

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, temuan dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya oleh peneliti, maka diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan bahan ajar IPS materi kegiatan ekonomi berbasis *ecopreneurship* melalui pendekatan *literacraft* dirancang berdasarkan tiga tahapan. Pada tahapan pertama yaitu perencanaan yang meliputi proses pengembangan bahan ajar. Proses pengembangan bahan ajar ini terdiri dari perancangan bahan ajar yang mencakup proses analisis (analisis kebutuhan, analisis materi, analisis rancangan bahan ajar dan analisis perangkat lunak) serta proses mendesain bahan ajar. Pada tahap kedua, yaitu proses produksi yang mencakup proses pembuatan bahan ajar yang menghasilkan desain tampilan awal bahan ajar. Dimana cakupan desain tampilan awal bahan ajar berbasis *ecopreneurship* dengan menggunakan pendekatan *literacraft* untuk mengasah nilai kreatif dan nilai peduli lingkungan siswa yang difokuskan pada materi kegiatan ekonomi di kelas IV. Materi kegiatan ekonomi yang disajikan dalam teks bacaan dan bagan, penyajian pertanyaan serta aktivitas belajar siswa dengan menciptakan sebuah karya yang ramah lingkungan serta adanya penilaian pada ranah kognitif (evaluasi pengetahuan), afektif (nilai peduli lingkungan dan kreatif) dan psikomotor (karya cipta). Maka dari itu semua komponen yang ada pada bahan ajar ini sudah berbasis *ecopreneurship*. Lalu tahap ketiga, yaitu evaluasi dengan melakukan uji validasi kepada 4 ahli yaitu ahli materi, media, dan pembelajaran dilakukan sebanyak 2 kali proses validasi untuk mendapatkan hasil bahan ajar berbasis *ecopreneurship* dengan menggunakan pendekatan *literacraft* yang layak digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Hasil validasi dari para ahli terhadap bahan ajar (modul) IPS materi kegiatan ekonomi berbasis *ecopreneurship* kelas IV Sekolah Dasar melalui pendekatan *literacraft* dapat disimpulkan mendapatkan respon yang positif dari para ahli dan mendapatkan beberapa masukan sebagai bahan pertimbangan perbaikan untuk meningkatkan kualitas bahan ajar yang dikembangkan sesuai dengan masukan para ahli. Perbaikan dari para ahli secara umum meliputi perbaikan perihal struktur keefektifan kalimat, struktur kata, tanda baca, penggunaan bahasa kebukuan yang sederhana, dan perbaikan dalam hal konsistensi desain pada ilustrasi. Dari perbaikan tersebut didapatkan desain dan pengembangan akhir bahan ajar (modul) IPS materi kegiatan ekonomi berbasis *ecopreneurship* melalui pendekatan *literacraft* untuk siswa kelas IV sekolah Dasar. Hasil validasi akhir terhadap desain akhir bahan ajar yang dikembangkan menunjukkan kategori “sangat baik” dengan rata-rata keseluruhan yaitu 92,6%. Artinya modul berbasis *ecopreneurship* melalui pendekatan *literacraft* sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran IPS di kelas IV Sekolah Dasar pada materi kegiatan ekonomi tanpa perbaikan.

B. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian, tentu adanya keterbatasan dalam penelitian ini sehingga terdapat beberapa rekomendasi yang dapat menjadi pertimbangan yang perlu dicermati dan ditindaklanjuti selanjutnya, diantaranya yaitu:

1. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 - a. Agar mahasiswa sebagai calon guru menjadi berminat, mampu, terdorong, dan mau untuk mengembangkan bahan ajar, sehingga pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar seharusnya menghadirkan mata kuliah khusus untuk belajar mengembangkan bahan ajar, tidak hanya dalam mata pelajaran IPS saja tetapi mata pelajaran lainnya yang terdapat pada jenjang Sekolah Dasar.
2. Guru Sekolah Dasar
 - a. Dalam pembelajaran IPS selain menggunakan bahan ajar buku guru dan buku siswa yang telah disediakan, guru perlu mengembangkan bahan ajar pendamping yang menarik untuk meningkatkan mutu pembelajaran, menghadirkan pembelajaran yang menarik, menyajikan konten materi yang diintegrasikan dengan nilai-nilai karakter seperti nilai *ecopreneurship* atau nilai-nilai karakter baik yang lainnya, sehingga mampu mengasah kemampuan literasi hijau siswa, mengasah kreativitas siswa sebagai bekal keterampilan hidup dan karir siswa di masa depan, serta dapat memfasilitasi pembelajaran siswa secara mandiri sehingga pembelajaran berpusat pada siswa.
 - b. Guru dapat melakukan inovasi dalam pembelajaran di kelas dengan melatih dan mengembangkan keterampilan dan kompetensi keahlian sehingga mampu menghadirkan banyak bahan ajar lain berbasis nilai-nilai karakter yang baik bagi siswa, sehingga tidak hanya menekankan ranah kognitifnya saja tetapi ranah psikomotor dan afektifnya juga. Atau mengembangkan perangkat pembelajaran lainnya yang diintegrasikan dengan nilai-nilai *ecopreneurship* yang disajikan menarik dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

3. Siswa Sekolah Dasar

- a. Siswa dapat memahami materi pelajaran kegiatan ekonomi dan mengasah kreativitasnya, salah satunya dengan menggunakan bahan ajar (modul) IPS materi kegiatan ekonomi berbasis *ecopreneurship*. Sehingga siswa pun memiliki bekal yang dapat mengasah keterampilan siswa untuk memenuhi keterampilan hidup dan karir pada usianya sebagai bekal masa depan.
- b. Siswa dapat menggunakan modul IPS materi kegiatan ekonomi berbasis *ecopreneurship* secara mandiri di sekolah maupun di rumah.

4. Peneliti Selanjutnya

- a. Selain integrasi nilai peduli lingkungan dan nilai kreatif, hendaknya dapat mengintegrasikan nilai-nilai *ecopreneurship* lainnya dalam pengembangan bahan ajar baik pada mata pelajaran IPS dan pada mata pelajaran lainnya disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa sebagai pengguna, atau mengembangkan perangkat pembelajaran lainnya yang dapat diintegrasikan dengan nilai-nilai *ecopreneurship*.
- b. Dalam proses pembuatan desain, hendaknya memperhatikan konsistensi ilustrasi gambar yang digunakan dan disesuaikan kembali dengan karakteristik pengguna sehingga lebih baik menggunakan ilustrasi gambar yang dibuat sendiri dengan tambahan menggunakan aplikasi lainnya agar lebih orisinal.
- c. Untuk selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan bahan ajar berbasis *ecopreneurship* yang disajikan dalam bentuk aplikasi atau media yang dapat dengan mudah diakses oleh siswa secara online disesuaikan dengan kondisi pembelajaran yang diterapkan, seperti dalam keadaan saat ini yang menggunakan sistem belajar dari rumah karena pandemik Covid-19.
- d. Disarankan dalam penelitian selanjutnya agar dilakukan uji coba kepada siswa, karena yang merasakan dan melaksanakan adalah siswa itu sendiri.