

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Kesimpulan pada penelitian ini didasari dengan temuan-temuan dari data hasil penelitian, sistematika sajiannya dilakukan dengan memperhatikan tujuan penelitian yang telah dirumuskan. Adapun kesimpulan antara lain:

1. Pengembangan buku saku digital berbasis *mind mapping* materi gotong royong dikembangkan berdasarkan atas hasil analisis kebutuhan guru dan siswa. Kemudian buku saku digital berbasis *mind mapping* didesain dan dikembangkan. Setelah itu buku saku digital berbasis *mind mapping* divalidasi oleh para ahli, selanjutnya buku saku digital mendapat masukan dari semua ahli dan kemudian dilakukan perbaikan terhadap buku saku digital berbasis *mind mapping*. Setelah dilakukan perbaikan, maka buku saku digital tersebut sudah dinyatakan layak untuk digunakan dikelas IV SD Swasta Sabilina.
2. Untuk mengetahui kepraktisan produk yang dikembangkan, dilakukan uji coba kepada siswa serta guru. Hasil uji coba kepada 6 orang siswa untuk kelompok kecil dan 30 orang siswa untuk kelompok besar dan didapat reratanya 92% untuk kelompok kecil, 92% untuk kelompok besar dan guru 92% dengan capaian sangat praktis, sehingga dikalkulasikan 92,6% capaian sangat praktis dan ketika dilakukan uji coba penggunaan kepada guru, guru begitu antusias dan semangat menerapkan terlihat dari ketika media ini diimplementasikan, guru tidak perlu memerlukan waktu lama untuk bisa memaparkan dan memberikan penjelasan kepada siswa karena

media ini begitu menarik dengan tampilan unik yang membuat guru semangat ketika memaparkan nya. Sehingga di konklusikan selaras hasil persentase dan pengalaman penggunaan media pembelajaran Buku saku digital berbasis *mind mapping* yang dikembangkan sangat praktis untuk dipakai.

3. Untuk mengetahui keefektifan produk yang dikembangkan dilakukan pre-test dan post-test kepada siswa dengan materi gotong royong dengan media pembelajaran buku saku digital berbasis *mind mapping*, kemudian dilakukan uji gain dan hasilnya didapat nilai 0,53 kategori sedang untuk kelompok kecil dan 0,71 kategori tinggi untuk kelompok besar. Walaupun demikian, hasil uji tersebut menunjukkan terdapat perbedaan dari sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran buku saku digital berbasis *mind mapping* terlihat hasil pre-test 59 dan post-test 77 untuk kelompok kecil sedangkan pre-test 59 dan post-test 88 untuk kelompok besar. Sehingga dikonklusikan media pembelajaran buku saku digital berbasis *mind mapping* memiliki tingkat keefektifan yang tinggi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

5.2. Implikasi

Sesuai kesimpulan dan temuan pada penelitian pengembangan buku saku digital berbasis *mind mapping* dan hal ini terobosan baru dalam membantu proses pembelajaran. Media pembelajaran buku saku digital berbasis *mind mapping* layak, praktis dan efektif dipakai saat belajar, Buku saku digital berbasis *mind mapping* merupakan inovasi dalam media pembelajaran yang menggabungkan portabilitas dan aksesibilitas buku saku digital dengan efektivitas visual dan

strukturisasi dari *mind mapping*. *Mind mapping* membantu dalam menyusun informasi secara visual sehingga lebih mudah dipahami dan diingat. Adapun implikasi yang dimaksud sebagai berikut:

1. Media pembelajaran buku saku digital berbasis *mind mapping* materi gotong royong dalam proses mengajar bagi guru, memberikan kemudahan dan berdampak efektif pada proses belajar serta menaikkan hasil belajar siswa.
2. Buku saku digital berbasis *mind mapping* memungkinkan siswa untuk membuat dan menyesuaikan peta pikiran mereka sendiri sesuai dengan gaya belajar dan kebutuhan individu. Ini memungkinkan pengalaman belajar yang lebih personal dan relevan, meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa.
3. *Mind mapping* membantu dalam visualisasi konsep dan hubungan antar konsep, yang dapat memperkuat pemahaman siswa. Siswa cenderung lebih mudah mengingat dan memahami materi pelajaran karena informasi disajikan dalam format yang terstruktur dan visual.
4. Media pembelajaran buku saku digital berbasis *mind mapping* bisa mendukung pengembangan perangkat pembelajaran bagi sekolah dan dinas pendidikan, sebab media ini sebuah terobosan baru dalam pemanfaatan teknologi digital

5.3. Saran

1. Kepala sekolah bisa membantu mendukung dengan memberikan berbagai perangkat pembelajaran terutama pada penggunaan media pembelajaran digital sebagai sarana pengembangan dan penggunaan media pembelajaran

interaktif dalam membantu kelancaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Guru dapat menggunakan media pembelajaran dan mengembangkannya dalam membuat media pembelajaran interaktif, agar bisa mengikuti perkembangan teknologi terkhususnya dalam mendesain media pembelajaran interaktif yang bisa membantu pelaksanaan pembelajaran yang aktif.
3. Dinas Pendidikan Kabupaten Deli Serdang diharapkan dapat memfasilitasi sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran berbasis digital guna mendukung pembelajaran abad ke-21.
4. Siswa yang memiliki ponsel diharapkan mengunduh media pembelajaran buku saku digital berbasis mind mapping ini dapat memudahkan siswa untuk mengulangi dimana saja tanpa halangan waktu, sehingga materi pada media pembelajaran buku saku digital berbasis *mind mapping* bisa di ulang.
5. Peneliti lainnya diharapkan dapat memperluas uji coba penggunaan media pembelajaran buku saku digital berbasis *mind mapping* dengan memperhatikan karakteristik sekolah dan siswa