

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS *MIND MAPPING* PADA MATERI MAKNA PEMBUKAAN UNDANG-UNDANG DASAR NEGARA REPUBLIK INDONESIA TAHUN 1945 DALAM MATA PELAJARAN PPKn DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

SKRIPSI

Oleh

Annof Mustofa

NIM : 06121405020

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
PALEMBANG
2019**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS MIND
MAPPING PADA MATERI MAKNA PEMBUKAAN UNDANG-
UNDANG DASAR NEGARA REPUBLIK INDONESIA TAHUN
1945 DALAM MATA PELAJARAN PPKn DI SEKOLAH
MENENGAH PERTAMA**

SKRIPSI

Oleh

Annof Mustofa

Nomor Induk Mahasiswa : 06121405020

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Mengesahkan

Pembimbing I,

Drs. Alfiandra, M.Si
NIP. 196702051992031004

Pembimbing II,

Kurnisar, S.Pd., M.H
NIP. 197603052002121011

Mengetahui

**Ketua Jurusan`
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**

Dr. Farida, M.Si
NIP. 196009271987032002

Koordinator Program Studi PPKn

Sulkipani., S.Pd, M.Pd
NIP. 198707042015041002

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS MIND
MAPPING PADA MATERI MAKNA PEMBUKAAN UNDANG-
UNDANG DASAR NEGARA REPUBLIK INDONESIA TAHUN
1945 DALAM MATA PELAJARAN PPKn DI SEKOLAH
MENENGAH PERTAMA**

SKRIPSI

Oleh

Annof Mustofa

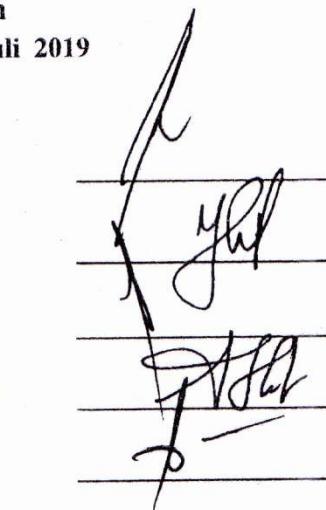
Nomor Induk Mahasiswa : 06121405020

Telah diujikan dan lulus pada:

**Hari : Senin
Tanggal : 29 Juli 2019**

TIM PENGUJI

1. Ketua : Drs. Alfiandra, M.Si
2. Sekretaris : Kurnisar, S.Pd., M.H
3. Anggota : Drs. Emil El Faisal, M.Si
4. Anggota : Dra. Sri Artati Waluyati, M.Si
5. Anggota : Sulkipani, S.Pd., M.Pd



Palembang, Agustus 2019

**Mengetahui,
Koordinator Program Studi**



**Sulkipani, S.Pd., M.Pd
NIP. 198707042015041002**

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Annof Mustofa
NIM : 06121405020
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Berbasis *Mind Mapping* Pada Materi Makna Pembukaan UUD NRI Tahun 1945 Dalam Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Menengah Pertama” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau 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 dikemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa adanya pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, Mei 2019
Yang membuat pernyataan



Annof Mustofa
NIM. 06121405020

PRAKATA

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya.

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Bapak Drs. Alfiandra, M.Si., dan Bapak Kurnisar, S.Pd., M.H., sebagai pembimbing atas segala bimbingannya yang telah diberikan kepada penulis skripsi ini. Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada Bapak Prof. Sofendi, M.A., Ph.D., selaku Dekan FKIP Universitas Sriwijaya., Ibu Dr. Farida., M.Si., selaku Ketua Jurusan Pendidikan IPS FKIP Unsri, dan Bapak Sulkipani., S.Pd., M.Pd selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaran. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Ibu Dr. Hj. Umi Chotimah, M.Pd., Bapak Drs. Emil El Faisal, M.Si., Ibu Sri Artati Waluyati, M.Si., dan Bapak Sulkipani, S.Pd., M.Pd., sebagai anggota penguji yang telah memberikan saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh Bapak dan Ibu Dosen Program Studi PPKn FKIP Universitas Sriwijaya, Dinas dan Pendidikan Provinsi Sumatera Selatan, Kepala Sekolah SMP Sri Jaya Negara Palembang yang telah memberikan bantuan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dan Pengembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.

Palembang, Mei 2019

Penulis,

Annof Mustofa

DAFTAR ISI

HALAMAN DEPAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN	iv
PRAKATA	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR BAGAN.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
ABSTRACT	xvi

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	7

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Multimedia Berbasis <i>Mind Mapping</i>	8
2.1.1 Media Pembelajaran.....	8
2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	8
2.1.1.2 Fungsi Media Pembelajaran	9
2.1.1.3 Manfaat Media Pembelajaran.....	10
2.1.1.4 Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	11
2.1.1.5 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	12
2.1.2 Multimedia	13
2.1.2.1 Pengertian Multimedia	13
2.1.2.2 Manfaat Multimedia	16
2.1.2.3 Kelebihan Multimedia	17
2.1.2.4 Karakteristik Multimedia	18

2.1.3 <i>Mind Map</i>	19
2.1.3.1 Pengertian <i>Mind Map</i>	19
2.1.3.2 Manfaat <i>Mind Map</i>	21
2.1.3.3 Hukum <i>Mind Map</i>	23
2.1.3.4 Langkah-Langkah <i>Mind Map</i>	24
2.1.3.5 <i>Software MindMap</i>	26
2.1.3.6 Karakteristik <i>Mind Map</i>	33
2.2 Motivasi Belajar	34
2.2.1 Pengertian Motivasi Belajar.....	34
2.2.2 Fungsi Motivasi Belajar	36
2.2.3 Macam-Macam Motivasi Belajar.....	37
2.2.4 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar.....	37
2.2.5 Indikator Motivasi Belajar	38
2.3 Multimedia Berbasis <i>Mind Mapping</i> dan Motivasi Belajar	39
2.4 Kerangka Berfikir	41
2.5 Alur Penelitian.....	42

BAB III METODELOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian.....	43
3.2 Lokasi dan Subjek Penelitian	43
3.3 Model Pengembangan	45
3.4 Prosedur Penelitian	46
3.4.1 Analisis Karakteristik Siswa	48
3.4.2 Menetapkan Tujuan Pembelajaran	48
3.4.3 Memilih Materi, Metode, dan Media	48
3.4.4 Merancang dan Mengembangkan Produk Pembelajaran	49
3.4.4.1 <i>Self Evaluation</i>	49
3.4.4.2 <i>Expert Review</i>	49
3.4.4.3 <i>One to One Evaluation</i>	51
3.4.4.4 <i>Small Group Evaluation</i>	52
3.4.4.5 <i>Field Test</i>	53

3.5 Teknik Pengumpulan Data	54
3.5.1 Dokumentasi	54
3.5.2 Wawancara (Interview).....	54
3.5.3 Kuesioner (Angket).....	55
3.6 Teknik Analisis Data	56
3.6.1 Analisis Data Dokumentasi.....	56
3.6.2 Analisis Data Wawancara (Interview)	56
3.6.3 Analisis Data Kuesioner (Angket)	57
3.6.3.1 Analisis Data Angket Validasi Pada Tahap Kegiatan <i>Expert Review</i>	58
3.6.3.2 Analisis Data Angket Tanggapan Siswa Pada Tahap Kegiatan <i>One to One</i> dan <i>Small Group Evaluation</i>	59
3.6.3.3 Analisis Data Angket Tanggapan Siswa Pada Tahap Kegiatan <i>Field Test</i>	60

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Pelaksanaan Kegiatan Penelitian.....	61
4.2 Hasil dan Tahapan Penelitian	63
4.2.1 Deskripsi Hasil Dokumentasi.....	63
4.2.1.1 Gambaran Umum SMP Negeri 10 Palembang.....	63
4.2.1.2 Jumlah Data Siswa dan Guru SMP Negeri 10 Palembang	63
4.2.2 Deskripsi Tahap Pengembangan	65
4.2.2.1 Analisis Karakteristik Siswa	66
4.2.2.2 Menetapkan Tujuan Pembelajaran	66
4.2.2.3 Memilih Materi, Metode, dan Media Pembelajaran	68
4.2.2.4 Merancang dan Mengembangkan Produk Pembelajaran	68
4.2.2.4.1 Hasil <i>Self Evaluation</i>	69
4.2.2.4.2 Hasil <i>Expert Review</i>	70
4.2.2.4.3 Hasil <i>One to One Evaluation</i>	76
4.2.2.4.4 Hasil <i>Small Group Evaluation</i>	77

4.2.2.4.5 Hasil <i>Field Test</i>	80
4.3 Deskripsi Hasil Data Angket	81
4.4 Analisis Data Angket.....	69
4.4.1 Rekapitulasi Angket Pengembangan Multimedia Berbasis <i>Mind Mapping</i> Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 10 Palembang	96
4.4.2 Kesimpulan Analisis Data.....	100
4.5 Pembahasan	100
4.5.1 Kevalidan Multimedia Berbasis <i>Mind Mapping</i>	100
4.5.2 Kepraktisan Multimedia Berbasis <i>Mind Mapping</i>	101
4.5.3 Keefektifan Multimedia Berbasis <i>Mind Mapping</i>	102
BAB V KESIMPULAN	
5.1 Simpulan.....	104
5.2 Saran	104
5.2.1 Bagi Guru	104
5.2.2 Bagi Siswa	104
5.2.3 Bagi Sekolah	104
DAFTAR PUSTAKA.....	105
LAMPIRAN.....	108

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Kriteria Penilaian Multimedia.....	50
Tabel 3.2 Instrumen Validasi Ahli Terhadap Multimedia Berbasis <i>Mind Mapping</i>	51
Tabel 3.3 Instrumen Penilaian Siswa Terhadap Multimedia Berbasis <i>Mind Mapping</i>	53
Tabel 3.4 Indikator Motivasi Belajar Siswa.....	56
Tabel 3.5 Kategori Penilaian Multimedia Berbasis <i>Mind Mapping</i>	57
Tabel 3.6 Kategori Skor Pernyataan Motivasi Belajar Siswa	58
Tabel 3.7 Kriteria Kevalidan Multimedia Berbasis <i>Mind Mapping</i>	58
Tabel 3.8 Kriteria Kepraktisan Multimedia Berbasis <i>Mind Mapping</i>	59
Tabel 3.9 Kriteria Motivasi Belajar.....	60
Tabel 4.1 Data Siswa.....	64
Tabel 4.2 Data Guru Mata Pelajaran	65
Tabel 4.3 Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK), dan Tujuan Pembelajaran	67
Tabel 4.4 Hasil <i>Self Evaluation</i>	69
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi	70
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Bahasa	71
Tabel 4.7 Hasil Validasi Media.....	71
Tabel 4.8 Hasil Komentar dan Saran Validator Terhadap Multimedia Berbasis <i>Mind Mapping</i> Pada Tahap Kegiatan <i>Expert Review</i>	73
Tabel 4.9 Hasil Perbaikan Terhadap Multimedia Berbasis <i>Mind Mapping</i> Setelah Melakukan Validasi Ahli Pada Tahap Kegiatan <i>Expert Review</i>	75
Tabel 4.10 Hasil Penilaian Siswa Terhadap Multimedia Berbasis <i>Mind Mapping</i> Pada Tahap Kegiatan <i>One to One Evaluation</i>	76
Tabel 4.11 Hasil Komentar dan Saran Siswa Terhadap Multimedia Berbasis <i>Mind Mapping</i> Pada Tahap Kegiatan <i>One to One Evaluation</i>	77

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.12 Hasil Penilaian Siswa Terhadap Multimedia Berbasis <i>Mind Mapping</i> Pada Tahap Kegiatan <i>Small Group Evaluation</i>	78
Tabel 4.13 Hasil Komentar dan Saran Siswa Terhadap Multimedia Berbasis <i>Mind Mapping</i> Pada Tahap Kegiatan <i>Small Group Evaluation</i>	79
Tabel 4.14 Penggunaan multimedia berbasis <i>mind mapping</i> dapat menumbuhkan rasa ingin tahun saya terhadap materi makna pembukaan UUD NRI Tahun 1945 dalam pembelajaran PPKn	81
Tabel 4.15 Penggunaan multimedia berbasis <i>mind mapping</i> mampu membuat saya berminat mempelajari materi makna pembukaan UUD NRI Tahun 1945 dalam pembelajaran PPKn	82
Tabel 4.16 Bagi saya pembelajaran PPKn menjadi lebih menarik dengan penggunaan multimedia berbasis <i>mind mapping</i> pada materi makna pembukaan UUD NRI Tahun 1945	83
Tabel 4.17 Saya bersemangat untuk mempelajari materi makna pembukaan UUD NRI Tahun 1945 dengan penggunaan multimedia berbasis <i>mind mapping</i> dalam pembelajaran PPKn	84
Tabel 4.18 Penggunaan multimedia berbasis <i>mind mapping</i> dapat mempermudah saya mencatat materi makna pembukaan UUD NRI Tahun 1945 dalam pembelajaran PPKn	85
Tabel 4.19 Bagi saya pembelajaran PPKn dengan menggunakan multimedia berbasis <i>mind mapping</i> dapat membuat saya lebih kreatif dalam belajar	86
Tabel 4.20 Saya dapat lebih mudah memahami materi makna pembukaan UUD NRI Tahun 1945 dengan penggunaan multimedia berbasis <i>mind mapping</i> dalam pembelajaran PPKn	87
Tabel 4.21 Penggunaan multimedia berbasis <i>mind mapping</i> membantu saya berkonsentrasi untuk mempelajari materi makna pembukaan UUD NRI Tahun 1945 dalam pembelajaran PPKn	88

Tabel 4.22 Penggunaan multimedia berbasis <i>mind mapping</i> dalam pembelajaran PPKn dapat membantu saya mengeksplorasi materi makna pembukaan UUD NRI Tahun 1945	89
Tabel 4.23 Saya mampu memahami materi makna pembukaan UUD NRI Tahun 1945 menggunakan metode <i>mind mapping</i> dalam pembelajaran PPKn.....	90
Tabel 4.24 Saya mampu menjelaskan materi makna pembukaan UUD NRI Tahun 1945 menggunakan metode <i>mind mapping</i> dalam pembelajaran PPKn	91
Tabel 4.25 Saya mampu untuk mengerjakan kuis yang diberikan oleh guru tentang materi makna pembukaan UUD NRI Tahun 1945 dalam pembelajaran PPKn	92
Tabel 4.26 Saya merasa senang dapat mengerjakan tugas-tugas dengan baik dan benar yang diberikan oleh guru dalam pembelajaran PPKn	93
Tabel 4.27 Saya merasa senang bila guru memberikan ganjaran kepada saya saat bertanya maupun menjawab pertanyaan dalam pembelajaran PPKn.....	94
Tabel 4.28 Saya merasa senang bila mampu mendapatkan nilai bagus dari guru dalam pembelajaran PPKn.....	95
Tabel 4.29 Indikator <i>Attention</i> (Perhatian).....	96
Tabel 4.30 Indikator <i>Relevance</i> (Relevansi)	97
Tabel 4.31 Indikator <i>Confidence</i> (Percaya Diri)	97
Tabel 4.32 Indikator <i>Satisfaction</i> (Kepuasan).....	98
Tabel 4.33 Rata-Rata Motivasi Belajar Siswa Setelah Menggunakan Multimedia Berbasis <i>Mind Mapping</i>	99
Tabel 4.34 Kriteria Interpretasi Skor Persentase Motivasi Belajar	99

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 2.1 Kerangka Berfikir.....	41
Bagan 2.2 Alur Penelitian.....	42
Bagan 3.1 Urutan Evaluasi Formatif dari Tessmer	46
Bagan 3.2 Prosedur Pengembangan Model ASSURE dengan Modifikasi Evaluasi Formatif dari Tessmer	47

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Pengesahan Rencana Usul Judul Skripsi dari Penasehat
- Lampiran 2 : Surat Izin Seminar Usul Judul Penelitian
- Lampiran 3 : Pengajuan Perubahan Judul
- Lampiran 4 : Surat Izin Seminar Hasil Penelitian
- Lampiran 5 : Surat Izin Ujian Skripsi
- Lampiran 6 : Lembar Pengesahan Draf Skripsi
- Lampiran 7 : Bukti Perbaikan Skripsi
- Lampiran 8 : Kartu Bimbingan Skripsi
- Lampiran 9 : Surat Permohonan Validasi
- Lampiran 10 : Lembar Evaluasi Produk Pembelajaran Tahap Kegiatan Validasi Ahli (*Expert Review*)
- Lampiran 11 : Lembar Evaluasi Produk Pembelajaran Tahap Kegiatan Evaluasi satu-satu (*One to One Evaluation*)
- Lampiran 12 : Lembar Kegiatan Evaluasi Produk Pembelajaran Tahap Kegiatan Evaluasi Kelompok Kecil (*Small Group Evaluation*)
- Lampiran 13 : Lembar Kegiatan Evaluasi Produk Pembelajaran Tahap Kegiatan Uji coba Lapangan (*Field Test*)
- Lampiran 14 : Lembar Wawancara Terhadap Guru Mata Pelajaran PPKn Kelas IX SMP Negeri 10 Palembang
- Lampiran 15 : Rencana Pelaksaan Pembelajaran (RPP) dan Bahan Ajar
- Lampiran 16 : Surat Keputusan Pembimbing Skripsi
- Lampiran 17 : Surat Permohonan Izin Penelitian dari Dekan FKIP UNSRI
- Lampiran 18 : Surat Persetujuan Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Selatan
- Lampiran 19 : Surat Telah Melakukan Penelitian dari SMP Negeri 10 Palembang
- Lampiran 20 : Foto Kegiatan Penelitian
- Lampiran 21 : Produk Pembelajaran Berupa Multimedia Berbasis *Mind Mapping*
- Lampiran 22 : Lembar Kerja Siswa Berupa *Mind Mapping*

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS *MIND MAPPING* PADA
MATERI MAKNA PEMBUKAAN UUD NRI TAHUN 1945 DALAM
MATA PELAJARAN PPKn DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

Oleh
Annof Mustofa
Nomor Induk Mahasiswa 06121405020
Pembimbing: (1) Drs. Alfiandra, M.Si
(2) Kurnisar, S.Pd., M.H
Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk pembelajaran berupa multimedia berbasis *mind mapping* pada materi makna pembukaan UUD NRI Tahun 1945 yang valid, praktis, dan efektif memberikan dampak potensial. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ASSURE yang dimodifikasi dengan evaluasi formatif dari Tessmer yang tahap kegiatan, meliputi analisis karakteristik siswa, menetapkan tujuan pembelajaran, memilih materi, metode, dan media pembelajaran, merancang dan mengembangkan produk pembelajaran. Evaluasi produk pembelajaran menggunakan evaluasi formatif Tessmer yang tahap kegiatannya meliputi *self evaluation*, *expert review*, *one to one evaluation*, *small group evaluation*, dan *field test*. Teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi, wawancara, dan kuesioner. Untuk mengetahui kevalidan mutimedia berbasis *mind mapping* pada kegiatan *expert review* melibatkan ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Rata-rata skor validasi materi sebesar 4,7 termasuk kategori sangat valid, rata-rata skor validasi bahasa sebesar 4,2 termasuk kategori valid, dan rata-rata skor validasi media sebesar 4,1 termasuk kategori valid, sedangkan untuk mengetahui kepraktisan mutimedia berbasis *mind mapping* pada kegiatan *one to one evaluation*, rata-rata skor penilaian siswa sebesar 4,5 termasuk kategori sangat praktis, dan pada kegiatan *small group evaluation*, rata-rata skor penilaian siswa sebesar 4,5 termasuk kategori sangat praktis. Kemudian untuk mengetahui keefektifan multimedia berbasis *mind map* pada kegiatan *field test*, rata-rata penilaian siswa sebesar 84,2% termasuk kategori sangat baik.

Kata Kunci: Pengembangan, Multimedia, *Mind Mapping*

Pembimbing 1

Drs. Alfiandra, M.Si
NIP. 196702051992031004

Pembimbing 2

Kurnisar, S.Pd., M.H
NIP. 197603052002121011

Mengetahui,
Koordinator Program Studi

Sulkipani, S.Pd., M.Pd
NIP. 198707042015041002

**DEVELOPMENT OF MULTIMEDIA BASED ON MIND MAPPING ON
THE MEANING OF THE MEANING OF THE 1945 CONSTITUTION IN
THE EDUCATION OF PPKn IN THE FIRST MIDDLE SCHOOL**

By
Annof Mustofa
Student ID Number 06121405020
Advisors: (1) Drs. Alfiandra, M.Si
(2) Kurnisar, S.Pd., M.H
Pancasila and Citizenship Education Study Program

ABSTRACT

This development research aims to produce learning products in the form of mind mapping based multimedia on the meaning of the opening material of the 1945 Constitution of the Republic of Indonesia, which is valid, practical, and effective. This development research uses the ASSURE model that is modified with formative evaluation from Tessmer which stages the activities, including analysis of student characteristics, setting learning objectives, selecting material, methods and learning media, designing and developing learning products. Evaluation of learning products uses Tessmer's formative evaluation whose activity stages include self evaluation, expert review, one to one evaluation, small group evaluation, and field tests. Data collection techniques using documentation, interviews, and questionnaires. To find out the validity of mind-based multimedia media on expert review activities involving material experts, linguists, and media experts. The average score of material validation was 4.7, including the very valid category, the average language validation score was 4.2, including the valid category, and the average media validation score was 4.1, including the valid category, while knowing the practicality of the multimedia based mind mapping in one to one evaluation activities, the average student assessment score of 4.5 included in the category of very practical, and in small group evaluation activities, the average student assessment score of 4.5 included in the category of very practical. Then to find out the effectiveness of mind mapping-based multimedia on field test activities, the average student assessment of 84.2% is included in the excellent category.

Keywords: Development, Multimedia, Mind Mapping

Advisors 1

Drs. Alfiandra, M.Si
NIP. 196702051992031004

Advisors 2

Kurnisar, S.Pd., M.H
NIP. 197603052002121011

Knowing,
Study Program Coordinator

Sulkipani, S.Pd., M.Pd
NIP. 198707042015041002

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Era globalisasi saat ini menimbulkan dampak perubahan terhadap segala bidang khususnya bidang teknologi informasi dan komunikasi dan pendidikan. Perubahan dalam bidang teknologi dapat terlihat dari pesatnya perkembangan teknologi saat ini yang mendorong semakin canggihnya hasil-hasil teknologi, seperti media elektronik, perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*), sedangkan perubahan yang terjadi pada bidang pendidikan dapat terlihat dari mulai banyaknya sekolah yang menggunakan teknologi sebagai sarana pendukung proses pembelajaran. Berkaitan dengan hal tersebut, Menurut Darmawan (2015: 31) perkembangan teknologi baik untuk aspek *hardware* maupun *software* dapat mendukung penyajian multimedia pembelajaran. Berkaitan hal tersebut berbagai upaya perlu dilakukan dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran dengan pemanfaatan perkembangan teknologi. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melakukan inovasi pembelajaran dengan melakukan pengembangan produk pembelajaran dan menerapkan hasil-hasil teknologi pada proses pembelajaran.

Pembelajaran berbasis komputer merupakan pembelajaran menggunakan bantuan perangkat keras dan perangkat lunak berupa program komputer yang dapat berisi muatan materi pelajaran. Perangkat keras komputer berfungsi untuk menyimpan dan menampilkan informasi materi pelajaran, sedangkan perangkat lunak komputer berfungsi sarana untuk mengolah dan menyajikan informasi materi pelajaran berupa media pembelajaran berbasis multimedia. Berkaitan dengan hal tersebut, multimedia merupakan suatu penggabungan antara berbagai media dalam bentuk *format file* yang berisi teks, gambar (*vektor* atau *bitmap*), grafik, sound, animasi, dan video yang dikemas menjadi *file* digital atau komputerisasi (Munir, 2015: 2).

Secara umum media pembelajaran merupakan suatu alat bantu yang digunakan dalam menyampaikan informasi materi pelajaran dari guru kepada siswa pada proses pembelajaran, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. Media pembelajaran memuat informasi materi pelajaran yang dapat digunakan sebagai sarana bagi siswa untuk melakukan aktivitas belajar. Media pembelajaran sangat berkaitan erat dengan sumber belajar. Sumber belajar merupakan segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk mempermudah proses pembelajaran.

Pembelajaran merupakan penyediaan kondisi yang dilakukan guru sehingga mengakibatkan terjadinya proses belajar pada diri siswa (Sani, 2013: 40). Penggunaan metode *mind mapping* dan *software mind map* dapat digunakan sebagai alat presentasi multimedia berbasis *mind mapping*, dengan diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Mind mapping merupakan salah satu teknik belajar (*how to learn*) menggunakan kemampuan otak yang secara efektif dan efisien dapat membantu siswa dalam belajar (Windura, 2008). Berkaitan dengan hal tersebut, *mind mapping* merupakan salah bentuk pembelajaran yang digunakan untuk melatih kemampuan menyajikan isi (*content*) materi pelajaran dengan pemetaan pikiran (*mind mapping*). *Mind mapping* dalam proses pembelajaran digunakan sebagai cara untuk mendorong siswa mencatat hanya dengan menggunakan kata kunci dan gambar. Kegiatan ini sebagai upaya yang dapat mengoptimalkan fungsi otak kiri dan kanan, yang kemudian dalam aplikasinya sangat membantu memahami masalah dengan cepat karena telah dipetakan. Hasil *mind mapping* berupa *mind map* (Sani, 2013: 240). *Mind map* terdiri dari garis cabang melengkung, simbol, kata kunci, gambar, warna dan gambar (Buzan, 2012: 5). Selanjutnya menurut Buzan (2012: 9) *mind map* lebih merangsang visual daripada metode pencatatan tradisional yang cenderung satu warna, dengan menggunakan *mind map* akan sangat mempermudah mengingat informasi.

Pada proses pembelajaran *mind map* tidak hanya digunakan sebagai metode pembelajaran, akan tetapi *mind map* dapat juga digunakan sebagai media pembelajaran. Menurut Murley (dalam Wan Josuh dan Ahmad, 2016: 74) *mind*

map dapat digunakan sebagai pengganti *powerpoint* dan presentasi lainnya untuk memberikan gambaran besar, menghubungkan gambaran besar ke rincian kecil, hubungan semua subtopik dan membuat seluruh presentasi lebih mudah untuk diingat (<http://dx.doi.org/10.1108/ITSE-05-2015-0012>).

Manfaat penggunaan *mind map* dalam proses pembelajaran. *mind map* dapat membantu untuk banyak hal, seperti merencanakan, berkomunikasi, menjadi lebih kreatif, memusatkan perhatian, menghemat waktu, menyelesaikan masalah, memusatkan perhatian, menyusun dan menjelaskan ide-ide, mengingat dengan lebih baik, belajar lebih cepat dan efisien, melihat gambaran secara keseluruhan (Buzan, 2012: 6).

Pembuatan *mind map* dapat dilakukan secara manual maupun secara digital atau multimedia. Pembuatan *mind map* secara manual dilakukan menggunakan kertas, sedangkan pembuatan *mind map* secara digital atau multimedia dapat dilakukan menggunakan komputer dan *software mind map*. Salah satu perangkat lunak atau *software mind map* yang dapat dimanfaatkan dalam membuat *mind map* adalah *software imindmap*. *Imindmap* merupakan perangkat lunak (*software*) pabrikan ThinkBuzan Organisation Ltd. *Software* ini dikembangkan dengan menggunakan metode *mind mapping* atau *mind map*. Selain *software imindmap* terdapat banyak varian *software mind map* lain yang dapat digunakan dalam membuat *mind map*.

Beberapa penelitian relevan yang pernah dilakukan oleh peneliti terdahulu berkaitan dengan pengembangan multimedia berbasis *mind mapping* antara lain adalah penelitian yang telah dilakukan oleh Ahmad Agus dan I Gusti Asto B. (2015) jurnal dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran *Imindmap* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar di SMK Negeri 2 Bojonegoro”. Hasil penelitian tersebut bahwa media pembelajaran *imindmap* dinyatakan memenuhi syarat sangat valid pada kompetensi sistem konvensi bilangan. Media pembelajaran ini memiliki keefektifan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Whilda Octavianty dan Puput Winarti Rusimamto (2015) jurnal dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran *Imindmap*

Menggunakan Metode *Mind Mapping* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Sistem Konversi Bilangan Pada Rangkaian Logika di SMK Negeri 2 Surabaya". Hasil penelitian tersebut bahwa media pembelajaran *imindmap* dinyatakan layak dan baik digunakan dalam proses pembelajaran, karena mampu meningkat hasil belajar pada kompetensi dasar menerapkan sistem konversi bilangan pada rangkaian logika (<http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/>). Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Rizki Wahyu Yunian Putra dan Rully Anggraini (2016) jurnal dengan judul penelitian "Pengembangan Bahan Ajar Materi Trigonometri Berbantuan *Software Imindmap* pada Siswa SMA". Hasil penelitian tersebut bahwa produk pembelajaran *imindmap* pada bahan ajar materi trigonometri dikategorikan sangat layak dan menarik digunakan dalam proses pembelajaran ditingkat SMA (<http://ejurnal.radenintan.ac.id/>).

Berdasarkan penelitian terdahulu bahwa penggunaan produk pembelajaran *imindmap* layak digunakan dalam proses pembelajaran. Karena dapat membantu siswa dalam belajar serta memberikan dampak potensial terhadap peningkatkan hasil belajar siswa. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan adalah peneliti akan mengembangkan multimedia berbasis *mind mapping* menggunakan *software imindmap* pada materi makna pembukaan UUD NRI Tahun 1945 pada mata pelajaran PPKn di sekolah menengah pertama, dengan harapan dapat membantu mempermudah siswa dalam belajar serta membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, sehingga mampu mengatasi masalah belajar siswa.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti melalui wawancara terhadap guru PPKn kelas IX pada 16 Juli 2018 di SMP Negeri 10 Palembang. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui masalah belajar siswa dan penggunaan media pada proses pembelajaran. Pada kegiatan studi pendahuluan ini, peneliti memperoleh informasi bahwa media pembelajaran yang sering digunakan guru bersangkutan selama mengajar masih bersifat sederhana, seperti media pembelajaran menggunakan *microsoft office powerpoint*, karton dan gambar. Selanjutnya untuk masalah belajar siswa yang sering dihadapi guru

bersangkutan adalah masih kurangnya partisipasi siswa dalam aktivitas pembelajaran. Hal tersebut, tidak terlepas dari pengaruh motivasi belajar siswa. Motivasi belajar siswa dapat menjadi faktor yang mendorong semangat siswa untuk berpartisipasi dalam aktivitas belajar. Berkaitan dengan hal tersebut, menurut Dimyati dan Mudjiono (2015: 80) siswa belajar karena didorong oleh kekuatan metalnya. Motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku seseorang, termasuk perilaku belajar.

Pada penelitian ini media pembelajaran yang akan digunakan peneliti adalah multimedia berbasis *mind mapping* pada materi makna pembukaan UUD NRI Tahun 1945 dalam mata pelajaran PPKn. Penggunaan multimedia berbasis *mind mapping* dapat melatih kemampuan siswa berpikir visual untuk memetakan ide-ide terhadap tayangan gambar yang disajikan. Melalui kegiatan ini diharapkan siswa menjadi lebih mudah dalam memahami dan mengingat materi pelajaran, sehingga mampu memberikan dampak potensial terhadap motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran PPKn.

Menurut Winarno (2014: 19) Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) pada dasarnya merupakan sarana pengembangan warga negara yang demokratis. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) sebagai pendidikan demokrasi yang berfungsi mengembangkan kecerdasan warga negara (*civic intelligence*), membina tanggung jawab warga negara (*civic responsibility*) dan mendorong partisipasi warga negara (*civic participation*). Berkaitan dengan hal tersebut, Pendidikan Kewarganegaraan diperlukan untuk membentuk kecerdasan, rasa tanggung jawab, dan mendorong partisipasi siswa dalam memahami materi makna pembukaan UUD NRI Tahun 1945. Untuk itu dengan penggunaan multimedia berbasis *mind mapping* dapat menjadikan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) sebagai pendidikan demokrasi.

Penelitian pengembangan merupakan metode yang digunakan dalam memvalidasi, merancang dan mengembangkan produk pembelajaran dengan pemanfaatan perkembangan teknologi berupa perangkat lunak atau *software imindmap* sebagai media pembelajaran. Menurut Sugiyono (2015: 28) penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk memvalidasi dan

mengembangkan produk tertentu. Memvalidasi, yaitu peneliti hanya menguji kembali efektivitas produk yang sudah ada. Sedangkan mengembangkan, yaitu peneliti hanya melakukan memperbarui kembali produk yang sudah ada, sehingga produk dapat lebih praktis, efektif, dan efisien. Produk pembelajaran ini diharapkan juga dapat digunakan sebagai contoh dalam mengembangkan produk pembelajaran PPKn yang menarik, efektif, efisien, dan fleksibel. Karena produk pembelajaran ini dapat digunakan dalam berbagai hal untuk keperluan kegiatan pembelajaran.

Dari uraian latar belakang di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Multimedia Berbasis *Mind Mapping* Pada Materi Makna Pembukaan UUD NRI Tahun 1945 Dalam Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Menengah Pertama”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti merumuskan masalah penelitian, sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana menghasilkan multimedia berbasis *mind mapping* pada materi makna pembukaan UUD NRI Tahun 1945 yang valid dan praktis?
- 1.2.2 Bagaimana dampak potensial penggunaan multimedia berbasis *mind mapping* pada materi makna pembukaan UUD NRI Tahun 1945 dalam materi pelajaran PPKn?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian ini mempunyai tujuan, sebagai berikut:

- 1.3.1 Menghasilkan multimedia berbasis *mind mapping* pada materi makna pembukaan UUD NRI Tahun 1945 yang valid dan praktis?
- 1.3.2 Mengetahui dampak potensial penggunaan multimedia berbasis *mind mapping* pada materi makna pembukaan UUD NRI Tahun 1945 dalam materi pelajaran PPKn?

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi proses pembelajaran. Hasil penelitian ini diharapkan mampu mengatasi permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran. Penelitian ini juga diharapkan bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis, yaitu:

1.4.1 Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, pengetahuan, dan referensi tentang penggunaan multimedia berbasis *mind mapping* dalam mata pelajaran PPKn di Sekolah Menengah Pertama.

1.4.2 Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadikan multimedia *imindmap* berbasis *mind mapping* sebagai salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Manfaat secara praktis dari penelitian ini, yaitu:

1.4.2.1 Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat guru sehingga dapat menjadi pertimbangan bahwa multimedia berbasis *mind mapping* efektif dan efisien digunakan saat menyampaikan materi pelajaran.

1.4.2.2 Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi siswa sehingga dapat menjadikan multimedia berbasis *mind mapping* sebagai sarana belajar yang efektif dan efisien digunakan mempermudah dalam mempelajari materi pelajaran.

1.4.2.3 Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi sekolah sehingga dapat menjadikan bahan pertimbangan bahwa multimedia berbasis *mind mapping* sebagai salah satu media yang efektif dan efisien digunakan pada proses pembelajaran.

1.4.2.4 Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk menambah wawasan dan pengetahuan peneliti mengenai penggunaan multimedia berbasis *mind mapping* dalam mata pelajaran PKn di Sekolah Menengah Pertama.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers..
- Buzan, Tony. (2004) *Mind Map Untuk Meningkatkan Kreativitas*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- _____. (2005). *Mind Map Handbook The Ultimate Thinking Tool*. London: Harper Collins Publishers.
- _____. (2007). *Mind Map Untuk Anak Agar Anak Pintar di Sekolah*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- _____. (2012). *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Daryanto, (2016). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Jakarta: Gava Media.
- Darmawan, Deni. (2015). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Dimyati, dan Mudjiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dixon, Raymond A., dan Lammi, Matthew. (2014). *Cognitive Mapping Techniques: Implication for Research in Engineering and Technology Education*. Journal of technology Education. Volume 25 Nomor 02 Tahun 2014, 02-17. <http://eric.ed.gov/?id=EJ1034624>. Diakses 04 April 2017.
- Firman, A. Agus, dan Asto B., I Gusti. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Imindmap Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar di SMK Negeri 2 Bojonegoro*. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro. Volume 04 Nomor 01 Tahun 2015, 11-15. <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/10273>. Diakses pada 04 April 2017.
- Hamalik, Oemar. (2015). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hamzah dan Lamatenggo, Nina. (2011). *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- iMindMap. (2017). *How to Mind Map*. (Online). <http://imindmap.com/how-to-mind-map/>. Diakses pada 04 April 2017.
- Ilhan, G. Osman, dan Oruc, Sahin. (2016). *Effect of The use of Multimedia on Students' Performance: A Case Study of Social Studies Class*. Journal Education Research and Reviews. Volume 11 Nomor 08 Tahun 2016, 877-882. <http://eric.ed.gov/?id=EJ1099996>. Diakses pada 04 April 2017.

- Munir. (2015). *Multimedia konsep dan aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Octavianty, Whilda, dan Rusimamto, P. Wanarti. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Imindmap Menggunakan Metode Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Sistem Konversi Bilangan Pada Rangkaian Logika di SMK Negeri 2 Surabaya*. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro. Volume 04 Nomor 03 Tahun 2015, 869-873. <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/12733/16469>. Diakses pada 04 April 2017
- Rochmad. (2012). “*Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika*”. Jurnal Kreano. Volume 03 Nomor 01 Tahun 2012. 59-72. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kreano/article/view/2613>. Diakses 24 April 2019.
- Rohani, Ahmad. (2010). *Pengelolaan Pengajaran Sebuah Pengantar Menuju Guru Profesional*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sadiman, dkk. (2014). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Saleh, Andri. (2009). *Kreatif Mengajar dengan Mind Map*. Bogor: CV. Regina.
- Sani, Ridwan A. (2013). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Sardiman. (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sari, A. Sri, dan Sakdiah, Halimatun. (2016). *The Development of Mind Mapping Media in Flood Material using ADDIE Model*. Journal of Education Learning. Volume 10 Nomor 01 Tahun 2016, 53-62. http://journal.uad.ac.id/index.php/EduLearn/article/view/3227/pdf_115. Diakses pada 04 April 2017.
- Smaldino, dkk. (2011). *Instructional Technology & Media For Learning*, terjemahan oleh arif rahman dari *Instructional Technology & Media For Learning*, Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- _____. (2015). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Sudjana, Nana dan Rifai, Ahmad. (2015). *Media Penajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan, Kuantitatif, Kualitatif R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Suharsimi, Arikunto. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Setyosari, Punaji. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- ThinkBuzan.com. *Mind Mapping Scientific Research and Study, Mind Mapping Evidence Report*. [http://imindmap.com/how-to-mind map/](http://imindmap.com/how-to-mind-map/).
- Tessmer, Martin. (1993). *Planning and Conducting Formative Evaluation*. London and New York: Routledge Paris & Francis Grup Publishers.
- Uno, Hamzah B. (2012). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Wan Josuh, Wan N. Hazlina, dan Surya, Ahmad. (2016). *iMindMap as an Innovative tool in Teaching and Learning accounting: An Exploraty Study*. Interactive Technology and Smart Education. Volume 13 Nomor 01 Tahun 2016. 71-82. <http://dx.doi.org/10.1108/ITSE-05-2015-0012>. Diakses pada 04 April 2017.
- Widoyoko. Eko P. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Windura, Sutanto. (2008). *Mind Map Langkah Demi Langkah*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- _____. (2013). *Ist Mind Map Untuk Anak Guru dan Orang Tua*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Winarno. (2014). *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Isi, Strategi dan Penilaian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yunian P., Rizki W., dan Anggraini, Rully. (2016). *Pengembangan Bahan Ajar Materi Trigonometri Berbantuan Software Imindmap Pada Siswa SMA*. *Jurnal Pendidikan Matematika*. Volume 07 Nomor 01 Tahun 2016, 39-47. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-jabar/article/view/129/119>. Diakses pada 04 April 2017.