

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan pada penelitian ini didasari dengan temuan-temuan dari data hasil penelitian, sistematika sajiannya dilakukan dengan memperhatikan tujuan penelitian yang telah dirumuskan. Adapun kesimpulan antara lain:

1. Rancangan pengembangan media pembelajarannya yang berupa video yaitu menggunakan pendekatan berbasis *realistic mathematic education* yang dipadukan kedalam video pembelajaran, pada media tersebut dicantumkan materi KPK dan FPB yang akan dibuat kedalam video pembelajaran agar dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam menyelesaikan soal cerita, dimana video pembelajaran ini berfungsi untuk dapat memberikan pengalaman yang tak terduga kepada peserta didik, memperlihatkan secara nyata sesuatu yang pada awalnya tidak mungkin bisa dilihat serta dapat memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk merasakan suatu keadaan yang terjadi didalam kehidupan sehari-hari. Video pembelajaran ini menggunakan aplikasi kinemaster yang tahapan –tahapan pendukung didalamnya dirangkaikan menjadi video pembelajaran yang akan digunakan siswa dalam pembelajaran untuk menyelesaikan soal dan membuat siswa agar lebih mudah dalam memahami topic materi KPK dan FPB. Membuat skema materinya menjadi lebih mudah dipahami siswa karena dengan adanya video pembelajaran tersebut cara siswa berfikir dalam penjelasan materi tersebut

akan semakin meningkatkan tingkat pemahamannya dalam menggunakan video pembelajaran pada materi KPK dan FPB dikelas IV SD NEGERI 165728

2. Berdasarkan hasil validitas ahli materi 92,60%, ahli desain 90,00%, dan ahli media 88,40%. Dari hasil validasi video yang dikembangkan termasuk dalam kriteria sangat baik dinyatakan valid serta layak digunakan.
3. Video pembelajaran berbasis *realistic mathematic education* dikategorikan efektif karena video pembelajaran hasil tanggapan respon siswa dari uji coba I dan uji coba II mengalami peningkatan. Hal tersebut terlihat bahwa siswa lebih suka menggunakan video dalam pelaksanaan pembelajaran KPK dan FPB, persentase rata-rata uji 1 respon siswa 94,00% dan uji II respon siswa meningkat dengan persentase 96,76% tertarik dengan video. Dari hasil tersebut dapat diasumsikan bahwa jika nilai lebih dari 90 maka dikategorikan sangat baik. Apabila kategori sangat baik maka video pembelajaran berbasis *RME* efektif digunakan dalam pembelajaran matematika materi KPK dan FPB. Berdasarkan data ketuntasan kemampuan pemahaman konsep siswa siswa sebelum menggunakan video pembelajaran diperoleh rata-rata nilai mencapai 75,68 sedangkan setelah menggunakan ketuntasan individual serta klasikal rata-rata mencapai 88,64 dengan gain score 0,77 masuk kedalam kategori tinggi Dan angket respon siswa tentang keefektifan modul mencapai 96,76% dari 25 siswa. Berdasarkan data ini modul pembelajaran berbasis *realistic mathematic education* dikatakan efektif digunakan dalam pembelajaran dengan asumsi nilai matematika siswa lebih tinggi saat menggunakan video.

Kemampuan pemahaman anak meningkat terlihat dari hasil belajar Kemampuan pemahaman siswa meningkat terlihat dari hasil belajar siswa meningkat dari yang sebelum menggunakan dan sesudah menggunakan persentase pada uji coba I 94% dan uji coba II 96% dengan kategori baik dikarenakan adanya peningkatan pada hasil belajar siswa. Terlihat dari gain score pada uji coba I hanya mendapat 0,60 kategori rendah dengan rata-rata nilai pretes 49,32 dan postes 75,68. sehingga perlu diadakannya rancangan uji coba II mendapatkan nilai pada gain score 0,77 kategori tinggi dengan pencapaian pretes rata-rata 88,64 rancangan uji coba II. Sehingga disimpulkan bahwa kemampuan pemahaman siswa meningkat dengan nilai 0.73 kategori tinggi.

5.2. Implikasi

Berdasarkan simpulan dan temuan pada penelitian pengembangan modul pembelajaran berbasis *realistic mathematic education* yang telah diuji memiliki implikasi tinggi dibandingkan dengan modul yang digunakan guru dalam proses pembelajaran. Penggunaan modul pembelajaran berbasis *realistic mathematic education* dapat membantu mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami pelajaran matematika. Dengan menggunakan modul pembelajaran berbasis *realistic mathematic education* ini siswa lebih memahami dan mendalami materi dengan jelas dan lebih mudah sehingga siswa dapat belajar dengan efektif.

Pembelajaran dengan menggunakan video memberikan peningkatan pada hasil belajar siswa. pemanfaatan video yang baik dan menarik pada proses

pembelajaran memiliki nilai karakter khusus yang dapat memunculkan dan meningkatkan kemampuan kognitif dan keterampilan afektif maupun psikomotorik. Pembelajaran matematika di SD/MI memiliki standar kompetensi yang harus dicapai dalam keterampilan matematika yang telah ditetapkan sehingga dapat diuraikan keterampilan matematika agar melatih kemampuan berhitung dalam diri peserta didik. Pengembangan video pembelajaran jika diterapkan pada materi KPK dan FPB akan sangat bermanfaat jika dilandaskan dengan pengalaman siswa dan berdasarkan lingkungan siswa.

Ada pepatah mengatakan bahwa pengalaman adalah guru yang terbaik karena dari pengalaman kita bisa belajar dengan sendirinya. Oleh karena itu, kemampuan pemahaman berhitung dapat dikembangkan berdasarkan kehidupan sehari-hari dalam konteks nyata (*real*). *realistic mathematic education* adalah pendekatan yang menekankan pada konseptualisasi pengajaran dan memiliki kecenderungan peserta didik menjadi peserta aktif dalam proses belajar mengajar. Gravemeijer (1994) menegaskan bahwa bentuk RME adalah perkembangan peserta didik yang dipandang sebagai pedoman dalam pendidikan matematika. Dalam pendekatan *realistic*, salah satu faktor penting dari RME adalah penggunaan *didactical model*. Satu temuan penting model dinyatakan dalam Maria Van den Heuvel-Panhuizen (2003). Akan tetapi, hasil ini tidak dapat dilihat sebagai hasil yang pasti karena peserta didik memiliki sedikit pilihan untuk mendapatkan pengetahuan tertentu dalam proses belajar mengajar; juga menghasilkan dimana penggunaan *didactical model* menjadi pemain kunci.

Pendekatan pembelajaran yang didasarkan pada kehidupan sehari-hari ini

disebut dengan *realistic mathematic education*. *realistic mathematic education* adalah proses belajar, proses pembelajaran berhitung yang menggunakan kehidupan sehari-hari sebagai media belajar atau pembelajaran. Pembelajaran ini dilakukan melalui refleksi dan juga melalui suatu proses pembuatan soal latihan. *realistic mathematic education* berfokus pada proses pembelajaran untuk masing-masing individu.

Penggunaan pendekatan *realistic mathematic education* yang diramu berbentuk video pembelajaran telah sesuai dengan Langkah-langkah atau prosedur yang ada pada pembelajaran yang bersifat *Realistic Mathematic Education*. Pengalaman yang konkrit memberikan imajinasi yang nyata bagi siswa sehingga pemilihan diksi perkata menjadi kata yang tadinya abstrak menjadi konkrit yang tidak lain juga berdasarkan pengamatan yang efektif yang dilakukan siswa dan dibimbing oleh guru. Langkah dan prosedur pengamatan yang efektif yang dilakukan siswa dan dibimbing oleh guru. Langkah dan prosedur yang terdapat dalam pendekatan *Realistic Mathematic Education* serta unsur yang terdapat dalam KPK dan FPB sangat fleksibel jika digunakan untuk proses pembelajaran. Sehingga berdasarkan pernyataan di atas pendekatan *Realistic Mathematic Education* yang dalam hal ini dikemas dalam bentuk modul pembelajaran sangat efektif jika digunakan pada proses pembelajaran.

5.3. Saran

1. Bagi guru agar menggunakan video ini dalam proses pembelajaran agar membantu anak dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Pihak sekolah hendaknya memberikan dukungan kepada guru yang akan menggunakan video hasil inovasi guru di dalam kelas

3. Bagi pembaca diharapkan dapat memotivasi diri untuk berkarya dan berinovasi dalam melaksanakan proses pembelajaran. Bagi perpustakaan daerah video ini layak untuk dijadikan bahan bacaan karena video pembelajaran mengkaji tentang materi KPK dan FPB kepada anak dengan menggunakan pendekatan *Realistic Mathematic Education*, tidak hanya itu pada video ini juga terdapat penjelasan dari materi, contoh soal beserta cara menyelesaikannya sehingga dapat memungkinkan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

