

## BAB V

### SIMPULAN,IMPLIKASI DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Hasil dari penelitian pengembangan ini berupa video pembelajaran berbasis *brain-based learning* berbantuan *edpuzzle* pada materi garis singgung lingkaran untuk mendukung kemampuan literasi numerasi kelas VIII SMP. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Proses pengembangan video pembelajaran ini menggunakan tahapan pada model pengembangan ADDIE, yaitu tahapan analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*develop*), implementasi (*implement*), dan evaluasi (*evaluate*). Pada tahap analisis peneliti melakukan observasi di sekolah penelitian kemudian menganalisis permasalahan terkait proses pembelajaran matematika. Selanjutnya pada tahap desain dilakukan perancangan video pembelajaran berbasis *brain-based learning* berbantuan *edpuzzle* pada materi garis singgung lingkaran untuk mendukung kemampuan literasi numerasi siswa. Kemudian pada tahap pengembangan dilakukan uji validasi yang terdiri dari validasi instrumen penelitian, validasi ahli materi, dan validasi ahli desain. Setelah uji validasi, produk diuji cobakan perorangan pada salah satu guru matematika kelas VIII SMPN 25 Kota jambi dan juga diujicoba kelompok kecil yang dilakukan ke 9 orang siswa kelas VIII C dengan tingkat kemampuan yang berbeda untuk melihat kepraktisan video pembelajaran. Tahapan selanjutnya yaitu implementasi, dilakukan untuk mengetahui keefektifan video pembelajaran dengan menerapkan video pembelajaran dalam proses

pembelajaran di satu kelas. Tahapan yang terakhir yaitu evaluasi, dilakukan pada setiap tahapan model pengembangan ADDIE. Pada tahap analisis, evaluasi yang didapatkan dalam permasalahan yaitu mengenai karakteristik siswa dalam proses pembelajaran. Kemudian evaluasi pada tahap desain yang didapatkan berupa saran dari dosen pembimbing mengenai animasi maupun simbol-simbol yang digunakan dalam video pembelajaran. Pada tahap pengembangan, evaluasi yang didapatkan yaitu hasil revisi video pembelajaran dari validator, baik dari segi desain ataupun materi untuk menghasilkan produk yang berkualitas.

2. Kualitas dari video pembelajaran berbasis *brain-based learning* berbantuan *edpuzzle* pada materi garis singgung lingkaran untuk mendukung kemampuan literasi numerasi kelas VIII SMP dilihat dari tiga kriteria kelayakan yaitu valid, praktis, dan efektif. Kriteria kevalidan video pembelajaran dilihat dari hasil validasi materi dan validasi desain yang dilakukan oleh tim ahli. Persentase kevalidan dari segi materi adalah 90% dengan kriteria sangat valid dan persentase kevalidan dari segi desain adalah 92% dengan kriteria sangat valid. Kriteria kepraktisan video pembelajaran dilihat dari hasil angket kepraktisan video pembelajaran oleh guru yaitu sebesar 96% dengan kriteria sangat praktis dan hasil angket praktikalitas video pembelajaran oleh siswa pada saat uji coba kelompok kecil yaitu sebesar 90,09% dengan kriteria sangat praktis. Kriteria selanjutnya yaitu efektif dilihat dari hasil angket efektifitas video pembelajaran dan hasil tes kemampuan literasi numerasi siswa. Persentase keefektifan video pembelajaran berdasarkan angket efektifitas diperoleh sebesar 90% dengan kriteria sangat efektif. Selanjutnya dilihat dari hasil tes kemampuan literasi numerasi diperoleh ada 15 orang siswa memiliki kemampuan literasi numerasi

sangat baik, 8 orang siswa memiliki kemampuan literasi numerasi yang baik, dan 7 orang siswa memiliki kemampuan literasi numerasi cukup, maka video pembelajaran dapat mendukung kemampuan literasi numerasi siswa karena terdapat lebih dari 75% subjek uji coba lapangan yang memperoleh nilai tes kemampuan literasi numerasi minimal mencapai kriteria tinggi, yaitu sebesar 77%.

## 5.2 Implikasi

Hasil dari penelitian ini adalah video pembelajaran berbasis *brain-based learning* berbantuan *edpuzzle* pada materi garis singgung lingkaran untuk mendukung kemampuan literasi numerasi kelas VIII SMP yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang membantu guru dalam menyampaikan materi garis singgung lingkaran dengan suasana belajar yang baru dan dapat mendukung kemampuan literasi numerasi siswa, serta dengan adanya penggunaan teknologi dalam pembelajaran siswa dapat lebih bersemangat untuk belajar baik itu di sekolah ataupun secara mandiri di rumah.

## 5.3 Saran

1. Video pembelajaran yang dirancang berbasis *brain-based learning* berbantuan *edpuzzle* pada materi garis singgung lingkaran untuk mendukung kemampuan literasi numerasi ini dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran bagi guru saat proses pembelajaran berlangsung dan dapat digunakan oleh siswa kelas VIII sebagai media belajar mandiri di rumah.

2. Untuk penelitian selanjutnya disarankan supaya dapat mengembangkan media pembelajaran berupa video pembelajaran ini dengan ide maupun inovasi yang lebih baik lagi, seperti dari segi tampilan, penggunaan model pembelajaran ataupun lainnya yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa.