

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis model *Structural Equation Modeling* (SEM) dan pengujian *goodness of fit*, penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Edutainment* terhadap Minat Belajar dan Kemampuan Numerik Peserta Didik SMP Kelas VII di Masa Pandemi” dengan subjek penelitian peserta didik kelas VIII di SMP se Kecamatan Gresik menunjukkan bahwa adanya keselarasan antar teori yang digunakan sehingga didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Media *edutainment* berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar peserta didik. Ketika tingkat kemampuan menggunakan media *edutainment* peserta didik itu tinggi maka tingkat minat belajar peserta didik juga tinggi begitupun jika kemampuan menggunakan media *edutainment* peserta didik rendah maka minat belajar peserta didik juga rendah.
2. Media *edutainment* berpengaruh positif dan juga berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan numerik peserta didik. Ketika tingkat kemampuan menggunakan media *edutainment* peserta didik itu tinggi maka tingkat kemampuan numerik peserta didik pun tinggi begitupun jika tingkat kemampuan menggunakan media *edutainment* peserta didik rendah maka tingkat kemampuan numerik peserta didik juga rendah.
3. Minat belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan numerik peserta didik. Ketika peserta didik memiliki minat belajar yang tinggi maka akan mampu meningkatkan kemampuan numerik peserta didik. Namun, jika minat belajar peserta didik rendah maka akan mengganggu atau menurunkan kemampuan numerik peserta didik.
4. Media *edutainment* berpengaruh positif dan signifikan secara langsung baik terhadap minat belajar maupun terhadap kemampuan numerik peserta didik. Maka dalam penelitian ini dapat dipastikan bahwa penggunaan media *edutainment* berpengaruh terhadap minat belajar dan kemampuan numerik peserta didik.

5.2 SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang ada, saran yang direkomendasikan sebagai berikut:

1. Untuk pendidik

- a. Pada saat pembelajaran saat ini sebaiknya pendidik ikut serta dalam menerapkan media *edutainment* guna meningkatkan minat belajar peserta didik agar peserta didik dapat mengikuti pembelajaran matematika dengan baik. Dengan menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan, seperti salah satunya adalah media *edutainment* nantinya akan memberikan pengaruh positif terhadap meningkatnya minat belajar peserta didik sehingga dalam pembelajaran peserta didik akan lebih fokus dalam pembelajaran
- b. Selain itu pendidik diharapkan dapat ikut serta dalam menerapkan media *edutainment* karena dengan itu peserta didik juga akan memperoleh berbagai macam informasi serta memperoleh berbagai macam kemampuan yang bermanfaat bagi kehidupannya, salah satunya adalah kemampuan numerik sehingga media *edutainment* nantinya akan memberikan pengaruh positif terhadap meningkatnya kemampuan numerik peserta didik.
- c. Pendidik diharapkan dapat ikut serta dalam meningkatkan minat belajar peserta didik karena dengan itu peserta didik akan lebih fokus dalam pembelajaran sehingga akan lebih mudah memperoleh berbagai macam informasi serta memperoleh berbagai macam kemampuan yang bermanfaat bagi kehidupannya, salah satunya adalah kemampuan numerik.
- d. Untuk penelitian lain yang akan melanjutkan penelitian ini dengan tema yang sama diharapkan mampu mengembangkan model penelitian ini menjadi lebih kompleks seperti menambah variabel baru yang mungkin dapat digunakan dalam penelitian ini sehingga dapat menjadi penelitian yang lebih baik pada penelitian berikutnya.