

## BAB V. SIMPULAN DAN IMPLIKASI

### A. Simpulan

Mengacu pada hasil penelitian mengenai pengaruh penerapan model pembelajaran CTL berbasis *edutainment* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa SMA Negeri 1 Baturraden maka dapat disimpulkan hal-hal berikut ini:

1. Terdapat perbedaan motivasi belajar antara penerapan model pembelajaran CTL berbasis *edutainment* dengan model pembelajaran konvensional. Hal tersebut membuktikan bahwa motivasi belajar dengan menggunakan model pembelajaran CTL berbasis *edutainment* lebih baik dibandingkan model pembelajaran konvensional.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar antara penerapan model pembelajaran CTL berbasis *edutainment* dengan model pembelajaran konvensional. Terbukti dari nilai *posttest* siswa kelas eksperimen lebih tinggi daripada siswa kelas kontrol. Artinya, hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran CTL berbasis *edutainment* lebih baik dibandingkan model pembelajaran konvensional.
3. Model pembelajaran CTL berbasis *edutainment* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Baturraden. Hal tersebut menyatakan bahwa semakin baik penerapan model pembelajaran CTL berbasis *edutainment* maka semakin baik pula motivasi belajar siswa.

4. Model pembelajaran CTL berbasis *edutainment* berpengaruh positif terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI SMA Negeri 1 Baturraden. Hal tersebut menyatakan bahwa semakin baik penerapan model pembelajaran CTL berbasis *edutainment* maka semakin baik pula hasil belajar siswa.

## B. Implikasi

Mengacu pada hasil penelitian yang telah dilaksanakan, berikut implikasi pada penelitian ini:

1. Guru dapat mengoptimalkan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran inovatif yang mampu menunjang antusias siswa dalam pembelajaran, salah satunya dengan penerapan model pembelajaran *contextual teaching and learning* berbasis *edutainment*. Model ini dapat diterapkan guru dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai relevansi materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Hal tersebut dilakukan dengan memperhatikan durasi waktu dan bentuk *edutainment* yang disesuaikan dengan tujuan dan materi pelajaran sehingga dapat menciptakan pembelajaran lebih menyenangkan dan mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
2. Sekolah dapat lebih proaktif memfasilitasi guru dalam mendorong penggunaan model pembelajaran inovatif yang dapat mendukung pencapaian belajar siswa dengan cara mengadakan pelatihan. Model pembelajaran yang digunakan sekiranya dapat melibatkan partisipasi

aktif siswa dalam belajar. Dengan demikian, proses pembelajaran akan lebih menekankan pada *student centered* daripada *teacher centered*.

### C. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan dalam penelitian ini adalah peneliti kurang mempertimbangkan frekuensi penggunaan *edutainment* dalam implementasi model pembelajaran *contextual teaching and learning* berbasis *edutainment*. Penggunaan *edutainment* yang terlalu sering dapat mengurangi efektivitas pembelajaran yang membuat siswa merasa jenuh dan kurang antusias. Sebaliknya, jika *edutainment* digunakan terlalu singkat kurang memberikan manfaat dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan memperhatikan keterbatasan ini, diharapkan penelitian selanjutnya dapat merancang proses pembelajaran yang lebih efektif dengan mempertimbangkan variasi dalam frekuensi penggunaan *edutainment* dengan tetap memperhatikan waktu, fasilitas dan karakteristik siswa.