

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah yaitu bagaimanakah pembelajaran berbasis edutainment dapat meningkatkan keaktifan dan apakah pembelajaran berbasis edutainment dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, maka diperoleh hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus. dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis edutainment efektif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas V SDN 01 Nambangan Kidul Kota Madiun. Peningkatan keaktifan belajar siswa terlihat secara bertahap mulai dari tahap prasiklus hingga Siklus II.

1. Pada tahap prasiklus, keaktifan belajar siswa masih berada pada kategori cukup dengan persentase 20%. Setelah dilaksanakan tindakan pembelajaran pada Siklus I, keaktifan belajar siswa mengalami peningkatan dan berada pada kategori baik dan meningkat sebesar 66,67%. Selanjutnya, pada Siklus II, keaktifan belajar siswa meningkat secara signifikan dan mencapai kategori sangat baik dengan presentase 86,67%.

2. Peningkatan keaktifan belajar siswa tersebut sejalan dengan

peningkatan hasil belajar siswa. Pada tahap prasiklus, hasil belajar siswa masih tergolong rendah dan sebagian besar siswa belum mencapai ketuntasan belajar dengan persentase 46,7%. Setelah penerapan pembelajaran berbasis edutainment

pada Siklus I, hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan menjadi 66,7%, meskipun belum seluruh siswa mencapai kriteria ketuntasan yang ditetapkan. Pada Siklus II, hasil belajar siswa meningkat secara signifikan dan sebagian besar siswa telah mencapai ketuntasan belajar dengan persentase 86,7%

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis edutainment mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan bermakna, sehingga mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Keaktifan belajar yang meningkat tersebut berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk menerapkan pembelajaran berbasis edutainment secara berkelanjutan dan kreatif dengan menyesuaikan karakteristik siswa serta materi pembelajaran, agar keaktifan dan hasil belajar siswa dapat terus ditingkatkan.

2. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran inovatif dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, serta memberikan dukungan kepada guru dalam bentuk pelatihan atau kegiatan pengembangan profesional.

3. **Bagi Peneliti Selanjutnya**

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian serupa dengan cakupan materi yang lebih luas, jumlah subjek yang lebih besar, atau mengombinasikan pembelajaran berbasis edutainment dengan model pembelajaran lain guna memperoleh hasil penelitian yang lebih komprehensif.