

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai Implementasi Pembelajaran IPS Berbasis Edutainment di MTsN 4 Kota Padang, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan Implementasi Pembelajaran IPS Berbasis Edutainment di MTsN 4 Kota Padang

Pelaksanaan pembelajaran IPS berbasis edutainment di MTsN 4 Kota Padang telah dilaksanakan dengan baik dan terstruktur sesuai dengan modul ajar yang disusun oleh guru. Penerapan model edutainment dilakukan melalui berbagai aktivitas pembelajaran yang memadukan unsur pendidikan dan hiburan, seperti permainan edukatif (game tebak lokasi dan kartu kebutuhan), kuis peta, ice breaking, pemutaran video pembelajaran, simulasi interaksi antarwilayah, diskusi kelompok, serta presentasi hasil kerja peserta didik.

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dalam tiga tahap, yaitu kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Pada tahap pendahuluan, guru menggunakan permainan dan ice breaking untuk membangun suasana belajar yang menyenangkan serta mengaitkan materi dengan pengetahuan awal peserta didik. Pada tahap inti, peserta didik dilibatkan secara aktif

melalui diskusi kelompok, pengerjaan LKPD, permainan edukatif, dan simulasi. Sedangkan pada tahap penutup, guru melakukan refleksi dan evaluasi bersama peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, penerapan model pembelajaran edutainment mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Peserta didik menunjukkan peningkatan keaktifan, antusiasme, keberanian dalam mengemukakan pendapat, serta pemahaman yang lebih baik terhadap materi IPS. Dengan demikian, implementasi pembelajaran IPS berbasis edutainment di MTsN 4 Kota Padang dapat dikatakan berjalan efektif dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

2. Kendala dalam Pelaksanaan Penerapan Model Pembelajaran Edutainment

Dalam pelaksanaannya, penerapan model pembelajaran edutainment di MTsN 4 Kota Padang tidak terlepas dari beberapa kendala. Kendala yang dihadapi antara lain:

1. Keterbatasan sarana dan prasarana, seperti media pembelajaran dan fasilitas pendukung yang belum sepenuhnya memadai untuk mendukung kegiatan berbasis edutainment secara optimal.
2. Keterbatasan waktu pembelajaran, karena model edutainment membutuhkan waktu yang lebih panjang untuk pelaksanaan permainan, diskusi, dan simulasi.

3. Perbedaan karakteristik peserta didik, di mana masih terdapat beberapa peserta didik yang cenderung pasif dan kurang percaya diri dalam mengikuti kegiatan pembelajaran interaktif. Guru berupaya mengatasi kendala tersebut dengan memanfaatkan media pembelajaran alternatif yang tersedia, mengelola waktu secara efektif, serta memberikan motivasi dan bimbingan kepada peserta didik agar lebih aktif dan percaya diri dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa meskipun terdapat beberapa hambatan dalam penerapannya, model pembelajaran edutainment tetap memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran IPS dan layak dijadikan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan model pembelajaran edutainment pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di MTsN 4 Kota Padang, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat terus mengembangkan dan menerapkan model pembelajaran edutainment secara kreatif dan inovatif dalam pembelajaran IPS. Penggunaan media pembelajaran seperti video, game edukatif, dan media konkret perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran serta kondisi kelas. Selain itu, guru juga diharapkan melakukan evaluasi

secara berkala terhadap pelaksanaan pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

2. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat lebih aktif dan berpartisipasi dalam setiap kegiatan pembelajaran yang menggunakan model edutainment. Peserta didik juga diharapkan mampu memanfaatkan pembelajaran yang menyenangkan ini untuk meningkatkan pemahaman materi IPS serta mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari.

3. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan penuh terhadap penerapan model pembelajaran edutainment, baik melalui penyediaan sarana dan prasarana pembelajaran yang memadai maupun melalui pelatihan dan pendampingan bagi guru. Dukungan ini penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan inovatif.

4. Bagi Orang Tua

Orang tua diharapkan dapat memberikan dukungan dan motivasi kepada peserta didik dalam mengikuti pembelajaran di sekolah. Selain itu, orang tua juga dapat bekerja sama dengan pihak sekolah dan guru untuk memantau perkembangan belajar anak serta mendorong anak agar lebih semangat dan aktif dalam belajar, terutama dalam pembelajaran IPS

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, W. (2012). Pendidikan Karakter: Strategi Membangun Karakter Bangsa Berperadaban. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Ahmad Rijali. (2018). *Analisis Data Kualitatif*. 17(33), 81–95. Ali Mudhir. (2016). *Desain Pembelajaran Inovatif*. 250
- Asdar. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Suatu Pendekatan Praktik*,. Azkiya Publishing.
- Bp, A. R., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- DePorter, B., Reardon, M., & Singer-Nourie, S. (2010). Quantum Teaching. Bandung: Kaifa.
- Edutainment Dalam Pendidikan Islam & Teori-teori Pembelajaran Quantum oleh Hamruni, Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga, 2009
- Eliana, Y. S., & Mardawani. (2021). *Konsep Dasar IPS*. Deepublish.
- Hamruni. (2012). Strategi Pembelajaran. Yogyakarta: Insan Madani.
- Journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/19555*. (t.t.). Diambil 22 Juli 2025, dari <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/19555>
- Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam oleh Hamruni, Yogyakarta: Sukses Iffset, 2008
- Metode edutainment | UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta*. (t.t.). Diambil 14 Januari 2025, dari https://opac.isi.ac.id/index.php?p=show_detail&id=17017&keywords=

Metode Edutainment oleh Sholeh Hamid, Yogyakarta: DIVA Press, 2014

Mirdad, J. (2020). Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran): *Jurnal Sakinah*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.2564/js.v2i1.17>

Model Pembelajaran: Pengertian, Fungsi, dan Jenis – Blog UI An Nur Lampung. (t.t.). Diambil 14 Januari 2025, dari <https://an-nur.ac.id/blog/model-pembelajaran-pengertian-fungsi-dan-jenis.html> (2024). Dalam *Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas*. <https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=&oldid=25720865>

Mulyasa, E. (2013). Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Riyadi, I. (2023). *Pengembangan konsep ilmu sosial dalam pembelajaran IPS*. Selat Media.

Suhendar. (2008). “Pengaruh Penambahan Waktu Belajar Agama Islam terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI”. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*

Sukma, K. I., & Handayani, T. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), Article 4. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2767>

Suyono & Hariyanto. (2015). Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Unaradjan, D. D. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Penerbit Unika Atma Jaya Jakarta.

Uno, H. B. (2016). Teori Motivasi dan Pengukurannya. Jakarta: Bumi Aksara.

Widodo, M. B. P., Aula, A. F. Y., Riswanti, M. L., & Rozi, A. F. (2023). *Society 5.0 Pembelajaran IPS*. Cahya Ghani Recovery.