

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Pada bagian ini disajikan simpulan, implikasi dan rekomendasi yang merujuk pada hasil dan temuan dari penelitian pada bab sebelumnya.

5.1 Simpulan

Pembelajaran *sustainable waste management project* di sekolah Adiwiyata dan sekolah Non-Adiwiyata memberikan kesempatan pada siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran dan berkesempatan dalam mempertimbangkan solusi dan menciptakan produk untuk menangani permasalahan pangan. Mengacu pada hasil analisis dan pembahasan sebelumnya, peneliti menyimpulkan beberapa poin berdasarkan pertanyaan penelitian.

Pertama, pembelajaran *sustainable waste management project* memberikan pengaruh yang serupa terhadap *sustainable consumption* pada sekolah Adiwiyata dan Non-Adiwiyata. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan rata-rata *pretest-posttest* di dua kelompok sekolah namun tidak ada perbedaan signifikan antara keduanya. Hasil ini menggambarkan bahwa predikat sekolah tidak secara otomatis menjamin keberlanjutan yang lebih baik. Selain pengetahuan awal, pengalaman, dan lingkungan, faktor lain yang mempengaruhi peningkatan *sustainable consumption* siswa di sekolah Adiwiyata dan Non-Adiwiyata diantaranya proses pembelajaran *sustainable waste management project* yang membantu siswa menyadari pentingnya konsumsi keberlanjutan pada permasalahan pangan.

Kedua, pembelajaran *sustainable waste management project* memberikan pengaruh yang serupa terhadap *creativity product* siswa di sekolah Adiwiyata dan non-Adiwiyata. Hasil analisis *Creativity Product Analysis Matrix* (CPAM) menunjukkan bahwa tingkat *creativity product* siswa sekolah Adiwiyata mencapai 59%, sementara siswa sekolah non-Adiwiyata mencapai 57%. Pembelajaran berbasis proyek ini berhasil memunculkan kreativitas siswa melalui berbagai produk kreatif yang dihasilkan oleh kelompok-kelompok di kedua sekolah. Meskipun produk yang dihasilkan masih belum sepenuhnya optimal, terutama pada dimensi kebaruan yang memerlukan peningkatan. Metode pembelajaran ini memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi ide, mengidentifikasi masalah di dunia nyata, memikirkan solusi dalam bentuk teknologi pangan, merancang

konsep, memproduksi, dan mengujikan hasil karya. Demikian, proyek ini berkontribusi pada pengembangan keterampilan *creativity product* siswa secara relevan dalam menghadapi tantangan keberlanjutan.

5.2 Implikasi

Penelitian ini memberikan implikasi bahwa pembelajaran *sustainable waste management project* dapat memberikan dampak positif terhadap *sustainable consumption* dan *creativity product* siswa di sekolah Adiwiyata maupun non-Adiwiyata. Proses pembelajaran berbasis proyek ini tidak hanya berfokus pada peningkatan aspek pengetahuan, perilaku, dan sosio-emosional terkait konsumsi berkelanjutan, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Dengan pendekatan yang mengintegrasikan konteks dunia nyata, siswa diajak untuk mempertimbangkan berbagai solusi kreatif dan merancang produk inovatif yang relevan dalam menangani permasalahan pangan, seperti pengembangan teknologi pangan sederhana. Selain itu, pengalaman yang diberikan melalui pembelajaran ini bersifat kontekstual, sehingga membantu siswa menghubungkan konsep yang dipelajari dengan situasi nyata di lingkungannya. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga memperkuat pengalaman siswa dalam memecahkan masalah secara kolaboratif. Dengan mengeksplorasi permasalahan di dunia nyata, siswa memperoleh kesempatan untuk berpikir dan bertindak sebagai agen perubahan yang berkontribusi pada keberlanjutan. Pendekatan ini menegaskan pentingnya pembelajaran proyek sebagai alternatif dalam mengembangkan pemahaman dan penerapan prinsip-prinsip keberlanjutan di dalam kehidupan sehari-hari.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, keterbatasan dalam penelitian ini berfokus pada konsumsi keberlanjutan pada pangan, kreativitas pada produk yang dihasilkan dan satuan tingkat pendidikan sekolah dasar. Untuk itu peneliti memberikan beberapa rekomendasi untuk pengembangan keberlanjutan di sektor pendidikan.

Pertama, pembelajaran *sustainable waste management project* membutuhkan komitmen tinggi dari semua pihak yang terlibat serta alokasi waktu yang memadai. Pelaksanaan pembelajaran ini sebaiknya dilakukan secara berkelanjutan dan konsisten agar dampaknya dapat dirasakan dalam jangka panjang. Komitmen untuk menjadikan program ini bagian integral dari kurikulum juga sangat penting untuk memastikan keberlanjutan program.

Kedua, pengembangan konten pembelajaran perlu dilakukan untuk memperluas cakupan isu yang dapat dipelajari. Dalam penelitian ini, fokus utama adalah permasalahan pangan, namun isu-isu penting lainnya, seperti perubahan iklim, energi, atau ekosistem, juga dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran untuk memberikan pemahaman yang lebih holistik kepada siswa.

Ketiga, selanjutnya perlu memperhatikan aspek lain yang belum tersentuh, seperti demografi siswa. Aspek ini dapat mencakup perbedaan usia, jenis kelamin, latar belakang budaya, dan kondisi sosial ekonomi. Aspek tersebut belum terukur dalam penelitian ini sehingga dapat dilakukan untuk penelitian selanjutnya.

Keempat, pada pengukuran kreativitas dapat dilakukan secara individu. Pengukuran individu lebih mudah mengidentifikasi tingkat kreativitas masing-masing siswa serta memantau perkembangannya secara berkelanjutan selama proses pembelajaran mengingat kreativitas bersifat personal dan unik. Selain itu, metode ini memungkinkan guru dapat mendeteksi potensi kreatif siswa yang mungkin belum terlihat dalam penilaian kelompok.

Kelima, sehubung dengan program pemerintah saat ini yang mana menggalakan program makan gratis di sekolah memungkinkan terjadinya peningkatan pada sampah makanan, untuk itu pembelajaran *sustainable waste management project* dapat diadopsi dan dikembangkan oleh sekolah menjadi salah satu upaya dalam mengatasi agar makanan tidak terbuang sehingga meminimalisir timbulan sampah makanan.