

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1. Simpulan

Pembelajaran yang dilaksanakan di luar jam pembelajaran atau ekstrakurikuler dengan penerapan program pembelajaran berbasis kebun rumah ini dapat memberikan pengaruh dan perubahan dalam meningkatkan kesadaran berkelanjutan atau *sustainability consciousness*, disposisi kreatif serta membantu siswa untuk mengolah dan menghasilkan produk atau karya yang kreatif pada siswa SMP. Pembelajaran dengan program berkebun di rumah ini juga dapat memfasilitasi siswa dalam mengembangkan kreativitasnya dan memperkaya pengalaman yang nyata dan baru bagi siswa. Berdasarkan pada hasil temuan, analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan pada bab sebelumnya, maka peneliti dapat menyimpulkan beberapa poin berdasarkan pada pertanyaan penelitian.

Pertama, Program pembelajaran berbasis kebun rumah dapat mempengaruhi dan memberikan perubahan dalam kesadaran berkelanjutan atau *sustainability consciousness* siswa baik pada saat pengambilan data awal maupun data akhir mengalami peningkatan dengan perolehan rata-rata skor pada hasil uji hipotesis dengan angka signifikansi 0,000 yang dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan diantara hasil pada data awal dan data akhir siswa serta diperkuat dengan hasil N-Gain sebesar 0,48 dengan kategori sedang. Secara keseluruhan dengan penerapan program pembelajaran berbasis kebun rumah ini membuat perubahan dalam peningkatan hasil dari setiap dimensi dan konstruksi kesadaran berkelanjutan siswa. Pada dimensi kesadaran berkelanjutan dari urutan hasil tertinggi yakni pada dimensi lingkungan, dimensi sosial dan dimensi ekonomi selanjutnya pada konstruksi dalam kesadaran berkelanjutan siswa dalam penelitian ini dari urutan yang tertinggi yaitu pada konstruksi sikap, konstruksi pengetahuan dan konstruksi perilaku berkelanjutan. Akan tetapi, dapat digarisbawahi bahwa baik dimensi maupun konstruksi dalam kesadaran berkelanjutan ini merupakan suatu kesatuan dan saling terhubung satu dan

lainnya sehingga tidak disarankan untuk membandingkan atau memfokuskan pada tinggi rendahnya.

Kedua, Kegiatan pada program pembelajaran berbasis kebun rumah dapat mempengaruhi disposisi kreatif siswa baik dalam penilaian untuk diri siswa secara pribadi maupun penilaian untuk siswa lain dibandingkan dengan dirinya sendiri. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa rata-rata skor siswa mengalami perubahan dari pengambilan data awal dan data akhir dengan angka signifikansi 0,000 yang dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan diantara hasil pada data awal dan hasil data akhir siswa dimana diperkuat dengan hasil N-Gain sebesar 0,36 dan 0,35 dengan kategori sedang. Hasil korelasi diantara kedua tinjauan disposisi kreatif ini memiliki korelasi yang tinggi dengan nilai perbandingan antara nilai rhitung yang lebih besar dari rtabel (rhitung 0,600 > r Tabel 0,254). Dengan adanya program pembelajaran berbasis kebun rumah ini juga menyebabkan kenaikan pada semua dimensi dalam disposisi kreatif siswa dengan urutan perubahan tertinggi yaitu pada dimensi bekerja sama (*collaborative*), dimensi menguasai bidang ilmu (*discipline*), dimensi imajinatif (*imaginative*), dimensi kegigihan (*persistent*) dan dimensi keingintahuan (*inquisitive*). Perolehan hasil N-gain yang masih tergolong sedang memberi gambaran bahwa perlu adanya pengembangan dalam program pembelajaran berbasis kebun ini sehingga dapat membekali disposisi kreatif siswa yang lebih baik lagi untuk kedepannya.

Ketiga, Kegiatan pada program pembelajaran berbasis kebun rumah dapat memberikan kemampuan siswa dalam kelompoknya bersama-sama untuk mengolah dan menghasilkan produk yang kreatif. Produk yang diolah oleh setiap kelompok siswa berupa media tanam organik hasil dari pengolahan tanah gambut yang dihasilkan oleh siswa dalam kelompoknya untuk memenuhi unsur berupa kebaruan, resolusi dan elaborasi dan sintesis sebagai beberapa dari kriteria produk kreatif. Profil dari produk yang dihasilkan oleh tiap kelompok siswa digolongkan berdasarkan 2 kategori yaitu sebanyak 4 kelompok produk kreatif (36,5%) tergolong sangat kreatif dan sebanyak 7 (63,5%) produk yang dihasilkan oleh kelompok siswa yang tergolong kreatif. Penilaian

ini dapat dilihat dari hasil akhir saat siswa dalam kelompoknya selesai mengerjakan produk dan dilakukan pengujian dengan tanaman tertentu.

5.2. Implikasi

Penelitian ini memberikan implikasi bahwa penerapan program pembelajaran berbasis kebun rumah dapat menjadi acuan untuk pembelajaran yang dilakukan di luar kelas atau di luar jam pembelajaran dengan akses yang lebih fleksibel dapat dilakukan dan kerjakan oleh siswa dan guru. Melalui pembelajaran berbasis kebun rumah ini juga memungkinkan dapat memicu kreativitas siswa, meningkatkan pengalaman siswa, menambah kecintaan siswa terhadap lingkungan dan alam sekitar.

Berikut beberapa implikasi lainnya dari program pembelajaran berbasis kebun rumah ini: Pertama, melalui kegiatan dalam program berkebun ini siswa dapat mendefinisikan masalah keberlanjutan secara spesifik dan mempertimbangkan solusi yang tepat untuk masalah yang disajikan. Hal ini membutuhkan pemikiran kritis dan kreatif serta kriteria dalam disposisi kreatif yang harus dilatih dengan proses yang tidak singkat, seperti keingintahuan, kegigihan, imajinasi, bekerja sama dan disiplin yang harus dipupuk sejak awal memulai pembelajaran. Oleh karena itu, dengan adanya tahapan dalam program pembelajaran berbasis kebun dapat membantu siswa dalam mengembangkan kreativitasnya yang dilakukan melalui proses pembuatan karya atau produk kreatif siswa.

Kedua, program pembelajaran berbasis kebun rumah juga dapat memberikan kesempatan siswa untuk memiliki lebih banyak pengalaman yang nyata dan baru terutama pada saat proses pemeliharaan tanaman dimana siswa dapat secara khusus berinteraksi dengan alam dan lingkungan sekitar, berinkuiri dengan berbagai jenis tanah dan tanaman serta merawat dan menjaga tanaman selama proses pemeliharaannya. sosialisasi atau tahap berbagi siswa kepada keluarga, kerabat dan masyarakat sekitar juga dapat menambah pengetahuan, wawasan serta pemahaman siswa terhadap diri siswa secara pribadi maupun orang lain.

5.3. Rekomendasi

Anggit Permanasari, 2022

IMPLEMENTASI PROGRAM PEMBELAJARAN BERBASIS KEBUN RUMAH TERHADAP SUSTAINABILITY CONSCIOUSNESS, DISPOSISI KREATIF DAN PRODUK KREATIF SISWA SMP

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan hasil penelitian yang dijelaskan sebelumnya, penelitian ini memberikan beberapa rekomendasi yang dapat diuraikan.

Pertama, program pembelajaran berbasis kebun baik di sekolah maupun rumah dapat diimplementasikan pada siswa SMP maupun pada siswa sekolah dasar dan anak usia dini yang dapat menjadi salah satu pilihan alternatif sebagai awal pembelajaran menuju jenjang selanjutnya. Hal ini dapat memungkinkan siswa untuk mengenal dan memahami alam dan lingkungan lebih dini sehingga dapat menyadari adanya masalah yang harus dicari solusinya dengan tepat yang akan menjadi bekal untuk siswa di masa yang akan datang.

Kedua, perlu adanya penelitian dengan program pembelajaran berbasis kebun ini yang mengimplementasikan bukan hanya di luar jam pembelajaran tetapi diintegrasikan ke dalam materi atau pembelajaran di kelas, hal ini dikarenakan terdapat beberapa kekurangan yang harus diperbaiki untuk penelitian selanjutnya terutama terkait waktu penelitian yang membutuhkan cukup waktu yang panjang sehingga perlu adanya persiapan dan rencana yang matang pada awal sebelum penelitian berlangsung. Oleh karena itu, pengintegrasian program ke dalam penelitian di dalam kelas dengan berbagai materi yang sesuai juga dibutuhkan dalam penelitian ini agar memperoleh hasil yang lebih efektif dan maksimal dalam proses implementasi program pembelajaran berbasis kebun ini.

Ketiga, perkembangan disposisi kreatif siswa baik dalam penilaian diri sendiri maupun dibandingkan dengan siswa lain dalam penelitian ini masih tergolong dalam kategori sedang untuk keduanya. Dengan peningkatan hasil yang masih sedikit dan belum optimal hal ini menunjukkan bahwa untuk mengembangkan dan merubah keterampilan siswa akan kreativitasnya tidaklah mudah dan membutuhkan waktu yang lama dengan pelatihan, pembiasaan, kontiyuitas, serta diperlukan komitmen yang kuat dalam diri siswa secara pribadi serta dorongan dari guru, sekolah dan pihak terkait untuk dapat menumbuhkan keterampilan ini pada siswa. Oleh karena itu, sebaiknya untuk penelitian disposisi kreatif ini perlu adanya pendalaman dalam kegiatan atau proses pembelajarannya, terutama pembelajaran di dalam kelas sehingga akan

berlanjut dan terus-menerus diterapkan dalam setiap harinya baik untuk kehidupan sehari-hari siswa maupun di masa depannya.