

## **BAB V**

### **KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pembelajaran *field trip* berbasis kecerdasan majemuk untuk mengungkap kemampuan berpikir kreatif dan penguasaan konsep siswa pada materi ekosistem. Diperoleh hasil bahwa pembelajaran *field trip* berbasis kecerdasan majemuk dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan juga penguasaan konsep yang termasuk dalam kategori sedang. Profil kecerdasan majemuk yang tersebar di kelas penelitian cukup heterogen dan terdapat tiga dari delapan kecerdasan majemuk yang menonjol dalam pembelajaran yang dilakukan yaitu kecerdasan interpersonal, verbal-linguistik, dan naturalis. Secara rinci dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Berdasarkan tes diagnostik yang dilakukan sebelum pembelajaran, setiap siswa memiliki profil kecerdasan majemuk yang beragam. Kecerdasan yang cukup menonjol yaitu naturalis dan interpersonal. Kedua kecerdasan tersebut mendominasi setengah lebih dari jumlah siswa. Informasi mengenai profil kecerdasan majemuk tersebut menjadi pertimbangan bagi guru untuk merancang desain pembelajaran sesuai kecerdasan dominan yang dimiliki oleh siswa dalam kelas penelitian. Kecerdasan majemuk siswa difasilitasi melalui aktivitas yang dipandu oleh lembar kerja siswa. Aktivitas tersebut diamati dan diberi penilaian sesuai rubrik yang telah ditentukan. Skor yang termasuk kategori tinggi dari hasil pengamatan dan penilaian terhadap aktivitas kecerdasan majemuk siswa yaitu interpersonal, verbal-linguistik, dan naturalis. Skor dengan kategori rendah yang didapat dari hasil pengamatan dan penilaian terhadap aktivitas kecerdasan majemuk siswa yaitu musikal, visual-spasial, dan matematis-logis.
2. Pembelajaran *field trip* berbasis kecerdasan majemuk yang dilakukan dengan mengunjungi tempat wisata WAGLO dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal tersebut dilihat dari adanya

perbedaan hasil kemampuan berpikir kreatif siswa pada tes awal dan tes akhir yang memperoleh indeks N-gain 0,48 (kategori sedang).

3. Setiap indikator kemampuan berpikir kreatif mengalami peningkatan yang termasuk ke dalam kategori sedang dengan indeks N-gain berada pada rentang antara 0,37-0,60. Indikator yang memiliki kecenderungan mendekati peningkatan kategori tinggi yaitu indikator berpikir lancar, sedangkan indikator yang memiliki kecenderungan mendekati kategori rendah yaitu indikator berpikir orisinal dan berpikir evaluasi.
4. Siswa yang memiliki tingkat kecerdasan majemuk kategori sedang berdasarkan hasil perolehan skor aktivitas pembelajaran yang dipandu melalui LKS cukup mendominasi lebih dari setengah subjek penelitian.
5. Terdapat peningkatan penguasaan konsep setelah pembelajaran *field trip* berbasis kecerdasan majemuk berdasarkan hasil penguasaan konsep siswa pada test awal dan tes akhir setelah penerapan pembelajaran *field trip* berbasis kecerdasan majemuk. Perolehan rerata skor tes awal mengalami peningkatan satu kali lipat dan indeks N-gain termasuk dalam kategori sedang yaitu sebesar 0,44.
6. Kelompok siswa yang memiliki tingkat kecerdasan majemuk rendah memiliki perbedaan yang sangat signifikan dengan kelompok siswa yang termasuk tingkat kemampuan sedang maupun tinggi. Perbedaan tersebut mencapai empat sampai lima kali lipat indeks N-gain yang diperoleh kelompok siswa dengan kemampuan rendah. Siswa yang termasuk kategori kecerdasan majemuk sedang memiliki perbedaan signifikan dengan siswa yang termasuk kategori kecerdasan majemuk tinggi. Indeks N-gain kelompok kecerdasan majemuk sedang berada dalam kategori sedang sedangkan indeks N-gain kelompok kecerdasan majemuk tinggi termasuk dalam kategori tinggi.
7. Tanggapan siswa setelah melakukan pembelajaran *field trip* berbasis kecerdasan majemuk sangat positif. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata persentase tanggapan siswa mayoritas menanggapi positif kegiatan pembelajaran *field trip* berbasis kecerdasan majemuk pada materi ekosistem baik mengenai pengaruh pembelajaran terhadap motivasi

belajar, kemampuan pengamatan lapangan, kemampuan berpikir kreatif, dan juga penguasaan konsep.

## **B. Implikasi**

1. Pembelajaran *field trip* berbasis kecerdasan majemuk sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan penguasaan konsep materi ekosistem pada siswa kelas X SMA memiliki potensi untuk dikembangkan oleh guru mata pelajaran lain dengan mengadopsi pemanfaatan sumber belajar di luar kelas, media pembelajaran, pendekatan pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan strategi pembelajaran yang telah dirancang dalam penelitian ini.
2. Proses pembelajaran *field trip* berbasis kecerdasan majemuk telah mendorong terjadinya perubahan aktivitas belajar yang dialami oleh siswa dengan ditunjukkan melalui adanya peningkatan motivasi untuk mengikuti pembelajaran, konsentrasi dalam mengikuti setiap aktivitas pembelajaran, antusiasme dalam mengerjakan lembar kerja, dan hasil belajar yang meningkat berupa kemampuan berpikir kreatif serta penguasaan konsep. Selain itu, pembelajaran yang dilakukan telah memberikan kontribusi bagi siswa untuk dapat mengembangkan kecerdasan yang dimilikinya melalui berbagai variasi aktivitas belajar yang dilakukan.
3. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat terhadap perkembangan dunia pendidikan, terutama bagi guru yang mengajar biologi di tingkat SMA dan sederajat. Selain itu, diharapkan menjadi bahan referensi dalam memilih metode pembelajaran khususnya mengenai materi ekosistem sehingga proses pembelajaran yang dilakukan dapat memfasilitasi berbagai kecerdasan yang siswa miliki dengan variasi aktivitas belajar yang inovatif.
4. Sekolah mendapatkan inovasi dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang berimplikasi positif bagi prestasi belajar siswa.
5. Bagi peneliti, dapat dijadikan sebagai referensi untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai *field trip* berbasis kecerdasan majemuk

untuk mengungkap kemampuan berpikir kreatif dan penguasaan konsep siswa pada materi ekosistem.

### C. Rekomendasi

1. Pembelajaran *field trip* berbasis kecerdasan majemuk belum banyak diterapkan di sekolah. Masih banyak sekolah yang menggunakan metode konvensional dan pendekatan yang kurang memerhatikan kecerdasan maupun perbedaan potensi yang dimiliki siswa. Guru diharapkan mampu mengikuti perkembangan metode pembelajaran terbaru yaitu pembelajaran *field trip* berbasis kecerdasan majemuk untuk dapat dikembangkan dan dijadikan acuan sebagai alternatif bagi guru dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan penguasaan konsep siswa.
2. Penelitian selanjutnya perlu mengamati aspek nilai-nilai karakter diri siswa yaitu kecermatan dalam menggambarkan fenomena alam, berpikir terbuka, kepekaan terhadap fenomena alam, kerja keras, kedisiplinan, toleransi, kejujuran, dan kerjasama sehingga dapat dikaji keterkaitannya dengan kecerdasan majemuk yang dimiliki setiap siswa.
3. Aktivitas kecerdasan majemuk lebih variatif dan sesuai dengan materi pembelajaran. Hal tersebut dapat difasilitasi melalui penggunaan media pembelajaran, *software*, animasi, simulasi, dan video.
4. Hasil kemampuan berpikir kreatif dan penguasaan konsep belum memperoleh hasil maksimal (kategori sedang namun skor rendah). Oleh karenanya pembelajaran *field trip* berbasis kecerdasan majemuk perlu diujicoba lebih luas dengan melakukan perbaikan instrumen yang digunakan seperti menyesuaikan LKS sebagai panduan pembelajaran agar dapat memfasilitasi secara maksimal aktivitas kecerdasan majemuk.
5. Penilaian dan pengukuran aktivitas kecerdasan majemuk dalam kegiatan *field trip* bersifat subjektif sehingga diperlukan instrumen atau sebuah cara untuk mengukur aktivitas kecerdasan majemuk yang lebih objektif dengan indikator yang mudah diamati dan diukur.
6. Alokasi waktu yang digunakan untuk melaksanakan pembelajaran *field trip* berbasis kecerdasan majemuk harus disesuaikan dengan aktivitas-

aktivitas belajar yang dirancang dalam LKS. Aktivitas yang terlalu banyak akan menjadi beban belajar yang membuat siswa terkuras secara fisik maupun emosional.