

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat diperoleh simpulan sebagai berikut.

1. Proses pengembangan produk menggunakan modifikasi tahapan penelitian Research and Development (R&D) Borg and Gall yang dimulai dengan potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi produk, dan uji coba produk, guna mengembangkan bahan ajar berbasis buku saku berbasis *mind mapping* untuk pembelajaran teks negosiasi kelas X. Identifikasi potensi dan masalah terkait sekolah dilakukan wawancara dan observasi langsung di SMA Negeri 10 Medan. Observasi langsung dilakukan dengan melihat kondisi pemanfaatan bahan ajar yang masih kurang memadai baik dari segi jumlah maupun kebutuhan bahan ajar interaktif. Sehingga, produk bahan ajar berukuran saku berbasis *mind mapping* berpotensi menghasilkan produk bahan ajar interaktif. Selain itu, hasil angket kebutuhan siswa dijadikan dasar untuk tahap pengumpulan data. Menurut temuan angket kebutuhan, siswa memerlukan bahan ajar siswa interaktif selain buku cetak. Informasi yang telah dikumpulkan akan digunakan dalam perencanaan produk untuk memenuhi kebutuhan siswa. Desain produk kemudian akan dijadikan produk buku saku berbasis *mind mapping*. Setelah produk melalui tahapan desain produk, ahli materi dan media akan memvalidasi produk tersebut. Ahli materi memberikan skor

84% yang dinilai “sangat baik”, dan ahli desain memberikan skor 88% yang dinilai “sangat baik”. Tahap selanjutnya adalah revisi desain, yaitu tahap perbaikan produk berdasarkan saran dari ahli desain dan validasi bahan. Uji coba produk adalah langkah terakhir. Bahan ajar yang dikembangkan akan direpson oleh guru dan siswa dalam tahap uji coba. Hasil uji coba guru memperoleh 93% dan rata-rata nilai ujicoba siswa adalah 86%, keduanya masuk dalam kategori “sangat baik” dan layak digunakan di sekolah. Total hasil akhir kelayakan adalah 87,7% dalam klasifikasi "sangat baik".

2. Kelayakan produk memperoleh hasil validasi materi sebanyak 84% ,validasi ahli desain memperoleh skor sebanyak 88% , uji coba respon guru 93%, dan uji coba respon siswa 86%. Berdasarkan skor-skor tersebut termasuk ke dalam interval 81-100 dengan kategori “sangat baik”. Maka dari itu, produk bahan ajar buku saku berbasis *mind mapping* pada pembelajaran teks negosiasi layak digunakan sebagai bahan ajar interaktif untuk siswa kelas X.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian terhadap produk yang telah dikembangkan memperoleh beberapa saran seperti yang diuraikan berikut..

1. Pengembangan bahan ajar yang dilakukan bisa dijadikan salah satu bahan ajar penunjang bagi guru bahasa Indonesia kelas X, khususnya pada pembelajaran teks negosiasi.

2. Bahan ajar yang dikembangkan bisa membantu siswa untuk lebih memahami pembelajaran teks negosiasi.
3. Penelitian pengembangan ini bisa ditindaklanjuti untuk melakukan penelitian selanjutnya menjadi penelitian yang lebih baik lagi.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY