

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Hasil dari penelitian pengembangan ini ditampilkan dalam format video edukatif yang menggunakan pembelajaran yang berfokus pada masalah guna meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis siswa MTs. Dari hasil penelitian dan analisis yang dilakukan, berikut adalah kesimpulan yang dapat diambil:

1. Produk yang diciptakan adalah video pembelajaran yang memanfaatkan metode *Problem Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis siswa MTS dengan mengikuti tahapan dalam model pengembangan ADDIE. Pembuatan video ini juga disesuaikan dengan langkah-langkah dalam *Problem Based Learning*. Video tersebut mencakup bagian pengenalan masalah kepada siswa, pengorganisasian pembelajaran, panduan untuk investigasi baik secara individu maupun kelompok, pengembangan serta presentasi hasil, dan juga bagian untuk refleksi serta evaluasi. Video pembelajaran ini memperlihatkan contoh-contoh masalah yang penyelesaiannya melibatkan indikator keterampilan berpikir kritis. Keuntungan dari video ini meliputi kemampuan untuk menarik minat siswa selama proses belajar, memudahkan pemahaman, mengembangkan keterampilan, serta menggunakan waktu dan energi dengan lebih efisien, membuat siswa lebih aktif, dan meningkatkan daya ingat mereka terhadap materi yang dipelajari. Selama penelitian dilakukan, produk ini mengalami beberapa revisi berdasarkan komentar dan saran dari para ahli materi dan desain, serta hasil dari uji lapangan. Hasil dari pengujian

menunjukkan bahwa responden menganggap video pembelajaran yang dibuat ini efektif dan pantas untuk digunakan di dalam kelas.

2. Kualitas video pembelajaran yang menggunakan pembelajaran yang berfokus pada masalah untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis matematis siswa MTs dievaluasi berdasarkan tiga aspek: validitas, praktis, dan efektivitas.

Berikut adalah hasil yang diperoleh:

- a. Nilai keakuratan materi video pembelajaran adalah 88% berdasarkan penilaian dari penilai, yang dianggap sangat valid. Sementara itu, nilai keakuratan desain video pembelajaran mencapai 80%, yang termasuk dalam kategori "valid".
- b. Nilai kepraktisan untuk percobaan individu yang dilakukan oleh peneliti bersama dengan guru matematika mencapai 95%, yang dianggap sangat praktis. Sementara itu, nilai kepraktisan untuk percobaan kelompok kecil yang melibatkan sembilan siswa dengan berbagai tingkat kemampuan tinggi, sedang, dan rendah sesuai dengan rekomendasi dari guru matematika, adalah 93%, yang juga dinilai "sangat praktis".
- c. Hasil persentase efektivitas yang didapat dari evaluasi melalui angket keefektifan respon siswa yang melibatkan seluruh siswa Kelas VII. 3 MTs Negeri 3 Batanghari mencapai 95% dan dinilai sangat efektif. Berdasarkan pengujian kemampuan berpikir kritis dengan menggunakan perhitungan *N-Gain*, nilai rata-rata *N-Gain* yang diperoleh adalah 0,72 yang termasuk dalam kategori "tinggi", nilai ini menunjukkan ada peningkatan dalam kemampuan berpikir kritis siswa. Di sisi lain, interpretasi nilai rata-rata *N-Gain* dengan persentase sebesar 72%, sehingga dapat disimpulkan bahwa video

pembelajaran dengan pendekatan berbasis masalah dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis siswa MTs tergolong cukup efektif.

5.2 Implikasi

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah video pembelajaran yang menggunakan pendekatan *Problem Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis siswa MTs. Video ini dapat digunakan oleh guru sebagai alat dalam menyampaikan materi pembelajaran serta dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk belajar secara mandiri karena mudah dipakai. Ini akan membantu siswa dalam memahami materi dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis mereka.

5.3 Saran

Berdasarkan pengembangan yang telah dicapai, penulis merekomendasikan hal-hal berikut:

1. Video pembelajaran yang memanfaatkan pendekatan *Problem Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis siswa MTs dapat menjadi opsi menarik dan kreatif bagi para guru dalam metode pengajaran.
2. Peneliti merekomendasikan agar penelitian berikutnya dapat menciptakan produk serupa dengan inovasi yang lebih signifikan, seperti video pendidikan 3D yang memiliki visualisasi lebih baik, sehingga dapat lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa saat belajar matematika.