

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan menguraikan tentang (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian, dan (6) manfaat penelitian. Adapun pembahasan pada sub bab tersebut adalah sebagai berikut.

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era revolusi industri 4.0, ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) telah mengalami perkembangan yang signifikan melalui penemuan di berbagai bidang. Kemajuan ini menuntut manusia untuk terus mengoptimalkan potensi diri, salah satu upaya yang dapat dilakukan yakni melalui pendidikan. (Dwiyanti et al., 2023). Pendidikan merupakan bagian yang sangat krusial di kehidupan manusia. Melalui pendidikan, individu dibimbing untuk mengoptimalkan potensi dan kemampuan yang dimiliki agar mampu menghadapi berbagai permasalahan sekaligus berperan dalam menopang kemajuan suatu bangsa dengan meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM). Pendidikan sebagai sarana bagi manusia untuk membekali diri dengan ilmu agar dapat diaplikasikan dalam kehidupan (Wulandari et al., 2023). Sementara itu, menurut Undang-Undang No.20 tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1, pendidikan didefinisikan sebagai,

Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pada era globalisasi saat ini, tuntutan akan SDM yang berkualitas dan tangguh semakin meningkat. Pendidikan memegang peranan utama dalam mempersiapkan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia agar mampu menghadapi berbagai tantangan perkembangan zaman, tanpa mengabaikan nilai dan standar yang ada. Selaras dengan pernyataan Kusumaningrum dan Nuriadin (2022) bahwa peranan pendidikan yang sangat besar dalam mempersiapkan dan mengembangkan sumber daya manusia yang kompeten dan memiliki daya saing sehat serta memiliki rasa kebersamaan dengan sesama manusia. Oleh karena itu, sistem pendidikan harus terus berinovasi dan beradaptasi agar mampu mencetak generasi yang unggul dan berintelektual.

Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas SDM adalah dengan meningkatkan kualitas pendidikan yang berfokus pada pengembangan kemampuan siswa untuk berpikir kritis, kreatif, sistematis, dan logis. Dalam konteks tersebut, salah satu bidang pendidikan yang selaras dengan kemampuan tersebut yaitu matematika (Dwiyanti et al., 2023). Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam melatih pola pikir kritis, kreatif, dan logis serta merupakan ilmu dasar bagi ilmu lainnya Harahap (2021). Matematika mempunyai banyak tujuan seperti yang terlampir di dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) nomor 22 tahun 2006 tentang standar isi menyatakan,

Pembelajaran matematika bertujuan memiliki kemampuan supaya siswa sebagai (1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah. (2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika. (3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan

memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh. (4) Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah. (5) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Matematika merupakan mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam perkembangan akademik siswa yang diperoleh dari sekolah dasar (SD) sampai jenjang pendidikan berikutnya bahkan sampai perguruan tinggi. Dalam perkembangan zaman ini, matematika akan semakin dibutuhkan karena dengan mempelajari dan memahami matematika, diharapkan manusia akan dapat berkembang menjadi manusia yang mampu berpikir logis. Selaras dengan pernyataan Santoso dan Utomo (2020) bahwa individu yang memiliki kecerdasan matematis tinggi umumnya bisa memahami, menganalisa, dan dapat menyelesaikannya dengan tepat. Mengingat pentingnya mempelajari matematika, maka dibutuhkan upaya yang terarah untuk meningkatkan mutu proses dan hasil belajar matematika.

Menurut *National Council of Teachers of Mathematics* (NCTM) (2000, sebagaimana dikutip dalam Marfu'ah et al., 2022) menyebutkan bahwa pembelajaran matematika harus menekankan lima standar utama, yaitu (1) pembelajaran komunikasi, (2) berpikir tentang matematika, (3) memecahkan masalah, (4) belajar mengaitkan berbagai gagasan, dan (5) menumbuhkan sikap positif. Oleh karena itu, pembelajaran matematika idealnya berorientasi pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, logis, kreatif, dan analitis siswa. Hal ini sejalan dengan pernyataan Marfu'ah et al. 2022) bahwa tujuan utama belajar matematika adalah meningkatkan kemampuan berpikir. Salah satu faktor yang

dapat mendukung pencapaian tujuan tersebut dalam penerapan model pembelajaran yang efektif serta memberikan ruang bagi siswa untuk menggali konsep-konsep matematika secara mandiri maupun kolaboratif. Selain itu, penggunaan media interaktif juga berperan penting dalam mendukung pemahaman konsep matematika, sehingga siswa mampu terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang berlangsung secara dua arah antara guru dan siswa, yang pada akhirnya memberikan dampak positif terhadap hasil belajar.

Meskipun pemahaman konsep matematika memegang peranan yang penting dalam meningkatkan hasil belajar, data *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022 yang mencatat lebih dari 80% siswa di Indonesia yang memiliki kinerja rendah dalam berbagai aspek literasi matematika (Jauhari, 2023). Rendahnya kinerja ini berdampak pada hasil belajar siswa secara umum, termasuk pencapaian skor rata-rata literasi matematika siswa Indonesia yang hanya mencapai 366 poin, jauh di bawah rata-rata internasional atau *Organisation for Economic Co-operation and Development* (OECD) sebesar 476 poin, sebagaimana tercatat dalam data PISA tahun 2022 (Lubis, 2023). Fakta tersebut mengindikasikan bahwa pembelajaran matematika masih menghadapi tantangan yang cukup besar dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Kondisi di atas juga tercermin dalam temuan di lapangan. Berdasarkan data yang diperoleh dari guru di Gugus VI Kecamatan Kubu, diketahui bahwa hasil belajar kognitif matematika, khususnya di kelas tinggi yaitu pada kelas IV, V, dan kelas VI yang tergolong sangat rendah dengan sebagian besar siswa yang masih mendapatkan hasil di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hal ini ditinjau dari nilai Asesmen Akhir Semester (ASAS) kelas V di SD Gugus

VI Kecamatan Kubu. Dari total 153 siswa kelas V, yang mencapai KKTP hanya 51 siswa atau sebesar 33,3%, sedangkan 102 siswa lainnya atau 66,7% belum mencapai KKTP. Adapun ketercapaian ASAS matematika kelas V disajikan pada tabel 1.1 berikut

Tabel 1. 1
Ketercapaian ASAS Matematika Kelas V

No	Nama Sekolah	Jumlah Siswa	Nilai ASAS di atas KKTP
1	SD Negeri 1 Tulamben	25	7
2	SD Negeri 2 Tulamben	24	7
3	SD Negeri 3 Tulamben	23	9
4	SD Negeri 4 Tulamben	25	7
5	SD Negeri 5 Tulamben	23	8
6	SD Negeri 2 Dukuh	21	9
7	SD Negeri 3 Dukuh	12	4
Total		153	51

(Sumber : Wali Kelas V SD Gugus VI Kecamatan Kubu)

Data di atas mengindikasikan bahwa secara umum, tingkat pencapaian nilai ASAS di atas KKTP masih tergolong rendah, yaitu hanya sekitar sepertiga dari total siswa yang memenuhi standar yang ditetapkan. Selanjutnya, hasil wawancara dan observasi dengan guru kelas V serta kepala sekolah, memberikan gambaran yang lebih mendalam mengenai permasalahan tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SD di Gugus VI Kecamatan Kubu pada tanggal 15 Maret 2025, diperoleh hasil sebagai berikut: 1) rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika; 2) siswa cenderung menghafal rumus tanpa memahami makna atau konsep yang mendasarinya; dan 3) siswa mengalami kesulitan ketika diminta menyelesaikan soal yang menuntut penalaran logis serta soal pemecahan masalah kontekstual. Guru kelas V menambahkan bahwa hal tersebut bukan sekadar kejadian sesekali, melainkan

terjadi hampir setiap tahun ajaran, dengan rata-rata siswa menunjukkan hasil belajar matematika yang belum optimal.

Berdasarkan hasil wawancara yang juga dilakukan pada tanggal 15 Maret 2025 dengan kepala sekolah SD di Gugus VI Kecamatan Kubu, diperoleh hasil mengenai faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar matematika siswa, yaitu 1) rendahnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru; 2) rendahnya motivasi siswa untuk belajar; 3) minimnya siswa yang berani menyampaikan pendapat atau kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran (pembelajaran bersifat pasif). Jadi, dapat disimpulkan berdasarkan hasil wawancara guru dan kepala sekolah di SD Gugus VI Kecamatan Kubu bahwa rendahnya hasil belajar kognitif matematika siswa disebabkan oleh kurangnya pemahaman terhadap materi serta minimnya keterlibatan aktif siswa dalam kemampuan menjawab soal yang diberikan.

Untuk memperkuat hasil wawancara yang sudah diperoleh sebelumnya, penulis melakukan observasi di sekolah Gugus VI khususnya di kelas V pada tanggal 15 Maret dan 17 Maret saat jam pelajaran matematika, materi keliling bangun datar. Adapun hasil yang diperoleh, yaitu 1) rendahnya pemahaman materi siswa yang ditunjukkan oleh ketidakmampuan mereka dalam menjawab soal yang diberikan, meskipun guru telah menjelaskan cara penyelesaiannya. Setelah penjelasan, guru menanyakan apakah siswa telah memahami materi dan sebagian besar siswa menjawab sudah. Namun, saat diberikan soal latihan mereka tetap tidak mampu menyelesaikannya dengan benar yang menunjukkan bahwa pemahaman kognitif siswa masih rendah dan belum mendalam; 2) masih konsistennya penerapan model pembelajaran yang bersifat konvensional, seperti ceramah dan

pembelajaran yang berpusat pada guru sehingga pembelajaran bersifat pasif serta belum bisa mengakomodasi seluruh karakteristik dan kebutuhan siswa secara optimal; 3) minimnya pemanfaatan bantuan media pembelajaran; 4) siswa tampak belum memahami perbedaan situasi yang mengharuskan penggunaan konsep keliling atau luas bangun datar; dan 5) siswa masih hanya menghafal rumus, ketika ditanya konsep atau maknanya mereka belum mampu menjelaskan.

Berdasarkan temuan yang sudah dipaparkan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa hasil wawancara sejalan dengan temuan observasi yang menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif matematika siswa masih minim. Siswa belum menguasai penguasaan yang memadai dalam memahami, menerapkan, dan menganalisis, serta mengevaluasi konsep matematika. Meskipun demikian, sekolah-sekolah di Gugus VI Kecamatan Kubu menunjukkan keterbukaan terhadap pengembangan pembelajaran serta dukungan yang baik terhadap inovasi pendidikan. Hal ini tercermin dari kesediaan pihak sekolah, guru, dan kepala sekolah dalam memberikan izin, ruang, serta kerja sama dalam penerapan inovasi pembelajaran. Dukungan ini menjadi modal penting dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran dan menjadi dasar pertimbangan dilaksanakannya penelitian ini.

Berdasarkan permasalahan yang sudah dipaparkan di atas, kondisi tersebut menunjukkan kesenjangan antara harapan pembelajaran pada Kurikulum Merdeka dan keterampilan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kemampuan berpikir tingkat tinggi dengan praktik pembelajaran yang ditemukan di lapangan. Oleh karena itu, diperlukan adanya upaya untuk mengembangkan proses pembelajaran agar mampu berorientasi pada peningkatan hasil belajar kognitif matematika siswa. Salah satu aspek penting dalam mendukung hal tersebut adalah peran guru dalam

memilih model pembelajaran yang tepat, agar mampu mendorong keterlibatan aktif siswa melalui proses belajar yang bermakna dan berorientasi pada peningkatan hasil belajar (Andhika et al., 2025). Model pembelajaran yang menekankan pengalaman langsung, interaksi sosial, dan partisipasi aktif terbukti efektif dalam membangun pemahaman yang mendalam serta mendorong berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif (Jufri et al., 2023). Model *Design Thinking* menjadi salah satu alternatif yang memenuhi kebutuhan Kurikulum Merdeka dan keterampilan pembelajaran abad ke-21 karena mengintegrasikan proses pembelajaran yang berpusat pada siswa, mendorong keterlibatan aktif, serta menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif siswa (Andhika et al., 2025).

Model *Design Thinking* awalnya dikembangkan dalam konteks arsitektur dan bisnis, model ini telah banyak diadaptasi ke dunia pendidikan karena bersifat fleksibel dan kesesuaiannya dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21 (Apriliyani, 2023). *Design Thinking* dipopulerkan oleh Brown (2009) yang didefinisikan sebagai pendekatan yang berpusat pada manusia dengan menekankan pentingnya empati, eksplorasi ide, dan solusi pemecahan masalah. Oleh karena memiliki tahapan yang sistematis, maka *Design Thinking* dalam penelitian ini diadaptasi sebagai model pembelajaran yang berfokus pada pengembangan Kurikulum Merdeka dan keterampilan abad ke-21, seperti kemampuan berpikir kritis, kreatif, logis, dan sistematis, kemampuan dalam memecahkan masalah, dan kemampuan berkolaborasi, melalui lima tahapan yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*.

Dalam konteks pembelajaran matematika, model *Design Thinking* sangat bermanfaat karena membantu siswa untuk aktif dan memahami konsep secara lebih

mendalam melalui pengalaman langsung (Man et al., 2022). Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yaitu siswa membangun pengetahuan melalui keterlibatan aktif dalam proses belajar sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa (Lathifah et al., 2024). Model *Design Thinking* yang menekankan pemahaman masalah, eksplorasi ide, dan pengujian solusi selaras dengan prinsip tersebut. Dukungan video interaktif semakin memperkaya pengalaman belajar siswa dengan membuat pembelajaran lebih menarik, sehingga secara teoritis model ini berpotensi mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Selain itu, Guru yang akan membimbing siswa dalam setiap tahapan dalam model *Design Thinking*, sehingga siswa tidak hanya belajar menerima informasi secara pasif namun diajak untuk memahami suatu konsep melalui eksplorasi, refleksi, dan perancangan solusi yang berbasis pengalaman nyata (Satria dan Muntaha, 2021).

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penerapan model *Design Thinking* dalam pembelajaran matematika memberikan dampak positif terhadap pemahaman dan keterlibatan siswa sehingga berdampak positif pada hasil belajar siswa. Studi yang dilakukan oleh Man et al. (2022) menyatakan bahwa penggunaan model *Design Thinking* dalam pembelajaran matematika memiliki dampak positif yakni meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang diajarkan. Dampak positif tersebut juga dinyatakan dalam hasil penelitian oleh Pranantia et al. (2020) yang mengindikasikan bahwa metode *Design Thinking* efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis, serta penelitian Riti et al. (2021) yang menyatakan bahwa metode *Design Thinking* efektif untuk meningkatkan berpikir kritis siswa. Maka, dapat dimaknai bahwa model *Design Thinking* tidak hanya membantu siswa dalam memahami konsep matematika

dengan lebih baik, tetapi juga meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif karena menjadi kompetensi yang sangat penting dan dibutuhkan dalam konteks pendidikan masa kini.

Penerapan model *Design Thinking* dalam pembelajaran matematika dapat diperkuat dengan media video interaktif. Video interaktif ialah media pembelajaran yang menggabungkan elemen visual, audio, dan animasi yang menarik dan bersifat dua arah, sehingga membantu siswa dalam memvisualisasikan konsep matematika secara lebih konkret (Gunawan, 2020). Studi yang dilakukan oleh Lutfiana et al. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan video interaktif dalam pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Sejalan dengan hal tersebut, penelitian oleh Mahardita dan Japa (2022) mengindikasikan bahwa video pembelajaran mengenai volume bangun ruang terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar serta membantu siswa lebih mudah memahami materi matematika. Jadi, dapat dimaknai bahwa kombinasi antara model *Design Thinking* dan video interaktif berpotensi menjadi solusi yang berdaya guna untuk mengoptimalkan hasil belajar matematika siswa. Meskipun telah banyak penelitian yang membuktikan potensi dari model *Design Thinking* dan video interaktif, namun masih terdapat kesenjangan dalam penelitian yang spesifik mengkaji model *Design Thinking* berbantuan video interaktif sebagai model pembelajaran yang diterapkan langsung dalam proses pembelajaran matematika di sekolah dasar khususnya dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

Sebagian besar penelitian sebelumnya memanfaatkan *Design Thinking* sebagai kerangka untuk merancang media atau alat bantu dalam pembelajaran. Hal ini terlihat dari penelitian oleh Nabilah dan Milla (2024) serta Riyadi et al. (2024)

yang menunjukkan bahwa *Design Thinking* lebih banyak digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis kebutuhan siswa seperti game edukasi atau aplikasi pembelajaran. Selain itu, masih terbatasnya penelitian yang menerapkan *Deisgn Thinking* sebagai model pembelajaran yang diterapkan langsung dalam pembelajaran matematika. Begitu pula dalam penggunaan video interaktif yang belum secara eksplisit dikaji dalam konteks mendukung implementasi model *Design Thinking*. Kesenjangan inilah yang menjadi dasar penelitian ini dilakukan. Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan model *Design Thinking* berbantuan video interaktif dalam pembelajaran matematika kelas V SD pada materi keliling bangun datar yang akan diuji secara kuantitatif untuk menganalisis pengaruhnya. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat berkontribusi dalam pengembangan model pembelajaran inovatif yang selaras dengan kebutuhan belajar pada Kurikulum Merdeka siswa serta kebutuhan belajar pada abad ke-21.

Berdasarkan uraian di atas, maka dilakukannya penelitian berjenis eksperimen untuk menganalisis pengaruh pada model *Design Thinking* berbantuan video interaktif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD di Gugus VI Kecamatan Kubu. Penelitian ini akan mengkaji pengaruh signifikan pada model *Design Thinking* berbantuan video interaktif dalam meningkatkan hasil belajar matematika pada ranah kognitif siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pendidik dalam merancang pembelajaran yang lebih inovatif, serta memberikan kontribusi dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan matematika di tingkat sekolah dasar. Selain itu, temuan dari penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai dasar dalam pengembangan kebijakan pendidikan

yang mendorong penggunaan model pembelajaran yang lebih efektif, sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa di era digital ini.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Minimnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika, dilihat dari kecenderungan siswa yang masih memperoleh nilai di bawah standar KKTP serta data yang ditunjukkan oleh PISA 2022.
2. Minimnya pemahaman konsep siswa terkait matematika, siswa cenderung menghafal rumus daripada memahami konsep rumus.
3. Pemanfaatan model pembelajaran yang masih bersifat konvensional dalam proses pembelajaran matematika khususnya SD di Gugus VI Kecamatan Kubu.
4. Minimnya pemanfaatan bantuan media pembelajaran terhadap model pembelajaran yang diterapkan selama pembelajaran matematika khususnya SD di Gugus VI Kecamatan Kubu.
5. Minimnya penelitian yang mengkaji pengaruh model pembelajaran *Design Thinking* berbantuan video interaktif terhadap hasil belajar matematika siswa khususnya SD di Gugus VI Kecamatan Kubu.

1.3 Pembatasan Masalah

Dengan merujuk pada latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijelaskan, ditemukan berbagai persoalan sehingga perlu dilakukan pembatasan masalah agar penelitian lebih terarah dan berfokus pada aspek yang relevan serta penting untuk diteliti. Permasalahan dalam penelitian ini berfokus pada hasil belajar

matematika siswa yang masih berada di bawah KKTP yang merupakan akibat dari kurangnya penerapan model dan media yang inovatif. Maka dari itu, penelitian ini difokuskan pada upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menerapkan model *Design Thinking* berbantuan video interaktif, yang diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada ranah kognitif matematika.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang dan pembatasan masalah yang telah dipaparkan, adapun rumusan masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini yakni "Apakah terdapat pengaruh yang signifikan pada model *Design Thinking* berbantuan video interaktif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD ?".

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada pembatasan masalah, tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh signifikan pada model *Design Thinking* berbantuan video interaktif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini ditinjau dari dua aspek, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis, yang diuraikan sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran secara umum. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam penerapan model *Design Thinking* berbantuan video interaktif, khususnya dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi berbagai pihak, antara lain sebagai berikut.

1.6.2.1 Bagi Siswa

Penerapan model *Design Thinking* berbantuan video interaktif diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga mereka lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Keaktifan tersebut diharapkan berdampak pada peningkatan hasil belajar matematika serta tercapainya tujuan pembelajaran.

1.6.2.2 Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi guru dalam mengimplementasikan model *Design Thinking* berbantuan video interaktif pada pembelajaran matematika, sehingga dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

1.6.2.3 Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi kepala sekolah dalam memberikan arahan dan pembinaan kepada guru terkait penggunaan model pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan mutu pendidikan.

1.6.2.4 Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti di bidang pendidikan, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi yang relevan, khususnya terkait penerapan model *Design Thinking* berbantuan video interaktif dalam pembelajaran matematika maupun penelitian lain yang mengkaji permasalahan pembelajaran serta solusi melalui model pembelajaran inovatif.