

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah *e-book* interaktif berbasis *mind mapping*. Pengembangan *e-book* interaktif berbasis *mind mapping* ini telah mengalami beberapa tahap pengujian yang melibatkan 2 orang ahli, yaitu 1 orang ahli media dan 1 orang ahli materi. Hasil pengujian dari ahli media dan ahli materi kemudian diolah dan dilakukan perbaikan sesuai dengan saran dan masukan yang diterima. Setelah perbaikan, dilakukan pengujian kembali hingga produk dinyatakan valid atau layak untuk diuji cobakan kepada peserta didik.

Produk yang sudah dinyatakan valid oleh validator bisa diuji cobakan kepada peserta didik untuk mengetahui kepraktisan dari produk yang dikembangkan. Uji coba produk dilakukan kepada 19 peserta didik kelas X di MA Muhammadiyah Metro sebagai kelompok kecil. Hasil rekapitulasi angket tersebut menunjukkan bahwa respon peserta didik terhadap *e-book* interaktif berbasis *mind mapping* sangat baik.

Mengenai hasil rekapitulasi yang telah dilakukan, pengembangan *e-book* interaktif berbasis *mind mapping* dinyatakan sudah valid atau layak dan praktis untuk digunakan. Produk valid didapat dari hasil angket para ahli. Validator ahli media oleh Bapak Desi budiono, S.Pd., M.Pd dengan presentase pada tahap awal sebesar 77% dengan kriteria “kuat”, dan tahap akhir sebesar 81% dengan kriteria “sangat kuat”. Hasil validasi ahli materi oleh Ibu Nuraini, S.Pd dengan presentase pada tahap awal sebesar 81% dengan kriteria “sangat kuat”. Produk praktis diperoleh dari hasil angket peserta didik yang terdiri dari 19 orang dengan hasil akhir presentase sebesar 94% yang terdiri dari 15 aspek pertanyaan. Hasil analisis pengujian ahli media, ahli materi dan hasil rekapitulasi respon peserta didik dapat disimpulkan bahwa *e-book* interaktif berbasis *mind mapping* yang dikembangkan oleh peneliti layak digunakan, namun revisi para ahli tetap peneliti lakukan sesuai dengan saran dan masukan yang telah diberikan oleh para ahli. Perbaikan ini dilakukan agar *e-book* interaktif berbasis *mind mapping* lebih baik dan lebih layak untuk kedepannya.

Berdasarkan tahapan-tahapan yang dilakukan oleh peneliti, maka diketahui kelebihan dan kekurangan dari *e-book* interaktif berbasis *mind mapping*. Kelebihan dan kekurangan dari produk ini adalah sebagai berikut:

1. Kelebihan e-book interaktif berbasis *mind mapping*:

- a. Mempermudah peserta didik dalam memahami materi kegiatan ekonomi karena *e-book* interaktif berbasis *mind mapping* dikemas dengan menarik dan praktis.
- b. *E-book* ini dipadukan dengan *mind mapping* sehingga para peserta didik menjadi lebih mudah memahami materi dan tidak mudah bosan dalam pembelajaran.
- c. Para peserta didik dapat berinteraksi aktif antara peserta didik dengan sumber belajar yang mereka pakai.
- d. Pada *e-book* interaktif berbasis *mind mapping* terdapat video pembelajaran sehingga konsep materi dapat lebih mudah difahami lagi dan tentunya menarik untuk dipelajari peserta didik.
- e. Dilengkapi dengan soal evaluasi yang dibuat interaktif agar peserta didik dapat mengerjakan langsung di dalam *e-book* dan dapat melihat apakah jawaban peserta didik benar atau salah.
- f. *E-book* interaktif berbasis *mind mapping* dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi.
- g. *E-book* interaktif berbasis *mind mapping* dapat membantu peserta didik untuk menggunakan media pembelajaran yang lebih praktis dibandingkan dengan buku paket.
- h. *E-book* interaktif berbasis *mind mapping* dapat digunakan peserta didik dalam belajar secara mandiri, karena didalam media pembelajaran tersebut sudah terdapat petunjuk penggunaan sehingga peserta didik akan lebih mudah dalam mempelajari materi secara mandiri walau tanpa pendampingan dari guru.

2. Kekurangan media pembelajaran e-book interaktif berbasis *mind mapping*

- a. *E-book* interaktif berbasis *mind mapping* hanya menyajikan materi kegiatan ekonomi.
- b. *E-book* interaktif berbasis *mind mapping* hanya dikembangkan untuk kelas X saja.
- c. Bila jaringan internet terbatas maka akan sulit untuk mengakses dan memanfaatkan media *e-book*.

- d. Dibandingkan buku cetak, media *e-book* interaktif berbasis *mind mapping* dapat membuat mata lebih cepat lelah karna menggunakan perangkat elektronik dapat membuat mata kelelahan lebih cepat.

B. Saran

1. Pemanfaatan

a. Bagi Peserta Didik

E-book interaktif berbasis *mind mapping* sebagai media pembelajaran dapat dimanfaatkan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran dan diharapkan dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran serta menambah pengetahuan tentang materi kegiatan ekonomi.

b. Bagi Guru

E-book interaktif berbasis *mind mapping* diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik serta diharapkan dapat mengembangkan secara berkelanjutan dengan menggunakan materi lainnya.

c. Bagi Peneliti

Media ini dapat dijadikan salah satu sumber referensi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

2. Pengembangan

Pengembangan *e-book* interaktif berbasis *mind mapping* ini masih terbatas pada satu materi saja, yaitu materi kegiatan ekonomi dan hanya melalui tahap uji validasi dan uji kepraktisan produk. Oleh karena itu diperlukan pengembangan *e-book* interaktif berbasis *mind mapping* lebih lanjut dan lebih baik yaitu bukan hanya dengan satu materi saja namun pada materi lain pada mata pelajaran ekonomi dengan menambahkan model pembelajaran yang lain agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga meningkatkan minat belajar peserta didik dan proses pembelajaran akan maksimal sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.