

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis, temuan dan pemahaman yang kemudian data tersebut diproses, diolah dan dianalisis yang kemudian direfleksikan sebagai perbaikan pada tindakan berikutnya dan seterusnya hingga tindakan atau siklus kedua dilakukan. Maka, diperoleh kesimpulan secara umum mengenai penerapan metode pemecahan masalah melalui media pembelajaran animasi tiga dimensi untuk meningkatkan daya pikir imajinatif siswa di kelas VIII H SMP Negeri 10 Bandung.

Penerapan metode pemecahan masalah, peserta didik dilibatkan langsung dalam proses pembelajaran. Sehingga, peserta didik menjadi lebih aktif dan kreatif dalam mengikuti pembelajaran didalam kelas. Selain itu, rasa percaya diri peserta didik mulai terasah ditandai dengan beraninya peserta didik dalam mengemukakan pendapat selama proses pembelajaran.

Penggunaan media animasi tiga dimensi dalam proses pembelajaran membuat peserta didik menjadi lebih tertarik dan mampu memahami materi dengan baik. Seringnya peserta didik diberikan masalah-masalah yang ada dilingkungan sekitarnya melalui media animasi tiga dimensi tentunya membuat kemampuan berpikir imajinatif peserta didik menjadi lebih baik.

Penerapan metode pemecahan masalah melalui media pembelajaran animasi tiga dimensi tidak luput dari kendala yang dihadapi oleh peserta didik. Kendala yang dihadapi terutama alokasi waktu yang terlalu sedikit. Selain itu, peserta didik merasa kesulitan dalam memulai memecahkan suatu permasalahan. Akan tetapi, pendidik selalu memberikan bimbingan serta arahan kepada peserta didik, maka kendala-kendala tersebut menjadi dapat diatasi.

Selain kesimpulan secara umum di atas, peneliti juga merumuskan beberapa kesimpulan secara khusus yaitu:

1. Perencanaan dalam penerapan metode pemecahan masalah melalui media pembelajaran animasi tiga dimensi untuk meningkatkan daya pikir imajinatif siswa di kelas VIII H SMP Negeri 10 Bandung berada pada kategori baik. Adapun perencanaan pertama, yaitu menentukan hari dan waktu kegiatan pembelajaran serta waktu untuk mengadakan diskusi balikan. Upaya yang dilakukan pendidik sebagai peneliti untuk membuat perencanaan yang baik dengan cara melakukan konsultasi dan kolaborasi dengan pendidik mitra sekaligus pengajar dan observer. Tentu saja, konsultasi dan kolaborasi yang dilakukan bertujuan untuk membuat perencanaan sebaik mungkin karena pendidik mitra lebih berpengalaman dalam mengajar di kelas. Selain itu, masukan dari pendidik mitra sangat bermanfaat bagi penelitian yang dilakukan. Perencanaan yang dilakukan meliputi pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang melatih peserta didik agar peka terhadap lingkungan sekitarnya. Materi pembelajaran bermuatan masalah-masalah yang ada di lingkungan peserta didik sehingga peserta didik mampu menganalisis dan memecahkan masalah tersebut. Begitu pula dengan media pembelajaran yang digunakan melatih peserta didik untuk berpikir kreatif dan imajinatif. Sebagai peneliti pendidik juga mempersiapkan lembar observasi yang berfokus pada peserta didik, lembar observasi guru, dan studi dokumentasi.
2. Implementasi metode pemecahan masalah melalui media pembelajaran animasi tiga dimensi untuk meningkatkan daya pikir imajinatif siswa di kelas VIII H SMP Negeri 10 Bandung berada pada kategori baik. Pelaksanaannya dilakukan berupa tindakan siklus, diantaranya mengaitkan materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan permasalahan yang ada disekitar peserta didik menggunakan media animasi tiga dimensi yang

Risdiani Setiawan, 2014

Penerapan metode pemecahan masalah melalui media pembelajaran animasi tiga dimensi untuk meningkatkan daya pikir imajinatif siswa

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

menarik dan variatif. Penayangan media animasi tiga dimensi menggunakan alat bantu seperti *infocus* dan *speaker* agar berjalan dengan baik dan lancar selama proses pembelajaran.

3. Guru merefleksikan penerapan metode pemecahan masalah melalui media pembelajaran animasi tiga dimensi untuk meningkatkan daya pikir imajinatif siswa di kelas VIII H SMP Negeri 10 Bandung dengan hasil akhir dari refleksi ini yaitu berada pada kategori baik. Pendidik melakukan diskusi balikan bersama guru mitra selaku observer, hal itu dilakukan untuk perbaikan pada tindakan siklus pembelajaran. Selanjutnya, masukan diberikan agar peneliti sebagai pendidik pada saat proses pembelajaran selanjutnya lebih baik lagi sesuai dengan rencana yang telah dilakukan. Kendala yang dihadapi adalah adanya keterbatasan waktu antara peneliti dan observer sehingga diskusi yang dilakukan setelah tindakan kurang maksimal. Kendala yang dihadapi berasal dari peserta didik maupun pendidik itu sendiri. Akan tetapi, pendidik mampu mengatasi kendala yang dialami selama penelitian.
4. Penerapan metode pemecahan masalah melalui media pembelajaran animasi tiga dimensi untuk meningkatkan keterampilan berpikir imajinatif siswa berada pada kategori baik. Hal ini terlihat dari hasil presentasi pada siklus kedua yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir imajinatif menjadi 70%. Penelitian ini membuktikan bahwa dengan menggunakan media animasi tiga dimensi, peserta didik mampu mengasah kemampuan berimajinasi dalam memahami materi yang dipelajarinya. Peserta didik mampu mengemukakan konsep baru yang berbeda dengan yang sudah ada merupakan ciri-ciri dari orang yang berpikir imajinatif.

5.2 Saran

Adapun saran dari penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

Risdiani Setiawan, 2014

Penerapan metode pemecahan masalah melalui media pembelajaran animasi tiga dimensi untuk meningkatkan daya pikir imajinatif siswa

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

1. Pendidik disarankan mencari referensi dari berbagai sumber agar penelitian yang dilakukan kaya akan pengetahuan dan wawasan. Selain itu, metode dan media yang digunakan diharapkan beraneka ragam agar peserta didik tertarik untuk belajar.
2. Peserta didik diharapkan berperan lebih aktif dan berani dalam mengemukakan pendapatnya. Selain itu, kemampuan siswa dalam bertanya, menjawab ataupun merespon diharapkan lebih ditingkatkan.
3. Sekolah disarankan terdapat fasilitas yang bagus sebagai sarana penunjang proses pembelajaran. Selain itu, alat untuk penggunaan media harus diperbanyak agar pembelajaran mampu berjalan dengan baik.
4. Peneliti selanjutnya sebaiknya melakukan penelitian untuk meningkatkan kreatifitas siswa. Selain itu, pelaksanaan penelitian harus lebih terarah dan terorganisir terutama dalam menyiapkan media pembelajaran animasi tiga dimensi yang akan digunakan. Media pembelajaran animasi tiga dimensi harus lebih banyak dan bervariasi agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan variatif. Selain itu, penggunaan metode eksperimen bisa digunakan dalam penelitian ini.