

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan berisi kesimpulan dan saran yang diajukan oleh peneliti kepada pihak-pihak yang terkait dengan penelitian yang telah dilaksanakan. Berdasarkan dari hasil pengamatan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi pada siklus I, II, III, dan IV pada pembelajaran IPS di kelas VIII B SMP Pasundan 6 Bandung mengenai “Penerapan IPS berbasis masalah (*Problem Based Learning*) untuk meningkatkan karakter rasa ingin tahu siswa” peneliti mengambil kesimpulan umum dan kesimpulan khusus. Adapun kesimpulan umum dan khusus sebagai berikut:

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil kesimpulan umum yaitu: mengembangkan pembelajaran IPS berbasis masalah untuk meningkatkan karakter rasa ingin tahu siswa adalah dengan memberikan kasus-kasus atau permasalahan yang terjadi dimasyarakat yang menarik agar siswa mudah memahaminya dari masalah-masalah yang diberikan maka akan muncul keingintahuannya untuk bertanya dan membaca agar penyelesaian masalah tersebut terselesaikan. Adapun kesimpulan khusus akan diuraikan sebagai berikut:

Pertama bagaimana persiapan guru dalam mendesain pembelajaran IPS berbasis masalah di kelas VIII B. Persiapan yang dilakukan peneliti dalam mendesain pembelajaran IPS terlebih dahulu berkolaborasi dengan guru mitra untuk menyusun rpp, silabus, dan media yang akan digunakan. Menyiapkan permasalahan-permasalahan yang terkait dengan materi sesuai Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar seperti permasalahan ketenagakerjaan di Indonesia, permasalahan BUMN, BUMS, dan koperasi, permasalahan tentang pajak, dan yang terakhir permasalahan tentang permintaan barang dan jasa. Selanjutnya menentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai yaitu siswa dapat meningkatkan karakter rasa ingin tahu dengan cara bertanya dan membaca pada

pembelajaran IPS. Alat pengumpulan data pada penelitian ini yaitu menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, studi literatur, dan catatan lapangan.

Kedua bagaimana guru dalam melaksanakan pembelajaran IPS berbasis masalah untuk meningkatkan karakter rasa ingin tahu. Pelaksanaan pembelajaran IPS berbasis masalah yaitu dengan diskusi kelompok dimana setiap diskusinya siswa diberikan suatu masalah atau kasus yang berkaitan dengan materi yang sedang diajarkan lalu siswa mencari alternatif solusi dari masalah tersebut. Dengan mencari alternatif solusi tersebut siswa akan meningkatkan rasa ingin tahu yang mereka miliki untuk bertanya dan membaca agar solusi yang diinginkan terpenuhi.

Ketiga bagaimana guru merefleksikan pembelajaran IPS berbasis masalah yaitu peneliti pertama-tama mencari masalah atau kasus yang akan digunakan untuk proses belajar mengajar, permasalahan tersebut disesuaikan dengan SK/KD. Permasalahan yang diangkat pada siklus I yaitu mengenai ketenagakerjaan, lalu siklus II tentang pelaku-pelaku dalam sistem perekonomian di Indonesia, siklus III tentang pajak dan pada siklus ke IV mengenai permintaan barang dan jasa. Adanya permasalahan-permasalahan yang guru berikan membuat siswa untuk mencari alternatif solusi yang membuat mereka untuk meningkatkan rasa ingin tahu dari permasalahan tersebut. Penggunaan model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) diharapkan siswa mampu meningkatkan rasa ingin tahu mereka dengan cara bertanya, membaca dan memberikan pendapat. Kurangnya rasa ingin tahu siswa dalam bertanya yaitu siswa malu atau enggan untuk menyatakan kurangnya pemahaman mereka terhadap materi yang dijelaskan atau merasa takut atau malu untuk bertanya kepada guru, sedangkan dalam hal membaca yaitu fasilitas buku bacaan yang sekolah gunakan hanya LKS dan buku paket, lalu banyak sekali game atau hiburan yang membuat perhatian siswa terhadap membaca buku berkurang. Penerapan model Pembelajaran Berbasis Masalah ini siswa dapat meningkatkan rasa ingin tahu mereka dalam hal bertanya dan membaca. Pada penelitian ini aspek yang terlihat yaitu bertanya karena dalam aspek bertanya ini siswa akan mendapatkan langsung jawaban yang

Tia Wulandari, 2013

Penerapan Pembelajaran IPS Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) Untuk Meningkatkan Karakter Rasa Ingin Tahu (*Curiosity*) Siswa
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

mereka belum ketahui sedangkan dalam aspek membaca, kurang terlihat pada diri siswa karena rasa malas mereka terhadap membaca dan ketidaksiapan mereka pada saat mengikuti belajar yaitu siswa belum membaca materi yang akan dijelaskan. Untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran IPS terhadap siswa untuk selalu bersemangat, guru menjadi pembimbing dan memfasilitasi kegiatan siswa dalam proses belajar mengajar, dan sekolah sekolah dapat memberikan fasilitas berupa buku bacaan IPS dari berbagai sumber sehingga siswa mendapatkan wawasan yang luas dan dapat meningkatkan rasa ingin tahu dalam diri mereka.

Keempat kendala yang dihadapi guru pada proses pembelajaran IPS berbasis masalah adalah (1) Kurangnya motivasi diantara siswa (2) Kurang aktif siswa pada proses tanya jawab dengan guru di siklus I dan siklus II (3) Kurangnya siswa untuk membaca sehingga wawasan yang mereka miliki sangat sedikit (4) Guru belum terbiasa melakukan PBL (5) Kasus-kasus yang diberikan guru tidak semua siswa dapat memahaminya sehingga siswa tidak dapat memahami kasus tersebut (6) Guru selalu menggunakan ceramah pada saat penyampaian materi sehingga siswa menjadi jenuh dalam pembelajaran.

Kelima solusi yang dilakukan guru terhadap permasalahan tersebut yaitu (1) Guru harus bisa memotivasi siswa agar lebih aktif lagi pada setiap pembelajaran (2) Guru harus lebih memahami langkah-langkah dalam penerapan *Problem Based Learning* (PBL) (3) Guru berusaha untuk mencari kasus-kasus yang lebih menarik dan kontroversial yang dapat diketahui oleh seluruh siswa sehingga memudahkan siswa untuk memecahkan masalah tersebut (4) Guru harus berusaha agar materi yang disampaikan mudah untuk dimengerti siswa. Maka pada saat penyampaian materi guru menggunakan alat bantu sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik (5) Guru harus lebih berperan sebagai fasilitator dalam pembelajaran

B. Saran

Dari hasil penelitian ini saran yang diberikan peneliti sebagai berikut:

1 Bagi guru

- a. Untuk selalu membimbing dan memfasilitasi kegiatan siswa pada saat pembelajaran, karena siswa memiliki banyak potensi untuk dikembangkan.
- b. Guru harus lebih memahami konsep-konsep atau langkah-langkah dalam PBL sehingga pada saat pelaksanaannya siswa dengan mudah memahami hal tersebut
- c. Guru harus bisa menciptakan suasana yang baru pada saat pembelajaran IPS sehingga siswa tidak merasa jenuh pada saat mengikuti pembelajaran

2 Bagi siswa

- a. Peningkatan rasa ingin tahu siswa pada pembelajaran IPS ini harus lebih ditingkatkan lagi sehingga pembelajaran selanjutnya bisa lebih aktif
- b. Siswa diharapkan lebih berani dalam mengungkapkan pendapat atau bertanya pada saat proses belajar mengajar

3 Bagi sekolah

- a. Pihak sekolah bisa memfasilitasi pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan menunjang sarana dan prasarana agar pembelajaran di kelas menjadi lebih maksimal
- b. Sekolah membebaskan guru untuk menentukan model pembelajaran yang digunakan agar pembelajaran tersebut dapat tercapai sesuai dengan tujuan yang diinginkan

4 Bagi peneliti selanjutnya

Kemampuan dalam memecahkan masalah sangat diperlukan siswa dalam proses belajar mengajar, maka diperlukan penelitian lebih lanjut untuk meningkatkan karakter yang lain, atau lebih difokuskan pada

indikator dari karakter rasa ingin tahu pada tingkat kelas yang berbeda dan materi yang berbeda pula.



Tia Wulandari, 2013

Penerapan Pembelajaran IPS Berbasis Masalah (Problem Based Learning) Untuk Meningkatkan Karakter Rasa Ingin Tahu (Curiosity) Siswa
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu