BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Kemampuan penalaran siswa di kelas eksperimen dengan menerapkan media video pembelajaran berbasis *kinemaster* dengan model pembelajaran *daring* dalam pemodelan sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) di kelas VIII A SMPN 3 Pandih Batu memperoleh nilai rata-rata tes akhir sebesar 82,55 yakni berada pada kualifikasi sangat baik.
2. Kemampuan penalaran siswa di kelas kontrol tanpa menerapkan media video pembelajaran dengan model pembelajaran *daring* dalam pemodelan sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) di kelas VIII B SMPN 3 Pandih Batu memperoleh nilai rata-rata tes akhir sebesar 77,29 yakni berada pada kualifikasi baik.
3. Kemampuan penalaran siswa dengan kualifikasi sangat baik berdasarkan hasil wawancaradiketahui bahwa siswa dengan kemampuan penalaran sangat baik mampu memberikan penjelasan mengenai hasil jawaban tes akhir siswa bagaimana cara menganalisis soal, menyelesaikan langkah-langkah penyelesaian, memberikan bukti dan menarik kesimpulan dengan rinci, tepat dan lengkap.

4. Kemampuan penalaran siswa dengan kualifikasi baik berdasarkan hasil wawancaradiketahui bahwa siswa dengan kemampuan penalaran baik mampu memberikan penjelasan mengenai hasil jawaban tes akhir siswa bagaimana cara menganalisis soal, menyelesaikan langkah-langkah penyelesaian, memberikan bukti dan menarik kesimpulan dengan tepat tetapi kurang rinci dan lengkap.
5. Terdapat perbedaan antara kemampuan penalaran siswa kelas yang diajarkan dengan menerapkan media video pembelajaran berbasis *kinemaster* dengan siswa yang diajarkan tanpa menerapkan media video pembelajaran dengan model pembelajaran *daring* dalam pemodelan sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) di kelas VIII SMPN 3 Pandih Batu tahun pelajaran 2021/2022.

B. Rekomendasi

Hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan yang telah diuraikan penulis dapat mengemukakan saran saran berikut:

1. Untuk guru matematika dapat menggunakan media video pembelajaran berbasis *kinemaster* sebagai alternatif untuk memudahkan pembelajaran secara *daring* dalam pembelajaran matematika.
2. Untuk pembaca dan peneliti lain, mengingat keterbatsan dalam penelitian ini, kiranya perlu dilakukan penelitian sejenis dengan tempat, karakteristik dan materi yang berbeda yang lebih luas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika.