

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab IV, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil studi pendahuluan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran di kelas V SD Negeri Gugus Sindangpalay UPT Dinas Pendidikan Wilayah Utara Kota Tasikmalaya sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis masalah, umumnya masih menggunakan media pembelajaran yang perannya masih sebatas pada penjelas simbol-simbol pembelajaran. Belum digunakan media yang dapat mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan mengatasi masalah;
2. Rancangan media pembelajaran berbasis masalah disusun berdasarkan masalah yang ditemukan peneliti di lapangan, serta dibuat berdasarkan hasil analisis terhadap komponen-komponen pembelajaran terkait, seperti analisis karakteristik siswa, analisis tujuan pembelajaran, dan analisis materi ajar. Media pembelajaran berbasis masalah yang dipilih dan dirancang peneliti untuk pembelajaran tematik Tema Bermain dengan Benda-benda di Sekitar ialah video petir, alat dan bahan untuk percobaan listrik statis, miniatur perumahan, serta alat dan bahan untuk membuat rangkaian listrik seri dan paralel;
3. Hasil uji coba di lapangan menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis masalah membantu guru dalam memunculkan masalah dan membantu proses penyelidikan bagi siswa. Dimana penyelidikan merupakan kegiatan yang digunakan untuk menjawab masalah yang diajukan guru, sehingga informasi yang diperoleh dapat digunakan untuk merekonstruksi pengetahuan. Guru sebagai tutor dalam Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) harus memahami betul potensi media yang digunakan, sehingga peran media pembelajaran dapat dioptimalkan untuk meningkatkan keterampilan berpikir dan keterampilan mengatasi masalah;

4. Bentuk media pembelajaran berbasis masalah pada pembelajaran tematik tema Bermain dengan Benda-benda di Sekitar ialah video kejadian dan proses terjadinya petir, alat dan bahan yang digunakan pada percobaan listrik statis, miniatur perumahan yang terbuat dari triplek dan karpet spons, serta alat dan bahan yang digunakan untuk membuat rangkaian listrik seri dan paralel. Alat dan bahan yang digunakan pada percobaan listrik statis ialah plastik mika dengan ukuran $3\text{cm} \times 30\text{cm}$, rambut secukupnya, kain spandex ukuran $20\text{cm} \times 20\text{cm}$, kertas ukuran $3\text{cm} \times 3\text{cm}$, dan styrofoam ukuran $2\text{cm} \times 2\text{cm}$. Sedangkan alat dan bahan yang digunakan untuk membuat rangkaian listrik seri dan paralel ialah 1,5m kabel, 3 buah lampu masing-masing berdaya 2,5watt, 3 buahudukan lampu, 3 buah baterai masing-masing bertegangan 1,5volt, alas berukuran $42\text{cm} \times 60\text{cm}$, selotip, gunting, pensil, dan penggaris. Media pembelajaran berbasis masalah menyuguhkan pembelajaran yang autentik, memfasilitasi pengalaman langsung, serta melatih siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan mengatasi masalah.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang diperoleh dari penelitian ini, maka penulis mengemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Saran ini peneliti tujukan bagi pengguna media pembelajaran berbasis masalah yang peneliti rancang, khususnya bagi guru selaku tutor dalam PBM. Bila hendak menggunakan media pembelajaran berbasis masalah, guru harus mengetahui potensi media dengan baik. Bagi guru, media pembelajaran berbasis masalah digunakan untuk memunculkan masalah. Sedangkan bagi siswa, media pembelajaran berbasis masalah berguna sebagai wahana penyelidikan untuk menjawab permasalahan yang dimunculkan guru. Selain memahami potensi media, guru juga harus memahami materi ajar dengan baik;
2. Pada hakikatnya tidak ada media pembelajaran yang sempurna, yang ada hanyalah media pembelajaran yang sesuai dan dapat digunakan. Oleh karena itu, media pembelajaran yang telah peneliti susun dapat dikembangkan oleh guru atau peneliti lain ketika akan melakukan pembelajaran.