

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Pada penelitian pengembangan atau R&D ini dihasilkanlah suatu produk yang berupa video pembelajaran berbasis *open ended* menggunakan Canva untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik. Dari hasil penelitian dan pembahasan didapatkan simpulan yaitu:

1. Dalam pengembangan video pembelajaran berbasis *open ended* menggunakan Canva untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis kelas VIII SMP dengan materi bilangan berpangkat dengan penggunaan tahap pada model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap *Analyze, Design, Development* dan *Evaluation*. Video pembelajaran dikembangkan dengan menggunakan Canva dan disesuaikan dengan langkah-langkah *Open ended* yang terdiri dari menyajikan masalah terbuka, membimbing peserta didik, diskusi kelompok dan menyampaikan hasil diskusi. Video pembelajaran berbasis *open ended* juga berkaitan dengan indikator kemampuan berpikir kreatif matematis. Video pembelajaran berbasis *open ended* memuat langkah-langkah pendekatan *open ended* yaitu menyajikan masalah terbuka, membimbing peserta didik, diskusi kelompok, dan menyampaikan hasil. Berdasarkan langkah *open ended* ini akan berkaitan dengan indikator kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik, yang terdiri dari kelancaran (*Fluency*), keluwesan (*Flexibility*), keaslian (*Originality*) dan elaborasi (*Elaboration*).
2. Video pembelajaran berbasis *open ended* menggunakan Canva untuk meningkatkan berpikir kreatif matematis siswa kelas VIII SMP pada materi

bilangan berpangkat memenuhi kriteria kelayakan produk karena telah memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif. Tingkat kevalidan video pembelajaran berbasis *open ended* ini adalah “sangat valid” dengan nilai validasi materi 91.25% dan validasi media sebesar 75%. Tingkat kepraktisan video pembelajaran berbasis *open ended* ini adalah “sangat praktis” dengan nilai praktikalitas oleh guru sebesar 100% dan oleh peserta didik 92.56%. Tingkat keefektifan video pembelajaran berbasis *open ended* ini dinilai “cukup efektif” dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik karena memperoleh rata-rata nilai *n-gain* sebesar 0,73 dengan persentase 73%.

5.2 Implikasi

Penelitian pengembangan ini dihasilkan suatu produk berupa video pembelajaran berbasis *open ended* menggunakan Canva untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik materi bilangan berpangkat kelas VIII SMP. Adanya produk ini bisa digunakan sebagai media pembelajaran yang dimanfaatkan di kelas pada proses pembelajaran matematika atau peserta didik juga bisa memanfaatkan video pembelajaran berbasis *open ended* ini sebagai sarana pembelajaran mandiri di rumah dan bisa meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik

5.3 Saran

1. Video pembelajaran berbasis *open ended* menggunakan Canva guna meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik dapat dipakai sebagai media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran untuk materi bilangan berpangkat.

2. Bagi peneliti selanjutnya disarankan agar bisa mengembangkan sebuah produk serupa dengan materi dan mata pelajaran yang berbeda. Peneliti menyarankan untuk mengembangkan produk yang mampu memberikan visualisasi secara lebih nyata dengan menggunakan Canva karena Canva menyediakan fitur aplikasi berbasis AI yang sangat membantu bagi peneliti selanjutnya.