BAB V
SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian pembelajaran *blended learning* dengan pendekatan *flipped classroom* berbasis *student created video* bermuatan kearifan lokal menggunakan Canvas untuk meningkatkan kemampuan HOTS siswa mengadopsi pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *Analyze, Design, Development*, dan *Evaluation* secara sistematis. Melalui tahapan tersebut, dikembangkan produk pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan konteks pembelajaran. Produk yang dihasilkan berupa modul ajar berbasis *blended learning* dengan pendekatan *flipped classroom* yang didukung *student created video* bermuatan kearifan lokal, serta media pembelajaran menggunakan *platform* Canvas sebagai media pendukung pembelajaran *blended learning* yang ditujukan untuk meningkatkan kemampuan HOTS siswa pada materi bangun ruang sisi datar prisma.

Kesulitan yang dihadapi siswa dalam pembuatan video pada tahapan pra-kelas mencakup beberapa aspek. Sebagian siswa masih mengalami kendala teknis, khususnya dalam proses pembuatan dan pengeditan video. Beberapa siswa menyatakan bahwa mereka belum memiliki keterampilan yang memadai dalam menggunakan aplikasi penyuntingan video, seperti CapCut. Selain itu, tugas pembuatan video dianggap cukup menantang, yang juga dipengaruhi oleh rendahnya motivasi belajar, sehingga tidak semua siswa dapat menyelesaikan tugas pada tahap pra-kelas.

Pembelajaran *blended learning* dengan pendekatan *flipped classroom* berbasis *Student created video* bermuatan kearifan lokal menggunakan Canvas untuk meningkatkan *HOTS* siswa yang dikembangkan dalam penelitian ini telah memenuhi kriteria kevalidan. Hal ini dibuktikan dengan hasil validasi ahli materi yang memperoleh nilai rata-rata kevalidan sebesar 86% dengan kategori sangat valid, serta hasil validasi ahli media yang memperoleh nilai rata-rata kevalidan sebesar 97% dengan kategori sangat valid. Nilai kevalidan yang diperoleh dari validator ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa produk yang

dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan, sehingga produk dinyatakan valid dan layak untuk diimplementasikan dlam proses pembelajaran matematika.

Pembelajaran *blended learning* dengan pendekatan *flipped classroom* berbasis *Student created video* bermuatan kearifan lokal menggunakan Canvas untuk meningkatkan *HOTS* yang dikembangkan dalam penelitian ini telah memenuhi kriteria kepraktisan. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil angket kepraktisan guru yang memperoleh persentase 92% dengan kategori sangat praktis, serta hasil angket kepraktisan siswa memperoleh persentase sebesar 64,44% dengan kategori praktis. Hal tersebut menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan dapat digunakan secara praktis dalam proses pembelajaran matematika, baik dari sudut pandang guru sebagai pelaksana pembelajaran maupun dari sudut pandang siswa sebagai pengguna langsung produk yang dikembangkan, meskipun masih terdapat beberapa aspek yang perlu ditingkatkan lagi.

Pembelajaran *blended learning* dengan pendekatan *flipped classroom* berbasis *Student created video* bermuatan kearifan lokal menggunakan Canvas yang dikembangkan dalam penelitian ini terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan HOTS siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji N-Gain yang menunjukkan peningkatan pada ketiga indikator kemampuan HOTS, diperoleh nilai N-Gain sebesar 0,53 berkategori sedang.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian ini, peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Siswa belum optimal mengakses Canvas pada kegiatan pra-kelas, sehingga peneliti selanjutnya dapat memberikan petunjuk yang lebih jelas mengenai cara menggunakan Canvas *LMS*, mengingatkan siswa secara rutin untuk membuka materi sebelum kelas dimulai. Selain itu, peneliti selanjutnya juga dapat memberikan nilai tambahan atau apresiasi bagi siswa yang aktif agar mereka lebih termotivasi.
2. Penugasan pembuatan video siswa belum berjalan secara efektif, sehingga peneliti selanjutnya dapat memberikan alternatif tugas rangkuman materi dalam bentuk lain yang lebih sederhana, seperti menulis ringkasan di buku atau file

digital, membuat peta konsep, maupun perekaman suara. Dengan adanya variasi bentuk pengumpulan tugas, siswa dapat menyesuaikan dengan kemampuan masing-masing sehingga lebih mudah dalam menyelesaikan tugas.