

## BAB VI

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

#### 6.1 Simpulan

Berdasar pada rumusan masalah, hasil dan pembahasan yang telah diuraikan, maka disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran kontekstual “kasus pembagian waris” yang dikembangkan menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan mengadaptasi model Plomp yang terdiri atas beberapa *stage* diantaranya adalah *preliminary stage*, *prototype stage*, dan *assessment stage*. Pada tahap *Preliminary Stage* peneliti melakukan serangkaian kegiatan berupa analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan tes kemampuan awal. Kemudian hasil dari tahap awal ini menjadi dasar dibuatnya *storyboard* sebagai rancangan awal pembuatan media pembelajaran yang dikembangkan menjadi *prototype* pertama. *Prototype* pertama selanjutnya dievaluasi secara mandiri melalui *self evaluation* sebelum kemudian diuji validitasnya oleh para ahli dari mulai ahli materi, media dan bahasa. Revisi hasil validasi ini menghasilkan *prototype* kedua, yang selanjutnya *prototype* kedua ini divalidasi oleh siswa melalui evaluasi *one-to-one*, hasil evaluasinya menghasilkan *prototype* ketiga. Tahap selanjutnya menguji ke praktisan *Prototype* ketiga melalui evaluasi *small group* untuk menilai kemudahan siswa saat menggunakan media ini, revisi dari tahap ini menghasilkan *prototype* keempat. Akhirnya, *Prototype* keempat inilah yang akan diujicobakan pada *assessment stage* melalui *field test* untuk mengetahui efektifitas media yang dibuat dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis. Pengembangan dan revisi dilakukan dengan proses tersebut untuk menghasilkan produk yang layak (valid, praktis dan efektif).

2. Media pembelajaran kontekstual “kasus pembagian waris” dikembangkan memiliki validitas yang tinggi. Media ini dinilai memenuhi aspek kelayakan isi, penyajian, kebahasaan dan kontribusi dalam pengembangan kemampuan berpikir kritis matematis. Validasi yang dilakukan oleh para ahli juga menguatkan bahwa media ini memiliki kualitas yang baik dalam mensupport proses pembelajaran. Praktikalitas media ini pun terbilang sangat praktis, sebagaimana evaluasi *small group* yang sudah dilakukan oleh siswa melalui angket juga wawancara guru. Evaluasi *small group* menunjukkan hasil yang positif yaitu menilai bahwa media yang dikembangkan dapat menggugah minat dan semangat siswa dalam mempelajari materi matematika. Kemudahan menjalankan segala intruksi dan petunjuk menjadi ciri media ini dinilai praktis. Kelayakan suatu media pembelajaran ditentukan oleh kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Ketidakefektifan pun muncul setelah diukur ketuntasan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, berdasarkan analisis tersebut diperoleh 5 siswa dengan kategori tuntas, 12 siswa remedial (sebagian), dan 5 siswa remedial (keseluruhan), sehingga diperoleh presentase ketuntasan pembelajaran mencapai 21.73 % dengan kategori kurang efektif. Hal ini menunjukkan validitas tinggi dan kepraktisan suatu media pembelajaran tidak otomatis menjamin keefektifannya dalam meningkatkan kemampuan belajar, khususnya kemampuan berpikir kritis matematis.
3. Peningkatan kemampuan berpikir kritis matematis belum berdampak secara signifikan setelah diterapkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran kontekstual “kasus pembagian waris” pada materi bilangan pecahan, sekalipun skor *n-gain* kelas eksperimen menunjukkan keunggulan dibanding kelas kontrol, sehingga evaluasi dan penyesuaian terhadap media ini perlu terus dilakukan untuk memperbaiki kemampuan berpikir kritis matematis siswa.

## 6.2 Implikasi

Berikut merupakan implikasi dari media pembelajaran “kasus pembagian waris” untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis siswa

1. Media pembelajaran yang dikembangkan bisa menjadi alternatif sumber ajar matematika yang interaktif karena sudah dinilai valid dan praktis oleh ahli terkait materi, visualisasi (media) dan bahasa.
2. Penerapan media pembelajaran direspon secara positif baik oleh siswa atau guru. Mereka menyatakan bahwa media pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman matematis, terlebih fleksibilitas media ini bisa digunakan pada komputer, laptop juga *smartphone*.
3. Meskipun demikian, media pembelajaran ini masih memiliki keterbatasan dalam mendorong kemampuan berpikir kritis matematis, sehingga perlu adanya pengembangan lanjutan agar media ini lebih optimal pada aspek tersebut.

## 6.3 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, ada beberapa rekomendasi terkait pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran kontekstual “kasus pembagian waris”. Berikut poin-poinnya:

1. Media pembelajaran kontekstual yang dikembangkan sebaiknya dilengkapi dengan variasi soal latihan yang lebih banyak dan beragam, agar lebih efektif dalam mendorong siswa berfikir kritis.
2. Penggunaan media pembelajaran kontekstual membutuhkan alokasi waktu pembelajaran yang memadai, sehingga siswa dapat membangun pemahaman yang mendalam, khususnya pada materi ilmu *faraidh* yang memiliki tingkat kompleksitas tinggi.
3. Diperlukan latihan berkelanjutan melalui soal-soal yang dirancang dengan mengacu pada indikator kemampuan berpikir kritis matematis,