

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, serta temuan penelitian yang diperoleh di lapangan selama menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media video untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas III SDN 01 Taman Kota Madiun tahun pelajaran 2025/2026, maka dapat dikemukakan simpulan sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media video dalam pembelajaran IPAS kelas III SDN 01 Taman Kota Madiun telah berhasil dilaksanakan dengan sangat baik dan sistematis. Pelaksanaan pembelajaran mengikuti lima fase PBL secara urut, yakni: (1) orientasi siswa pada masalah melalui pemutaran media video edukasi berdurasi singkat (3-5 menit) yang menampilkan masalah autentik; (2) mengorganisasikan siswa untuk belajar dalam kelompok kecil; (3) membimbing penyelidikan individual maupun kelompok untuk mengumpulkan informasi; (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya berupa solusi masalah; hingga (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Melalui tahapan tersebut siswa memperoleh kesempatan untuk belajar

secara mandiri, berdiskusi, bertukar pendapat, menganalisis informasi, memecahkan masalah, serta menyampaikan hasil pemikirannya secara aktif secara bertahap dari siklus I, hingga siklus II.

2. Keaktifan Belajar IPAS siswa kelas III SDN 01 Taman Kota Madiun, dapat ditingkatkan dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media video. Data rekapitulasi menunjukkan peningkatan yang konsisten dari tahap pra-siklus hingga siklus II: Pada tahap Prasiklus, keaktifan belajar siswa berada pada kategori rendah dengan rata-rata nilai 38,36, di mana hanya 6 siswa (27,27%) yang berkategori aktif, sedangkan 16 siswa (72,73%) kurang aktif. Pada Siklus I, setelah diterapkannya intervensi model PBL berbantuan video, nilai rata-rata keaktifan meningkat menjadi 61,64 dengan jumlah siswa aktif mencapai 17 siswa (77,27%) dan siswa kurang aktif menurun menjadi 5 siswa (22,73%). Pada Siklus II, performa keaktifan siswa semakin optimal dengan perolehan nilai rata-rata klasikal 83,64, di mana sebanyak 20 siswa (90,91%) telah mencapai kategori aktif dan hanya tersisa 2 siswa (9,09%) yang masih kurang aktif.
3. Hasil Belajar IPAS siswa kelas III SDN 01 Taman Kota Madiun , dapat ditingkatkan dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media video. Hal ini ditunjukkan oleh data ketercapaian hasil belajar siswa yang diukur berdasarkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP ≥ 75): Pada tahap

Prasiklus, ketuntasan klasikal hasil belajar sangat rendah, yaitu hanya 5 siswa (22,73%) yang mencapai ketercapaian sedang 17 siswa tidak tercapai dengan nilai rata-rata kelas sebesar 37,77. Pada Siklus I, hasil belajar mengalami peningkatan dengan capaian nilai rata-rata kelas naik menjadi 77,40 dan tingkat ketercapaian klasikal mencapai 16 siswa (72,73%), sedangkan 6 siswa (27,27%) belum tercapai. Kendati rata-rata kelas meningkat, capaian ketuntasan secara klasikal belum memenuhi indikator target keberhasilan yang dipersyaratkan (78%). Pada Siklus II, hasil belajar siswa meningkat tajam dengan rata-rata kelas mencapai 90,40. Jumlah siswa yang mencapai KKTP meningkat menjadi 20 siswa (90,91%) dan yang tidak berhasil mencapai KKTP menurun menjadi hanya 2 siswa (9,09%). Hasil ini menunjukkan bahwa target indikator kinerja intervensi telah terpenuhi dengan sangat baik sehingga siklus tindakan dihentikan.

B. Implikasi

Hasil peneliiian sebagaimana disimpulkan diatas, memiliki implikasi-implikasi sebagai berikut:

1. Implikasi Teoritik

Secara teoretik, penelitian ini memperkuat garda teori kognitif Piaget mengenai tahap perkembangan anak operasional konkret. Siswa usia sekolah dasar kelas rendah membutuhkan jembatan audio visual (media video) untuk mengonstruksi pengetahuan abstrak ke dalam struktur kognitif mereka.

Selain itu, hasil penelitian ini mendukung teori belajar konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan akan bertahan lebih lama (*long-term memory*) apabila dibangun sendiri oleh siswa melalui proses investigasi masalah nyata, sebagaimana yang diakomodasi oleh sintaks model *Problem Based Learning*. Temuan ini juga mengisi *research gap* (celah penelitian) terdahulu dengan membuktikan bahwa penggabungan model PBL dan media video sangat kompatibel untuk pengajaran materi integrasi baru seperti IPAS di sekolah dasar.

2. Implikasi Praktis

Berdasarkan simpulan penelitian tentang peningkatan keaktifan dan hasil belajar IPAS dengan menggunakan model pembelajaran problem based learning (PBL) berbantuan media video pada siswa kelas III SDN 01 Taman Kota Madiun maka implikasi yang dapat diambil sebagai berikut: (a) Transformasi peran guru menjadi fasilitator inovatif. Keberhasilan penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media video ini mengisyaratkan bahwa guru tidak lagi memosisikan diri sebagai pusat informasi tunggal teacher-centered, (b) Pergeseran paradigma belajar siswa menjadi lebih proaktif. Peningkatan keaktifan yang signifikan membuktikan bahwa karakteristik siswa kelas III sekolah dasar pada dasarnya memiliki rasa ingin tahu yang tinggi apabila difasilitasi dengan stimulasi yang tepat. Penggunaan video mampu menjembatani

konsep IPAS yang abstrak menjadi lebih konkret, sehingga memicu siswa untuk terlibat langsung secara fisik maupun mental dalam diskusi, kerja kelompok, dan pemecahan masalah, (c) Hasil penelitian ini dapat dijadikan praktik baik bagi guru sekolah dasar dalam menerapkan model pembelajaran inovatif yang memadukan kerja sama kelompok dan teknologi digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan peningkatan pada keaktifan dan hasil belajar IPAS siswa kelas III SDN 01 Taman Kota Madiun, melalui model pembelajaran problem based learning berbantuan media video, maka peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Bagi siswa

- a. Meningkatkan keberanian bertanya untuk lebih percaya diri dalam mengungkapkan pertanyaan atau pendapat saat proses diskusi kelompok berlangsung.
- b. Mengutamakan kerja sama dalam pembelajaran agar dapat lebih menghargai peran teman dalam kelompok agar target tugas dapat diselesaikan secara kolaboratif.
- c. Menggunakan media sebagai alat bantu untuk fokus memperhatikan visualisasi dalam video pembelajaran guna mempermudah pemahaman terhadap materi yang bersifat kompleks.

2. Bagi Guru

- a. Memperkuat peran sebagai fasilitator agar lebih banyak memberikan ruang bagi siswa untuk bereksplorasi, dengan memposisikan diri sebagai pembimbing selama proses pemecahan masalah.
- b. Menyusun skenario masalah yang relevan dalam memilih topik masalah yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa agar pembelajaran menjadi lebih bermakna.
- c. Melakukan evaluasi berkala secara rutin serta memantau perkembangan keaktifan dan hasil belajar siswa agar dapat memberikan bantuan atau dorongan tepat waktu kepada siswa yang masih pasif.

3. Bagi sekolah

- a. Mendukung penyediaan media pembelajaran agar dapat memfasilitasi ketersediaan sarana pendukung (seperti proyektor atau perangkat multimedia) untuk memperlancar penggunaan video pembelajaran.
- b. Mengadakan berbagi praktik baik untuk wadah bagi guru untuk saling berbagi pengalaman mengenai inovasi pembelajaran, sehingga keberhasilan model PBL dapat disebarluaskan ke kelas lain.

4. Bagi peneliti selanjutnya

- a. Memperluas subjek penelitian agar peneliti berikutnya disarankan untuk mencoba menerapkan model PBL pada mata pelajaran lain atau jenjang kelas yang berbeda.
- b. Menambah variabel observasi guna mengukur dampak lain dari penerapan model ini, misalnya pengaruhnya terhadap rasa percaya diri atau kemandirian siswa secara lebih mendalam.
- c. Melakukan penelitian dengan durasi yang lebih panjang atau melibatkan kelompok pembandingan guna memperkuat validitas temuan serta mendapatkan generalisasi yang lebih komprehensif terkait efektivitas model pembelajaran dalam meningkatkan mutu pendidikan di sekolah dasar.