

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan analisis dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dalam penerapan desain pembelajaran berbasis konstruktivisme pada konsep gaya, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil analisis dan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti terhadap pelaksanaan penelitian dalam menerapkan desain pembelajaran berbasis pendekatan konstruktivisme pada konsep gaya di kelas IV, peneliti menemukan beberapa faktor yang menyebabkan siswa mengalami kesulitan belajar (*learning obstacle*). Saat peneliti menganalisis buku, terdapat beberapa kekurangan yaitu kurangnya gambar serta kurangnya penjelasan materi. Selain itu, saat peneliti mengamati proses pembelajaran guru yang cenderung dipengaruhi oleh buku dalam mengembangkan materi ajar dan dominan menggunakan pendekatan ceramah. Dalam mengajar guru juga tidak menggunakan media. Hal-hal tersebut merupakan faktor yang menyebabkan munculnya *learning obstacle* pada siswa.
2. Berdasarkan hasil pengamatan dari siklus I sampai siklus II, guru dapat menerapkan desain pembelajaran berbasis pendekatan konstruktivisme dengan baik. Dalam penerapan desain pembelajaran berbasis pendekatan konstruktivisme, guru tidak lagi menjadi pusat pembelajaran. Guru dapat membentuk situasi pembelajaran yang membuat siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Guru juga ikut membantu siswa untuk mengatasi kesulitan belajar yang dialaminya. Hal tersebut terlihat dari hasil siklus I yang hanya mendapat nilai rata-rata 68,75% dan masuk kriteria “sedang” meningkat menjadi kriteria “baik” dengan nilai rata-rata 85,41% pada siklus II.
3. Dalam pembelajaran IPA pada konsep gaya dengan penerapan desain pembelajaran berbasis pendekatan konstruktivisme, hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Sebelum dilakukan tindakan, nilai rata-rata siswa hanya mencapai 58,42 dan masuk dalam kategori kurang. Persentase

ketuntasan klasikalnya pun terbilang rendah yaitu 34,21%. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan menjadi 63,42. Meskipun nilai tersebut belum mencapai KKM dan masuk dalam kategori “kurang”, tetapi persentase ketuntasan klasikal sudah mencapai lebih dari separuh jumlah siswa yaitu 55,26%. Sedangkan setelah dilaksanakan tindakan pada siklus II, nilai rata-rata siswa meningkat secara signifikan yaitu 74,34. Nilai tersebut masuk dalam kategori baik dan persentase ketuntasan klasikalnya mencapai 86,84%. Dari peningkatan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan desain pembelajaran konstruktivisme dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Karena dalam pembelajaran konstruktivisme siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Siswa membangun serta menyusun sendiri pengetahuannya.

B. Saran

Bedasarkan simpulan di atas tentang penerapan desain pembelajaran berbasis pendekatan konstruktivisme, maka peneliti mempunyai beberapa saran yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Melalui kelompok kerja guru (KKG) hasil penelitian ini disosialisasikan bagi para guru bahwa:

- a. Dalam mengajar sebaiknya guru tidak langsung memasuki materi pokok. Tetapi guru memberikan motivasi dulu kepada siswa agar antusias dalam mengikuti pembelajaran. Selanjutnya guru memberikan apersepsi, guru bertanya jawab dengan siswa. Hal tersebut dilakukan untuk menarik minat siswa agar mengemukakan pengetahuan awalnya tentang suatu konsep.
- b. Guru sebaiknya menjadi fasilitator dan motivator dalam pembelajaran. Guru tidak lagi menjadi pusat pembelajaran. Hal tersebut dilakukan agar siswa mendapat kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya tentang suatu konsep dalam pembelajaran.
- c. Dalam mengajar sebaiknya guru menggunakan pendekatan yang dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran. Penerapan pendekatan

konstruktivisme merupakan alternatif agar menjadikan siswa aktif dalam pembelajaran. Karena dalam pembelajaran konstruktivisme, siswa membangun dan menyusun sendiri pemahamannya.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, dikarenakan dalam penelitian ini masih terdapat kekurangan yaitu lamanya waktu yang digunakan untuk melakukan tindakan di kelas. Maka disarankan bagi peneliti selanjutnya agar mempersiapkan perencanaan yang lebih baik dan matang agar tidak memerlukan waktu yang lama dalam tindakan di kelas yang dapat menyebabkan siswa kehilangan waktu istirahatnya. Hasil penelitian ini bisa dijadikan bahan diskusi dan referensi untuk diteliti lebih lanjut sebagai upaya memperbaiki dan meningkatkan mutu pendidikan pada pembelajaran IPA dimasa yang akan datang.



Reda Nugraha Maulana Sidik, 2015

DESAIN PEMBELAJARAN GAYA BERBASIS PENDEKATAN KONSTRUKTIVISME BERDASARKAN ANALISIS KESULITAN BELAJAR SISWA

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