

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut.

1. Pengembangan etnovlog multilingual pembuatan gula jawa ini dilakukan oleh peneliti menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan menurut Borg and Gall yang disederhanakan menjadi 7 tahap. Langkah penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti yaitu potensi dan masalah, pengumpulan informasi, desain produk, validasi desain, revisi desain, subjek uji coba, dan revisi produk.
2. Video pembelajaran etnovlog multilingual pembuatan gula jawa sebagai sumber belajar IPA pada materi klasifikasi materi dan perubahannya mendapatkan penilaian oleh ahli materi mendapatkan nilai dengan rata – rata 82,27 dengan kategori “Sangat Baik”, penilaian ahli bahasa mendapatkan nilai dengan rata – rata 87,5 dengan kategori “Sangat Baik”, penilaian ahli media mendapatkan nilai dengan rata – rata 83,33 dengan kategori “Sangat Baik”.
3. Respon peserta didik terhadap pengembangan etnovlog multilingual pembuatan gula jawa sebagai kebudayaan lokal Kudus pada materi klasifikasi materi dan perubahannya sangat puas. Hasil uji coba kelas diperoleh nilai dengan rata – rata 81,6 dengan kategori “Sangat Baik” sehingga Etnovlog Multilingual dapat digunakan tanpa ada revisi, hal ini diartikan bahwa etnovlog multilingual pembuatan gula jawa sebagai sumber belajar IPA dapat dijadikan sebagai media pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yaitu sebagai berikut.

1. Mengkaji nilai-nilai etnosains pada kebudayaan lain sehingga didapatkan vlogging berbasis etnosains yang beragam.
2. Vlogging berbasis etnosains dikembangkan pada materi lain sehingga dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran.
3. Peneliti mengharapkan peneliti selanjutnya dapat melanjutkan atau mengembangkan multimedia etnovlog multilingual dengan lebih

luas, sehingga semua dapat diperbaiki kurangnya media pembelajaran yang lebih menarik.

