

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan video pembelajaran berbasis Pendekatan *Open Ended* menggunakan Animaker untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa pada materi pertidaksamaan linear satu variabel kelas VII SMP, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut

1. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa video pembelajaran berbasis Pendekatan *Open Ended* menggunakan Animaker untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa pada materi pertidaksamaan linear satu variabel. Proses pembuatan video pembelajaran ini menggunakan Pendekatan *Open Ended* yang terdapat kelima tahapan yaitu menyajikan masalah terbuka, memahami masalah, memecahkan masalah, mendiskusikan dan membuat kesimpulan. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D (*Define, Design, Development, Dessiminate*). Pada proses pembuatan video pembelajaran ini menggunakan Animaker. Dalam pelaksanaan penelitian, produk mengalami beberapa revisi berdasarkan hasil validasi dari ahli materi dan ahli desain serta dari uji coba lapangan. Berdasarkan proses uji coba tersebut, para responden menyatakan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan efektif dan memenuhi syarat untuk digunakan dalam pembelajaran.
2. Kualitas produk video pembelajaran berbasis Pendekatan *Open Ended* menggunakan Animaker untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa pada materi pertidaksamaan linear satu variabel kelas VII SMP

ditinjau dari tiga kriteria antara lain valid, praktis, dan efektif. Hasil yang didapat antara lain:

- a. Hasil persentase validitas untuk aspek materi video pembelajaran, menurut penilaian validator materi, mencapai 88,75% dan dikategorikan sebagai sangat valid. Sementara itu, hasil validitas dari penilaian validator desain adalah 72,30%, dalam kategori valid. Hasil rata-rata persentase video pembelajaran dari kedua validator yaitu 80,52% dengan kategori valid.
- b. Hasil persentase tingkat kepraktisan dari uji coba perorangan yang dilakukan peneliti terhadap guru mata pelajaran matematika adalah 96% dan dikategorikan sebagai praktis. Sementara itu, hasil persentase tingkat kepraktisan dari uji coba kelompok kecil bersama 9 orang siswa dengan kriteria kemampuan mulai dari tinggi, sedang, dan rendah sesuai saran guru mata pelajaran matematika adalah 91,45% dan dikategorikan praktis.
- c. Hasil persentase tingkat keefektifan yang diperoleh dari penilaian dengan menggunakan angket efektivitas respon siswa yang melibatkan seluruh siswa kelas VII C SMP Negeri 18 Kota Jambi mencapai 85,97% dan dikategorikan sangat efektif. Sementara itu, berdasarkan hasil tes kemampuan pemahaman konsep dengan perhitungan *n-gain* diperoleh skor rata-rata *n-gain* sebesar 0,6403 dengan kriteria sedang, dimana nilai ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan pemahaman konsep siswa. Sedangkan, tafsiran rata-rata *n-gain* dengan persentase sebesar 64,03%, sehingga dapat dikatakan bahwa video pembelajaran berbasis Pendekatan *Open Ended* menggunakan Animaker untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis

siswa pada materi pertidaksamaan linear satu variabel kelas VII SMP cukup efektif.

5.2 Implikasi

Hasil dari penelitian ini berupa video pembelajaran berbasis Pendekatan *Open Ended* menggunakan Animaker untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa pada materi pertidaksamaan linear satu variabel bisa menjadi inovasi dalam media pembelajaran bagi guru agar proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan, tidak monoton, dan efektif, terutama dalam memahami materi pertidaksamaan linear satu variabel pada siswa SMP. Produk ini tidak hanya berguna bagi guru, melainkan juga dapat menjadi sumber belajar mandiri bagi siswa dalam memahami materi pertidaksamaan linear satu variabel, merangsang kemampuan berpikir siswa, dan meningkatkan antusiasme siswa terhadap pembelajaran matematika.

5.3 Saran

Berdasarkan pengembangan yang telah dilaksanakan penulis menyarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Video pembelajaran berbasis Pendekatan *Open Ended* menggunakan Animaker untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa pada materi pertidaksamaan linear satu variabel kelas VII SMP dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik dan inovatif bagi guru.
2. Peneliti menyarankan kepada peneliti berikutnya agar bisa mengembangkan produk serupa dengan inovasi yang lebih tinggi seperti video pembelajaran 3D dengan visualisasi yang lebih baik, sehingga hasilnya dapat menjadi lebih inovatif dalam membantu meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa dalam proses pembelajaran matematika.