

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### 1.1 Simpulan

Hasil dari pengembangan media E-Mindmap yang menggunakan Aplikasi Xmind untuk meningkatkan kemampuan kreatif siswa kelas X SMA Negeri 11 Muaro Jambi dalam belajar sejarah. telah dikembangkan dan dirancang menggunakan Aplikasi Xmind. Hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa langkah pertama adalah mendownload atau login ke Xmind Try Online dengan alamat email untuk mengembangkan media pembelajaran e-mindmap. Pastikan semua ornamen yang memiliki gambar, ikon, grafis, dan elemen lainnya yang dianggap penting siap digunakan selama proses pembuatan *e-mindmap* pada aplikasi *Xmind*. Setelah mendesain di Aplikasi Xmind. Selanjutnya export hasil desain tersebut bisa melalui pdf dan jpeg atau melalui fitur berbagi online berupa link.

Validasi materi dan media, serta uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Peneliti menggunakan Uji T dengan *Uji Independent Sample T-Test* pada kelas eksperimen dan kontrol untuk mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan. Diperoleh hasil  $\text{sig } 0,000 < 0,05$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *e-mindmap* berbasis Aplikasi *Xmind* untuk meningkatkan kemampuan kreativitas belajar sejarah siswa kelas X SMA Negeri 11 Muaro Jambi efektif untuk digunakan.

## 1.2 Implikasi

Hasil penelitian dan pengembangan e-mindmap berbasis Aplikasi Xmind untuk meningkatkan kreativitas belajar sejarah siswa kelas X SMA Negeri 11 Muaro Jambi, dapat dikemukakan implikasi secara teoritis dan praktis yaitu sebagai berikut:

### 1.2.1 Implikasi Teoritis

Hasil penelitian menunjukkan bahwa menggunakan *e-mindmap* berbasis aplikasi *Xmind* dalam pembelajaran sejarah dapat menarik perhatian dan kemampuan kreativitas belajar siswa.

### 1.2.2 Implikasi Praktis

Hasil penelitian menunjukkan bahwa untuk meningkatkan kreativitas belajar sejarah siswa kelas X di SMA Negeri 11 Muaro Jambi, seorang guru dapat menggunakan media *e-mindmap* yang dibuat menggunakan Aplikasi *Xmind* sebagai inovasi baru. Dengan menggunakan media ini, guru dapat menarik perhatian siswa saat mengajar sejarah.

## 1.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, bahwa ada banyak hal yang dapat dilakukan untuk membantu guru, peserta didik, sekolah, dan peneliti. Berikut adalah beberapa saran yang ingin disampaikan penulis:

### 1. Bagi Guru

Media pembelajaran *e-mindmap* yang dibuat menggunakan aplikasi *Xmind* ini dapat digunakan sebagai acuan dan sumber referensi dalam proses

penggunaan media untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar. Media ini dapat disesuaikan dengan zaman.

## **2. Bagi Peserta Didik**

Sangat penting bagi peserta didik untuk memperbaiki cara mereka belajar dan memanfaatkan teknologi canggih. Teknologi ini harus membantu siswa belajar lebih banyak secara mandiri dan membuat pembelajaran lebih mudah dipahami. Sehingga pembelajaran yang monoton bukan lagi menjadi hambatan untuk mendapatkan materi pembelajaran yang menarik.

## **3. Bagi Sekolah**

Bagi pihak sekolah agar dapat meningkatkan kualitas dan juga semangat pada guru maupun siswa dalam melakukan proses pembelajaran, sehingga memiliki inovasi terbaru dan dapat melatih kreativitas guru dalam mempersiapkan dan melakukan pengembangan media pembelajaran.

## **4. Bagi Peneliti**

Proses pembuatan, penggunaan media pembelajaran e-mindmap berbasis aplikasi Xmind termasuk kategori yang termasuk mudah karena fitur pengeditan aplikasi yang sangat lengkap dan proses desain. Proses pembuatan tidak membutuhkan banyak waktu, hanya saja pembuatan naskah atau skrip membutuhkan waktu untuk mendapatkan ide selama proses desain.