

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan temuan dan analisis dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa: *Pertama*, media pembelajaran interaktif berbasis etnosains lamang tapai yang telah dikembangkan memiliki empat karakteristik yaitu, 1) adanya kontekstualisasi materi melalui pembelajaran berbasis etnosains; 2) media pembelajaran interaktif memiliki aktivitas pembelajaran untuk melatih keterampilan proses sains dan *sustainability awareness*; 3) interaktifitas konten pembelajaran dalam media pembelajaran interaktif; 4) responsif terhadap umpan balik. *Kedua*, hasil evaluasi mengenai kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis etnosains lamang tapai, yang dilakukan oleh lima ahli media dan materi, menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sangat cocok untuk digunakan dalam meningkatkan keterampilan proses sains dan *sustainability awareness* siswa. *Ketiga*, media pembelajaran interaktif berbasis etnosains lamang tapai menunjukkan dampak yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan proses sains siswa, dengan hasil uji U sebesar $p < 0.000$. *Keempat*, media pembelajaran interaktif berbasis etnosains lamang tapai menunjukkan dampak yang positif terhadap peningkatan *sustainability awareness* atau kesadaran berkelanjutan siswa, dengan kategori suatu kebiasaan yang sering/selalu dilakukan/terjadi. *Kelima*, respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis etnosains lamang tapai dalam proses pembelajaran sangat positif, dengan rata-rata persentase mencapai 90,6%, yang mencerminkan penerimaan yang tinggi terhadap inovasi media pembelajaran tersebut.

5.2 Implikasi

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis etnosains lamang tapai memberikan implikasi pada beberapa aspek pendidikan di lingkungan sekolah. *Pertama*, temuan penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis etnosains lamang tapai berpengaruh signifikan dalam meningkatkan keterampilan proses sains dan *sustainability awareness* siswa. Hubungan antara materi pembelajaran dengan budaya memungkinkan siswa lebih mudah memahami

konsep ilmiah , karena dapat mengaitkan praktik budaya dengan teori-teori ilmiah. *Kedua*, adanya respon positif dari siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif ini di dalam proses pembelajaran menunjukkan bahwa inovasi ini dapat menjadi alternatif untuk menciptakan pengalaman belajar yang inovatif dalam meningkatkan keterampilan proses sains dan *sustainability awareness* siswa. *Ketiga*, implikasi dari penelitian ini menekankan pentingnya peningkatan infrastuktur pembelajaran di sekolah, seperti laboratorium untuk mendukung kegiatan penyelidikan dan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) agar seluruh siswa dapat mengakses sumber belajar digital secara merata. *Terakhir*, hasil penelitian ini mendorong penelitian lebih lanjut untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif ini dalam konteks budaya atau topik lain demi meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterampilan proses sains serta *sustainability awareness* siswa.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan langkah-langkah penelitian dan hasil yang telah diperoleh dalam studi ini, terdapat beberapa rekomendasi yang bisa dipertimbangkan oleh peneliti yang ingin melakukan penelitian lanjutan, diantaranya sebagai berikut.

1. Peneliti dapat melakukan penelitian yang lebih mendalam tentang pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis etnosains lamang tapai terhadap keterampilan proses sains dan *sustainability awareness* siswa. Melakukan penilaian pada aspek lain, misalnya aspek psikomotor atau aspek afektif, seperti minat belajar dan sikap terhadap sains.
2. Peneliti dapat mengembangkan metode penilaian berbasis proyek yang memungkinkan siswa untuk menerapkan pengetahuan sains dalam situasi nyata yang berkaitan dengan kearifan lokal. Pendekatan ini dapat memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai kemampuan mereka dalam mengembangkan keterampilan proses sains dan *sustainability awareness* dalam kehidupan sehari-hari.
3. Peneliti dapat melakukan inovasi dan fokus pada penambahan fitur interaktif, misalnya seperti simulasi, permainan edukatif, dan pemanfaatan teknologi *Augmented Reality* (AR) atau *Virtual Reality* (VR). Hal ini dilakukan untuk

memperkaya pengalaman belajar dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam mempelajari konsep-konsep sains.