

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan dan dilihat dari rumusan, tujuan, hasil, dan pembahasan penelitian pengembangan mind mapping elektronik berbantuan aplikasi canva pada mata pelajaran sejarah hindu budha di Indonesia di SMA Swasta Pencawan yang telah disebutkan sebelumnya dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media pembelajaran sejarah mind mapping elektronik berbantuan aplikasi canva memakai model pengembangan borg and gall yang sudah dimodifikasi oleh sugiyono. Dari kesepuluh tahap yang sudah dikemukakan peneliti hanya menggunakan tujuh saja karena keterbatasan waktu yang dimiliki oleh peneliti. Adapun tahapan tahapannya adalah sebagai berikut. Tahap pertama adalah dengan menemukan potensi masalah untuk diteliti setelah menemukan masalah yang dilakukan peneliti adalah melakukan pengumpulan data berupa gambar atau foto, berbagai bentuk font, gif, dan backsound untuk menjadi music latar pada media pembelajaran mind mapping. Tahapan selanjutnya adalah merancang produk dengan bantuan aplikasi canva. Setelah selesai tahapannya selanjutnya media pembelajaran yang sudah dipersiapkan akan diberikan kepada validator media dan materi

untuk divalidasi. Hal ini berfungsi untuk mengetahui dan memahami akan kelebihan dan kekurangan yang dimiliki oleh media pembelajaran sejarah yang sudah dipersiapkan. Selanjutnya peneliti akan mendapatkan masukan dan saran dari ahli media dan materi. Selanjutnya peneliti akan melakukan revisi produk sesuai dengan arahan ahli media dan produk. Setelah produk di revisi maka artinya produk tersebut dapat di uji cobakan kepada siswa siswi di sekolah SMA Swasta Pencawan

2. Kelayakan media pembelajaran sejarah mind mapping elektronik berbantuan aplikasi canva yang telah dikembangkan dapat dilihat dari berbagai aspek yaitu aspek penilaian ahli media, aspek penilaian ahli materi, dan respon siswa yang bisa dilihat dari saat dilakukan uji kelayakan produk kepada siswa. Hasil validasi materi dari validator materi mendapatkan persentase nilai sebesar 98% (Sangat Valid). Dan Hasil validasi media dari validator media mendapatkan persentase nilai dari ahli media sebesar 97% (Sangat Valid). Lalu ada juga uji coba produk pada siswa dengan melakukan penilaian dari beberapa aspek yaitu aspek penyajian materi mendapatkan nilai sebesar 92,3% dengan kategori “Sangat Layak”, aspek tampilan mendapatkan persentase nilai 93,5% dengan kategori “Sangat Layak”, aspek audio/suara mendapatkan nilai persentase sebesar 91% dengan kategori “Sangat Layak”, aspek kebahasaan

mendapatkan persentase nilai sebesar 93,3% dengan kategori “Sangat Layak”, aspek manfaat mendapatkan nilai sebesar 92,6% dengan kategori “Sangat Layak”, adapun persentase rata rata yang didapatkan adalah sebesar 92,6%. Berdasarkan hasil uji coba produk, hasil validasi dari ahli media, hasil validasi dari ahli materi, media pembelajaran sejarah mind mapping elektronik berbantuan aplikasi canva yang sudah dikembangkan peneliti layak digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan serta kesimpulan, saran dari peniliti antara lain adalah:

1. Pada kegiatan belajar mengajar di sekolah diharapkan agar memiliki media pembelajaran sejarah yang dapat menjadi alat bantu penyampaian materi dari guru kepada murid. Sehingga harapannya agar murid dapat lebih mudah memahami serta aktif dalam kegiatan belajar mengajar agar terciptanya komunikasi dua arah antar guru dan murid
2. Pengembangan media pembelajaran sejarah mind mapping elektronik dapat digunakan dalam materi lainnya tidak hanya materi masuknya hindu budha