

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

5.1.1 Simpulan Umum

Penerapan model *edutainment* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI-4 SMA Negeri 1 Cipeundeuy pada pelajaran Pendidikan Pancasila. Kondisi ini dapat dilihat dari adanya peningkatan hasil tes siswa, peningkatan keaktifan siswa selama proses pembelajaran, wawancara guru dan siswa, serta angket motivasi belajar siswa. Peningkatan pemahaman materi dan keaktifan siswa selama tiga siklus tindakan, menunjukkan bahwa model *edutainment* efektif dalam menumbuhkan minat siswa untuk fokus dan berpartisipasi aktif pada seluruh aktivitas pembelajaran. Siswa lebih senang pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan *edutainment* karena suasana belajar yang diciptakan sangat nyaman, menyenangkan, dan tidak menegangkan sehingga siswa termotivasi untuk belajar. Dengan demikian, penerapan model *edutainment* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

5.1.2 Simpulan Khusus

1. Perencanaan pembelajaran *edutainment* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI-4 SMA Negeri 1 Cipeundeuy dilakukan setiap tindakan siklus I, siklus II, dan siklus III. Perencanaan dimulai dengan menganalisis karakteristik siswa, menentukan strategi, dan evaluasi pembelajaran. Langkah awal menyusun perencanaan pembelajaran, yakni dengan merumuskan tujuan pembelajaran, menyusun modul ajar, mempersiapkan sarana dan prasarana penunjang pembelajaran. Menentukan materi yang dipilih yaitu elemen “NKRI”, menyusun model *edutainment* berbantuan film pendek, *snowball throwing*, dan *quiz game bamboozle*, membuat soal evaluasi berjumlah 10 soal pilihan ganda.
2. Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menerapkan model *edutainment* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa

dilaksanakan selama 3 (tiga) siklus. Selama menerapkan *edutainment*, keaktifan siswa kelas XI-4 SMA Negeri 1 Cipeundeuy pada pembelajaran Pendidikan Pancasila meningkat secara bertahap setiap pemberian tindakan siklus I, siklus II, dan siklus III dengan rata-rata hasil aktivitas 80%. Observasi aktivitas siswa dilakukan selama kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Selama pemberian tindakan digunakan model *edutainment* berbantuan film pendek, *snowball throwing*, dan *quiz game bamboozle* yang merupakan bentuk pembelajaran aktif. Selama pelaksanaan pembelajaran, *edutainment* dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, nyaman, dan tidak menegangkan bagi siswa kelas XI-4 sehingga mendorong minat dan motivasi siswa untuk terlibat aktif pada setiap aktivitas pembelajaran. Dengan demikian, pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model *edutainment* dapat membangkitkan motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

3. Hasil yang diperoleh dari pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menerapkan model *edutainment* menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan motivasi belajar selama pelaksanaan tindakan siklus I, siklus II, dan siklus III. Hasil tersebut diperoleh dari keberhasilan perencanaan, pelaksanaan, dan hasil tindakan setiap siklus. Setelah menerapkan *edutainment*, hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila meningkat secara bertahap selama pemberian tindakan siklus I, siklus II, dan siklus III dengan rata-rata hasil tes akhir 93. Selain itu, hasil angket dan wawancara siswa menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar setelah menerapkan model *edutainment* dalam pembelajaran. Dengan demikian, meningkatnya hasil belajar siswa melalui penerapan model *edutainment* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila menunjukkan bahwa penerapan *edutainment* berdampak pada meningkatnya motivasi belajar siswa kelas XI-4 SMA Negeri 1 Cipeundeuy.

5.2 Implikasi

Penerapan *edutainment* yang tepat dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa dapat berpengaruh pada meningkatnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang dilakukan dengan baik dapat menciptakan proses pembelajaran *edutainment* bagi siswa sehingga timbul rasa menyenangkan, nyaman, aman, dan tidak menegangkan yang dirasakan oleh siswa selama belajar. Pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif melalui *edutainment* memiliki implikasi terhadap peningkatan motivasi belajar, keaktifan siswa, dan pemahaman materi siswa secara positif. Selain itu, *edutainment* dapat menjadi salah satu alternatif model pembelajaran dalam Pendidikan Pancasila yang dapat digunakan oleh guru untuk menumbuhkan motivasi belajar pada diri siswa. Melalui pemahaman konsep bahwa *edutainment* dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa, guru dapat memasukkan elemen hiburan ke dalam perencanaan pembelajaran untuk membuat lingkungan belajar lebih menarik. Lebih lanjut, penelitian terhadap penerapan metode *edutainment* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila ini dapat berimplikasi pada meningkatnya kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila yang sebelumnya memerlukan perbaikan dalam proses pembelajarannya. Kemudian dapat menjadi solusi dan bahan pertimbangan bagi sekolah untuk mengatasi permasalahan kelas yang memerlukan perbaikan dari segi motivasi belajar siswa dalam pelajaran Pendidikan Pancasila atau pelajaran lainnya.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian penerapan model *edutainment* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI-4 SMA Negeri 1 Cipeundeuy, peneliti memiliki bahan rekomendasi untuk berbagai pihak terkait yang akan digunakan sebagai bahan masukan di masa depan. Rekomendasi yang peneliti ajukan sebagai berikut:

5.3.1 Bagi Siswa

Siswa mampu menumbuhkan motivasi belajar Pendidikan Pancasila dalam dirinya sehingga siswa bisa berpartisipasi aktif dalam mengikuti proses

Rani Rahmawati, 2024

PENERAPAN METODE EDUTAINMENT DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA (Penelitian Tindakan Kelas XI-4 SMA Negeri 1 Cipeundeuy)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pembelajaran. Keaktifan siswa yang tumbuh karena adanya motivasi diharapkan dapat memudahkan siswa untuk memahami materi Pendidikan Pancasila sehingga dapat meraih hasil belajar maksimal.

5.3.2 Bagi Guru

Guru dapat meningkatkan kompetensi dan menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif untuk diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Model *edutainment* dapat menjadi bahan masukan bagi guru dalam memilih alternatif metode pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila. Selain itu, guru diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar agar siswa lebih berani dan percaya diri untuk berpartisipasi aktif dalam seluruh kegiatan pembelajaran.

5.3.3 Bagi Sekolah

Sekolah harus mendukung penerapan model *edutainment* dengan memfasilitasi sarana dan prasarana yang memadai bagi terlaksananya pembelajaran yang efektif. Selain itu, sekolah dapat mengadakan pelatihan kompetensi guru dan memfasilitasi guru dalam proses pembelajaran agar guru mampu menerapkan *edutainment* sehingga kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila meningkat.

5.3.4 Bagi Program Studi PPKn

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dapat mempersiapkan mahasiswa sebagai calon guru yang memiliki kompetensi untuk melaksanakan pembelajaran efektif agar tercapainya tujuan pembelajaran. Selain itu, Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan diharapkan dapat memberikan pelatihan model pembelajaran yang inovatif termasuk model *edutainment* untuk diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

5.3.5 Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian penerapan model *edutainment* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dapat dijadikan sebagai bahan referensi bagi penelitian selanjutnya. Penelitian selanjutnya direkomendasikan untuk melakukan studi lanjutan yang mengeksplorasi berbagai

Rani Rahmawati, 2024

PENERAPAN METODE EDUTAINMENT DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA (Penelitian Tindakan Kelas XI-4 SMA Negeri 1 Cipeundeuy)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

aspek dari *edutainment* seperti kelebihan dan kekurangan penerapan model ini dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Rani Rahmawati, 2024

PENERAPAN METODE EDUTAINMENT DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA (Penelitian Tindakan Kelas XI-4 SMA Negeri 1 Cipeundeuy)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu