

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Sesuai dengan rumusan masalah yang dipadukan dengan pemaparan hasil penelitian dan pengembangan analisis di atas maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran *Mind Mapping* Berbasis Aplikasi *Canva*, Model penelitian pengembangan yang digunakan adalah model Borg & Gall. Penelitian ini menggunakan tujuh tahapan sebagai berikut: 1) identifikasi masalah, 2) pengumpulan informasi, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, 7) revisi produk.
2. Kelayakan Media Pembelajaran *Mind Mapping* yang Telah Dikembangkan. Dari hasil perhitungan penilaian yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan guru mata pelajaran sejarah kebudayaan islam menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mendapat skor yang berada pada kategori “sangat valid”. Dikatakan demikian sebab pada tabel kriteria kelayakan sudah dijelaskan pada bab sebelumnya, skor pencapaian 90%, 95%, 97% termasuk dalam kriteria sangat valid atau dalam hal ini dapat dikatakan “sangat efektif” karena yang diperhitungkan adalah tingkat kelayakan media pembelajaran

mind mapping berbasis aplikasi *canva* untuk digunakan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Secara keseluruhan validasi yang dilakukan oleh ketiga validator memperoleh nilai kevalidan sebesar 94%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *mind mapping* berbasis aplikasi *canva* termasuk dalam kategori valid dan dapat digunakan.

3. Efektivitas Media Pembelajaran *Mind Mapping* yang Telah Dikembangkan untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa dilakukan dengan dua pengukuran penilaian dengan *pre-test* dan *post-test* sebelum dan sesudah melakukan pembelajaran menggunakan media *mind mapping* yang diukur dengan mencari nilai *gain* sebagai tolak ukur peningkatan prestasi belajar, serta capaian belajar siswa berdasarkan kriteria ketuntasan minimal. Berikut ini adalah hasil perhitungannya:

a. Nilai *gain* yang diperoleh adalah 0,84 dengan kriteria $N\text{-gain} > 0,71$.

Dengan demikian maka kategori peningkatan yang dicapai adalah tinggi.

b. Berdasarkan hasil *post-test* yang dilakukan, menunjukkan bahwa 100% siswa MTs Al-Khairiyah Pipitan memperoleh hasil di atas kriteria ketuntasan minimal. Dengan nilai tertingginya 100, dan nilai terendahnya 80, jika di rata-ratakan keseluruhannya adalah 90,

Dengan demikian, maka media pembelajaran yang dikembangkan mampu meningkatkan efektivitas belajar siswa.

B. Saran-Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka diajukan saran dari peneliti sebagai berikut:

1. Guru diharapkan mampu menjadikan media *mind mapping* berbasis aplikasi *canva* ini sebagai salah satu alternatif media pembelajaran agar siswa lebih semangat, tidak bosan, dan berpartisipasi aktif didalam kegiatan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam
2. Media pembelajaran *mind mapping* ini dapat dikembangkan lebih lanjut dalam proses pembelajaran yang melibatkan pendidik dan peserta didik. Pendidik diharapkan lebih kreatif dalam mengajar dengan memadukan beragam keterampilan dalam mengelola kegiatan pembelajaran, agar peserta didik lebih semangat dan lebih aktif, sehingga memperoleh hasil dan pengalaman belajar yang maksimal.
3. Dan alangkah lebih baiknya jika media *mind mapping* berbasis aplikasi *canva* ini di kembangkan untuk materi lain atau mata pelajaran lain sehingga dapat membantu para siswa untuk mengembangkan cara belajar menggunakan peta pikiran.