

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *edutainment* pada mata pelajaran IPS materi lingkungan alam dan buatan melalui tiga tahap, yaitu: tahap perencanaan, tahap pelaksanaan dan tahap penilaian. Pada tahap perencanaan peneliti mempersiapkan semua komponen yang dibutuhkan dalam kegiatan observasi di lapangan. Pada tahap pelaksanaan peneliti melakukan observasi di lapangan menggunakan media pembelajaran berbasis *edutainment*. Pada tahap penilaian peneliti melakukan pengamatan aktivitas siswa dengan menggunakan lembar observasi. Media pembelajaran yang dihasilkan berupa video pembelajaran dan kartu gambar. Penggunaan media pembelajaran berbasis *edutainment* mampu memotivasi siswa untuk turut serta dan berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran guna menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Dalam penggunaan media pembelajaran, proses pembelajaran dipadukan dengan komponen yang berkaitan dengan prinsip-prinsip *edutainment* diantaranya adalah penggunaan metode pembelajaran yaitu demonstrasi dan ceramah plus, penggunaan model pembelajaran, penggunaan *games* atau permainan, mengajak siswa bernyanyi, serta penggunaan media pembelajaran.

Aktivitas belajar siswa pada proses pembelajaran melalui pembelajaran aktif (*active learning*) dapat dilihat dari kegiatan mengamati, praktek, mengkomunikasikan, dan mengembangkan keingintahuannya. Pada pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) aktivitas belajar siswa dapat dilihat dari interaksi siswa dalam bekerja sama, bertukar pikiran dan

menyelesaikan permainan secara berkelompok dengan metode *Think-Pair-Share* dan *Picture and Picture*.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut, hal-hal yang perlu diperhatikan sebagai saran adalah sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat menambah pengetahuan dan meningkatkan daya kreativitas untuk berinovasi pada penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran dengan paduan pembelajaran berbasis *edutainment*.

2. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi para peneliti untuk mengembangkan penggunaan media pembelajaran berbasis *edutainment* dalam proses belajar mengajar.