

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Pengembangan modul P5 di SD Negeri 2 Pengadilan yang mengusung tema utama “Gaya Hidup Berkelanjutan” dengan fokus kegiatan pada sub tema “Penanggulangan Sampah Plastik”, dilakukan oleh guru dan Kepala Sekolah sebagai pimpinan dengan jalinan kolaborasi dan koordinasi yang baik sebagai upaya untuk mewujudkan kegiatan proyek pembelajaran melalui program P5 di lingkungan sekolah. Melalui proyek ini, peserta didik diharapkan dapat memahami dampak aktivitas manusia, baik jangka pendek maupun panjang terhadap kelangsungan kehidupan di muka bumi, serta diharapkan dapat membangun kesadaran untuk bersikap dan berperilaku ramah lingkungan, mempelajari potensi krisis keberlanjutan yang terjadi di lingkungan sekitarnya, serta mengembangkan kesiapan untuk menghadapi dan memitigasinya.

Penyelenggaraan proyek pembelajaran melalui kegiatan P5 di SD Negeri Pengadilan 2 memunculkan gagasan untuk mengadopsi teknologi *gadget* ke dalam modul kegiatan P5. Gagasan ini muncul dilatarbelakangi oleh kekhawatiran akan dampak negatif pemanfaatan *gadget* oleh para peserta didik yang cenderung banyak mengganggu proses belajar mereka. Di satu sisi, peserta didik, seperti masyarakat pada umumnya tidak dapat terlepas dari ketergantungannya pada *gadget* hampir setiap saat, di sisi lain perubahan lingkungan yang menuntut mereka untuk dapat menggunakan dan memanfaatkannya dalam kehidupan sehari-hari, baik sebagai media komunikasi maupun sumber informasi dan hiburan. Atas dasar pemikiran-pemikiran inilah, modul P5 di sekolah ini dikembangkan dengan mengadopsi *gadget* sebagai media pendukung pembelajaran yang mengangkat tema penanggulangan sampah plastik berbasis *gadget* tersebut.

Gadget merupakan media yang diperuntukkan sebagai alat komunikasi untuk mempermudah proses pembelajaran siswa. Berkenaan dengan penggunaannya dalam kegiatan P5 di SD Negeri Pengadilan 2, *gadget* digunakan

sebagai media eksplorasi sumber informasi sekaligus sebagai media kreasi konten-konten edukasi pelestarian lingkungan yang dalam hal ini mengusung tema penanggulangan sampah plastik berbasis gadget. Pembuatan produk edukasi ini dibuat menggunakan aplikasi IbisPaint untuk platform Android dan dilakukan secara bertahap. Konten hasil kreasi peserta didik ini selanjutnya diunggah ke dalam platform lain seperti tik-tok sebagai bentuk publikasi dan berbagi.

5.2 Implikasi

Penelitian ini memberikan proses pembelajaran dapat mempengaruhi kompetensi berpikir siswa, dikarenakan berdasarkan hasil penelitian penerapan proyek ini membantu siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran juga memberikan kesempatan untuk siswa dalam menciptakan kondisi untuk berpikir dan mempertimbangkan solusi ketika berhadapan dengan masalah keberlanjutan.

Selain itu, penelitian ini juga memberikan implikasi lain bahwa siswa dalam mendapatkan pengalaman belajar baru serta dapat lebih nyata dalam mengaplikasikan informasi atau pengetahuan yang siswa miliki meskipun belum maksimal. Selain itu, melalui penerapan pembelajaran dengan gadget memberikan penguatan kompetensi individu yang memungkinkan individu untuk berkontribusi dan berpartisipasi dalam proses pembangunan keberlanjutan dari berbagai jenis dan dimensi. Proses transformatif dan reflektif yang berupaya untuk mengintegrasikan nilai-nilai dan persepsi keberlanjutan tidak hanya ke dalam sistem pendidikan tetapi juga kehidupan pribadi siswa sehari-hari serta mendukung siswa untuk mengembangkan cara berpikir kritis, etis, dan kreatif tentang suatu masalah dan membuat keputusan yang tepat terkait solusi untuk mengatasi masalah lingkungan secara individu atau kolektif dalam waktu saat ini atau di masa yang akan datang.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dijelaskan di awal, peneliti memberikan rekomendasi untuk mengimplementasikan pembelajaran dengan menggunakan gadget di sekolah, terutama di sekolah dasar. Pertama, membutuhkan komitmen tinggi untuk dapat menjalankan upaya pelestarian lingkungan yang keberlanjutan dan perlu dilakukan dalam waktu yang tidak sebentar. Dalam melakukannya, membutuhkan kepedulian terhadap fenomena lingkungan yang

terjadi di sekitar dan motivasi untuk bergerak dalam upaya upaya pelestarian lingkungan akibat perilaku konsumsi yang tidak bijak. Maka

dari itu, dibutuhkan pendekatan yang mampu memberikan motivasi lebih kepada siswa.

Perlunya pengembangan kesadaran keberlanjutan pada dimensi yang lebih luas karena dalam penelitian ini hanya terbatas pada dimensi lingkungan. Masih perlu penelitian lanjutan untuk pengembangan kesadaran keberlanjutan siswa pada dimensi sosial dan ekonomi. Hal ini tentunya perlu analisis yang tepat mengenai pengintegrasikan guru dan siswa dalam pembelajaran di sekolah dasar khususnya pada materi P5. Perlunya analisis kompetensi dasar yang sesuai dalam merancang pembelajaran yang dapat mengembangkan kesadaran keberlanjutan pada dimensi sosial dan ekonomi.

Sebaiknya untuk penelitian dilakukan pendalaman kegiatan yang menstimulasi berbagai indikator untuk mengetahui perkembangan yang lebih signifikan. Dalam konteks penelitian ini, pada pembelajaran dengan gadget, siswa selain melakukan proyek pembiasaan pola hidup green atau ramah lingkungan seperti melakukan pembiasaan membuang sampah sesuai jenis sampahnya, merawat lingkungan sekitar, melakukan penghematan air, penghematan listrik dll., tetapi siswa kurang diberikan sejumlah permasalahan baru atau informasi/berita baru yang dapat menumbuhkan disposisi kritis seperti memahami opini orang lain, fleksibel dalam mempertimbangkan alternatif dan opini, selalu siap menggunakan kemampuan berpikir.

