

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan penelitian ditemukan beberapa kesimpulan berdasarkan pertanyaan penelitian. Pertama, keterlaksanaan implementasi Etno-STEAM terkait alat musik tradisional *Kacaping* yang dianalisis berdasarkan LKPD adalah 81.25% atau dapat diinterpretasikan sebagai kategori baik.

Kedua, pembelajaran Etno-STEAM terkait alat musik tradisional *Kacaping* memiliki pengaruh terhadap peningkatan keterampilan pemecahan masalah. Dimana pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol terdapat perbedaan yang signifikan terhadap peningkatan ketrampilan pemecahan masalah peserta didik dengan signifikansi 0.000 ($p < 0.05$) dengan cohen's d 1.63 (large). Untuk indikator identifikasi masalah tidak terdapat perbedaan yang signifikan dengan signifikansi 0.817 ($p < 0.05$). Sedangkan indikator merencanakan penyelesaian masalah tidak terdapat perbedaan yang signifikan dengan signifikansi 0.142 ($p < 0.05$). Untuk melaksanakan penyelesaian masalah terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol pada posttest yaitu 0.000 ($p < 0.05$) dengan cohen's d 1.61 (large). Sedangkan pada indikator merefleksikan hasil penyelesaian masalah yaitu terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol yaitu 0.000 ($p < 0.05$) dengan cohen's d 1.92 (large).

Ketiga, pembelajaran Etno-STEAM terkait alat musik tradisional *Kacaping* memiliki pengaruh terhadap peningkatan motivasi pelestarian kearifan lokal peserta didik. Dimana pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol terdapat perbedaan yang signifikan terhadap peningkatan ketrampilan pemecahan masalah peserta didik dengan signifikansi 0.009 ($p < 0.05$) dengan cohen's d 0.70 (medium). Untuk indikator kognitif terdapat perbedaan yang signifikan dengan signifikansi 0.016 ($p < 0.05$) dengan cohen's d 0.69 (medium). Sedangkan indikator lingkungan terdapat perbedaan yang signifikan dengan signifikansi 0.045 ($p < 0.05$) dengan cohen's d 0.62 (medium). Terakhir, pada indikator

merefleksikan hasil penyelesaian masalah yaitu tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol yaitu 0.740 ($p < 0.05$).

5.2 Implikasi

Penelitian ini memberikan pengaruh terhadap peningkatan keterampilan pemecahan masalah peserta didik serta motivasi pelestarian kearifan lokal peserta didik. Walaupun pada indikator tertentu baik pada keterampilan pemecahan masalah peserta didik dan motivasi pelestarian kearifan lokal peserta didik jika dibandingkan pada kelas dengan pembelajaran konvensional dan kelas dengan pendekatan Etno-STEAM tidak berbeda secara signifikan, akan tetapi di indikator tertentu justru memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan pemecahan masalah peserta didik serta motivasi pelestarian kearifan lokal peserta didik. Sehingga, dengan pembelajaran Etno-STEAM dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah serta motivasi peserta didik dalam melestarikan kearifan lokal.

5.3 Saran

Dari tahapan penelitian, hasil penelitian, dan analisis data yang telah dilakukan oleh peneliti maka beberapa saran untuk peneliti maupun pelaku pendidik untuk mempertimbangkan beberapa saran sebagai berikut:

1. Pembelajaran Etno-STEAM masih diperlukan lagi untuk pengembangan tahapan pembelajaran yang lebih menarik untuk melatih keterampilan peserta didik dalam menyelesaikan masalah, bukan hanya masalah pada subjek atau benda akan tetapi masalah yang kompleks seperti masalah secara ekonomi, sosial, politik, humaniti, ataupun budaya, karena pada interdisipliner STEM merupakan pembelajaran yang menggabungkan STEM dengan masalah-masalah yang kontekstual walaupun secara non-sains.
2. Dalam penelitian ini, merupakan penelitian dengan pendekatan kuantitatif, untuk saran penelitian selanjutnya yaitu dengan mengintegrasikan pendekatan kualitatif atau menggunakan mix method untuk mendapatkan data yang lebih akurat serta cakupan penelitian yang lebih luas. Sehingga, kajian mengenai penelitian ini dapat lebih mendalam.
3. Etno-STEAM ini dapat dikategorikan sebagai penelitian terbaru, akan tetapi masih sangat sedikit yang membahas tentang penelitian ini. Sehingga, untuk

penelitian kedepan selanjutnya melakukan penelitian Etno-STEAM lebih lanjut baik berupa pengembangan perangkat pembelajaran maupun pengembangan tahapan pembelajaran.

4. Untuk saran penelitian selanjutnya, juga diperlukan untuk melibatkan guru, pemangku adat, dan pemegang keputusan dalam pengembangan tahapan pembelajaran untuk kemudian memberikan hasil yang sesuai dengan tujuan pendidikan khususnya pada keterampilan abad 21 yaitu berpikir kritis, komunikatif, kolaboratif, kreatif, dan pemecahan masalah.