

## BAB VI

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *Ethnofun* untuk meningkatkan kemampuan *CT* pada siswa SMP kelas VII menunjukkan bahwa *Ethnofun* layak digunakan dalam meningkatkan kemampuan *CT* siswa kelas VII di SMPN 1 Kartoharjo. Hasil penelitian dirinci sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *Ethnofun* telah memenuhi kriteria kevalidan dengan persentase 86%.
2. *Ethnofun* memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi, dengan persentase 86,25% pada uji coba terbatas dan 86,94% pada uji lapangan.
3. Keefektifan media pembelajaran *Ethnofun* diukur melalui *N-Gain*, yang menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa. Persentase *N-Gain* pada uji coba terbatas sebesar 50,19% dan pada uji lapangan sebesar 51,91%, yang masuk dalam kategori sedang.

## **B. Keterbatasan Produk**

Meskipun media pembelajaran *Ethnofun* terbukti valid, praktis, dan efektif, pengembangannya memiliki keterbatasan terkait lamanya waktu yang diperlukan untuk menggabungkan beberapa aspek, yaitu budaya lokal dan *CT*. Proses ini membutuhkan waktu yang signifikan karena harus memastikan bahwa konten budaya yang dipilih relevan dan autentik, serta dapat diterjemahkan ke dalam konsep pembelajaran *CT* yang sesuai. Kesulitan dalam menelaraskan kedua aspek ini dapat memperlambat pengembangan dan implementasi produk secara luas.

## **C. Implikasi Hasil Penelitian**

Implikasi dari penggunaan media pembelajaran *Ethnofun* di SMPN 1 Kartoharjo menunjukkan beberapa dampak positif yang signifikan dalam konteks pendidikan.

### **1. Bagi Siswa**

Penggunaan media pembelajaran *Ethnofun* di SMPN 1 Kartoharjo menunjukkan beberapa dampak positif yang signifikan bagi siswa. Pertama, media pembelajaran *Ethnofun* dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa melalui penggunaan konteks budaya lokal, yang membuat materi lebih relevan dan menarik. Hal ini berimplikasi pada peningkatan motivasi belajar dan partisipasi aktif dalam kelas, yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar secara keseluruhan. Kedua, hasil validasi, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran *Ethnofun* menunjukkan bahwa pendekatan ini dapat

diterapkan lebih luas, sehingga siswa di sekolah-sekolah lain dengan konteks budaya yang serupa juga dapat merasakan manfaat yang sama.

## 2. Bagi Guru

Bagi guru, penerapan media pembelajaran *Ethnofun* memberikan peluang untuk mengembangkan metode pengajaran yang lebih inovatif dan kontekstual. Dengan menggunakan media pembelajaran *Ethnofun*, guru dapat mengaitkan materi pelajaran dengan budaya lokal, sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Ini juga mendorong guru untuk lebih kreatif dalam mengintegrasikan aspek budaya *CT* dalam pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran *Ethnofun* membantu guru untuk lebih percaya diri dalam mengadopsi media pembelajaran berbasis teknologi yang sejalan dengan kurikulum.

## 3. Bagi Sekolah

Untuk sekolah, implementasi media pembelajaran *Ethnofun* membuka peluang bagi pengembangan kurikulum yang lebih inklusif dan berbasis budaya. Media pembelajaran *Ethnofun* dapat digunakan sekolah untuk mempromosikan kesadaran budaya dan penghargaan terhadap warisan lokal di kalangan siswa. Meskipun demikian, keterbatasan dalam pengembangan, seperti kebutuhan waktu yang lama untuk menggabungkan aspek budaya dan *CT*, serta ketergantungan pada jaringan internet untuk memutar video, menyoroti perlunya solusi inovatif dan berkelanjutan.

## D. Saran

Berdasarkan pembahasan dan simpulan peneliti memberikan saran sebagai berikut.

### 1. Secara Teoritis

Media pembelajaran *Ethnofun* dapat menjadi referensi bahan ajar yang sesuai digunakan dalam pembelajaran abad 21 guna meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan berpikir kritis peserta didik, serta memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan relevan melalui integrasi budaya lokal.

### 2. Secara Praktis

#### a. Bagi Siswa

Media pembelajaran *Ethnofun* dapat menjadi sumber belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa, karena menggabungkan elemen budaya lokal yang sudah akrab dengan mereka. Hal ini dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

#### b. Bagi Guru

Media pembelajaran *Ethnofun* dapat menjadi acuan atau pedoman dalam melaksanakan pembelajaran yang interaktif dan kontekstual. Guru dapat menggunakan media pembelajaran *Ethnofun* untuk memperkaya metode pengajaran dan membuat materi pelajaran lebih menarik, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Peneliti

Sebagai acuan dalam mengembangkan media pembelajaran *Ethnofun* yang lebih baik lagi, dengan melengkapi materi untuk berbagai jenjang kelas dan berbagai mata pelajaran. Perangkat ini dapat dikembangkan lebih lanjut untuk mencakup topik-topik yang berbeda, guna memberikan manfaat yang lebih luas dalam pendidikan.