

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan video pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Masalah Tema Bermain dengan Benda-benda di Sekitar ini yang dilakukan di ruang *Micro Teaching* Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya dengan subjek penelitian dari Sekolah Dasar Negeri Gugus Sindangpalay, maka dapat diambil beberapa kesimpulan. Yang pertama, pembelajaran tematik di gugus sekolah tersebut belum terlaksana dengan baik dan model pembelajaran yang dilakukan pun belum bervariasi.

Kedua, untuk mengatasi belum terlaksananya pembelajaran tematik terutama dengan menggunakan Kurikulum 2013, dirancanglah sebuah produk video pelaksanaan pembelajaran berdasarkan model pengembangan 4-D yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran). Perancangan ini dilakukan dengan menggunakan model Pembelajaran Berbasis Masalah yang mengacu pada standar kompetensi dan indikator pembelajaran kelas V Sekolah Dasar dengan mengimplementasikan Kurikulum 2013 dengan Tema Bermain dengan Benda-benda di Sekitar Subtema Listrik di Sekitar Kita serta mengintegrasikan tiga mata pelajaran yaitu Bahasa Indonesia, Matematika, dan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Setelah melakukan perancangan produk dan latihan membuat video pelaksanaan pembelajaran, dilakukan validasi ahli melalui *judgement*. Setelah dinilai valid dengan beberapa revisi yang disebut revisi 1, dilakukan uji coba pertama dengan subjek penelitian siswa kelas V SDN Sindangpalay 1 yang berjumlah 25 siswa. Hasil uji coba 1 ini berupa video pelaksanaan pembelajaran yang kemudian dinilai dari beberapa ahli dari model Pembelajaran Berbasis Masalah, ahli video pelaksanaan pembelajaran, ahli media pembelajaran dan kuesioner untuk mahasiswa calon guru Sekolah Dasar. Hasil penilaian menyatakan bahwa video sudah cukup baik namun masih banyak kekurangan dari berbagai aspek, baik secara teknis pengambilan gambar maupun dari konten

video. Oleh karena itu, dilakukan perbaikan yang disebut revisi 2 sebagai landasan untuk melakukan uji coba kedua.

Uji coba kedua dilakukan dengan subjek penelitian 25 siswa kelas V SDN Sindangpalay 4. Hasil uji coba kedua kemudian diberikan penilaian kembali oleh para ahli dan kuesioner yang diberikan kepada mahasiswa calon guru. Berdasarkan hasil penilaian, video pelaksanaan pembelajaran sudah cukup baik dan layak untuk dijadikan sebuah contoh pelaksanaan pembelajaran tematik dengan model Pembelajaran Berbasis Masalah. Beberapa kekurangan yang ada pada uji kedua ini dibuat perbaikan akhir yang disebut revisi 3.

Simpulan ketiga, setelah dilakukan revisi 3, dihasilkanlah produk akhir penelitian ini yaitu Video Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Masalah Tema Bermain dengan Benda-benda di Sekitar yang dibuat dalam bentuk *Compact Disk (CD)*.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengalaman selama melakukan penelitian dan pengembangan Video Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Masalah Tema Bermain dengan Benda-benda di Sekitar, peneliti memberikan beberapa saran yaitu:

1. Untuk peneliti selanjutnya, dalam melakukan penelitian dan pengembangan video pelaksanaan pembelajaran diperlukan waktu penelitian yang cukup lama sehingga perlu persiapan yang matang serta diperlukan latihan secara terus-menerus agar lebih terlatih dan menghasilkan video yang baik dan layak untuk dikonsumsi publik.
2. Untuk lembaga atau sekolah yang mendapatkan *CD* Video Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Masalah Tema Bermain dengan Benda-benda di Sekitar ini hendaknya tidak memperbanyak kaset *CD* tanpa seijin peneliti,
3. Untuk penelitian lanjutan dalam mengembangkan produk video pelaksanaan pembelajaran ini hendaknya diteliti lebih lanjut dan dilakukan uji coba kembali dengan menggunakan tema dan model pembelajaran yang berbeda sehingga berbagai produk contoh video pelaksanaan pembelajaran dapat lebih

bervariasi dan membantu para guru serta mahasiswa calon guru Sekolah Dasar dalam melakukan kegiatan pembelajaran yang lebih bermakna dan lebih menyenangkan bagi siswa.