

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian dan pengembangan yang telah selesai dilakukan adalah sebagaimana berikut ini:

1. Proses pengembangan media *mind mapping* berbantuan aplikasi *visme* untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti materi perilaku terpuji di SMPN 1 Sekar Bojonegoro terdiri pengumpulan data, desain produk, validasi produk dan materi. Hasil produk berupa media pembelajaran *mind mapping* berbantuan aplikasi *visme* dengan url: <https://my.visme.co/view/dm04n9og-bahan-ajar-media-visme-7-smp-widya-riski-nur-hidayah>. Produk dinilai dari aspek perangkat lunak, aspek media pembelajaran dan aspek visual. Media pembelajaran memuat mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti materi perilaku terpuji, yaitu: (*Tawadu*, Taat, *Qana'ah*, dan Sabar). Dalam pengembangan ini peneliti mengembangkan mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti, materi perilaku terpuji, fase D.
2. Produk penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media *mind mapping* berbantuan aplikasi *visme* untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas VII SMPN 1 Sekar Bojonegoro.

Penelitian ini penting dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat SMP dan memperkenalkan teknologi pembelajaran yang inovatif dan efektif.

Penelitian pengembangan ini mengacu pada model pengembangan yang dibatasi pada beberapa tahapan saja.

Tahap-tahap tersebut meliputi:

- a. Tahap pengumpulan informasi: tinjauan standar isi sesuai dengan capaian pembelajaran.
- b. Tahap perencanaan: pembuatan instrumen penelitian yang kriterianya penilaian media *mind mapping* berbantuan aplikasi *visme*. Lembar validasi ahli materi mencakup: penilaian berdasarkan aspek materi, dan keabsahan, sedangkan ahli media memberikan penilaian aspek pemrograman, visual dan tampilan media.
- c. tahap pengembangan produk yakni: pembuatan *mind mapping*, membuka situs *visme.com* melalui *log in* dan daftar sebagai pengguna baru di situs tersebut, pilih desain template yang di inginkan, dan mulai membuat *project* dan otomatis *project* yang sudah di desain (coba) otomatis sudah tersimpan, dan setelah pembuatan desain *project* berhasil, kemudian *copy*

link jika kita ingin membagikan desain yang sudah dibuat.

Adapun teknik pengumpulan data yang telah digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- a. Observasi
- b. Wawancara
- c. Angket
- d. Dokumentasi

3. Peningkatan motivasi belajar siswa setelah diterapkannya penelitian pengembangan media *mind mapping* berbantuan aplikasi *visme* yang dikembangkan dinilai guru mata pelajaran PAI dan budi pekerti mendapatkan kategori 90%, untuk ahli media mendapatkan kategori sangat valid dengan presentase 87,5% sedangkan hasil validasi ahli materi mendapatkan kategori sangat valid 100%, sedangkan respon peserta didik terhadap petunjuk pengembangan media *mind mapping* berbantuan aplikasi *visme* menunjukkan kategori valid (baik) dengan presentase rata-rata 78,9%. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa media *mind mapping* berbantuan aplikasi *visme* layak digunakan dalam pelaksanaan praktikum pembelajaran dan perlu ditindaklanjuti melalui penerapan di kelas untuk mengetahui keefektifan produk dalam pembelajaran.

B. Saran pemanfaatan, diseminasi, dan pengembangan produk lebih lanjut

Penelitian ini masih memiliki banyak kekurangan dan masih banyak hal-hal yang perlu dikaji dan dikembangkan kembali. Peneliti memiliki saran untuk penelitian dan pengembangan untuk kedepannya antara lain:

1. Bagi guru

Guru dapat menggunakan media pembelajaran *mind mapping* berbantuan aplikasi *visme* ini sebagai alternatif media pembelajaran untuk siswa supaya nantinya bisa mengatasi kesulitan dalam penyampaian materi yang banyak dengan batas waktu terbatas, sehingga siswa dapat belajar secara mandiri di luar kelas.

2. Bagi siswa

Siswa dapat memanfaatkan media pembelajaran *mind mapping* berbantuan aplikasi *visme* ini untuk mempelajari materi pembelajaran.

3. Bagi Madrasah

Madrasah dapat mengoptimalkan sarana dan prasarana komputer yang terkoneksi internet agar dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar.

4. Bagi peneliti lain dapat melakukan pengembangan media *mind*

mapping dengan berbantuan aplikasi *visme* dengan

menggunakan fasilitas yang sudah tersedia dan disajikan dengan variasi yang lebih menarik lagi.

