

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil pengembangan desain pembelajaran berbasis masalah tema Bermain dengan Benda-benda di Sekitar di SD Negeri Gugus Sindangpalay, maka dapat ditarik kesimpulan.

1. Proses pembelajaran di SD Negeri Gugus Sindangpalay sebelum menggunakan desain pembelajaran berbasis masalah, umumnya masih dilaksanakan secara konvensional. Sehingga, belum mengindikasikan proses pembelajaran dengan ciri-ciri pembelajaran berbasis masalah.
2. Agar pembelajaran lebih bermakna dan autentik, maka dirancanglah desain pembelajaran berbasis masalah menggunakan model pengembangan perangkat dari 4-D yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Dalam tahap *design* ini dihasilkan rancangan desain pembelajaran berbasis masalah (*draft 1*) berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik untuk kelas V sekolah dasar dengan memadukan tiga mata pelajaran yaitu Bahasa Indonesia, Matematika, dan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Setelah desain pembelajaran berbasis masalah (*draft 1*) selesai dirancang, maka dilakukan penilaian validasi ahli untuk mengetahui kevalidan dari produk agar dapat diujicobakan. Setelah dilakukan beberapa revisi atau perbaikan berdasarkan saran dan komentar para ahli, maka desain pembelajaran berbasis masalah (*draft 2*) siap diujicobakan.
3. Proses uji coba. Uji coba ini dilakukan sebanyak dua kali. Berdasarkan hasil uji coba 1, respon siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran dalam kategori positif yaitu sebesar 88%. Akan tetapi, masih perlu perbaikan untuk uji coba 2. Pada uji coba 2, proses pembelajaran lebih baik apabila dibandingkan dengan uji coba 1. Respon siswa mengalami peningkatan. Siswa merespon positif terhadap pembelajaran sebesar 96%. Setelah uji coba 2, dilakukan

revisi III sebelum menjadi produk akhir yaitu desain pembelajaran berbasis masalah tema Bermain dengan Benda-benda di Sekitar.

4. Setelah melalui tahap uji coba sebanyak dua kali dan revisi sebanyak tiga kali, maka dihasilkan produk akhir yaitu desain pembelajaran berbasis masalah berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik untuk kelas V sekolah Dasar. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik tersebut menggunakan kurikulum 2013 dengan memadukan tiga mata pelajaran yaitu Bahasa Indonesia, Matematika, dan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Setelah desain pembelajaran berbasis masalah dihasilkan, maka produk sudah dapat disebarkan sebagai tahap akhir dari penelitian. Penyebaran dilakukan di SD Negeri Gugus Sindangpalay, yang terdiri dari delapan sekolah dasar. Antara lain SD Negeri Sindangpalay 1, SD Negeri Sindangpalay 2, SD Negeri Sindangpalay 3, SD Negeri Sindangpalay 4, SD Negeri Sukamaju 1, SD Negeri Sukamaju 2, SD Negeri Sukamaju 3, dan SD Negeri Cibungkul.

B. Saran

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

1. Desain pembelajaran berbasis masalah tema Bermain dengan Benda-benda di Sekitar dapat dijadikan sebagai alternatif desain pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk menghasilkan pembelajaran bermakna karena menggunakan masalah-masalah autentik bagi siswa.
2. Dalam penggunaan model pembelajaran berbasis masalah, hendaknya guru mengajukan masalah-masalah autentik bagi siswa.
3. Proses penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan proses yang cukup rumit sehingga diperlukan waktu penelitian yang cukup. Oleh karena itu dalam melaksanakan penelitian dan pengembangan dibutuhkan kesiapan yang matang agar waktu yang tersedia dapat digunakan dengan lebih efektif.