

## BAB V

### SIMPILAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis lakukan di MTsN 2 Solok dapat disimpulkan bahwa guru IPS telah menggunakan model pembelajaran yang efektif :

1. Rancangan model *edutainment* dalam pembelajaran IPS di MTsN 2 Solok melibatkan berbagai aspek penting dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Model *edutainment* yang diterapkan melalui bercerita, diskusi kelompok, dan menonton video mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Selain itu, penyusunan modul ajar yang terstruktur, pemilihan materi dan metode yang sesuai, penyediaan sarana prasarana yang memadai, serta asesmen yang komprehensif menjadi faktor utama dalam keberhasilan pembelajaran. Dengan pendekatan yang diterapkan, model *edutainment* di MTsN 2 Solok mampu meningkatkan minat belajar siswa, memperdalam pemahaman mereka terhadap materi, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Oleh karena itu, rancangan model *edutainment* ini dapat dijadikan sebagai strategi yang efektif dalam pembelajaran IPS di tingkat SMP/MTs dalam rangka mencapai tujuan pendidikan yang lebih optimal.

2. Pelaksanaan model *edutainment* dalam pembelajaran IPS mencakup berbagai strategi, yang tidak hanya mengandalkan teori-teori yang kaku, tetapi juga menggabungkan praktik langsung yang mengedepankan kreativitas dan interaksi. Beberapa metode yang diterapkan dalam model ini antara lain permainan edukatif, simulasi, penggunaan media digital interaktif, dan kegiatan berbasis proyek yang melibatkan siswa secara aktif. Model ini mendorong siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung, menjadikan mereka sebagai subjek yang lebih terlibat dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya dapat memperkuat daya serap mereka terhadap materi yang diberikan. Salah satu keunggulan utama dari penerapan model *edutainment* adalah kemampuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Dalam pembelajaran tradisional yang cenderung bersifat pasif, siswa hanya menerima informasi dari guru tanpa banyak berinteraksi. Sebaliknya, dengan model *edutainment*, siswa diajak untuk aktif dalam setiap aspek pembelajaran, seperti melalui menonton video, bercerita, dan diskusi kelompok, atau permainan yang mengandung nilai-nilai sosial. Hal ini akan mendorong siswa untuk lebih kritis, berpikir kreatif, model *edutainment* memiliki potensi untuk menjadi alternatif yang efektif dalam menciptakan pembelajaran IPS yang lebih menarik, interaktif, dan berkualitas. Pelaksanaan yang tepat, didukung dengan kesiapan guru, dukungan fasilitas yang memadai,

serta keterlibatan siswa yang aktif, akan menjadikan pembelajaran IPS lebih hidup dan relevan bagi perkembangan pribadi siswa. Bangun keterampilan sosial yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan nyata.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di MTsN 2 Solok adapun saran dapat dikemukakan penulis penerapan model *Edutainment* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, sebagai berikut:

### **1. Bagi Kepala Sekolah**

Memberikan dukungan penuh terhadap penerapan model *edutainment* dengan menyediakan fasilitas pembelajaran yang memadai. Mengadakan pelatihan bagi guru agar lebih memahami dan mampu mengembangkan metode *edutainment* dalam pembelajaran. Mendorong kolaborasi antar guru untuk berbagi pengalaman dan inovasi dalam menerapkan model pembelajaran yang menyenangkan.

### **2. Bagi Guru**

Mengembangkan keterampilan dalam menyusun dan menerapkan model *edutainment* agar lebih efektif dalam pembelajaran. Menciptakan variasi dalam metode *edutainment*, seperti menambahkan permainan edukatif, simulasi, dan media digital interaktif. Melakukan evaluasi berkala terhadap efektivitas

model *edutainment* untuk memastikan peningkatan kualitas pembelajaran.

### 3. Bagi Peserta Didik

Berpartisipasi aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran yang menggunakan model *edutainment*. Meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif melalui diskusi, permainan, dan aktivitas berbasis proyek. Menggunakan sumber belajar yang disediakan secara maksimal untuk memperdalam pemahaman terhadap materi IPS.

### 4. Bagi Peneliti Lain

Melakukan penelitian lebih lanjut mengenai efektivitas model *edutainment* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Mengembangkan model *edutainment* yang lebih inovatif dengan memanfaatkan teknologi terbaru dalam pembelajaran.

Mengeksplorasi penerapan model *edutainment* pada mata pelajaran lain untuk melihat kebermanfaatannya di berbagai konteks pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Albab, U. (2018). Teori Mutakhir Pembelajaran: Konsep Edutainment Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *el-Tarbawi*, 11(1), 51–62.  
<https://doi.org/10.20885/tarbawi.vol11.iss1.art4>
- Anikina, O. V., & Yakimenko, Elena. (2014). Edutainment as a modern technology of education. 2014.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada
- Arikarani, Y. (2017). Implementasi edutainment dalam pembelajaran Al-Qur'an bagi siswa SDIT Mutiara Cendekia Lubuklinggau. *el-Ghiroh*, 13(2), 72.
- Brookhart, S. M. (2010). Cara Menilai Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi di Kelas Anda. ASCD
- Burhan Bungin (Eds). (2003). Analisis Data Penelitian Kualitatif: Pemahaman Filosofis dan Metodologis Ke Arah Model Aplikasi. Raja Grafindo Persada.
- Daryanto & Karim, S. (2017). Pembelajaran Inovatif. Gava Media.
- Elfira Rahmadani, S. K., Anim Ely Syafitri, A. H. M. S. A., & ed. Ariyanto, T. P. W. (2022). *Model Pembelajaran Inovatif II*. PT GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI.
- H. Darmadi. (2017). *Pengembangan Model & Metode Pembelajaran Dalam dinamika Belajar Siswa*. CV BUDI UTAMA.
- Hamid, S. (2011). *Metode Edutainment*. Diva Press.
- Hamid, Moh. Sholeh. (2017). *Metode Edutainment dalam Pembelajaran*. Jakarta: Pustaka Ilmu.
- Hamruni. (2009). *Edutainment dalam Pendidikan Islam & Teori-Teori Pembelajaran Quantum*. Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga.
- Hopeman, T. A., Hidayah, N., & Anggraeni, W. A. (2022). *Hakikat, tujuan dan*

*karakteristik pembelajaran IPS yang bermakna pada peserta didik sekolah dasar. 3, 141–149.*

Hrp, N, M., Z., Siti, Z, S., Hasibuan, R., Suharni, S., & Simamora, T. (2022). *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran.*

Hidayat, R. (2021) Model Pembelajaran Berbasis Video dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa. Jakarta Pustaka Ilmu

Indrawati, W., Setiawan. (2009). *Modul Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan.* PPPPTKIPA.

Joyce, B., & Weil, M. (2019). *Models of Teaching.* Boston: Allyn and Bacon.

Kemendikbud. (2022). Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi RI.

Lexy J. Moleong (2012) Metodologi Penelitian Kualitatif Remaja Rosdakarya

Little, J. D. C. (1970). "Models and Managers: The Concept of a Decision Calculus". *Management Science*, 16(8), 466-485.

Maman Rachman. (1999). Strategi dan Langkah-Langkah Penelitian IKIP Semarang

Maftuh, Ha. (2017). Implementasi Konsep Edutainment pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Boyolali. *Jurnal Inspirasi. 2017, 1, 1.*

Mukaffan. (2013). Trend edutainment dalam metode pembelajaran Agama Islam. *Tradisi, 8(2), 316.*

Nashrullah. (2022). *Pembelajaran IPS (Teori dan Praktik) (N. Alfulaila, Ed.). CV. El Publiher.*

Okan, Z. (2023). "Edutainment: Is learning at risk?" *British Journal of Educational Technology, 2023, 34, 3.*

Pangastuti, R. (2014). *Edutainment PAUD.* Pustaka Pelajar.

- Rahmatullah Hidayati. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Metode Pembelajaran Edutainment Di Madrasah Ibtidaiyah. *Walada Journal Of Primary Education*, 1(1) <https://doi.org/10.61798/wjpe.v1i1.3>
- Rusydi, N. A. (2018). Pengaruh Penerapan Metode Edutainment Dalam Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ips Murid Sd Kartika Xx-I. *Dikdas Matappa: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 1(2), 136. <https://doi.org/10.31100/dikdas.v1i2.281>
- Rahmawati, D. (2023). Strategi Pengajaran Kreatif Berbasis Edutainment Bandung Insan Cendekia
- Saiful Rizal, A. (2023). Inovasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Era Digital. *Attanwir Jurnal Keislaman dan Pendidikan*, 14(1), 11-28. <https://doi.org/10.53915/jurnalkeislamandanpendidikan.v14i1.329>
- Sanaky, H. A. H. (2009). *Tujuh Kompetensi yang Menyenangkan dan Profesional*. Power Book.
- Setyosari, P. (2017). Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif Dan Berkualitas. *Jinotep (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran) Kajian dan Riset dalam Teknologi Pembelajaran*, 20–30. <https://doi.org/10.17977/um031v1i12014p020>
- Rosenblueth, A., & Wiener, N. (1945). "The Role of Models in Science". *Philosophy of Science*, 12(4), 316-321.
- Shilphy A. Oktavia. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. CV BUDI UTAMA.
- susanti, H., & Endayani. (2018). *Konsep Dasar IPS (N. Dora, Ed.; 1st ed.)*. CV. Widya Puspita.
- Suyadi. (2010). *Psikologi Belajar PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. P.T. Pustaka Insan Madani.

- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto (2012). *Prosedur Penelitian Suara Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta
- Santoso, A. (2020) *Pembelajaran Efektif dengan Model Edutainment*. Surabaya: Citra Pustaka,
- Suyanto, H. 2019). *Inovasi Pembelajaran IPS Berbasis Aktivitas Malang Literasi Nusantara*.
- Santoso, B. (2020). *Model dan Simulasi dalam Ilmu Pengetahuan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Surya, R. (2018). *Teori dan Aplikasi Model dalam Berbagai Disiplin Ilmu*. Jakarta: Gramedia.
- Undang-Undang Negara Republik Indonesia 1945. (N.d.). (t.t.).*
- Undang-Undang No. 20, pasal 40 ayat 2. (t.t.).*
- Widiasmoro, E. (2023). *Strategi Pembelajaran Edutainment Berbasis Karakter*. Yogyakarta: Pustaka Cendekia.