih semangat dalam pembelajaran IPS, agar lebih luas dalam berfikir dan bisa memecahkan masalah dan mampu bekerjasama dalam pembagian kelompok.
4. Penelitian Lanjutan

Pada penelitian ini aspek yang diukur adalah hasil belajar IPS siswa, oleh karena itu disarankan kepada peneliti selanjutnya agar aspek yang belum terukur seperti pemahaman IPS, kemampuan komunikasi, penalaran dan koneksi hendaknya menjadi bahan pemikiran untuk dijadikan penelitian selanjutnya.