

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan sesuai dengan prosedur penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Prosedur pengembangan media pembelajaran *mind mapping* menggunakan metode penelitian 4-D (*Four D Models*) menurut Thiagarajan, dengan langkah-langkah yang dilaksanakan: 1) Pendefinisian (*define*) yang terdiri atas Analisis awal-akhir, Analisis Pembelajar, Analisis Konsep, Analisis Tugas dan Analisis Tujuan. 2) Tahap Perancangan (*design*) yang terdiri atas Memilih Topik Bahan Pelajaran, Menetapkan Kriteria, dan Membuat Desain Awal. 3) Tahap Pengembangan (*develop*) yang terdiri atas Tahap validasi, dan Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas. 4) Tahap Diseminasi (*diseminate*).
2. Media pembelajaran *mind mapping* yang dikembangkan pada penelitian ini dapat dikatakan layak karena nilai uji validitas dari keempat penilai memperoleh skor rata-rata lebih besar dari skor rata-rata minimal yaitu 4,2 dan tingkat kesepakatan antar setiap penilai mendapatkan skor lebih besar dari skor minimal yaitu 82%. Rincian hasil yang diperoleh sebagai berikut: pada tahap aspek isi, nilai rata-rata skor dari keempat validator adalah 4,7. Sesuai kriteria kelayakan produk, rata-rata skor termasuk

3. kategori valid, sehingga dapat digunakan tanpa perbaikan. Pada tahap aspek isi, nilai rata-rata skor dari keempat validator adalah 4,9. Sesuai kriteria kelayakan produk, rata-rata skor termasuk kategori valid, sehingga dapat digunakan tanpa perbaikan. Pada tahap aspek bahasa, nilai rata-rata skor dari keempat validator adalah 4,5. Sesuai kriteria kelayakan produk, rata-rata skor pada aspek ini termasuk kategori valid, sehingga dapat digunakan tanpa perbaikan. Pada tahap aspek instruksional, nilai rata-rata skor dari keempat validator adalah 4,6. Sesuai kriteria kelayakan produk, rata-rata skor pada aspek ini termasuk kategori valid, sehingga dapat digunakan tanpa perbaikan. Pada tahap aspek teknis, nilai rata-rata skor dari keempat validator adalah 4,9. Sesuai kriteria kelayakan produk, rata-rata skor pada aspek ini termasuk kategori valid, sehingga dapat digunakan tanpa perbaikan. Sedangkan hasil rekapitulasi secara keseluruhan aspek dari keempat validator memperoleh nilai rerata skor 4,7. Sesuai kriteria kelayakan produk, rata-rata skor secara keseluruhan aspek ini termasuk kategori valid. Tingkat kesepakatan antar setiap penilai mendapatkan skor 96%. Sesuai kriteria kelayakan produk, skor ini lebih besar dari skor minimal yaitu 82%, maka hal ini menunjukkan bahwa produk layak untuk digunakan.
1. Dalam penelitian ini peneliti hanya mengembangkan media pembelajaran untuk mengetahui proses penggunaannya dengan melihat peranan siswa

2. dalam proses pembelajaran. Ketercapaian tujuan menunjukkan presentasi tertinggi mencapai 95% termasuk klasifikasi sangat baik. Dari hasil angket diketahui bahwa 20 siswa yang menjawab baik ada 1 siswa dengan presentase 5%, yang menjawab sangat baik ada 19 siswa dengan presentase 95%. Dari data tersebut diinterpretasikan bahwa para siswa sangat baik atau sangat setuju dengan materi menentukan ide pokok paragraf mudah dipahami.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *mind mapping*, maka sebagai bentuk rekomendasi peneliti menyarankan kepada semua pihak yang terkait agar:

1. Bagi Pendidik
 - a. Dalam penyusunan media pembelajaran *mind mapping* disarankan agar guru memperhatikan kemampuan peserta didik.
 - b. Dalam penggunaan media pembelajaran *mind mapping* disarankan agar guru memberikan penjelasan dan arahan saat memberikan soal agar pesannya sampai pada peserta didik.
2. Bagi Sekolah

Pendidikan karakter dalam Kurikulum 2013 bertujuan untuk meningkatkan mutu proses dan hasil pendidikan, yang mengarah pada pembentukan budi pekerti dan akhlak mulia peserta didik secara utuh,

terpadu, dan seimbang, serta kreativitas dan peran siswa yang lebih aktif sesuai dengan standar kompetensi lulusan pada setiap satuan pendidikan. Maka dari itu dibutuhkan bahan ajar yang dapat membantu mengarah pada pembentukan akhlak mulia sesuai tujuan Kurikulum 2013.

3. Bagi Pengembang Produk Pembelajaran

Pengembangan produk pembelajaran khususnya media pembelajaran *mind mapping* hendaknya disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

4. Bagi Pengembang lebih lanjut

- a. Hendaknya dilengkapi dengan gambar yang menarik dan sesuai dengan materi.
- b. Bagi pengembang selanjutnya diharapkan dapat menguji efektivitas media pembelajaran *mind mapping* lebih dalam melalui evaluasi hasil belajar yang terjadi pada peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran ini agar hasil penelitian dan pengembangan lebih akurat.

