

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian terhadap pengembangan bahan ajar “Eksplorasi Metamorfosis” berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah materi metamorfosis siswa kelas III pada bab sebelumnya, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Desain pengembangan bahan ajar “Eksplorasi Metamorfosis” disusun secara sistematis dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE. Bahan ajar ini memuat sintaks *Problem Based Learning* yang mendorong siswa untuk melatih kemampuan pemecahan masalahnya melalui aktivitas memahami soal cerita, penyusunan strategi, melakukan penyelidikan terhadap masalah, membuat suatu produk dan mengkomunikasikan hasilnya. Desain ini tidak hanya menekankan pada aspek kognitif, tetapi juga mendorong keterlibatan sikap dan keterampilan siswa dalam proses pembelajaran.
2. Kelayakan bahan ajar “Eksplorasi Metamorfosis” berbasis *Problem Based Learning* dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Validasi dilakukan oleh tiga orang validator ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran menggunakan instrumen angket dengan memperoleh rata-rata skor kelayakan 96,44% setelah direvisi sesuai masukan para ahli. Skor ini mencerminkan tercapainya kesesuaian isi, keterpaduan dengan sintaks PBL dengan indikator pemecahan masalah, desain visual, bahasa dan elemen pendukung. Dengan demikian, bahan ajar ini terbukti sangat layak untuk digunakan oleh siswa kelas III sekolah dasar.
3. Peneliti melakukan uji coba keterbacaan bahan ajar “Eksplorasi Metamorfosis” untuk mengukur peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi metamorfosis di kelas III di salah satu sekolah

dasar di Kota Bandung. Uji coba ini dilakukan melalui pemberian pretest sebelum pembelajaran dan posttest setelah pembelajaran, yang kemudian dianalisis menggunakan rumus N-gain sehingga diperoleh skor 0,72, yang menunjukkan kategori peningkatan tinggi. Penerapan model *Problem Based Learning* dalam bahan ajar terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil belajar yang tidak hanya dilihat dari tes namun juga dari kegiatan dalam bahan ajar, dimana mayoritas siswa mampu menyelesaikan tugas, bekerja sama dalam kelompok serta menunjukkan antusiasme selama proses pembelajaran. Hampir semua siswa juga berhasil mencapai indikator pemecahan masalah terutama dalam hal memahami masalah dan menemukan solusi dari permasalahan. Dengan demikian, bahwa bahan ajar “Eksplorasi Metamorfosis” terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa di salah satu kelas III.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, berikut beberapa saran untuk peneliti selanjutnya agar pengembangan bahan ajar menjadi lebih optimal:

1. Penelitian lanjutan disarankan tetap memasukan aktivitas soal penyelidikan dan uji pemahaman karena aktivitas ini terbukti efektif dalam mendorong siswa untuk menganalisis informasi, dan menemukan solusi secara mandiri yang secara langsung mendukung peningkatan kemampuan pemecahan masalah.
2. Narasi dalam soal penyelidikan disusun secara lebih ringkas, dan menggunakan kalimat sederhana agar siswa lebih mudah memahami masalah, menghindari kebingungan, menghemat waktu dalam menemukan solusi, serta dapat lebih fokus dalam menganalisis dan memecahkan masalah dalam waktu yang terbatas.

3. Jumlah soal pada aktivitas penyelidikan disesuaikan dengan durasi pembelajaran yang tersedia, agar siswa memiliki waktu yang cukup untuk mengeksplorasi setiap permasalahan secara lebih mendalam.
4. Pengembangan bahan ajar dengan menggunakan model PBL dapat menjadi pertimbangan oleh peneliti selanjutnya saat mengembangkan bahan ajar pada materi IPA yang lain.
5. Penyusunan soal pada indikator “memeriksa kembali hasil” sebaiknya dirancang dengan instruksi yang eksplisit.
6. Sebaiknya uji coba dilakukan di lebih dari satu kelas atau sekolah dengan karakteristik siswa yang beragam agar keefektifan bahan ajar dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah tidak hanya berlaku di satu kelas saja, tetapi juga bisa digunakan di tempat lain.