

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil pengembangan produk media pembelajaran interaktif *mind mapping* dengan fitur *hyperlink* berbasis aplikasi Canva pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam menunjukkan bahwa peneliti telah mengembangkan media pembelajaran interaktif tersebut dengan bantuan fitur *hyperlink* pada Aplikasi Canva untuk menguji kelayakan baik dari segi materi, desain, maupun keterbacaan. Berikut ini kesimpulannya:

1. Hasil penelitian dan pengembangan produk media pembelajaran ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif *mind mapping* dengan fitur *hyperlink* berbasis aplikasi Canva pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam materi indahnnya beragama secara moderat. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model *Four-D* (4D) yang terdiri dari empat tahap: Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*), dan Penyebaran (*Disseminate*).
2. Hasil validasi kelayakan materi yang dilakukan validator ahli materi terhadap produk pengembangan media pembelajaran interaktif *mind mapping* dengan fitur *hyperlink* berbasis aplikasi Canva pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam tersebut menunjukkan bahwa aspek kelayakan materi memperoleh skor presentase sebesar 83,3% dengan kriteria sangat layak. Hasil validasi kelayakan desain memperoleh skor presentase sebesar 95,8% dengan kriteria sangat layak. Hasil validasi

kelayakan keterbacaan oleh validator ahli media, guru PAI yaitu Drs. Moh. Miftahul Huda, dan siswa kelas 8 D memperoleh skor presentase dengan rata-rata sebesar 94% dengan kriteria sangat layak. Hasil validasi kelayakan kepraktisan oleh guru PAI yaitu Drs. Moh. Miftahul Huda, dan siswa kelas 8 D memperoleh skor presentase dengan rata-rata sebesar 90,8% dengan kriteria sangat layak. Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif *mind mapping* dengan fitur *hyperlink* berbasis aplikasi Canva pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam sangat layak baik dari segi materi, desain, keterbacaan, dan kepraktisan.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Beberapa saran pemanfaatan, diseminasi, dan pengembangan produk lebih lanjut yang peneliti sarankan berdasarkan pengembangan produk media pembelajaran interaktif *mind mapping* dengan fitur *hyperlink* berbasis aplikasi Canva pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi indahnya beragama secara moderat berikut sebagai berikut:

1. Saran pemanfaatan untuk guru, yaitu dengan terus mencari cara baru untuk meningkatkan pembelajaran di kelas, salah satunya adalah mengembangkan media pengembangan agar tercipta pembelajaran dengan efektif dan efisien serta menyenangkan bagi siswa.
2. Saran pemanfaatan untuk peneliti berikutnya yaitu diusahakan untuk memberikan keterampilan tambahan kepada siswa bagi peneliti yang akan melanjutkan penelitian tentang cara membuat media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva. Semoga penelitian pengembangan ini dapat

memberikan kontribusi yang berkelanjutan untuk perbaikan pendidikan melalui produk media pembelajaran interaktifnya, berkat pendekatan ilmiah dan komitmennya terhadap prinsip-prinsip inovasi.

3. Diseminasi penelitian produk pengembangan produk media pembelajaran interaktif *mind mapping* dengan fitur *hyperlink* berbasis aplikasi Canva pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam hanya dilakukan kepada pada kelas 8 D SMPN 4 Bojonegoro. Oleh karena itu, pada penelitian berikutnya diharapkan mengambil tindakan untuk mendukung produk diseminasi secara lebih luas daripada hanya di satu kelas, bisa dilakukan menyeluruh untuk setiap kelas 8. Selain itu, peneliti berikutnya dapat secara aktif mempresentasikan hasil penelitian mereka di berbagai forum akademik, termasuk konferensi akademik nasional maupun internasional.
4. Pengembangan lebih lanjut mengenai produk media pembelajaran interaktif *mind mapping* dengan fitur *hyperlink* berbasis aplikasi Canva pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam diharapkan pada penelitian berikutnya mampu secara aktif mengumpulkan umpan balik dari pengguna produknya untuk memperbaiki fitur yang ada dan meningkatkan kualitas produk secara keseluruhan. Selain itu, bisa juga bekerja sama dengan para ahli desain grafis untuk meningkatkan aspek visual dan estetika produk.