

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Kelayakan video pembelajaran model *Problem Based Learning* yang dikembangkan berdasarkan hasil validasi ahli materi memperoleh 95,2%, ahli desain sebesar 96,19%, ahli media sebesar 90,66%. Hal ini termasuk kategori sangat layak digunakan pada pembelajaran matematika dikelas V pada materi pecahan.
- 2) Kepraktisan video pembelajaran melalui model *problem based learning* pada materi pecahan kelas V UPT SPF SDN 101764 Bandar Klippa mendapatkan hasil dari respon siswa yaitu, uji kelompok kecil sebesar 89,89%, dan uji lapangan sebesar 91,48%. Hal ini menunjukkan bahwa media termasuk kategori sangat praktis.
- 3) Keefektifan video pembelajaran melalui model *problem based learning* pada materi pecahan yang dikembangkan dan diukur melalui instrumen tes. Memperoleh persentase ketuntasan klasikal hasil belajar sebesar 88% pada uji coba lapangan kategori sangat baik. Selisih hasil belajar *pretest-postest* berdasarkan hasil N-Gain sebesar 0,615 dengan kriteria sedang. Rata-rata peningkatan kreativitas siswa adalah 3,4 kategori kreatif.

5.2 Implikasi

Peran media pembelajaran dalam proses belajar adalah sarana penyampaian informasi yang digunakan untuk mendorong terjadinya proses pembelajaran. Melalui media pembelajaran diharapkan siswa mampu menerima informasi lebih efektif. Salah satu media pembelajaran yang dihadirkan adalah video pembelajaran model *Problem Based Learning* yang berperan sangat penting pada pembelajaran materi pecahan untuk siswa kelas V SDN 101764 Bandar Klippa. Video pembelajaran model *Problem Based Learning* mampu menumbuhkan antusias siswa serta menjadi solusi bagi permasalahan yang dialami siswa yaitu pada kreativitas belajar dan hasil belajar siswa.

Video pembelajaran model *Problem Based Learning* dapat digunakan siswa dan guru secara mandiri. Dapat juga diakses oleh siswa secara *online* sehingga pembelajaran tidak lagi hanya berfokus disekolah tetapi di luar lingkup sekolah bisa dipelajari. Harapan dari adanya konten video pembelajaran model *Problem Based Learning* pada materi pecahan akan menghasilkan peningkatan kreativitas siswa dalam memecahkan masalah. Tentu hal ini menjadi dorongan ke depan untuk lebih mengembangkan dan menyempurnakannya serta menghasilkan konten kreativitas yang lebih baik lagi.

Peneliti berharap agar teknologi khususnya peran teknologi dalam Pendidikan dapat diterapkan dalam pembelajaran di sekolah untuk memberikan pembelajaran yang mengaktifkan belajar siswa. Semoga banyak peneliti lain yang terinspirasi dengan penelitian ini dan mulai mengembangkan lingkungan belajar lainnya untuk meningkatkan kualitas Pendidikan di Indonesia.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, berikut disajikan saran dalam penelitian:

1) Bagi guru

- a) Ketersediaan video pembelajaran model *Problem Based Learning* dapat membantu siswa meningkatkan kreativitas dalam belajar dan hasil belajar yang baik pada proses pembelajaran. Media pembelajaran memegang peranan penting dalam keberhasilan siswa dalam mencapai tujuannya. Maka video pembelajaran dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar siswa dalam proses pembelajaran.
- b) Penerapan soal yang bersifat divergen perlu diterapkan untuk mengetahui tingkat kreativitas dalam belajar matematika agar siswa menjadi terbiasa untuk mengerjakan soal yang mempunyai cara penyelesaian atau jawaban lebih dari satu, yaitu dengan cara memberikan latihan-latihan secara rutin sesuai konsep yang tepat.
- c) Guru perlu menekankan pemahaman konsep secara jelas kepada siswa guna mengoptimalkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika.
- d) Guru hendaknya membiasakan dan mengajarkan kepada siswa untuk menggunakan langkah-langkah penyelesaian yang sistematis dalam mengerjakan soal.

2) Bagi Siswa

Adanya video pembelajaran model *Problem Based Learning* diharapkan siswa dapat lebih giat belajar terkhususnya pada pembelajaran materi

pecahan agar permasalahan yang selama ini terlihat di lapangan dapat tuntas dengan baik dengan adanya media pembelajaran. Perbanyak berlatih menyelesaikan soal yang Sehingga kekuatan kalian dalam belajar terkait pecahan ke depan akan lebih sempurna.

3) Bagi Sekolah

Perlunya peningkatan penyediaan sarana dan prasarana yang dapat menunjang pembelajaran berbasis teknologi informasi (IT)

4) Bagi Peneliti

- a. Peneliti diharapkan dapat mengkaji lebih dalam lagi mengenai metode yang akan digunakan saat merancang proses pengembangan sehingga dihasilkan produk yang lebih baik lagi, serta sesuai dengan strategi pembelajaran yang direncanakan sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditargetkan dapat tercapai dengan baik.
- b. Bagi peneliti selanjutnya yang mengukur kreativitas tidak direkomendasikan untuk mengadopsi seluruhnya kriteria penskoran tingkat kreativitas, dikarenakan masih terdapat kelemahan dalam pengklasifikasian penskoran.