

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *XMIND*  
MATERI PENYEBARAN AGAMA ISLAM DI KOTA  
PANGKALAN BALAI KABUPATEN BANYUASIN KELAS X  
MAN 1 BANYUASIN**

**SKRIPSI**

Oleh

**Hujatul Islamia**

**06041282025015**

**Program Studi Pendidikan Sejarah**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN XMIND  
MATERI PENYEBARAN AGAMA ISLAM DI KOTA  
PANGKALAN BALAI KABUPATEN BANYUASIN KELAS X  
MAN 1 BANYUASIN**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Hujatul Islamia**

**NIM: 06041282025015**

**Program Studi Pendidikan Sejarah**

**Disetujui**

**Pembimbing,**



**Dr. Hudaidah, M. Pd**

**NIP. 197608202002122001**

**Disahkan,**

**a.n Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**Universitas Sriwijaya**

**Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



**Dr. Hudaidah, M.Pd.**

**NIP. 197608202002122001**



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN XMINO  
MATERI PENYEBARAN AGAMA ISLAM DI KOTA  
PANGKALAN BALAI KABUPATEN BANYUASIN KELAS X  
MAN 1 BANYUASIN**

**SKRIPSI**

Oleh

**Hujatul Islamia**

**NIM: 06041282025015**

**Program Studi Pendidikan Sejarah**

**Mengesahkan :**

**Pembimbing,**



**Dr. Hudaidah, M. Pd.**

**NIP. 197608202002122001**

**Mengetahui:**

**Ketua Jurusan,  
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial,**



**Dr. Hudaidah, M.Pd.  
NIP. 197608202002122001**

**Koordinator Program Studi  
Pendidikan Sejarah,**



**Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.  
NIP. 199202292019031013**



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN XMIND  
MATERI PENYEBARAN AGAMA ISLAM DI KOTA  
PANGKALAN BALAI KABUPATEN BANYUASIN KELAS X  
MAN 1 BANYUASIN**

**SKRIPSI**

Oleh

**Hujatul Islamia**

**NIM: 06041282025015**

**Program Studi Pendidikan Sejarah**

**Telah diujikan dan lulus pada:**

Hari : Kamis

Tanggal : 16 Mei 2024

**TIM PENGUJI**

1. Ketua : Dr. Hudaidah, M. Pd.
2. Anggota : Dr. Syarifuddin, M. Pd.



---

---

**Palembang, 17 Mei 2024  
Mengetahui,  
Koordinator Program Studi  
Pendidikan Sejarah**



**Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.  
NIP. 199202292019031013**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *XMIND*  
MATERI PENYEBARAN AGAMA ISLAM DI KOTA  
PANGKALAN BALAI KABUPATEN BANYUASIN KELAS X  
MAN 1 BANYUASIN**

**SKRIPSI**

**Oleh :**

**Hujatul Islamia**

**06041282025015**

**Program Studi Pendidikan Sejarah**

**Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Program Sarjana**

**Pembimbing**



**Dr. Hudaidah, M.Pd**

**NIP.197608202002122001**

**Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah**



**Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd**

**NIP. 199202292019031013**

**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hujatul Islamia

NIM : 06041282025015

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Xmind* Materi Penyebaran Agama Islam di Kota Pangkalan Balai Kabupaten Banyuasin” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, 8 Mei 2024

Yang membuat pernyataan



Hujatul Islamia

NIM. 06041282025020

### PRAKATA


Alhamdulillah puji syukur selalu terpanjatkan atas ke hadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang senantiasa memberikan rahmat dan petunjuk-Nya kepada kita semua. Penulis dengan semangat dan bangga mempersembahkan skripsinya yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Xmind* Materi Penyebaran Agama Islam di Kota Pangkalan Balai Kabupaten Banyuasin". Skripsi ini disusun sebagai syarat memperoleh gelar sarjana Strata-I pada Program Studi Pendidikan Sejarah, Jurusan PIPS, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd sebagai Pembimbing, yang telah banyak memberikan motivasi, masukan serta nasehat yang sangat berharga selama penulisan skripsi ini. Terima kasih juga disampaikan kepada Dekan FKIP UNSRI, Bapak Dr. Hartono, M.A., Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd selaku ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, serta Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah, Bapak Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd karena telah membantu dalam memberikan kemudahan dan kelancaran dalam pengurusan administrasi untuk skripsi ini.

Terakhir, penulis menyampaikan terima kasih kepada para validator dan MAN 1 Banyuasin yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian guna mendapatkan data yang valid. Semoga Skripsi ini dapat memberikan kontribusi yang nyata bagi kemajuan pendidikan di Indonesia.

Indralaya, Mei 2024

Penulis

  
Hujatul Islamia

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

### **Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh**

Dengan mengucapkan Alhamdulillahirobbil'alamiin terima kasih kepada Allah SWT atas segala kuasa-Mu, sebuah rasa syukur yang tidak bisa diungkapkan melalui kata-kata atas perjuangan yang telah dilewati penulis selama proses untuk mendapatkan gelar sarjana ini. Dengan rasa bahagia dan bangga serta rasa syukur yang amat dalam saya persembahkan untuk orang-orang yang penting dan berarti dalam hidup saya :

- Kepada Ibu Eriyanti, Pintu surgaku dan Bapak Idham, Cinta pertama dan panutanku, terima kasih atas perjuangan, dukungan, motivasi, pengorbanan lahir dan bathin yang tak henti-hentinya diberikan kepada penulis. Kedua orang tuaku yang sangat menginginkanku untuk mendapat gelar sarjana karena mereka sebelumnya hanya merasakan sebatas bangku sekolah menengah.
- Untuk adikku satu-satunya, Sulton Jayo Wikramo yang selalu mengerti untuk tidak menuntut memenuhi keinginannya karena orang tua lebih mementingkan kebutuhan penulis selama menempuh studi ini.
- Untuk Nenekku Almarhumah Ertina dan Kakekku Almarhum Harun yang belum sempat melihat penulis bergelar sarjana, padahal sangat bangga dan bahagia jika dapat melihat penulis bergelar sarjana. Untuk Nenekku Nadia dan Kakekku Abdul Hamid terima kasih karena selalu peduli dan mengkhawatirkan penulis Ketika penulis berada di perantauan.
- Keluarga besar dari pihak Bapak dan Ibu yang selalu mensupport penulis dengan memberikan semangat dan do'a yang tak henti-hentinya.
- Dosen pembimbing Ibu Dr. Hudaidah, M. Pd. Terima kasih banyak telah memberikan ilmu, membimbing, memberi motivasi, arahan, dorongan dan masukan kepada penulis selama menempuh studi ini.
- Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Sejarah, Ibu Dr. Hudaidah, M. Pd, Bapak Dr. Syarifuddin, M. Pd, Bapak Drs. Alian, M. Hum, Bapak Drs. Syafruddin Yusuf, M. Pd., Ph.D, Ibu Dr. L.R. Retno Susanti, M. Hum, Ibu



Sani Safitri, M. Si, Bapak Dr. Dedi Irwanto, M.A, Ibu Dr. Farida R Wargadalem, M. Si, Bapak Muhammad Reza Pahlevi, M. Pd, Ibu Helen Susanti, S. Pd., M.A dan Bapak Yudi Pratama, M. Pd. Terima kasih atas semua ilmu yang sangat bermanfaat bagi penulis.

- Untuk sahabat-sahabat yang telah memberikan bantuan dan semangat pada penulis selama di bangku perkuliahan ini. Intan Ayuni, Umi Wulandari, Fitri Nuraisyah, Arenda Rosyada, Nike Aryanti dan Rika Cloudya Siregar.
- Teman-teman seperbimbingan Nike Aryanti, Rika Cloudya, Putri, Andika Nurfal dan kawan-kawan terima kasih atas semangat dan bantuan selama ini.
- Keluarga Besar MAN 1 Banyuasin
- Dosen Validator materi Ibu Nurbuana, S. Ag., M. Pd.I dan Dosen Vaidator media Ibu Dewi Pratita, M. Pd, terima kasih atas bantuan dan kesediannya.
- Almamater kebanggaanku, Universitas Sriwijaya.
- Untuk orang yang mempunyai NIM 09031282025069, terima kasih tak terhingga karena sudah memberikan bantuan, tenaga, waktu, pikiran padahal sama-sama sedang berjuang mendapatkan gelar sarjana tetapi tetap supportif hingga penulisan skripsi ini selesai, bangga diiringi bahagia.
- Yang tidak kalah penting, terima kasih untuk diri sendiri karena telah bertahan dan berjuang untuk menyelesaikan skripsi ini hingga akhir. Semua halangan dan rintangan dilalui dan tidak pernah terucap kata menyerah. Selalu merasa yakin bahwa semua akan terlewati karena tidak ada yang tidak mungkin. Terima kasih, Hujatul Islamia.

#### **MOTTO**

***“Kamu harus yakin bahwa langkah kecil yang kamu usahakan setiap hari itu, tidak akan pernah sia-sia”***

**DAFTAR ISI**

<b>HALAMAN DEPAN</b> .....	
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>vii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL DAN BAGAN</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	
<b>ABSTRACT</b> .....	
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1 Pengertian Pendidikan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2 Hakikat Belajar.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.3 Hakikat Pembelajaran.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.4 Hakikat Pembelajaran Sejarah.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.5 Teori-Teori Belajar.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.5.1 Teori Belajar Behaviorisme.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.5.2 Teori Belajar Kognitivisme.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.5.3 Teori Belajar Konstruktivisme.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.6 Media Pembelajaran.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.6.1 Definisi Media Pembelajaran.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.6.2 Manfaat Media Pembelajaran.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

2.6.3	Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.7	<i>Mind mapping</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.7.1	Definisi <i>Mind mapping</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.7.2	Manfaat <i>Mind mapping</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.7.3	Langkah-Langkah Membuat <i>Mind mapping</i> ....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.8	Aplikasi <i>Xmind</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.8.1	Fitur-Fitur Aplikasi <i>Xmind</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.9.1	Sejarah Lokal sebagai Sumber Belajar .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.10	Penyebaran Agama Islam di Kota Pangkalan Kabupaten Banyuasin .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.11	Metode Penelitian dan Pengembangan...	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.11.1	Pengertian Metode Penelitian dan Pengembangan	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.12	Model Pengembangan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.13	Penelitian Terdahulu .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.14	Kerangka Berpikir .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>		<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1	Metode Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2	Lokasi dan Subjek Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3	Prosedur Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3.1	Perencanaan ( <i>Planning</i> ) .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3.1.1	Identifikasi Masalah .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3.1.2	Identifikasi Kebutuhan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3.2	Tahapan Desain.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3.2.1	Membuat Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3.2.2	Membuat Peta Materi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3.2.3	Membuat Flowchart .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3.2.4	Membuat Storyboard.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3.3	Tahapan Pengembangan ( <i>Development</i> ).....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3.3.1	Membuat Tampilan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

3.3.3.2 Uji Alpha .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3.3.3 Uji Beta .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.4 Teknik Pengumpulan Data .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.4.1 Wawancara.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.4.2 Angket atau Kuesioner.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.4.3 Studi Pustaka.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.4.4 Tes Hasil Belajar .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.5 Teknik Analisis Data .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.5.1 Analisis Data Walkthrough.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.5.2 Analisis Tes Hasil Belajar.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1 Hasil Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.1 Hasil Tahapan Perencanaan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.1.1 Identifikasi Masalah .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.1.2 Identifikasi Kebutuhan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.1.3 Pengumpulan Bahan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.2 Tahapan Perancangan (Desain).....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.2.1 Desain Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.2.2 Desain Penyusunan Peta Materi ..	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.2.3 Desain <i>Flowchart</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.2.4 Desain <i>Storyboard</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.2.5 Desain Tampilan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.3 Hasil Tahap Pengembangan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.3.1 Pembuatan Tampilan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.3.2 Uji Alpha .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.3.3 Revisi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.3.4 Uji Beta .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.3.5 Uji Coba Lapangan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2 Pembahasan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.1 Kesimpulan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.2 Saran .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

**DAFTAR PUSTAKA ..... 6**

## DAFTAR TABEL DAN BAGAN

Tabel 3. 1 Kriteria penskoran .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3. 2 Kriteria tingkat validasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3. 3 Kriteria nilai N-gain.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 1 Cuplikan Storyboard.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 2 Tampilan media pembelajaran mind mapping..	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 3 Daftar identitas validasi ahli .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 4 Hasil perbaikan ahli materi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 5 Hasil perbaikan ahli media .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 6 Hasil analisis uji beta kelompok kecil .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 7 Hasil analisis uji beta kelompok besar.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 8 Hasil tes awal (Pretest) .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 9 Hasil tes akhir (Posttest) .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4.10 Perbandingan skor pretest dan posttest.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 11 Rekapitulasi hasil pretest .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 12 Rekapitulasi hasil posttest.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Bagan 4.1 Peta Materi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Bagan 4.2 Flowchart Media.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Diagram hasil identifikasi masalah (kuesioner) ....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.2 Diagram hasil identifikasi masalah (kuesioner)**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 3 Diagram analisis kebutuhan (kuesioner)..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 4 Diagram analisis kebutuhan (kuesioner)..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 5 Diagram analisis kebutuhan (kuesioner)..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 6 Grafik Hasil Validitas .....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 7 Pelaksanaan Kegiatan Uji Beta Kelompok Kecil di Kelas X IPS  
.....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 8 Pelaksanaan Kegiatan Uji Beta Kelompok Besar di Kelas X IPS  
.....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 9 Dokumentasi Kegiatan Pretest .....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 10 Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran di Kelas X IPS ..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.1 1 Dokumentasi Kegiatan posttest.....**Error! Bookmark not defined.**

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Usul Judul Skripsi .....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 2 Surat Keputusan Pembimbing Skripsi...**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 3 Surat Permohonan Izin Penelitian .....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 4 Surat Pengantar Izin Penelitian ke Kantor Wilayah Kementerian Agama Sumatera Selatan .....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 5 Surat Izin Penelitian Kantor Wilayah Kementerian Agama Sumatera Selatan .....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 6 Surat Keterangan Selesai Penelitian di MAN 1 Banyuasin.....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 7 Kartu Bimbingan Skripsi.....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 8 Angket Identifikasi Masalah dan Analisis Kebutuhan**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 9 Lembar Validasi Materi.....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 10 Lembar Validasi Media .....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 11 Hasil Nilai Pretest dan Posttest.....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 12 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 13 Lembar Kerja Peserta Didik .....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 14 Link Google Drive File Media Pembelajaran Xmind .....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 15 Hasil Pre Test .....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 16 Hasil Posttest .....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 17 Angket Uji Beta Kelompok Kecil .....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 18 Angket Uji Beta Kelompok Besar .....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 19 Dokumentasi.....**Error! Bookmark not defined.**



**ABSTRAK**

Penelitian ini berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Xmind* Materi Penyebaran Agama Islam di Kota Pangkalan Balai Kabupaten Banyuasin Kelas X MAN 1 Banyuasin". Penelitian ini dilaksanakan di kelas X IPS 1 MAN 1 Banyuasin. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan model Alessi dan Trollip. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran mind mapping menggunakan aplikasi *Xmind* dengan validitas dan efektivitas yang berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Kevalidan media pembelajaran mind mapping menggunakan aplikasi *Xmind* didasarkan pada validasi ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Adapun hasil validasi materi sebesar 4,85 ahli media sebesar 4,55 Efektivitas dari media pembelajaran *Xmind* Materi Penyebaran agama Islam di Kota Pangkalan Balai Kabupaten Banyuasin terlihat dari hasil belajar peserta didik yang diukur melalui tahap uji coba pretest dan posttest dengan nilai sebesar 66,56% dan Ngain sebesar 0,90 yang masuk pada kategori tinggi. Tingkat pengetahuan peserta didik mengenai materi Penyebaran agama Islam di Kota Pangkalan Balai Kabupaten Banyuasin dikategorikan tinggi Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Xmind* Materi Penyebaran agama Islam di Kota Pangkalan Balai Kabupaten Banyuasin ini valid dan efektif diterapkan di kelas tersebut.

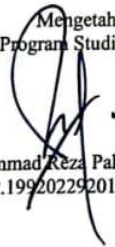
**Kata Kunci :** *Pengembangan, Xmind, Penyebaran agama Islam, Kabupaten Banyuasin*

Disetujui  
Pembimbing,



Dr. Hudaidah, M.Pd.  
NIP. 197608202002122001

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.  
NIP.199202292019031013

**ABSTRACT**

This research is entitled "Development of Xmind Learning Media Material for the Spread of Islam in the City of Pangkalan Balai Banyuasin Regency Class X MAN 1 Banyuasin". This research was carried out in class X IPS 1 MAN 1 Banyuasin. This research is a type of development research using the Alessi and Trollip model. This research aims to develop mind mapping learning media using the Xmind application with validity and effectiveness that influence student learning outcomes. The validity of mind mapping learning media using the Xmind application is based on expert validation, namely material experts and media experts. The material validation results were 4.85, media experts were 4.55. The effectiveness of the Xmind learning media material on the spread of Islam in Pangkalan Balai City, Banyuasin Regency can be seen from the students' learning outcomes which were measured through the pretest and posttest trial stages with a score of 66.56. % and Ngain of 0.90 which is in the high category. The level of students' knowledge regarding the material on the Spread of Islam in Pangkalan Balai City, Banyuasin Regency is categorized as high. So it can be concluded that the Xmind learning media material on the Spread of Islam in Pangkalan Balai City, Banyuasin Regency is valid and effectively applied in this class.

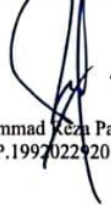
Keywords: Development, Xmind, Spread of Islam, Banyuasin Regency

Approved by,  
Advisor,



Dr. Hudaidah, M.Pd.  
NIP. 197608202002122001

Certified By,  
Coordinator Of History Education Study Program



Muhammad Keza Pahlevi, M.Pd.  
NIP.199702292019031013

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan salah satu bagian yang terpenting bagi kehidupan manusia, pendidikan bebas didapatkan oleh siapapun karena manusia berhak mendapatkan pendidikan tanpa terkecuali, manusia harus terus berkembang di dalamnya, oleh karena itu pendidikan tidak ada batasnya. Dalam arti luas tahap untuk memperbaiki kualitas hidup manusia dalam kehidupan sehari-harinya disebut juga dengan pendidikan (Muafiah, 2019:67). Pendidikan merupakan sebab keberhasilan dalam mewujudkan rangkaian kegiatan pemerintah dalam pembinaan negara, kebijakan pendidikan dapat menentukan tujuan serta arah dalam dunia pendidikan. Dalam pendidikan tentu terdapat masalah-masalah yang akan dihadapi baik yang terbilang masalah sulit maupun ringan. Dalam hal ini kemungkinan akan menghambat proses berlangsungnya kemajuan dunia pendidikan. Untuk mengatasi masalah-masalah tersebut pemerintah perlu membuat kebijakan (Rijal, 2018:222).

Pemerintah harus melakukan pembaharuan kebijakan terhadap pendidikan demi meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia yang merata (Alifah, 2021:177). Tujuan pendidikan yakni sebagai pedoman dalam memajukan pendidikan yang diharapkan kedepannya akan menjadi lebih baik. Pada masa sekarang ini untuk menyelenggarakan tujuan pendidikan yang lebih maju maka diperlukan pendidik yang memahami keterampilan ilmu teknologi dalam menjawab tantangan abad 21.

Pembelajaran abad 21 lebih memfokuskan potensi peserta didik dalam mencari informasi dari berbagai sumber, kreatif dalam menganalisis masalah, berpikir analisis dan kerjasama serta berkolaborasi dalam menyelesaikan masalah (Yulius & Sartika, 2022:1006). Seorang pendidik harus membuat dobrakan baru untuk menjawab tantangan abad 21, pendidik dapat menjadikan proses pembelajaran lebih berpusat kepada peserta didik dengan cara merubah teknik mengajar konvensional yang semula berpusat pada pendidik menjadi lebih inovatif sehingga lebih berpusat pada peserta didik untuk mewujudkan

kualitas sumber daya manusia serta kualitas pendidikan (Hasibuan & Prastowo, 2019:28). Pada era digital teknologi dan informasi menyebar dimana saja sehingga peserta didik dapat lebih mudah mendapatkan informasi melalui *Gadget* yang mereka miliki. Hal ini mengakibatkan peserta didik merasa bosan dengan sistem pendidikan abad ke-20. Sering kali ditemukan masih banyak pendidik yang menerapkan produk konvensional berbanding terbalik dengan peserta didik pada abad 21 ini yang membutuhkan produk kontemporer (Novita Sonia, 2008:193). Untuk menciptakan produk kontemporer pendidik harus menggunakan media dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran adalah sarana yang diharapkan mampu memudahkan peserta didik dalam menyerap dan memahami isi pesan serta maksud tujuan yang disampaikan oleh pendidik dengan rinci. Fungsi media pembelajaran bagi peserta didik salah satunya adalah untuk menyampaikan pesan dan juga informasi (Nurrita, 2018:173). Media pelajaran dapat disusun khusus sedemikian rupa yang memuat informasi dalam mewujudkan tujuan pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya (Hasan *et al.*, 2021:8). Media pembelajaran yang ada di Indonesia bermacam-macam. Adapun macam-macam media pembelajaran tersebut adalah media yang dapat dimengerti melalui alat pendengaran manusia (Media audio), media yang dapat dimengerti melalui alat penglihatan manusia (Media visual). Untuk itu, pendidik harus mampu menyesuaikan media yang cocok dengan peserta didik (Faqih, 2021:28). Media pembelajaran visual lebih mengutamakan indera penglihatan, contohnya seperti media *mind mapping*.

*Mind mapping* merupakan media pembelajaran yang dapat menyajikan informasi yang mengandung makna untuk dapat dipahami dengan cara sederhana. Pemetaan pikiran dapat menjadi teknik bagi peserta didik dalam memahami dengan cara logis dan juga imajinatif dengan menciptakan pikiran yang memuat gambar. Peta pikiran ini dapat memudahkan peserta didik dalam memahami dan juga mengulangi topik yang susah untuk dipahami (Oktaviyanti *et al.*, 2020:300). Salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam membuat *mind mapping* adalah *Xmind*.

Aplikasi *Xmind* mengembangkan bahan ajar untuk membuat peta konsep yang lebih baik berdasarkan indikator interaktif dan pemahaman konsep. Pada tahap perancangan dapat dimulai dengan merancang hingga mengembangkan bahan ajar secara interaktif dengan menggunakan *mind mapping* berbantuan aplikasi *Xmind* yang memvisualisasikan materi elastisitas, meliputi video, gambar, dan *hyperlink* yang dapat diakses oleh peserta didik (Candera *et al.*, 2022:121). Peneliti akan membuat media pembelajaran *mind mapping* menggunakan aplikasi *Xmind* sehingga terciptanya media pembelajaran *mind mapping* interaktif yang dapat juga ditampilkan menggunakan *slideshow*.

Dalam penelitian ini peneliti mendapati penelitian terdahulu sebagai acuan peneliti untuk meneliti judul ini, salah satunya adalah penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Mind Mapping* Pada Materi Eubacteria Kelas X” oleh Ikhsan Pangestu dkk. Pada penelitian ini diperoleh hasil bahwa media *mind mapping* layak dan valid untuk digunakan karena sudah divalidasi dengan para ahli materi, bahasa, media, dan pelaksanaan pembelajaran.

Penelitian lainnya yang juga membahas mengenai aplikasi *Xmind* yaitu “*Application of the Mind Map in Learning English Vocabulary*” yang diteliti oleh Jiang (2020) dalam penelitian ini menjelaskan *Xmind* sebagai alat bantu menghafal kosakata bahasa Inggris. Pada penelitian tersebut diperoleh hasil bahwa *Xmind* mampu membantu peserta didik dalam menghafal kosa kata Bahasa Inggris dengan mudah sehingga hal tersebut berarti bahwa media *mind mapping* mendapat respon yang positif dari peserta didik.

Kemudian penelitian relevan lainnya oleh Rahayu dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Mind Mapping* Berbasis Perangkat Lunak pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa di MA Manba’ Ul-Qur’an Mojokerto” dalam penelitian ini diperoleh bahwa penggunaan *mind mapping* dikategorikan masuk ke dalam kategori valid untuk digunakan pada proses pembelajaran dengan memperoleh nilai N-gain sebesar 0,88%.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di MAN 1 Banyuasin, pada saat proses pembelajaran pendidik cenderung masih menggunakan cara konvensional metode ceramah dengan mengandalkan media pembelajaran berupa buku LKS bagi peserta didik dan buku paket guru sebagai sumber pembelajaran. Dengan menerapkan cara konvensional tersebut akan menyebabkan peserta didik akan merasa bosan dan jenuh sehingga mengakibatkan penurunan terhadap hasil belajar peserta didik. Selanjutnya, berdasarkan hasil angket melalui *Google Form* untuk menganalisis media pembelajaran yang paling diminati oleh peserta didik menyatakan bahwa peserta didik lebih tertarik menggunakan media pembelajaran visual, audio dan audiovisual. Salah satu contoh media visual adalah *mind mapping*. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran dikarenakan peserta didik merasa proses pembelajaran terlalu monoton sehingga untuk mengatasi hal tersebut dibutuhkan media pembelajaran *mind mapping* ini. Alasan peneliti memilih MAN 1 Banyuasin sebagai tempat penelitian karena sekolah ini telah memiliki fasilitas yang memadai untuk menunjang kegiatan pembelajaran terutama dalam penerapan media *mind mapping*. Maka berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : **“Pengembangan Media Pembelajaran *Xmind* Materi Penyebaran Agama Islam Di Kota Pangkalan Balai Kabupaten Banyuasin Kelas X Man 1 Banyuasin”**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang di atas, maka di dapat rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *Xmind* yang valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran sejarah di MAN 1 Banyuasin?
2. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran yang efektif yang digunakan dalam proses pembelajaran sejarah di MAN 1 Banyuasin?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran *Xmind* yang valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran sejarah di MAN 1 Banyuasin.
2. Untuk mengembangkan media pembelajaran yang efektif sebagai media pembelajaran sejarah di MAN 1 Banyuasin.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis. Berikut beberapa manfaat yang diperoleh dari penelitian ini:

##### 1. Secara Teoritis

Memberikan kontribusi bagi pengembang pengetahuan bahwa penerapan media pembelajaran *Xmind* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran sejarah.

##### 2. Secara Praktis

- 1) Bagi Peserta Didik. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan menumbuhkan pengetahuan pada mata pelajaran sejarah.
- 2) Bagi Guru. Penelitian ini diharapkan dapat memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran sejarah di dalam kelas.
- 3) Bagi Sekolah. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bantuan yang baik dalam meningkatkan mutu pendidikan madrasah khususnya dalam mata pelajaran sejarah.
- 4) Bagi Peneliti. Dapat menjadi bekal pengetahuan untuk meningkatkan kinerja yang lebih baik sebagai calon guru.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, N., Ismail, Y., & Dayani, N. L. E. (2021). Mind Mapping Mata Pelajaran Matematika Untuk Kelas Ix Semester Ganjil. *Euler : Jurnal Ilmiah Matematika, Sains Dan Teknologi*, 9(1), 52–61. <https://doi.org/10.34312/euler.v9i1.10586>
- Admadja, I. P., & Marpanaji, E. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Praktik Individu Instrumen Pokok Dasar Siswa Smk Di Bidang Keahlian Karawitan. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 6(2), 173. <https://doi.org/10.21831/jpv.v6i2.8107>
- Aida, L. N., Maryam, D., Agami, S. D., & Fuwaida, U. (2020). Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Audiovisual. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(1), 43-44.
- Alifah, S. (2021). Peningkatan Kualitas Pendidikan Di Indonesia Untuk Mengejar Ketertinggalan Dari Negara Lain Education in Indonesia and Abroad : Advantages and Lacks. *CERMIN: Jurnal Penelitian*, 5(1), 113–122.
- Andi Asrafiani Arafah, Sukriadi, S., & Auliaul Fitrah Samsuddin. (2023). Implikasi Teori Belajar Konstruktivisme pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 13(2), 358–366. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i2.946>
- Andyani, N., Saddhono, K., & Muhyanto, Y. (2016). Peningkatan kemampuan menulis teks eksplanasi dengan menggunakan media audiovisual pada siswa sekolah menengah pertama. *BASASTRA Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra Indonesia Dan Pengajarannya*, 4(2), 161–174.
- Asy'ari, F. H., & Haqibillah, M. Z. (2022). Pemanfaatan Teknologi (Lcd Dan Aplikasi Power Point) Dengan Model Pembelajaran Talking Stick Dalam Pembelajaran Sejarah. *Kalpataru: Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah*, 8(1). <https://doi.org/10.31851/kalpataru.v8i2.8964>
- Badhi, Maria Katarina Kusi, Yosef Bego, K. C. (2023). SAJARATUN, Jurnal Sejarah dan Pembelajaran Sejarah Vol.8 No.1 Juni 2023. *SAJARATUN*,



- Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah*, 8(1).
- Bhattacharya, Dipak, & Mohalik, R. (2020). Digital Mind Mapping Software: A New Horizon in the Modern Teaching-Learning Strategy. *Journal of Advances in Education and Philosophy*, 4(10), 400–406. <https://doi.org/10.36348/jaep.2020.v04i10.001>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Candera, E. P., Medriati, R., & Risdianto, E. (2022). *Development of interactive learning assisted by x-mind to train high school students ' conceptual understanding*. 08(02), 117–126. <https://doi.org/10.30870/gravity.v8i2.17733>
- Chandra, F. E. (2021). Pengembangan Teknik Pembelajaran PROPOMIMI Berbantuan XMIND Bagi Guru Kreatif. *AXIOMA Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Islam Jember*, 6.
- Desriandi, R., & Suhaili, N. (2021). Pengaruh Bakat Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Proses Belajar Dan Pembelajaran. *Jurnal Edukasi*, 1(2), 104–113.
- Djalal, F. (2017). Optimalisasi Pembelajaran Melalui Pendekatan, Strategi, dan Model Pembelajaran. *Jurnal Dharmawangsa*, 2(1), 31–52.
- Elistiana, K. M., & Baihaqi, W. M. (2023). Perancangan Aplikasi Tebak Gambar Untuk Anak Tunarungu. *BIOS : Jurnal Teknologi Informasi Dan Rekayasa Komputer*, 4(1), 11–17. <https://doi.org/10.37148/bios.v4i1.56>
- Faizah, S. N. (2020). Hakikat Belajar Dan Pembelajaran. *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 175. <https://doi.org/10.30736/atl.v1i2.85>
- Fakhrurrazi, F. (2018). Hakikat Pembelajaran Yang Efektif. *At-Tafkir*, 11(1), 85–99. <https://doi.org/10.32505/at.v11i1.529>
- Faqih, M. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Dalam Pembelajaran Puisi. *Konfiks Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 27–34. <https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i2.4556>

- Faujiah, N., Septiani, A.N, Putri, T., & Setiawan, U. (2022). Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media. *Jurnal Telekomunikasi, Kendala Dan Listrik*, 3(2), 81–87.
- Gupta, A., & Kumar, H. (2022). Multi-dimensional perspectives on electric vehicles design: A mind map approach. *Cleaner Engineering and Technology*, 8(March), 100483. <https://doi.org/10.1016/j.clet.2022.100483>
- Hamid, M. A., Hilmi, D., & Mustofa, M. S. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab Berbasis Teori Belajar Konstruktivisme Untuk Mahasiswa. *Arabi : Journal of Arabic Studies*, 4(1), 100. <https://doi.org/10.24865/ajas.v4i1.107>
- Hamidani, S., Yanto, R., Amalia, V., & Etriyanti, E. (2022). Pelatihan Penerapan Media Pembelajaran Daring dalam Upaya Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Ikhlas. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 2(1), 119–124. <https://doi.org/10.54082/jamsi.171>
- Harefa, E. P., Waruwu, D. P., Hulu, A. H., & Bawamenewi, A. (2023). Pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis website dengan menggunakan model ADDIE. *Journal on Education*, 06(01), 4405–4410.
- Harjanto, A., Rustandi, A., & Caroline, J. A. (2023). Implementasi Model Pengembangan 4D Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Online Pada Mata Pelajaran Pemrograman Web di SMK Negeri 7 Samarinda. *Jurnal SIMADA (Sistem Informasi Dan Manajemen Basis Data)*, 5(2), 1–12. <https://doi.org/10.30873/simada.v5i2.3412>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hasibuan, A. T., & Prastowo, A. (2019). Pengembangan Sumber Daya Manusia Sd/Mi. *MAGISTRA: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar Dan Keislaman*, 10(1), 30. <https://www.semanticscholar.org/paper/KONSEP-PENDIDIKAN-ABAD-21%3A-KEPEMIMPINAN-DAN-SUMBER-Hasibuan-Prastowo/8caa2f296be5bcb9cb892cb0c9eefc2901b9ce59>
- Helwig, N. E., Hong, S., & Hsiao-wecksler, E. T. (2018). *MANFAAT MEDIA*

*DALAM PEMBELAJARAN*. 91–96.

- Herminingsih, Nurdin, & Saguni, F. (2022). Pengaruh Youtube Sebagai Media Pembelajaran Dalam Perkembangan Kognitif, Afektif Dan Psikomotor Siswa. *Prosiding Kajian Islam Dan Integrasi Ilmu Di Era Society (KIHIES) 5.0*, 1, 79–84. <https://jurnal.uindatokarama.ac.id/index.php/kiiies50/article/view/1040>
- Hidayanti, T., & Hidayat, D. B. (2020). Pengembangan Ensiklopedia Digital Bangunan Bersejarah di Kota Metro sebagai Sumber Belajar Sejarah Lokal Kelas X SMA Negeri 2 Metro. *Jurnal Swarnadwipa*, 4(2), 80–89.
- Hudaidah. (2015). Belajar karakter dari tokoh kesultanan Palembang darussalam. *Criksetra*, 4, 174–179.
- Hudaidah, Susanti, R., & Andriani, D. S. (2021). *Building a Love Character of the Cultural Environment Through Historical Learning*. 524(Icce 2020), 118–124. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210204.018>
- Khotimah, H., Supena, A., & Hidayat, N. (2019). Meningkatkan attensi belajar siswa kelas awal melalui media visual. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 17–28. <https://doi.org/10.21831/jpa.v8i1.22657>
- Kumala Sari, R. (2020). PENELITIAN KEPUSTAKAAN DALAM PENELITIAN PENGEMBANGAN PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820.
- Kurniawati, K., Santoso, S., & Utomo, S. (2021). the Effect of Snowball Throwing and Problem Based Learning Models on Students' Social Science Learning Motivation At Grade Iv Sunan Ampel Demak Cluster. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 5(4), 1102. <https://doi.org/10.33578/pjr.v5i4.8361>
- Mareta, Y., & Jamil, R. N. (2022). *Tarikhuna: Journal of History and History Education Pembelajaran Sejarah Lokal: Enkulturasi Berpikir Kritis*. 1105.
- Marisyah et al. (2019). *PEMIKIRAN KI HADJAR DEWANTARA TENTANG PENDIDIKAN*. 2(2), 53–70.
- Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik.

- Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173–179. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303>
- Maydiantoro, A. (2020). Model Penelitian Pengembangan. *Chemistry Education Review (CER)*, 3(2), 185.
- MUAFIAH, A. F. (2019). No TitleEΛENH. *Ayan*, 8(5), 55.
- Muakhirin, B. (2014). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Melalui Pendekatan Pembelajaran Inkuiri Pada Siswa Sd. *Jurnal Ilmiah Guru "COPE,"* 01, 51–55. <https://journal.uny.ac.id/index.php/cope/article/viewFile/2933/2453>
- Mumtahanah, N. (2014). Penggunaan Media Visual Dalam Pembelajaran PAI. *AL HIKMAH Jurnal Studi Keislaman*, 4(1), 91–104.
- Mursyidi, W. (2020). Kajian Teori Belajar Behaviorisme Dan Desain Instruksional. *Almarhalah*, 3(1), 33–38. <https://doi.org/10.38153/alm.v3i1.30>
- Muslem, Fahrizal, R. A. (2023). Pengaruh Penerapan Pembelajaran Sejarah Berbasis Media Benteng Portugis ( Mess Kupaleh ) Sebagai Revitalisasi Culture Education Enthusiast : *Education Enthusiast: Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 3(4), 141–158.
- Naredi, H., Ruslan, A., & Sanijan, L. A. (2022). Model Pembelajaran Blended Learning: Sebagai Strategi dalam Meningkatkan Daya Tarik Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sejarah. *BEMAS: Jurnal Bermasyarakat*, 3(1), 27–33.
- Ndiung, S., & Jediut, M. (2020). Pengembangan instrumen tes hasil belajar matematika peserta didik sekolah dasar berorientasi pada berpikir tingkat tinggi. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 10(1), 94. <https://doi.org/10.25273/pe.v10i1.6274>
- Novi, I. N. (2019). Penerapan Teori Belajar Behavioristik Dalam Proses Pembelajaran. *Nusantara ( Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial )*, 1(1), 74. <https://www.kompasiana.com/evitasekarlaras9886/61d19f781667171e944f8f92/penerapan-teori-belajar-behavioristik-dalam-proses-pembelajaran-sehari-hari>
- Novita Sonia, T. (2008). *MENJADI GURU ABAD 21: JAWABAN TANTANGAN PEMBELAJARAN REVOLUSI INDUSTRI 4.0*. 194.
- Novitasari, N. T. (2022). Makam Bathoro Katong Ponorogo Sebagai Sumber

- Belajar Sejarah dan Kearifan Lokal. *Jurnal Ilmu Sosial Humaniora Indonesia*, 2(2), 43–50. <https://doi.org/10.52436/1.jishi.21>
- Nur Nasution, W. (2017). Perencanaan Pembelajaran Pengertian, Tujuan Dan Prosedur. *Ittihad*, 1, 185–195.
- Nurhadi. (2020). *Teori kognitivisme serta aplikasinya dalam pembelajaran*. 2, 77–95.
- Nurrita. (2018). Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03, 171–187.
- Oktaviyanti, I., Nurhasanah, N., Syahrul Jiwandono, I., Khair, B. N., Ratnadi, R., & Affandi, L. H. (2020). Worksop Penyusunan Rancangan Pembelajaran Model Mind Mapping Untuk Sd Negeri 3 Midang. *Jurnal PEPADU*, 1(3), 298–306. <https://doi.org/10.29303/jurnalpepadu.v1i3.113>
- Plus, M. I., & Tangerang, A.-S. (n.d.). *IDENTIFIKASI KEBUTUHAN PEMBELAJARAN PADA PENDIDIKAN DASAR KELAS RENDAH MI PLUS ASY- SYUKRIYYAH TANGERANG*. 2, 279–291.
- Polat, Ö., & Aydın, E. (2020). The effect of mind mapping on young children’s critical thinking skills. *Thinking Skills and Creativity*, 38(October). <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100743>
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 1707–1715.
- Purnama, S. (2016). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19. [https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32)
- Ratminingsih, N. M. (2016). Efektivitas Media Audio Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Lagu Kreasi Di Kelas Lima Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(1), 27. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i1.8292>
- Ratnawati, E. (2016). Karakteristik Teori-Teori Belajar Dalam Proses Pendidikan (Perkembangan Psikologis Dan Aplikasi). *Edueksos: Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 4(2), 1–23.

- Rijal, S. (2018). Problematika Pendidikan Islam Di Era Globalisasi. *Al-Ulum : Jurnal Penelitian Dan Pemikiran Ke Islaman*, 5(1), 101–112. <https://doi.org/10.31102/alulum.5.1.2018.101-112>
- Rosaly, R., & Prasetyo, A. (2019). Pengertian Flowchart Beserta Fungsi dan Simbol-simbol Flowchart yang Paling Umum Digunakan. *Https://Www.Nesabamedia.Com*, 2, 2. <https://www.nesabamedia.com/pengertian-flowchart/https://www.nesabamedia.com/pengertian-flowchart/>
- Saputra, H., Al Auwal, T. M. R., & Mustika, D. (2017). Pembelajaran Inkuiri Berbasis Virtual Laboratory Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Mahasiswa Calon Guru Pendidikan Fisika Universitas Samudra. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 1(2), 143–148. <https://doi.org/10.24815/jipi.v1i2.9688>
- Saputro, K. A., Sari, C. K., & Winarsi, S. (2021). Peningkatan Keterampilan Membaca dengan Menggunakan Media Audio Visual di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 1910–1917. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/690>
- Sativa, H., Wiyono, K., & Leni Marlina. (2022). Pengembangan E-Learning Materi Usaha Dan Pesawat Sederhana Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa SMP. *Jurnal Ilmu Fisika Dan Pembelajarannya*, 6(1), 11–19.
- Setianingsih, T., Rosihan, M., & Pardani, S. (2019). THE USE OF MIND MAPPING TO IMPROVE MOTIVATION IN LEARNING VOCABULARY OF SECOND GRADE STUDENTS AT MTs NW MISPALAH PRAYA. *Journal of Languages and Language Teaching*, 6(2), 125. <https://doi.org/10.33394/jollt.v6i2.1264>
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>
- Suparlan, S. (2019). Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *Islamika*, 1(2), 79–88. <https://doi.org/10.36088/islamika.v1i2.208>
- Tenriawaru, E. P. (2014). Implementasi Mind Mapping Dalam Kegiatan

- Pembelajaran Dan Pengaruhnya Terhadap Pendidikan Karakter. *Prosiding Seminar Nasional*, 01(1), 85–91.
- Umi Wulandari dan Hudaidah. (2021). Peranan Ulama dalam Islamisasi di Sumatera Selatan. *Danadyaksa Historica*, 1(1), 34–47.
- Uska, M. Z., Wirasasmita, R. H., Lutfi, S., Arianti, B. D. D., Kholisho, Y. N., & Nurmayana. (2021). E-modul interaktif mata pelajaran susunan huruf komputer di sekolah menengah kejuruan. *Jurnal Education and Development*, 9(3), 590–595.
- Vanko, A. (2018). *Preparation and Application of Mind Maps in Mathematics Teaching and Analysis of their Advantages in Relation to Classical Teaching Methods 1 . Mind Maps. 35, 87–99.*  
<https://doi.org/10.23755/rm.v35i0.428>
- Wahyuni, T., Uswatun, N., & Fauziati, E. (2023). Merdeka Belajar dalam Perspektif Teori Belajar Kognitivisme Jean Piaget. *Tsaqofah*, 3(1), 129–139. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v3i1.834>
- Wu, H. Z., & Wu, Q. T. (2020). Impact of mind mapping on the critical thinking ability of clinical nursing students and teaching application. *Journal of International Medical Research*, 48(3).  
<https://doi.org/10.1177/0300060519893225>
- Yulius, Y., & Sartika, D. (2022). Pelatihan Membuat Video Ajar Malalui Aplikasi Capcut Dan Az Screen Sebagai Media Pembelajaran Di SMP 30 Palembang. *Lambung Inovasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(2), 97–105. <https://doi.org/10.36312/linov.v7i2.649>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78.  
<https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>