

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasar hasil dari data analisis keefektifan metode belajar *edutainment (Education Entertainment)* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Khoiriyyah Bae Kudus, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Pelaksanaan metode belajar *edutainment (Education Entertainment)* pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam kelas VII di Mts Khoiriyyah Bae Kudus memiliki proses yaitu metode pembelajaran yang menggabungkan unsur pendidikan dan permainan (hiburan) dalam penyampaiannya. Metode belajar *edutainment (Education Entertainment)* memberikan aktifitas emosi kepada peserta didik Sehingga akan dapat menciptakan proses pembelajaran yang begitu menyenangkan sekaligus mampu mencapai tujuan pembelajaran. Karena dengan metode belajar *edutainment (Education Entertainment)* akan memberikan suasana menyenangkan, keaktifan peserta didik dan mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis.
2. Hasil dari analisis pelaksanaan menggunakan metode belajar belajar *edutainment (Education Entertainment)* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam kelas VII Mts Khoiriyyah Bae Kudus terbukti efektif. Keefektifan tersebut dibuktikan kemampuan berpikir kritis yang menggunakan metode belajar *edutainment (Education Entertainment)* lebih baik daripada kemampuan berpikir kritis yang menggunakan metode konvensional ceramah. Hal tersebut berdasarkan analisis data yang dilakukan menggunakan rumus uji T nilai T hitung sebesar 6,192 sedangkan T tabel 2,040, jadi $2,040 > 6,192$ sedangkan nilai signifikansinya adalah 0,000 artinya $0,000 < 0,05$ yang terdapat disimpulkan bahwa terdapat keefektifan pada metode belajar belajar *edutainment (Education Entertainment)* terhadap

kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam di Mts Khoiriyah Bae Kudus.

B. Saran

Sehubungan dengan penelitian dari mahasiswa (peneliti) yang menyusun skripsi dan hasil yang didapatinya, untuk itu peneliti mengharapkan:

1. Bagi pendidik disarankan untuk lebih meningkatkan kreatifitas dan inovatif dalam mengembangkan metode belajar di kelas. Antara lain dari alternatif yang dapat digunakan adalah metode belajar *education Entertainment* untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa dengan menyesuaikan pembelajaran pada materi yang akan disampaikan.
2. Bagi peserta didik, kegiatan yang dilakukan pembelajaran peserta didik diharapkan mampu menguasai materi dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis maupun untuk aktif.
3. Bagi sekolah, Diharapkan sekolah bisa memilih (mengambil) dan mengevaluasi suatu kebijakan yang akan mendukung sebuah kegiatan pembelajaran yang terlaksana dengan cara meningkatkan profesionalitas guru agar mampu memiliki kreatifitas maupun inovatif dalam mengembangkan pembelajaran.
4. Bagi peneliti, dapat diharapkan dapat membangun (mengembangkan) kembali penelitian dengan dengan komparasi variabel maupun metode pembelajaran lainnya yang bisa meningkatkan kemampuan serta memajukanberpikir kritis