

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Setelah semua tahap penelitian dilakukan, mulai dari tahap pra penelitian hingga analisis hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) tentang “Pemanfaatan Video Sampah Plastik Sebagai Media Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Kesadaran Lingkungan Kreatif Peserta Didik” yang dilakukan di SMP Negeri 2 Tanjung Redeb, akhirnya peneliti sampai pada tahap kesimpulan. Kesimpulan yang peneliti dapatkan diharapkan menjadi sebuah jembatan bagi peneliti selanjutnya dan masih perlu dikaji kebenarannya. Beberapa hal yang dapat peneliti simpulkan yang berkaitan dengan rumusan masalah adalah sebagai berikut.

Pertama, desain perencanaan pembelajaran kesadaran lingkungan kreatif melalui video sampah plastik sebagai media pembelajaran IPS dimulai dengan mengkaji konteks kehidupan sehari-hari dan mengkaji materi dan penentuan materi yang dikaitkan dengan konteks kehidupan peserta didik. Penyusunan silabus dilakukan dengan pengintegrasian Kurikulum 2013 dengan indikator kompetensi kesadaran lingkungan kreatif yang diadaptasi dari Schlegelmilch et al. RPP disusun sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar berdasarkan silabus. Strategi pengembangan kesadaran lingkungan kreatif menggunakan langkah-langkah pembelajaran *project based learning* menurut *The George Lucas Education Foundation* yang terdiri dari enam tahapan, yakni dimulai dari pertanyaan yang esensial untuk mengidentifikasi masalah dan pemecahan masalah, perencanaan pengerjaan proyek, jadwal pelaksanaan proyek, memonitoring pengerjaan proyek, penilaian hasil produk karya peserta didik dan evaluasi pengalaman belajar peserta didik. Media pembelajaran yang dimanfaatkan adalah video sampah plastik. Di siklus pertama disajikan video sampah plastik terkait sejarah kantong plastik, di siklus kedua disajikan video sampah plastik terkait pengelolaan sampah plastik, dan di siklus ketiga disajikan video sampah plastik terkait Indonesia darurat sampah.

Kedua, pelaksanaan pembelajaran IPS melalui pemanfaatan video sampah plastik sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kesadaran lingkungan kreatif peserta didik secara garis besar berjalan dengan baik dan lancar. Peserta didik terlihat antusias mengikuti pembelajaran karena pelaksanaan pembelajaran mengadopsi pembelajaran berbasis proyek dengan memanfaatkan video yang kontekstual sebagai media pembelajaran dan menyimak langsung kondisi lingkungan yang terjadi akibat banyaknya penggunaan kemasan plastik sehingga pelaksanaan pembelajaran aktif dengan kegiatan-kegiatan kompleks. Melalui tayangan video sampah plastik yang peserta didik simak merupakan bagian dari tahapan pembelajaran berbasis proyek, , membuat peserta didik berpikir kritis tentang kondisi lingkungan yang diakibatkan oleh sampah plastik dan membuat keputusan akan hal-hal yang perlu dilakukan untuk mengantisipasi dan mengatasi permasalahan lingkungan dari hasil tayangan video tersebut. Kompetensi kesadaran lingkungan kreatif dan pembelajaran berbasis proyek, memiliki tujuan pembelajaran yang sama yaitu mencapai aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Ketiga, setelah dilakukan serangkaian perlakuan dan tindakan dari mulai siklus satu sampai siklus tiga melalui pemanfaatan video sampah plastik sebagai media pembelajaran, kompetensi kecerdasan ekologis peserta didik menunjukkan peningkatan dari berbagai aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik). Jika diperhatikan, bahwa semua aspek kompetensi kesadaran lingkungan kreatif mengalami peningkatan dari siklus satu sampai siklus tiga. Data hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata kompetensi kesadaran lingkungan kreatif peserta didik dari siklus satu sebesar 84 dengan kategori cukup baik, disiklus kedua sebesar 87 dengan kategori baik, dan ketiga yaitu sebesar 90 dengan kategori baik. Namun, pada aspek psikomotorik mengalami peningkatan yang signifikan dari siklus satu sampai siklus ketiga lebih tinggi daripada aspek kognitif dan afektif. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya peningkatan perolehan nilai aspek keterampilan oleh peserta didik dari siklus satu sampai ke siklus tiga.

Keempat, sejumlah kendala peneliti temui dalam pemanfaatan video sampah plastik sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kesadaran lingkungan kreatif

peserta didik. Pada awal penelitian, kondisi lapangan dalam mencari data begitu sulit karena adanya pandemik atau wabah COVID-19 sehingga pelaksanaan terlaksana tiga bulan kemudian. Pelaksanaan kembali ke lapangan dilaksanakan pada pertengahan bulan Juli meski masih dalam kondisi pandemik. Untuk mengatasi permasalahan ini peneliti, mitra peneliti, dan kepala sekolah berdiskusi mencari solusi yaitu *pertama*, menentukan kelas. Kelas yang diambil adalah kelas yang sebelumnya memang menjadi subyek penelitian yaitu kelas VIII.D; *kedua*, peserta terbatas dan kesediaan peserta. Terpilih lima partisipan dari kelas VIII.D yang siap berpartisipasi dalam penelitian; dan *ketiga*, kegiatan belajar mengajar melalui pembelajaran jarak jauh atau daring. Pada pelaksanaan pembelajaran, peneliti belum mengenal peserta didik baik nama peserta didik, kemampuan akademik, maupun karakter mereka masing-masing. Untuk mengatasi permasalahan ini guru melakukan absensi satu persatu peserta didik dan semakin mengenal nama mereka melalui proses pembelajaran terutama dalam kegiatan diskusi dengan peserta didik. Untuk mengetahui kemampuan peserta didik serta karakter dan kecenderungan dari masing-masing peserta didik, peneliti memperoleh informasi dari guru mitra. Pada pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek di siklus dua, terutama pada tahap pelaksanaan pengerjaan proyek, peserta didik tidak menyelesaikan proyek yang telah disepakati bersama dengan peneliti. Untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti selaku guru mengingatkan dan mendisiplinkan peserta didik di proyek selanjutnya.

5.2 Implikasi

Penelitian ini telah menunjukkan bahwa pemanfaatan video dan pembelajaran *project based learning* dapat meningkatkan kompetensi kesadaran lingkungan kreatif peserta didik kelas VIII D SMP Negeri 2 Tanjung Redeb. Pembelajaran *project based learning* berbasis yang merupakan salah satu model pembelajaran yang direkomendasikan dalam kurikulum 2013 dapat diaplikasikan dengan menggunakan video sebagai media pembelajaran.

Implikasi yang diperoleh setelah melaksanakan penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) implikasi bagi guru. Pemanfaatan video sebagai media pembelajaran dan

penerapan pembelajaran berbasis proyek, dapat menjadi solusi bagi guru yang terbiasa menggunakan pembelajaran yang bersifat konvensional. Pada umumnya konsep kesadaran lingkungan kreatif belum dikenal oleh banyak guru khususnya guru IPS di SMP Negeri 2 Tanjung Redeb. Melalui penelitian ini, diperoleh pemahaman mendalam akan konsep kesadaran lingkungan kreatif bagi peneliti dan guru IPS di tempat peneliti melakukan penelitian. Konsep kesadaran lingkungan kreatif bisa diterapkan pada materi IPS yang lainnya secara berkelanjutan, 2) implikasi bagi peserta didik. Melalui penelitian ini diperoleh sebuah pemahaman bahwa tujuan pembelajaran IPS yang diintegrasikan pada kompetensi kesadaran lingkungan kreatif tidak hanya berusaha agar peserta didik memahami kondisi lingkungan melalui penguasaan materi, tetapi tujuan IPS lebih jauh adalah mempersiapkan peserta didik untuk dapat hidup di tengah masyarakat dengan menjadi warga negara yang baik dan kreatif.

5.3 Rekomendasi

Ada beberapa rekomendasi yang dapat peneliti sampaikan sehubungan dengan upaya meningkatkan kompetensi kesadaran lingkungan kreatif peserta didik sebagai berikut.

Pertama, secara keseluruhan terjadi peningkatan kompetensi kesadaran lingkungan kreatif dari siklus satu sampai siklus tiga, namun masih ada indikator yang perlu ditingkatkan adalah indikator ketiga dari aspek kognitif “memahami kegiatan ekonomi yang mengakibatkan penggunaan kemasan plastik secara berlebihan”. Indikator tersebut merupakan indikator yang mencapai nilai rata-rata terendah dibandingkan indikator lainnya. Hal yang dapat diupayakan untuk meningkatkan indikator tersebut adalah penguatan *problem solving* dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis dengan teknik *brainstorming* atau menyelesaikan masalah dengan melibatkan sumbangan ide secara spontan dari guru atau teman sekelasnya.

Kedua, selama pelaksanaan pembelajaran IPS yang menggunakan *project based learning*, beberapa hal yang perlu menjadi pertimbangan peneliti dan guru mitra yaitu masalah kesesuaian waktu pelaksanaan pengerjaan proyek dengan perencanaan. Hal ini menunjukkan bahwa salah satu kelemahan *project based learning* adalah membutuhkan waktu yang cukup lama dalam penyelesaian proyek. Sehingga

diperlukan perencanaan yang matang dan sesuai dengan perencanaan pembelajaran. Sebaiknya perencanaan alokasi waktu pengerjaan proyek disesuaikan dengan pelaksanaannya atau pengerjaan proyek yang dilaksanakan dalam pertemuan jam pelajaran selanjutnya.

Ketiga, media pembelajaran yang dimanfaatkan dalam penelitian ini adalah video sampah plastik terkait sejarah kantong plastik, pengelolaan sampah plastik, dan Indonesia darurat sampah. Peserta didik menyimak video yang menimbulkan kesan dan kondisi nyata lingkungan akibat yang ditimbulkan oleh sampah plastik. Pelaksanaan menayangkan video membutuhkan perhatian lebih oleh guru karena peserta didik diharapkan dapat menyimak dengan baik. Sebaiknya setelah menayangkan video, peserta didik mampu menyimpulkan apa yang telah mereka simak.

Penelitian ini masih banyak terdapat kekurangan baik dari segi pelaksanaan maupun hasil laporannya. Kekurangan dari segi pelaksanaan yaitu, pembelajaran tidak tatap muka sehingga pemberian materi tidak begitu maksimal dan umpan balik atau respon antar guru dan peserta didik terasa lama karena harus mengetik terlebih dahulu. Sedangkan kekurangan dari segi pelaporannya adalah adopsi teori tentang kesadaran lingkungan kreatif yang dirasa masih belum cukup dideskripsikan dalam penelitian ini. Berdasarkan kekurang tersebut, diharapkan bagi peneliti selanjutnya, merencanakan dan menyesuaikan pelaksanaan penelitian dengan perencanaan sebelumnya dan mengadopsi serta mengembangkan teori kesadaran lingkungan kreatif secara luas dan mendalam.

Meskipun demikian, melalui penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber inspirasi bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian yang dapat meningkatkan kompetensi kesadaran lingkungan kreatif yang lebih baik bagi peserta didik dan memanfaatkan video lainnya sebagai media pembelajaran IPS.