

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

1.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian pengembangan dan pembahasan tentang media pembelajaran berbasis *discovery learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. produk media pembelajaran matematika yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini merupakan hasil revisi dalam proses pengembangan sesuai dengan model ADDIE yang terdiri dari beberapa tahapan, yaitu *Analyze* (Analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi). Pada tahap *analyze* (analisis) dilakukan analisis kurikulum, memvalidasi kesenjangan kerja, menetapkan tujuan, analisis sumber daya yang tersedia dan rencana kerja, menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa. Pada tahap *design* peneliti merancang produk yang akan dikembangkan sesuai dengan apa yang dibutuhkan dengan mengadakan evaluasi formatif dan revisi desain. Pada tahap *development* dilakukan uji coba produk terhadap guru dan siswa dengan didapat hasil yang baik dan praktis. Pada tahap implementasi media dibelajarkan pada kelas yang sesungguhnya. Sebelum implementasi pembelajaran dimulai, terlebih dahulu dilakukan uji pre-test untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif awal siswa. Hasil pre-test akan dibandingkan dengan post-test. Siswa juga diberikan angket persepsi untuk mengetahui persepsi siswa terhadap produk media. Tahap evaluasi dilakukan disetiap tahap pengembangan yang disebut dengan evaluasi sumatif. Evaluasi dumatif

dilakukan dengan mengolah data yang diperoleh dari analisis dan uji coba yang mana hasilnya dapat digunakan sebagai ide untuk pengembangan selanjutnya.

2. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini termasuk dalam kategori kualitas media pembelajaran yang baik, karena media pembelajaran ini:
 - a. Memenuhi kriteria kevalidan yaitu berdasarkan hasil validasi dari ahli desain media dan ahli materi yang menyatakan media pembelajaran ini “valid” dan layak untuk diimplementasikan setelah dilakukan perbaikan sesuai saran validator.
 - b. Memenuhi kriteria kepraktisan, yaitu berdasarkan penilaian guru dan siswa, dimana guru menyatakan bahwa media pembelajaran ini dapat membuat siswa lebih aktif dalam belajar dikarenakan media ini mengajak siswa untuk belajar secara diskusi kelompok.
 - c. Memenuhi kriteria keefektifan, media ini dinyatakan efektif meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa, berdasarkan hasil analisis pre-test dan post-test dengan uji N-gain. Setelah dianalisis diperoleh skor 0,491 yaitu dalam kategori sedang sehingga media yang dikembangkan sudah efektif.

1.2 Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan yang telah dilakukan, maka saran peneliti untuk peneliti selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Memanfaatkan produk dengan menggunakannya dalam pembelajaran materi bangun ruang sisi datar kelas VIII, karena sudah diujikan dengan jelas bahwa

produk media pembelajaran berkualitas baik dan bermanfaat dalam proses pembelajaran.

2. Peneliti menyarankan untuk dilakukan pengembangan media pembelajaran berbasis *discovery learning* pada materi yang lain.
3. Peneliti juga menyarankan untuk dilakukan pengembangan media dengan menggunakan pendekatan pembelajaran yang berbeda, seperti, Problem Based Learning dan sebagainya.