

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Pada bab ini akan menjelaskan mengenai kesimpulan dan implikasi dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan di kelas VII-10 SMP Negeri 1 Bandung. Serta memberikan rekomendasi yang diharapkan menjadi saran berupa masukan bagi beberapa pihak diantaranya sekolah, guru, siswa, dan peneliti selanjutnya terkait dengan membangun kecerdasan ekologis hemat kertas siswa dalam pembelajaran IPS. Penjelasan mengenai bab ini akan dijelaskan sebagai berikut:

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti dengan menggunakan teknik *hit and run* berbasis aplikasi *barcode generator* dalam pembelajaran IPS di kelas VII-10 SMP Negeri 1 Bandung dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Perencanaan yang dilaksanakan untuk membangun kecerdasan ekologis hemat kertas siswa melalui teknik *hit and run* berbasis aplikasi *barcode generator*, yakni dengan menentukan kompetensi dasar yang akan diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran, serta merancang Rencana Pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan menyusun materi pembelajaran yang akan dikaitkan dengan permasalahan-permasalahan terkait lingkungan yang dapat dengan mudah ditemukan di lingkungan sekitar siswa terutama yang berkaitan dengan hemat kertas untuk membangun kecerdasan ekologis hemat kertas pada siswa. Kegiatan dalam proses pembelajaran dilaksanakan dalam beberapa tahapan, yakni 3 tindakan selama 3 siklus, tindakan I guru akan mengenalkan konsep kecerdasan ekologis hemat kertas secara umum, tindakan II guru mengenalkan teknik *hit and run* dan penggunaan aplikasi *barcode generator*, pada tindakan III siswa melaksanakan teknik *hit and run* serta luaran yang dihasilkan adalah membuat suatu karya berupa *mindmap* yang dijadikan sebagai tolok ukur keterampilan siswa akan upaya membangun kecerdasan ekologis hemat kertas. Sehingga dapat disimpulkan bahwa proses perencanaan yang dilaksanakan untuk membangun kecerdasan ekologis hemat kertas siswa melalui teknik *hit and run* berbasis aplikasi *barcode generator* dikatakan “**Baik**”
2. Pelaksanaan terhadap penelitian membangun kecerdasan ekologis hemat kertas siswa melalui teknik *hit and run* berbasis aplikasi *barcode generator* dalam pembelajaran IPS di

kelas VII-10 SMP Negeri 1 Bandung. Penelitian ini dilaksanakan 3 siklus dan terdapat 3 tindakan atau 3 pertemuan setiap siklusnya. Pembelajaran yang dilaksanakan mengacu pada kompetensi dasar 3.4 dan 4.4 sedangkan materi yang disampaikan adalah kehidupan masyarakat Indonesia pada masa praaksara, Hindu-Budha, dan Islam. Peneliti melaksanakan siklus pertama pada tanggal 21, 27, dan 28 Februari 2019 dengan materi yang disampaikan adalah kehidupan masyarakat Indonesia pada masa praaksara dan dikaitkan dengan kecerdasan ekologis yakni penggambaran kehidupan manusia praaksara menjaga lingkungannya. Siklus kedua dilaksanakan pada 13, 14, dan 20 Maret 2019 dengan materi yang disampaikan yakni kehidupan masyarakat pada masa Hindu-Budha dan keterkaitannya dengan kerusakan yang ditimbulkan oleh peperangan antar kerajaan yang berdampak pula pada lingkungan pada saat itu. Siklus ketiga dilaksanakan pada 28 Maret, 10, dan 11 April 2019 dengan pembahasan mengenai kehidupan masyarakat Indonesia pada masa Islam. Siklus keempat dilaksanakan pada 2, 8, dan 9 Mei 2019. Pada setiap pelaksanaan teknik *hit and run* siswa diminta untuk menyusun *barcode* yang berisikan tak hanya materi IPS namun juga informasi, slogan, dan video terkait dengan kecerdasan ekologis hemat kertas. Pada saat pelaksanaan kegiatan penelitian observer mengamati dan menilai siswa selama pembelajaran berlangsung sesuai dengan instrument yang telah dirancang. Pelaksanaan penelitian yang bertujuan untuk membangun kecerdasan ekologis hemat kertas melalui teknik *hit and run* berbasis aplikasi *barcode generator* dalam pembelajaran IPS yang dilaksanakan sebanyak 4 siklus atau 12 tindakan di SMP Negeri 1 Bandung kelas VII-10 termasuk kedalam kategori “Baik”

3. kendala yang menjadi hambatan baik peneliti selaku guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran, diantaranya adalah pertama, siswa belum terbiasa menggunakan aplikasi *barcode generator*. kedua, guru belum sepenuhnya menguasai kelas sehingga kelas kurang kondusif selama pelaksanaan teknik *hit and run* dan pembuatan *mindmap* berbasis aplikasi *barcode generator*. ketiga, menentukan materi yang harus disampaikan secara terkait ilmu sosial khususnya lingkungan. keempat, siswa kesulitan untuk memahami konsep kecerdasan ekologis itu sendiri. Berdasarkan kendala-kendala yang dihadapi oleh peneliti selama penelitian berlangsung diperlukan beberapa upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut. Solusi yang dapat dilaksanakan untuk mengatasi kendala-kendala dalam membangun kecerdasan ekologis hemat kertas siswa melalui teknik *hit and run* berbasis

aplikasi *barcode generator* dalam pembelajaran IPS diantaranya pertama, guru menjelaskan penggunaan aplikasi *barcode generator* kepada siswa agar siswa dapat menggunakan aplikasi tersebut dengan baik. Kedua, Guru dapat lebih menguasai kelas agar pembelajaran IPS menggunakan teknik *hit and run* dapat berjalan dengan kondusif. Ketiga, merancang materi yang akan dipelajari dengan cara lebih dalam lagi, sehingga tersusun berkaitan dengan ilmu sosial lainnya. Keempat, Guru harus memberikan pemahaman dan penjelasan mengenai kecerdasan ekologis dengan cara yang lebih detail agar lebih mudah dipahami oleh siswa

4. Implementasi teknik *hit and run* berbasis aplikasi *barcode generator* dalam pembelajaran IPS untuk membangun kecerdasan ekologis hemat kertas dilaksanakan selama empat siklus, setiap siklus terdiri atas tiga tindakan sehingga terdapat 12 tindakan dalam penelitian ini yang merujuk pada model penelitian tindakan kelas oleh John Elliott untuk mengetahui sejauh mana teknik yang dikembangkan dalam pembelajaran IPS dapat membangun kecerdasan ekologis hemat kertas peserta didik. Pelaksanaan pengamatan dan observasi tidak hanya dilakukan terhadap siswa yang melibatkan guru mitra dan juga observer, melainkan juga untuk menilai kinerja guru dalam proses pembelajaran IPS yang dirancang untuk membangun kecerdasan ekologis hemat kertas. Setiap tindakan menunjukkan perkembangan dan kemajuan, akan tetapi tak ayal dalam proses pembelajaran IPS yang sudah dirancang setiap siklusnya menghadapi hal-hal yang perlu dijadikan bahan refleksi dalam pelaksanaan tindakan maupun siklus selanjutnya. Berdasarkan hasil analisis yang dilaksanakan oleh peneliti terhadap siklus yang telah dilaksanakan, peneliti telah memperoleh data jenuh pada siklus keempat. Sehingga penelitian ini dihentikan pada siklus keempat, dan dapat dikatakan bahwa pembelajaran IPS pada siswa kelas VII-10 SMP Negeri 1 Bandung sudah berhasil membangun kecerdasan ekologis hemat kertas melalui penerapan teknik *hit and run* berbasis aplikasi *barcode generator*. sehingga dalam penelitian ini dapat dikatakan bahwa melalui teknik *hit and run* berbasis aplikasi *barcode generator* mampu membangun kecerdasan ekologis siswa dengan rata-rata keberhasilan sebesar 82%. Dengan persentase demikian, sesuai dengan nilai rata-rata (persentase) yang digunakan dalam penelitian ini bahwa kategori baik berada pada rentang nilai 66,8% -100% sehingga dapat disimpulkan bahwa implementasi teknik *hit and run* berbasis aplikasi

barcode generator dalam pembelajaran IPS untuk membangun kecerdasan ekologis hemat kertas berada dalam kategori “Baik”

5.2 Implikasi

Implikasi yang yang diperoleh setelah pelaksanaan penelitian membangun kecerdasan ekologis hemat kertas yakni siswa jadi lebih peka terhadap permasalahan lingkungan dan mulai tumbuh kesadaran untuk menjaga lingkungannya, serta siswa dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran IPS. Berdasarkan dari hasil penelitian dan simpulan, peneliti memaparkan beberapa implikasi sebagai berikut:

1. Bagi siswa, dengan menggunakan teknik *hit and run* berbasis aplikasi *barcode generator* dalam pembelajaran IPS dan mengaitkannya dengan permasalahan lingkungan dapat menumbuhkan kecerdasan ekologis hemat kertas pada siswa dan dapat memanfaatkan kertas bekas sebagai media pembelajaran. Membangun kecerdasan ekologis hemat kertas yang dilaksanakan oleh peneliti bisa ditunjukkan melalui indikator-indikator yakni pengetahuan, kesadaran dan keterampilan oleh siswa sehingga siswa dapat secara sadar untuk menjaga lingkungan sekitar.
2. Bagi guru, pengimplementasian teknik *hit and run* berbasis aplikasi *barcode generator* akan meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran IPS dan meningkatkan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran yang berdampak baik pada upaya menjaga lingkungan. melalui teknik *hit and run*, pembelajaran IPS akan lebih bermakna dan menyenangkan karena melibatkan semua siswa dan dapat meningkatkan keahlian serta profesionalitas guru di sekolah.
3. Bagi sekolah, dengan menerapkan teknik *hit and run* berbasis aplikasi *barcode generator* akan mendukung program sekolah dalam hal digitalisasi dan pembelajaran daring (*E-Learning*), juga dengan memanfaatkan kertas bekas sekolah akan terbebas dari sampah berupa kertas bekas karena dimanfaatkan dengan baik untuk menunjang proses pembelajaran IPS di kelas.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan pengalaman selama proses penelitian untuk membangun kecerdasan ekologis hemat kertas melalui teknik *hit and run* berbasis aplikasi *barcode generator* dalam pembelajaran

IPS, berikut ini adalah rekomendasi yang dapat diberikan oleh peneliti kepada pihak-pihak terkait penelitian tentang membangun kecerdasan ekologis hemat kertas siswa:

1. Bagi siswa

Siswa dapat memanfaatkan gawai sebagai media pembelajaran IPS sehingga proses pembelajaran akan menjadi lebih bermakna (*meaningful learning*) sehingga dalam pembelajaran yang bermakna akan memberikan dampak positif bagi siswa yakni berupa pemahaman yang mendalam terhadap konsep-konsep IPS, kemudian siswa dapat membangun kesadaran akan pentingnya menjaga lingkungan baik itu lingkungan sekolah maupun tempat tinggalnya.

2. Bagi guru

Guru dapat mengimplementasikan teknik *hit and run* berbasis aplikasi *barcode generator* sebagai inovasi seorang tenaga pendidik sehingga ranah pendidikan akan menyesuaikan dengan perkembangan jaman terkait dengan kemajuan teknologi yang begitu pesatnya, siswa dapat diajak terlibat secara aktif dan menyeluruh dalam proses pembelajaran dengan menerapkan pendekatan *student center* sehingga paradigma pendidikan khususnya belajar IPS akan lebih menyenangkan dan pembelajaran tidak hanya berpusat pada Guru, namun juga siswa dapat mengeksplor hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran IPS

3. Bagi pihak sekolah

Pihak sekolah dengan menerapkan teknik *hit and run* berbasis aplikasi *barcode generator* dapat memberikan kontribusi pada pengembangan pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Bandung dan dapat dijadikan program sekolah yang berkelanjutan dengan tujuan menjaga kelestarian lingkungan dengan melibatkan siswa untuk berkontribusi secara aktif dalam meminimalisir permasalahan terkait lingkungan.

4. Bagi peneliti lain

Penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan kecerdasan ekologis tentu peneliti harus dapat merancang pembelajaran IPS yang tidak hanya memfokuskan terhadap hal-hal yang perlu diteliti, sehingga menjadikan materi IPS yang disampaikan menjadi tidak kontekstual. Perancangan materi yang berkaitan dengan focus penelitian menjadi hal yang perlu diperhatikan dalam perencanaan hingga pelaksanaan penelitian, sehingga

pembelajaran IPS yang disampaikan akan tetap utuh dipelajari oleh siswa. Melalui teknik *hit and run* berbasis aplikasi *barcode generator* ini tidak hanya dapat membangun kecerdasan ekologis hemat kertas pada siswa, namun juga dapat dikembangkan oleh guru untuk melaksanakan pembelajaran aktif (*active learning*), pembelajaran kelompok (*cooperative learning*), serta dapat dimanfaatkan untuk metode pembelajaran IPS berupa permainan (*games*).