

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini dengan memperhatikan tujuan penelitian yang telah dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Uji kevalidan e-modul fisika yang telah dilakukan untuk meningkatkan keterampilan literasi sains siswa pada materi usaha energi dan kesetimbangan dilakukan dengan menggunakan Indeks Aiken's dan memperoleh hasil bahwa e-modul fisika berbasis kearifan lokal pada permainan tradisional marjalengkat untuk meningkatkan keterampilan literasi sains dinyatakan valid dan layak digunakan dengan rata-rata 0,90 pada kategori sangat valid. Hal ini sejalan dengan terdapatnya peningkatan pada hasil *pre-test* dan *post-test* siswa yang menggunakan e-modul fisika berbasis kearifan lokal pada permainan tradisional marjalengkat.
2. Uji keefektifan e-modul fisika berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan keterampilan literasi sains dilakukan dengan uji N-Gain (*Normalized Gain*) yang bertujuan untuk mengukur efektivitas pembelajaran dengan cara melakukan perbandingan pada peningkatan hasil *pre-test* dan *post-test* siswa. Adapun berdasarkan uji coba yang telah dilakukan diperoleh hasil *N-Gain* 0,72 dengan kategori tinggi pada materi usaha dan energi dan 0,63 dengan kategori sedang pada materi kesetimbangan benda tegar. Dalam hal ini dapat dikatakan bahwa terjadi peningkatan keterampilan literasi sains siswa baik pada materi usaha energi dan kesetimbangan. Efektivitas e-modul fisika berbasis kearifan lokal dinyatakan efektif.
3. Uji kepraktisan e-modul fisika berbasis kearifan lokal dilakukan dengan menganalisis angket respon siswa dan hasil penilaian e-modul fisika oleh guru fisika. Berdasarkan hasil penilaian oleh guru fisika terhadap e-modul fisika berbasis kearifan lokal memperoleh hasil persentase rata-rata 98% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil angket respon siswa juga diperoleh hasil persentase rata-rata 91,38% pada materi kesetimbangan dengan kategori sangat praktis.

## 5.2 Saran

Sebagai tindak lanjut penelitian ini maka disarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Diperlukan e-modul fisika berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan keterampilan literasi sains agar siswa dapat belajar fisika dengan lebih dekat pada kehidupan nyata dan terbiasa dalam menghadapi permasalahan-permasalahan dengan keterampilan literasi sains.
2. E-modul dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan animasi, simulasi interaktif dan video demonstrasi permainan marjalengkak untuk memperkuat pemahaman konsep secara visual dan kinestetik.
3. Penelitian berikutnya dapat mengembangkan e-modul berbasis permainan tradisional lainnya agar cakupan kearifan lokal yang dimanfaatkan menjadi lebih beragam dan sesuai dengan konteks budatya siswa diberbagai daerah.