

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan tentang Produk

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan produk menggunakan model ADDIE yang telah diuraikan, diperoleh simpulan sebagai berikut.

1. Produk pengembangan *Computer Based Media (CBM)* “MATIKTOK” dengan model *guided discovery learning* berbasis pendidikan karakter pada mata pelajaran matematika SMP berkualitas jika ditinjau dari segi kevalidan karena “MATIKTOK” memenuhi kriteria valid dari sudut pandang ahli materi dan media. Hal ini dibuktikan dari rata-rata skor validasi media yang diperoleh dari validator ahli materi yaitu 111 dengan kategori kevalidan yaitu valid; dan skor yang diperoleh dari validator ahli media yaitu 112 dengan kategori kevalidan yaitu valid.
2. Produk pengembangan *Computer Based Media (CBM)* “MATIKTOK” dengan model *guided discovery learning* berbasis pendidikan karakter pada mata pelajaran matematika SMP berkualitas ditinjau dari segi kepraktisan. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata skor penilaian guru terhadap “MATIKTOK” adalah 104,50 dengan kategori praktis; rata-rata skor penilaian siswa terhadap “MATIKTOK” adalah 84,03 dengan kategori praktis; dan rata-rata persentase keterlaksanaan pembelajaran adalah 88,8% dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa

“MATIKTOK” tidak menjadi beban dalam proses pembelajaran matematika.

3. Produk pengembangan *Computer Based Media (CBM)* “MATIKTOK” dengan model *guided discovery learning* berbasis pendidikan karakter pada mata pelajaran matematika SMP berkualitas ditinjau dari segi keefektifan. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pretes dengan postes siswa untuk kemampuan pemahaman dan karakter siswa. Perbedaan yang terjadi yaitu adanya peningkatan antara nilai pretes dan postes siswa karena rata-rata postes nilai pemahaman dan karakter siswa lebih dari rata-rata pretesnya. Kemampuan pemahaman siswa mengalami peningkatan dengan kategori sedang dan penilaian karakter siswa mengalami peningkatan dengan kategori rendah. Adanya peningkatan nilai/skor walaupun hanya dalam kategori rendah, maka “MATIKTOK” memenuhi kriteria media yang efektif.
4. *Computer Based Media (CBM)* “MATIKTOK” dengan model *guided discovery learning* berbasis pendidikan karakter pada mata pelajaran matematika SMP memiliki karakteristik sebagai berikut: (a) alur pembelajaran menggunakan *guided discovery learning* dengan langkah pembelajaran *guided discovery* yang difasilitasi yaitu langkah identifikasi masalah, investigasi, mengolah data, dan kesimpulan sementara; (b) cerita pada masalah dan cerita pada soal latihan menceritakan mengenai karakter baik seseorang; (c) “MATIKTOK” memuat unsur-unsur penekanan karakter seperti religius, jujur, kerja keras, teliti, dan rasa ingin tahu pada

kotak karakter, *highlight* dan kalimat perintah; (d) menggunakan instrumen evaluasi berupa tes pemahaman dan penilaian karakter siswa.

## **B. Saran Pemanfaatan Produk**

Berdasarkan simpulan yang diperoleh dari penelitian, maka saran yang diberikan untuk produk yaitu sebagai berikut.

1. Produk pengembangan *Computer Based Media (CBM)* “MATIKTOK” dengan model *guided discovery learning* berbasis pendidikan karakter pada mata pelajaran matematika SMP layak digunakan karena memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif. Oleh sebab itu, “MATIKTOK” dapat digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran di kelas maupun di luar kelas, secara individu maupun kelompok.
2. Produk pengembangan *Computer Based Media (CBM)* “MATIKTOK” dengan model *guided discovery learning* berbasis pendidikan karakter pada mata pelajaran matematika SMP dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan media pembelajaran baik mata pelajaran matematika dan mata pelajaran yang lain yang sesuai dengan Kurikulum 2013.
3. *Computer Based Media (CBM)* “MATIKTOK” dengan model *guided discovery learning* berbasis pendidikan karakter pada mata pelajaran matematika SMP dapat dijadikan sarana untuk melatih karakter siswa.
4. *Computer Based Media (CBM)* “MATIKTOK” dengan model *guided discovery learning* berbasis pendidikan karakter pada mata pelajaran matematika SMP masih perlu perbaikan dari segi langkah pembelajaran *guided discovery* dan masalah yang diberikan.

5. *Computer Based Media (CBM)* “MATIKTOK” dengan model *guided discovery learning* berbasis pendidikan karakter pada mata pelajaran matematika SMP sebaiknya dibuat secara *online* jadi ketika siswa belajar secara mandiri di rumah, tetap dapat dipantau oleh guru.
6. Materi yang dikembangkan dalam “MATIKTOK” hanya sebatas bangunan ruang sisi datar dan subjek penelitian hanya satu kelas dalam satu sekolah saja. Disarankan untuk dilakukan penelitian yang serupa untuk materi yang lebih luas dan populasi yang lebih besar.

### **C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

Kegiatan diseminasi dan pengembangan produk lebih lanjut yaitu sebagai berikut.

1. Produk pengembangan *Computer Based Media (CBM)* “MATIKTOK” dengan model *guided discovery learning* berbasis pendidikan karakter dari hasil penelitian diserahkan kepada pihak sekolah yang menjadi subjek penelitian.
2. Mempublikasikan hasil penelitian dan pengembangan pada seminar nasional maupun internasional.
3. Produk pengembangan *Computer Based Media (CBM)* “MATIKTOK” dengan model *guided discovery learning* berbasis pendidikan karakter pada mata pelajaran matematika SMP dipublikasikan pada *google drive*, dan *link google drive* nya dibagikan lewat blog, *broadcast* dan sosial media lainnya agar siswa yang ingin belajar menggunakan “MATIKTOK” dapat mengunduh file “MATIKTOK” dari *link google drive* tersebut.

4. Perlu pengembangan produk *Computer Based Media (CBM)* “MATIKTOK” dengan model *guided discovery learning* berbasis pendidikan karakter lebih lanjut untuk materi-materi yang lain dan mata pelajaran yang lain.