

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Bab ini memaparkan simpulan, implikasi, dan rekomendasi peneliti berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan. Simpulan merupakan garis besar hasil dari penelitian ini yang berlandas pada pertanyaan-pertanyaan penelitian dalam rumusan masalah. Implikasi merupakan keterlibatan objek untuk menjadikan hasil penelitian ini lebih terasa bermanfaat. Rekomendasi merupakan saran khusus dari peneliti yang diajukan kepada setiap pihak yang memiliki tujuan mengembangkan *ecological literacy* melalui pembelajaran IPS di SD.

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada Bab IV, dapat disimpulkan beberapa hal yang berkaitan dengan pembelajaran IPS dengan menerapkan permainan tradisional meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan peningkatan *ecological literacy* aspek kinestetik-estetik yang diperoleh siswa. Adapun rinciannya adalah sebagai berikut.

1. Perencanaan pembelajaran melalui penerapan permainan tradisional untuk mengembangkan *ecological literacy* aspek kinestetik-estetik dalam pembelajaran IPS memiliki kekhasan tersendiri dibanding dengan perencanaan melalui media dan model pembelajaran lainnya. Dalam RPP yang disusun, indikator pembelajaran dikembangkan untuk memahami *ecological literacy* aspek kinestetik-estetik melalui permainan tradisional. Selain itu, diperlukan pula perangkat perencanaan pembelajaran lain untuk menjadi pedoman pelaksanaan tindakan, seperti LKS dan media pembelajaran yang memuat konten-konten *ecological literacy* aspek kinestetik-estetik.
2. Pelaksanaan pembelajaran IPS di kelas V melalui penerapan permainan tradisional dilaksanakan di dalam dan di luar kelas. Untuk dimensi pengetahuan siswa pada pembelajaran lebih difokuskan dilaksanakan di dalam kelas, sedangkan pada dimensi kesadaran dan aplikasi siswa

dilaksanakan di dalam dan di luar kelas yaitu di lingkungan sekolah dan sekitarnya. Hal ini dilakukan agar pembelajaran lebih bermakna dan diharapkan pembelajaran di luar kelas dapat menstimulasi siswa agar aspek kesadaran dan aplikasinya dapat lebih mudah dicapai melalui permainan tradisional.

3. Ecological literacy aspek kinestetik-estetik dengan menerapkan permainan tradisional dalam pembelajaran IPS terlihat berkembang, baik pada dimensi pengetahuan, kesadaran, dan aplikasi. Peningkatan pada dimensi pengetahuan dan kesadaran melonjak dari predikat cukup menjadi sangat baik, sementara dimensi aplikasi meningkat dari predikat baik menjadi sangat baik di akhir pelaksanaan tindakan.

B. Implikasi

Penelitian yang telah dilakukan dari siklus I hingga siklus III ini berimplikasi, sebagai berikut:

1. Dalam merencanakan pembelajaran untuk mengembangkan *ecological literacy*, perlu mempertimbangkan kompetensi, materi, alokasi waktu, dan sumber daya yang dimiliki guru. Persiapan yang dibutuhkan dalam perencanaan pembelajaran untuk mengembangkan *ecological literacy* ini adalah mengkaji kurikulum, silabus, dan mengaitkannya dengan konsep *ecological literacy*. Selain itu, perlu mempertimbangkan sekuens pembelajaran agar sesuai dengan alokasi waktu yang ada. Selanjutnya, mempertimbangkan perangkat-perangkat pembelajaran lainnya untuk mencapai indikator-indikator pembelajaran yang telah dikembangkan.
2. Permainan tradisional menjadikan siswa mampu memahami nilai moral secara langsung melihat, melaksanakan, dan memaknai *ecological literacy* aspek kinestetik-estetik yang perlu dikembangkan dalam kehidupan sehari-hari. Implikasinya, permainan tradisional dapat menjadi media pembelajaran yang sesuai untuk mengembangkan *ecological literacy* aspek kinestetik-estetik. Sehingga, penerapan program sekolah sehat tidak hanya berhenti pada

pelaksanaan program saja, tetapi juga memberikan makna tersendiri agar siswa dapat mengaplikasikannya pada lingkungan yang lebih luas.

3. Pengembangan *ecological literacy* siswa perlu dilaksanakan secara berkesinambungan dan sinergis dalam setiap aktivitas sekolah. Dengan pe

C. Rekomendasi

Berdasarkan simpulan hasil penelitian tentang gambaran implementasi *ecological literacy* siswa pada aspek empati pada kondisi lingkungan dalam pembelajaran IPS, terutama dengan penggunaan alat transportasi dan komunikasi, maka rekomendasi yang disampaikan sebagai berikut.

1. Untuk guru

- a. Diharapkan guru bisa memanfaatkan potensi diri sebagai fasilitator bagi siswa untuk mencapai indikator dan tujuan pembelajaran. Guru bisa mencoba berbagai metode pembelajaran (selain metode ceramah) serta dapat menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan perkembangan kecerdasan siswa agar siswa tidak merasa jenuh dan siswa lebih partisipasif dalam mengikuti pembelajaran IPS.
- b. Diharapkan guru dapat melakukan inovasi dalam menciptakan suasana pembelajaran di dalam atau pun di luar kelas agar kemampuan siswa baik aspek pengetahuan, kesadaran dan aplikasi dapat berkembang secara seimbang.

2. Untuk siswa

- a. Melalui pembelajaran IPS berbasis permainan tradisional diharapkan *ecological literacy* aspek kinestetik-estetik menjadi meningkat.
- b. Melalui pembelajaran IPS dan pengembangan *ecological literacy* aspek kinestetik-estetik diharapkan siswa mampu mengaplikasikan pembelajaran yang telah dilakukan untuk kehidupan sehari-hari.

3. Bagi peneliti selanjutnya

- a. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi bahan dalam penelitian lanjutan yang berhubungan dengan *ecological literacy* aspek kinestetik-estetik.

- b. Bagi peneliti yang akan menerapkan permainan tradisional yang lebih beragam sebagai dasar pembelajaran hendaknya memperhitungkan waktu yang cukup karena pembelajaran berbasis permainan tradisional memerlukan waktu yang tidak sebentar.