

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa:

1. Berdasarkan hasil analisis, siswa MTs kelas VIII A memiliki minat yang rendah terhadap matematika, dengan kecenderungan dominan gaya belajar visual dan auditori. Selain itu, mereka kesulitan memahami soal cerita, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Video interaktif dengan animasi, penjelasan bertahap, dan latihan soal dinilai tepat untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan berpikir analitis matematis.
2. Desain video interaktif “SPLDV WOW” dirancang dengan sintaks PBL yang terdiri atas lima tahapan utama: mengorientasikan peserta didik pada masalah, mengorganisasi belajar, membimbing penyelidikan, pengembangan hasil karya, serta mengevaluasi proses pemecahan masalah dan disusun dalam lima pertemuan pembelajaran, meliputi: pengenalan SPLDV, penyelesaian dengan metode grafik, substitusi, eliminasi, dan campuran. Setiap video diawali dengan penyajian masalah kontekstual, diikuti eksplorasi konsep dan penyelesaian, serta dilengkapi soal interaktif melalui *platform* EdPuzzle untuk mengarahkan siswa berpikir analitis.
3. Pada proses pengembangan video interaktif, tahap awal dilakukan dengan memproduksi video menggunakan *web software* Canva untuk desain visual, serta melakukan perekaman video secara mandiri. Selanjutnya, video diedit menggunakan aplikasi CapCut untuk menyempurnakan tampilan dan alur penyampaian materi. Setelah proses editing selesai, video diunggah ke EdPuzzle dan ditambahkan fitur interaktif berupa soal pilihan ganda, isian singkat, dan pertanyaan reflektif. Video kemudian direvisi berdasarkan masukan dari validator ahli materi, media, dan pedagogi agar sesuai dengan tujuan pembelajaran dan standar kualitas media pembelajaran.
4. Hasil validitas media menunjukkan bahwa video interaktif yang dikembangkan dengan rata-rata penilaian 91% dari ahli materi 93,33% dari ahli media, dan 87,27% dari ahli pedagogi. Hal ini menunjukkan bahwa video interaktif ini

sangat valid dari segi materi, media, dan pedagogi.

5. Kepraktisan video interaktif “SPLDV WOW” ditunjukkan melalui hasil UAT oleh siswa, penilaian praktikalitas oleh guru, dan respons siswa terhadap penggunaan media, masing-masing dengan hasil penilaian 84,07%, 84,09%, dan 81,84%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media ini dinilai sangat praktis digunakan dalam pembelajaran matematika berbasis PBL.
6. Video interaktif “SPLDV WOW” dinyatakan efektif dalam pembelajaran meningkatkan ditunjukkan oleh rata-rata aktivitas siswa yang berada pada kategori sangat aktif sebesar 90,83%, serta peningkatan kemampuan berpikir analitis matematis siswa dengan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,5833 yang berada pada kategori sedang.

Hasil uji menunjukkan bahwa video interaktif “SPLDV WOW” berbantuan EdPuzzle dalam *Problem-Based Learning* memenuhi kategori sangat valid, sangat praktis, dan efektif. Dengan demikian, media ini dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran matematika materi SPLDV di tingkat MTs.

5.2 Saran

Berdasarkan uraian yang telah diutarakan sebelumnya, saran yang dapat Peneliti berikan adalah sebagai berikut:

1. Guru dianjurkan memanfaatkan video interaktif “SPLDV WOW” untuk mendukung pembelajaran SPLDV agar siswa lebih aktif dan memahami konsep dengan baik.
2. Media video interaktif yang dikembangkan menggunakan metode R&D melalui model ADDIE pada materi SPLDV ini menunjukkan hasil baik, sehingga pengembangan video interaktif serupa pada materi lainnya juga sangat dianjurkan.
3. Pelaksanaan pembelajaran berbantuan media interaktif memerlukan fasilitas teknologi yang memadai, sehingga pihak sekolah dianjurkan menyediakan sarana dan prasarana pendukung yang sesuai.
4. Video interaktif ini sebaiknya diuji coba lebih lanjut pada jenjang sekolah sederajat, sehingga hasilnya dapat menjadi referensi dan dasar bagi penelitian sejenis di masa mendatang.