

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang sudah dijelaskan pada penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Media pembelajaran *e-learning* berbasis *Realistics Mathematics Education* berupa video pembelajaran pada materi sistem persamaan linear dua variabel, dinyatakan valid oleh ahli media dengan nilai sebesar 3,35 dan ahli materi sebesar 3,316 dan untuk validasi RPP juga mendapatkan 3,33 maka dari itu dapat disimpulkan media pembelajaran *e-learning* berbasis *Realistics Mathematics Education* berupa video pembelajaran “layak” untuk dikembangkan menjadi media pembelajaran *e-learning* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam mengerjakan sebuah materi.
2. Kepraktisan media pembelajaran *e-learning* berbasis *Realistics Mathematics Education* berupa video pembelajaran dinyatakan sangat praktis, dengan hasil angket respon siswa sebesar 91,33%. Maka dari persentase tersebut secara keseluruhan media pembelajaran *e-learning* berbasis *Realistics Mathematics Education* berupa video pembelajaran “sangat praktis” untuk digunakan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada siswa dikelas.
3. Keefektifan media pembelajaran *e-learning* berbasis *Realistics Mathematics Education* berupa video pembelajaran dinyatakan sangat efektif, dengan hasil ketuntasan belajar klasikal sebesar 86,67% dan hasil respon siswa diperoleh nilai 91,33%. Maka dari persentase tersebut maka secara keseluruhan media pembelajaran *e-learning* berbasis *Realistics Mathematics Education* berupa video pembelajaran “sangat efektif” untuk digunakan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada siswa dalam memahami materi yang diajarkan.
4. Dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa diperoleh hasil berdasarkan hasil *pre-test* & *post-test* yang diujikan kepada peserta didik. Berdasarkan hasil uji coba dari *pre-test* & *post-test* menunjukkan persentase

tingkat kemampuan berpikir kritis siswa berada pada persentase 85,67%, dan berdasarkan dalam tabel kriteria yang digunakan oleh peneliti termasuk dalam kategori tinggi. Selanjutnya berdasarkan uji N-Gain nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik dalam aspek kemampuan berpikir kritis siswa memperoleh rata-rata 0,703, maka jika dilihat dengan menggunakan tabel kriteria yang digunakan oleh peneliti adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis pada siswa pada kategori tinggi setelah menggunakan media pembelajaran *e-learning* berbasis *Realistics Mathematics Education* berupa video pembelajaran.

5.2. Saran

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut :

1. Bagi guru mata pelajaran matematika disarankan untuk menggunakan media pembelajaran *e-learning* berbasis *Realistic Mathematics Education* dalam proses pembelajaran di kelas dalam meningkatkan tingkat kemampuan berpikir kritis siswa, seperti menggunakan media video pembelajaran berbasis *Realistic Mathematics Education* dengan materi yang lain selain sistem persamaan linear dua variabel. Hal ini karena sintaks pada *Realistic Mathematics Education* yang meliputi memahami masalah, dapat menjelaskan sebuah masalah, menyelesaikan sebuah masalah, membandingkan dan mendiskusikan masalah dan juga dapat menyimpulkan masalah. Selain hal tersebut, guru harus mampu dalam penggunaan media pembelajaran *e-learning* berbasis *Realistic Mathematics Education*, sebelum menggunakan media pembelajaran guru harus mempunyai kompetensi yang mampu mengetahui fungsi dari media dalam mencapai tujuan pendidikan, proses belajar, hubungan metode mengajar dan media pengajaran dan juga kompetensi dalam menggunakan teknologi. Maka dengan begitu jika semua kompetensi tersebut sudah terpenuhi oleh guru maka media pembelajaran *e-learning* berupa video pembelajaran akan mampu digunakan oleh guru dalam pembelajaran.

2. Bagi siswa, siswa sangat diharapkan mampu dalam menggunakan media pembelajaran *e-learning*, terutama dalam penggunaan media pembelajaran *e-learning* berupa video pembelajaran. Siswa juga diharapkan bisa menggunakan media pembelajaran *e-learning* berupa video pembelajaran secara mandiri baik itu disekolah maupun di luar sekolah. Selain itu sebelum siswa menggunakan media pembelajaran *e-learning* berupa video pembelajaran, siswa juga diharapkan mempunyai kemampuan dalam pemahaman teknologi yang bagus, setidaknya peserta didik bisa dalam penggunaan serta menguasai teknologi secara baik serta pernah dalam menggunakan aplikasi filmora, zoom dan juga perangkat Laptop atau pun HP agar ketika penggunaan media pembelajaran *e-learning* berupa video pembelajaran tidak mengalami kesulitan. siswa juga harus lebih mampu lagi dalam belajar dan lebih sering dalam membahas soal - soal yang ada pada media pembelajaran *e-learning* berupa video pembelajaran untuk mengasah serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.
3. Bagi peneliti lain diharapkan agar penelitian ini bisa menjadi pedoman awal untuk melanjutkan pengembangan media pembelajaran *e-learning* berupa video pembelajaran. Peneliti lain dapat menggunakan video pembelajaran berbasis *Realistic Mathematics Education* untuk dikembangkan kembali pada bagian tampilan media agar dijadikan lebih menarik dalam pembelajaran, pada bagian audio agar lebih menyesuaikan audio terhadap karakteristik siswa dan pada bagian contoh soal dan latihan soal untuk lebih diperbanyak pada media pembelajaran *e-learning* berupa video pembelajaran.