

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Media adaptif yang dibantu oleh videoscribe dan H5P yang menggunakan paradigma pembelajaran berbasis masalah merupakan hasil akhir dari penelitian pengembangan ini, yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika. Berikut ini adalah temuan-temuan yang diperoleh dari penelitian dan pembahasan:

1. Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa melalui proses pengembangan produk. Produk dibuat dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah, yang terdiri dari langkah-langkah berikut: (orientasi siswa pada masalah, pengorganisasian siswa untuk belajar, pembimbingan investigasi individu dan kelompok, pengembangan dan penyajian hasil kerja, analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah). Videoscribe dan H5P membantu dalam proses ini. Untuk memvalidasi kesenjangan kinerja, menetapkan tujuan instruksional, menganalisis siswa, menganalisis sumber daya (termasuk konten, teknologi, fasilitas pengajaran, dan sumber daya manusia), dan membuat rencana kerja (termasuk tim, jadwal, spesifikasi untuk media adaptif berbasis videoscribe dan H5P, dan struktur materi), model ADDIE digunakan sebagai model pengembangan. Agar media pembelajaran adaptif berbantuan videoscribe

dan H5P dianggap praktis untuk digunakan dalam uji coba lapangan, pertama-tama harus menjalani desain sebagai desain awal dalam pengembangan produk. Setelah ini selesai, produk dikembangkan dan divalidasi oleh tim ahli/validator, termasuk ahli materi, ahli desain, ahli media, dan ahli praktik. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa menggunakan model pembelajaran berbasis masalah. Selanjutnya, kami beralih ke tahap evaluasi dan implementasi, di mana kami menguji media adaptif di lingkungan belajar kelas tujuh F dan menggunakan evaluasi formatif untuk mengukur kemanjurannya.

2. Media pembelajaran berkualitas tinggi yang dibuat dengan menggunakan pendekatan ADDIE, yang mencakup media adaptif dengan videoscribe dan H5P, dan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika. Tiga faktor yang dipertimbangkan adalah: validitas, kepraktisan, dan efikasi. Mengenai komponen validitas, yang didasarkan pada validasi oleh ahli media, ahli desain, dan ahli materi, 81,1% ahli materi dan 83,3% ahli desain masing-masing memberikan penilaian putusan "Sangat Valid". Selain itu, media adaptif memenuhi persyaratan "Sangat Valid" dengan evaluasi ahli sebesar 85%. Dalam kategori "Sangat Praktis", evaluasi praktisi terhadap uji coba individu guru adalah 96%. dan evaluasi oleh praktisi dengan menggunakan kriteria "Sangat Praktis" menghasilkan tingkat keberhasilan 87,7 persen dalam uji

coba kelompok kecil yang melibatkan sembilan siswa. Hasil dari evaluasi guru dan siswa menunjukkan bahwa media adaptif yang memanfaatkan videoscribe dan H5P dalam model pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah siswa dapat dilakukan, yang berarti mudah digunakan oleh pendidik dan siswa. Dalam hal kemandirian, 30 siswa dari Kelas VII F berpartisipasi dalam eksperimen lapangan menggunakan kuesioner efektivitas. Sebanyak 80% siswa menilai produk tersebut "sangat efektif" setelah menggunakannya; siswa di kelas VIII F memiliki skor Tes N-Gain sebesar 0,667, yang menempatkan mereka dalam kategori sedang, pada serangkaian tes hasil pembelajaran yang diberikan sebelum dan setelah penggunaan produk. Berdasarkan data yang dikumpulkan dari 30 siswa, kita dapat melihat bahwa 1 siswa tidak menunjukkan peningkatan apa pun dalam kemampuan pemecahan masalah mereka saat diuji menggunakan kriteria rendah ($N\text{-Gain} = 0,17$), sementara 15 siswa menunjukkan peningkatan saat diuji menggunakan kriteria sedang, dan 14 siswa menunjukkan peningkatan saat diuji menggunakan kriteria tinggi. Jadi, dengan bantuan videoscribe dan H5P, kami membangun produk media adaptif yang menggunakan model pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah siswa.

5.2 Implikasi

Berdasarkan temuan penelitian ini, guru dan siswa dapat meningkatkan lingkungan belajar dan minat siswa dalam belajar dengan memanfaatkan alat media adaptif seperti H5P dan videoscribe, yang menggunakan model pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa dalam materi aljabar. Siswa juga dapat memperoleh manfaat dari penggunaan alat ini untuk lebih memahami konsep yang disajikan dalam kursus.

5.3 Saran

1. Dengan bantuan videoscribe dan H5P, media adaptif mengajarkan siswa untuk memecahkan masalah melalui penggunaan media pembelajaran dalam model pembelajaran berbasis masalah.
2. Para peneliti merekomendasikan agar, ke depannya, media pembelajaran yang adaptif dibuat dengan bantuan teknologi informasi yang lebih canggih untuk menarik minat siswa dalam kegiatan pendidikan dan mendorong mereka untuk mengambil peran aktif dalam pembelajaran mereka sendiri.