

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
IMINDMAP 8 PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VII DI
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

Skripsi Oleh:

Kms. Gerby Novario

Nomor Induk Mahasiswa 06121004031

Program Studi Pendidikan Sejarah

Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

INDRALAYA

2016

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *IMINDMAP* 8
PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VII DI SEKOLAH MENENGAH
PERTAMA**

Skripsi Oleh :

Kms Gerby Novario

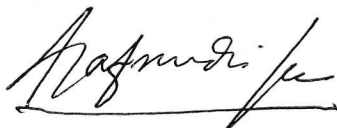
Nomor Induk Mahasiswa 06121004031

Program Studi Pendidikan Sejarah

Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Disetujui,

Pembimbing I,



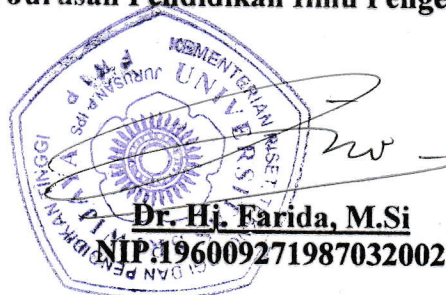
Drs. Syafruddin Yusuf, M.Pd
NIP. 196109231987031001

Pembimbing II,



Drs. Supriyanto, M.Hum
NIP.195612301985031001

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



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *IMINDMAP* 8
PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VII DI SEKOLAH MENENGAH
PERTAMA

Skripsi Oleh :

KMS GERBY NOVARIO
NOMOR INDUK MAHASISWA 06121004031
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Mengesahkan,

Pembimbing I,



Drs. Syafruddin Yusuf, M.Pd
NIP. 196109231987031001

Pembimbing II,



Drs. Supriyanto, M.Hum
NIP. 195612301985031001

Mengetahui,

Ketua Jurusan,
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. Hj. Farida, M.Si
NIP. 196009271987032002

Ketua Program Studi,
Pendidikan Sejarah



Drs. H. Alian Sair, M.Hum
NIP. 195803011986031004


Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Rabu

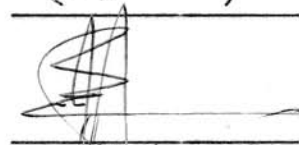
Tanggal : 20 Juli 2016

TIM PENGUJI

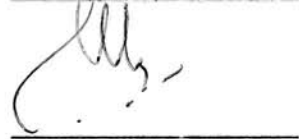
1. Ketua : Drs. Syafruddin Yusuf, M.Pd



2. Sekretaris : Drs. Supriyanto, M.Hum



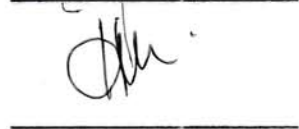
3. Anggota : Drs. H. Alian Sair, M.Hum



4. Anggota : Dra. Sani Safitri, M.Si



5. Anggota : Hudaidah, S.Pd., M.Pd



Indralaya, 20 Juli 2016

Diketahui oleh

Ketua Program Studi

Pendidikan Sejarah,



Drs. H. Alian Sair, M.Hum

NIP.195803011986031004

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kms. Gerby Novario

NIM : 06121004031

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul: “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Imindmap* 8 Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VII Sekolah Menengah Pertama” ini seluruh isinya 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 Pemerintah Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Atas Pernyataan ini, saya siap menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan ada pelanggaran dan atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini.

Indralaya, 20 Juli 2016

Membuat Pernyataan



Kms. Gerby Novario
06121004031

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan mengucapkan puji dan syukur kepada Allah SWT. skripsi ini kupersembahkan kepada:

- ✚ Kedua orang tua ku tercinta, Ayahanda Kms. Harry Alba dan Ibunda Nurjannah Siregar yang selalu memberikan dukungan dan selalu mendoakan untuk keberhasilan ku
- ✚ Saudara-saudaraku tercinta Kms. Gatra Kencana Putra dan Kms. Guntur Arturo Syanai yang selalu mendoakan dan menyemangatiku
- ✚ Seluruh keluarga besarku
- ✚ Ucapan terima kasihku untuk Program Beasiswa Bidikmisi serta Bapak M. Nuh dan masa pemerintahan Bapak Susilo Bambang Yudhoyono yang telah memberikan kesempatan dan harapan kepada saya sebagai orang yang kurang mampu untuk dapat berkuliah di PTN
- ✚ Dosen Pembimbing Bapak Drs. Syafruddin Yusuf, M.Pd dan Bapak Drs. Supriyanto, M.Hum yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada saya baik dalam perkuliahan maupun dalam penyelesaian skripsi
- ✚ Semua dosen Prodi Pendidikan Sejarah yang telah membimbing dan mendidik saya selama belajar di FKIP UNSRI
- ✚ Validator Ahli Bapak Syarifuddin, M.Pd, Ibu Hudaidah S.Pd., M.Pd, dan Ibu Sondang Martini Siregar, S.S yang telah memberikan waktu, kesempatan, dan sarannya kepada saya dalam proses penyelesaian produk skripsi ini
- ✚ Bapak Cecep Kustardi, M.Pd, dan Ibu Saida Sinaga. S.Pd atas saran dan masukannya
- ✚ Teman Seperjuangan Prodi Pendidikan Sejarah Angkatan 2012
- ✚ Teman Seperjuangan Orange Palindra
- ✚ Teman Seperjuangan P4 SMP Negeri 10 Palembang
- ✚ Teman Seperjuangan IKAHIMSI Wilayah X (cek Wira, cek Aref, cek Leden, cek Puput, cek Darna, cek Ella, cek Dwiki, cek Kia, cek Yeni)
- ✚ Kawan Seperjuangan Restu Dinda Dahlia yang selalu memberikan semangat dan dukungan dalam proses penyelesaian skripsi
- ✚ Kawan-kawan Pendidikan Sejarah Universitas Prof. Uhamka (Febry, Fajar, Lutfi, Iwan, Lulu, Dana, Bunga, Yati, Fitria, Dwi Ayu) yang telah memberikan kesempatan, waktu, dan tenaganya dalam proses penyelesaian skripsi ini.
- ✚ Almamater kebanggaanku

Motto: *Jadi diri sendiri, cari jati diri, hidup mandiri, jangan menyombongkan diri*

UCAPAN TERIMA KASIH

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana (S1) pada Program Studi Pendidikan Sejarah, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Drs. Syafruddin Yusuf, M.Pd dan Bapak Drs. Supriyanto, M.Hum sebagai pembimbing, yang telah memberikan bantuan, bimbingan, dan arahan selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada seluruh dosen penguji yaitu Bapak Drs. H. Alian Sari, M.Hum, Ibu Dra. Sani Safitri, M.Si, dan Ibu Hudaidah, S.Pd., M.Pd. yang telah memberikan saran dan masukan untuk perbaikan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dr. Hj. Farida, M.Si selaku ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Bapak Prof. Sofendi, M.A, Ph.D., selaku Dekan FKIP UNSRI.

Selanjutnya, penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada Instansi dan semua pihak terkait yang telah banyak membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini. Diharapkan pada akhirnya Skripsi ini dapat bermanfaat untuk pengajaran bidang studi Pendidikan Sejarah di Sekolah Menengah Pertama dan Pengembangan Ilmu Pengetahuan.

Indralaya, Juli 2016
Penulis

Kemas Gerby Novario
NIM.06121004031

Daftar Isi

PENDAHULUAN

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

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Hakikat Belajar.....	8
2.2 Pengertian Pembelajaran	9
2.3 Teori Belajar Pendukung Penelitian.....	10
2.3.1 Teori Belajar Konstruktivistik	10
2.3.2 Teori Belajar Kognitif	11
2.3.3 Teori Belajar Behavioristik	12
2.3.4 Teori Belajar Sibernetik	14
2.4 Hakikat Media Pembelajaran	16
2.4.1 Pengertian Media Pembelajaran	16
2.4.2 Dasar Pertimbangan Pemilihan Media.....	17
2.4.3 Pengelompokan Media.....	18
2.4.4 Fungsi dan Pemanfaatan Media Pembelajaran	19
2.5 <i>Mind Map</i>	20
2.5.1 Pengertian <i>Mind Map</i>	20
2.5.2 Aturan Memetakan Pikiran	22
2.5.3 Kelebihan dan Kekurangan <i>Mindmap</i>	23
2.6 Program Aplikasi <i>Imindmap</i> 8	25
2.7 Hakikat Pembelajaran IPS dan Pembelajaran Sejarah	27
2.7.1 Pengertian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.....	27
2.7.2 Tujuan dan Fungsi Pembelajaran IPS	28
2.7.3 Hakikat Pembelajaran Sejarah	29
2.7.4 Tujuan dan Pembelajaran Sejarah.....	30
2.8 Penelitian Pengembangan	32
2.8.1 Pengertian Penelitian Pengembangan	32
2.8.2 Model-Model Penelitian Pengembangan	33
2.9 Penelitian Relevan.....	36
2.10 Kerangka Berpikir	37

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian.....	39
3.2 Subjek Uji Coba dan Lokasi Penelitian	39

3.3	Prosedur Penelitian.....	40
3.3.1	Fase <i>Need Assesment</i> dan Analisis Kebutuhan.....	41
3.3.2	Fase <i>Design</i> dan Desain.....	42
3.3.3	Fase Pengembangan dan Implementasi.....	43
3.4	Evaluasi dan Revisi.....	43
1.	<i>Self Evaluation</i>	44
2.	<i>Expert Review</i>	44
3.	Tahap <i>Field Test</i>	44
3.5	Teknik Pengumpulan Data.....	45
3.5.1	Wawancara (<i>Interview</i>).....	45
3.5.2	<i>Walkthrough</i>	45
3.5.3	Studi Pustaka.....	47
3.5.4	Observasi.....	47
3.5.5	Tes Hasil Belajar.....	47
3.6	Teknik Analisa Data.....	48
3.6.1	Analisa Data <i>Walkthrough</i>	48
3.6.2	Tes Hasil Belajar.....	48

PEMBAHASAN

4.1	Hasil Penelitian.....	51
4.1.1	Deskripsi Prosedur dan Hasil Pengembangan Media.....	51
4.1.2	Hasil Analisis Kebutuhan (<i>Need Assesment</i>).....	51
4.1.3	Hasil Desain (<i>Design</i>).....	56
4.1.4	Hasil Pengembangan dan Implementasi.....	61
4.1.5	Hasil Penilaian (<i>Evaluation</i>).....	64
4.1.5.1	<i>Self Evaluation</i> (Penilaian Peneliti).....	64
4.1.5.2	<i>Expert Review</i> (Penilaian Ahli).....	67
4.1.5.3	<i>Field Test</i> (Uji Coba Lapangan).....	75
4.2	Pembahasan.....	82
4.2.1	Validitas Produk Media.....	85
4.2.2	Dampak Efektivitas Media Berbasis <i>Imindmap</i>	86
4.2.3	Kendala dan Solusi.....	88

KESIMPULAN

5.1	Simpulan.....	91
5.2	Saran.....	92

Daftar Pustaka.....	93
---------------------	----

Lampiran.....	97
---------------	----

Daftar Tabel

	Halaman
1. Kisi-Kisi Instrumen <i>Expert Review</i>	46
2. Kategori Nilai Validasi	48
3. Kategori Tingkat Kevalidan Media	48
4. Kategori Nilai Peserta Didik	49
5. Kriteria tinggi rendahnya <i>Ngain</i>	50
6. Evaluasi Dan Review Hasil Tahap Analisis Kebutuhan.....	55
7. Cuplikan <i>Storyboard</i> Media Pembelajaran Berbasis <i>Imindmap</i>	59
8. Hasil Penilaian Dan Review Fase Desain	60
9. Perbaikan Produk Media Pembelajaran	64
10. Hasil Penilaian Ahli Materi (<i>Content</i>)	68
11. Hasil Penilaian Ahli Media (<i>Layout</i>)	69
12. Hasil Penilaian Desain Instruksional (<i>Construct</i>).....	70
13. Saran Ahli/Ekspert Media	71
14. Tampilan Perbaikan Media Pembelajaran	73
15. Hasil <i>Pretest</i> Peserta Didik	75
16. Perbandingan Hasil Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	77
17. Hasil Rekapitulasi <i>Pretest</i> Peserta Didik	79
18. Hasil Rekapitulasi <i>Posttest</i> Peserta Didik.....	79
19. Hasil <i>Posttest</i> Peserta Didik yang Mencapai KKM.....	80
20. Lembar Hasil Observasi Peserta Didik	81
21. Hasil Penilaian Lembar Validasi.....	85
22. Hasil Nilai Peserta Didik	87

Daftar Gambar

	Halaman
1. Kerucut Edgar Dale (<i>Cone Experience</i>).....	17
2. Model Pengembangan Hannafin dan Peck	34
3. Kerangka Berpikir Penelitian Pengembangan Media	36
4. Model Pengembangan Hannafin dan Peck	40
5. Alur Desain Evaluasi <i>formative</i> Tessmer.....	44
6. Peta Materi	57
7. Cabang Materi (<i>Branch</i>)	58
8. <i>Flowchart</i> Media Pembelajaran Berbasis <i>Imindmap 8</i>	58
9. <i>Flowchart</i> Materi Pembelajaran.....	58
10. Tampilan Awal <i>Software Imindmap 8</i>	61
11. <i>Central Idea</i> (Bios) Halaman Pembuka.....	62
12. <i>Central Idea</i> (Bios) Halaman Utama	63
13. <i>Software</i> Pembantu dalam Pembuatan Media Berbasis <i>Imindmap 8</i>	63
14. Pelaksanaan <i>Pretest</i> di Kelas VII ¹	76
15. Proses Pelaksanaan Pembelajaran.....	76
16. Diagram Batang Perbandingan Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	80
17. Pelaksaaan <i>Posttest</i> di Kelas VII ¹	81

Daftar Lampiran

	Halaman
1. <i>Flowchart</i> Media Pembelajaran Berbasis <i>Imindmap</i> 8.....	97
2. <i>Storyboard</i> Media Pembelajaran Berbasis <i>Imindmap</i> 8.....	99
3. Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran	145
4. Materi Bahan Ajar.....	155
5. Lembar Validasi Ahli Materi	178
6. Lembar Validasi Ahli Media	181
7. Lembar Validasi Ahli Desain Instruksional.....	184
8. Lembar Soal <i>Pretest</i>	188
9. Lembar Soal <i>Posttest</i>	192
10. Lembar Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	196
11. SK Pembimbing	197
12. SK Izin Penelitian	198
13. Surat Pernyataan Telah Penelitian	199
14. Lembar Kartu Bimbingan	200
15. Lembar Usul Judul Skripsi.....	201
16. Lembar Halaman Pengesahan	202
17. Dokumentasi	203

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Imindmap* 8 Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di Sekolah Menengah Pertama” memuat data mengenai peninggalan kebudayaan masa Hindu Budha di Kota Palembang, penelitian ini telah dilakukan dan diterapkan di kelas VII¹ SMP Negeri 10 Palembang. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan yang menggunakan model pengembangan Hannafin dan Peck. Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran yang valid dan memiliki dampak efektivitas. Kevalidan media pembelajaran dinilai oleh tiga pakar yakni ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran. Kevalidan materi memiliki nilai sebesar 4,66 dengan kategori sangat valid, kevalidan media sebesar 4,36 dengan kategori sangat valid, dan kevalidan desain pembelajaran sebesar 3,95 dengan kategori valid. Secara keseluruhan media pembelajaran ini memiliki nilai rata-rata 4,32 termasuk dalam kategori sangat baik. Efek potensial media pembelajaran berbasis *Imindmap* 8 ini terlihat pada peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran pada tahap *field test* sebesar 44,67% dengan *Ngain* sebesar 0,71. Hal ini menunjukkan media pembelajaran berbasis *Imindmap* 8 dengan materi peninggalan kebudayaan masa Hindu Budha di Kota Palembang ini memiliki nilai valid dan efektifitas.

Kata Kunci: *pengembangan, media pembelajaran, kevalidan, dan efektifitas*

ABSTRACT

This study entitled "Development of Media-Based Learning *Imindmap* 8 on Sosial Science Subject in Class VII at Junior High School" which contains data about the Hindu Buddhist cultural heritage in Palembang, this study has been conducted and applied in grade VII.1 at SMP Negeri 10 Palembang. This study is the development research using development model of Hannafin and Peck. The purpose of this study is to develop the instructional media that is valid and has an impact of effectiveness. The validity of instructional media was assessed by three experts namely subject content expert, media expert, and expert in instructional design. The validity of the material has a value 4.66 with the category of very valid, the validity of the media was 4.36 with the category of very valid, and the validity of instructional design was 3.95 with a valid category. Overall this instructional media has an average value of 4.32 which was included in the excellent category. The potential effect of media-based learning *Imindmap* 8 can be seen in improving of learning outcomes before and after using instructional media at the stage of *field test* 44.67% with *Ngain* 0.71. It shows that the media-based learning *Imindmap* 8 with the materials about the Hindu Buddhist cultural heritage in Palembang has a valid value and effectiveness.

Keywords: *development, instructional media, validity, and effectiveness*



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu wahana yang menjadi ujung tombak kemajuan suatu bangsa. Negara-negara maju telah menjadikan pendidikan suatu faktor strategis dalam menciptakan kemajuan bangsanya. Pendidikan yang berkualitas dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, memiliki daya saing, dan produktif. Hal tersebut mendorong suatu negara menjadi maju karena memiliki potensi-potensi yang nantinya dapat membangun suatu negara dengan perkembangan ilmu dan teknologi (Riduan, 2013:131).

Upaya meningkatkan mutu pendidikan sebagai salah satu wahana pembentuk karakter bangsa menjadi aspek penting dalam menghasilkan “*nation builder*” yang diharapkan dapat berjuang membawa negara Indonesia bersaing dengan tantangan global dan dunia internasional. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 tentang sistem pendidikan nasional dijelaskan bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”..

Sebagai proses mengembangkan potensi peserta didik, pemerintah maupun pendidik beserta seluruh komponen pendidikan memiliki peran untuk dapat mewujudkan kondisi dimana dapat terjalin proses transfer ilmu antara pendidik dan peserta didik yang ideal untuk mengembangkan aspek afeksi, kognisi, dan psikomotori pada peserta didik dalam suatu proses pembelajaran.

Proses pembelajaran pada intinya merupakan proses komunikasi. Komunikasi dalam pembelajaran berkaitan erat dengan interaksi antara pendidik, sumber belajar, peserta didik, serta sarana perantara pendukung. Proses komunikasi menjadi faktor utama dalam proses pembelajaran, sebagai indikator

proses pembelajaran telah berjalan baik atau belum sesuai tujuan yang ingin dicapai. Hal tersebut senada dengan teori komunikasi konvergensi Rogers dan Kincaid (1979) dimana komunikasi sebagai sebuah proses dimana partisipan menciptakan dan saling berbagi informasi untuk mencapai kesepahaman (*mutual understanding*) (Warsita, 2008:107)

Pendidik memiliki peran menciptakan suasana belajar dialogis dan interaktif agar proses pembelajaran menjadi aktif, inovatif, efektif serta menyenangkan. Pendidik didorong untuk dapat terus melakukan inovasi dalam menyampaikan proses pembelajaran salah satunya dengan penggunaan media. Berbagai peralatan dapat digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada peserta didik secara visual maupun audiovisual untuk menghindari verbalisme pembelajaran yang masih dapat terjadi.

Penggunaan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyalurkan pesan pembelajaran diharapkan dapat membantu dalam mengatasi perbedaan gaya belajar, minat, inteligensi, keterbatasan daya indra, hambatan jarak dan geografis, jarak waktu dan lain-lain (Sadiman, 2012:14). Lebih lanjut, untuk memahami peranan media dalam proses mendapatkan pengalaman belajar bagi peserta didik, Edgar Dale menggambarkan dalam sebuah kerucut pengalaman atau yang dikenal dengan istilah *cone of experience*. Kerucut pengalaman Edgar Dale dianut secara luas untuk menentukan alat bantu atau media yang dibutuhkan peserta didik sesuai dengan karakteristik dan kebutuhannya dalam memperoleh pengalaman belajar.

Kerucut pengalaman yang dikemukakan Edgar Dale memberikan gambaran bahwa pengalaman belajar yang diperoleh peserta didik dapat melalui proses perbuatan atau mengalami sendiri mengenai yang dipelajari, proses mengamati dan mendengarkan melalui media tertentu dan proses mendengarkan secara verbal. Semakin konkret peserta didik mempelajari bahan pengajaran secara langsung semakin banyak juga pengalaman belajar yang diperoleh peserta didik. Sebaliknya, semakin abstrak peserta didik memperoleh pengalaman bila hanya mengandalkan bahasa verbal dan semakin sedikit pengalaman yang akan diperoleh peserta didik (Sanjaya, 2013:200)

Kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan juga mendorong penggunaan komputer sebagai sarana penunjang media dalam proses pembelajaran agar dapat memberikan pengalaman lebih kepada peserta didik. Komputer tidak hanya dikenal sebagai alat bantu dalam dunia kerja dan perkantoran akan tetapi juga banyak membantu para desainer pembelajaran untuk mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan komputer sebagai sarana dalam implementasinya (Depdiknas: 2003:4).

Penggunaan media komputer sebagai media pembelajaran yang interaktif dapat diwujudkan dalam berbagai bentuk diantaranya media pembelajaran yang berupa kombinasi antara teks, gambar, audio, video, grafis dan animasi. Pemanfaatan program komputer dalam pengembangan suatu media pembelajaran sejarah merupakan salah satu hal yang tepat guna untuk menghasilkan media dengan tampilan yang menarik dan lebih interaktif, sehingga menjadikan peserta didik lebih tertarik pada pelajaran serta diharapkan dapat berdampak pada peningkatan motivasi, minat belajar, dan hasil belajar peserta didik.

Pada pembelajaran IPS mata pelajaran sejarah kita ketahui banyak sekali materi yang harus dipelajari dan dipahami peserta didik, hal demikian terkadang menyebabkan peserta didik mengalami kendala tertentu. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat membantu berbagai hambatan dan kendala yang ada sebagai usaha mencapai proses pembelajaran yang aktif, interaktif dan bermakna bagi peserta didik.

Pembelajaran sejarah kelas VII di sekolah menengah pertama memiliki salah satu materi yang sebenarnya cukup menarik untuk disampaikan ke peserta didik sebagai suatu fakta sejarah di lingkungan mereka. Materi pelajaran yang dimaksud adalah peninggalan kebudayaan masa Hindu-Budha di Nusantara. Guru IPS sebagai pendidik memiliki peranan penting dalam menyampaikan materi tersebut ke arah lokalitas sejarah yang ada di lingkungan peserta didik sebagai suatu gambaran mengenai hasil kebudayaan masyarakat lokal terdahulu.

Di Sumatera Selatan, khususnya di kota Palembang banyak terdapat situs-situs peninggalan kebudayaan masa Hindu-Budha baik dari masa pra-sriwijaya sampai dengan masa pasca sriwijaya, dimana Palembang pada masa itu menjadi

jalur perdagangan yang besar serta berdampak pada interaksi dengan budaya luar. Guru sebagai fasilitator berperan penting dalam memberikan informasi tinggalan sejarah sebagai suatu pembelajaran akan kesadaran sejarah dalam usaha melestarikan keberadaan tinggalan sejarah baik berupa tempat ataupun benda yang terdapat di kota Palembang kepada peserta didik.

Guna mengetahui lebih lanjut proses pembelajaran sejarah di sekolah menengah pertama penulis melakukan pengamatan awal dan wawancara tidak terstruktur pada tanggal 29 Februari - 2 Maret 2016 dengan beberapa peserta didik dan guru IPS kelas VII di SMP Negeri 10 Palembang, dari kegiatan tersebut diketahui bahwa (1) proses pembelajaran IPS terutama dalam pembelajaran sejarah telah menggunakan media tetapi masih sederhana, sehingga dalam kegiatan pembelajaran guru dan peserta didik terkadang mengalami kendala tertentu, (2) perlu adanya inovasi dalam penggunaan media untuk menambah variasi dalam proses pembelajaran, (3) keterbatasan informasi dan data yang dimiliki guru mengenai tinggalan-tinggalan kebudayaan masa Hindu-Budha yang ada di kota Palembang, (4) adanya keinginan guru dan peserta didik untuk belajar menggunakan media pembelajaran berbasis komputer sebagai upaya mencapai tujuan pembelajaran yang berimbang dengan modernitas.

Mengacu data wawancara dan pengamatan di atas disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran IPS terutama pembelajaran sejarah sangat diperlukan penggunaan media pembelajaran dengan materi peninggalan kebudayaan masa Hindu-Budha yang ada di kota Palembang guna mencapai proses pembelajaran yang efektif, efisien, kontekstual, dan bersifat lokalitas untuk memberikan informasi lebih lanjut mengenai materi sejarah yang ada di sekitar peserta didik sesuai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Hasil pengembangan media pembelajaran tersebut diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar, rasa ingin tahu, serta kesadaran sejarah pada peserta didik dalam mencapai tujuan pendidikan

Pengembangan media pembelajaran sejarah dengan materi peninggalan kebudayaan masa Hindu-Budha yang terdapat di kota Palembang dilakukan dengan menggunakan *software Imindmap 8*. *Software* tersebut merupakan sebuah

aplikasi komputer yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran berbasis peta pikiran (*mind map*) modern dengan menggabungkan gambar, video, dan animasi, *link web*, dan program lainnya dalam satu tempat.

Software IMindMap 8 merupakan sebuah program atau *software* yang dirilis oleh ThinkBuzan. Ltd. yang telah dikembangkan sampai versi ke 8 pada tahun 2015. *Software* ini dikembangkan dengan menggunakan metode *mind map* atau pemetaan pikiran yang biasa digunakan untuk brainstorming, pengorganisasian, pemikiran kreatif, dan rancangan serta perencanaan berbagai macam hal. *Software* yang dikembangkan oleh ThinkBuzan ini dapat digunakan pada perangkat lunak dengan sistem operasi seperti Microsoft Windows, Macintosh, Mac OS X, OS Android, IOS Apple dan Linux (Ramadhani, <http://united-universal.blogspot.com>. Diakses pada tanggal 25 Juni 2015).

Ada berbagai jenis *software* yang mendukung pembuatan media berbasis *mind map* seperti *Freemind*, *Imindmap 8*, *Mindmanager*, *Edraw*, dan lain-lain. Dari sekian banyak *software* yang mendukung pembuatan *mind map*, peneliti lebih tertarik menggunakan *software Imindmap 8* menurut hemat peneliti memiliki banyak kelebihan dari *software mind map* lainnya, kelebihan dari sisi grafis dan interface yang lebih menarik, mendukung *hypertext*, mendukung *links* program lain seperti memasukan video, gambar, file, dokumen materi, kemudahan dalam navigasi, serta kemudahan pembuatan *mind map*.

Pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *software mind map* terutama *Imindmap 8* pernah dibahas pada penelitian Whilda Octaviany (2014) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Imindmap* Menggunakan Metode *Mind Mapping* Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Sistem Konversi Bilangan Pada Rangkaian Logika Di SMK Negeri 2 Surabaya”. Kemudian penelitian yang dilakukan Sri Darminah (2012) dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Berbentuk *MindMap* Menggunakan *Software MindManager* Pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Tata Surya Di SMP Negeri 1 Palembang”, dan penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Bagus dan Hapsari (2016) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Mindjet Mindmanager* Pada

Mata Pelajaran Dasar Perencanaan Sistem Radio & Televisi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Kelas XI AV di SMK Negeri 7 Surabaya”. Berdasarkan penelitian yang dilakukan ketiga orang tersebut menunjukkan hasil yang valid dan telah teruji dalam proses pembelajaran, walaupun ketiga penelitian tersebut berbeda bidang studi penelitiannya serta menunjukkan pengaruh yang baik dalam minat belajar, hasil belajar, maupun meningkatkan keaktifan belajar peserta didiknya.

Berdasarkan uraian di atas penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran menggunakan *software Imindmap 8* yang diharapkan dapat membantu dalam proses pembelajaran IPS (Sejarah). Peneliti akan menggunakan pedoman materi peninggalan kebudayaan masa Hindu-Budha di Nusantara dengan sub materi peninggalan kebudayaan masa Hindu-Budha di kota Palembang dan RPP kelas VII semester dua sebagai pedoman isi materi pembelajaran. Kemudahan dalam penggunaan dan penerapan media menjadi salah satu faktor yang mendorong peneliti tertarik mengembangkan media tersebut.

Berdasarkan latar belakang di atas penulis tertarik melakukan penelitian yang berjudul **”PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *IMINDMAP 8* PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VII DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA”**.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun untuk menghindari kesimpangsiuran dalam penelitian ini, peneliti merumuskan permasalahan agar penguraian dapat tersampaikan dengan jelas dan sistematis. Maka rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis *Imindmap 8* pada mata pelajaran IPS dikelas VII Sekolah Menengah Pertama yang valid?
2. Bagaimana dampak efektivitas media pembelajaran berbasis *Imindmap 8* untuk pembelajaran sejarah kelas VII SMP yang telah dikembangkan terhadap hasil belajar peserta didik?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas maka tujuan penelitian yang dilakukan peneliti sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Imindmap* 8 pada mata pelajaran IPS dikelas VII SMP yang valid.
2. Untuk mengetahui dampak efektivitas media pembelajaran berbasis *Imindmap* 8 untuk pembelajaran sejarah kelas VII SMP yang telah dikembangkan terhadap hasil belajar peserta didik.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat:

1. Bagi peserta didik, dapat membantu peserta didik belajar mata pelajaran sejarah dan melatih keterampilan peserta didik dalam berpikir.
2. Bagi pendidik, dapat memberikan informasi tentang penggunaan media *Mind Map* menggunakan program aplikasi *IMindMap* 8 dan dapat menerapkannya dalam pembelajaran IPS terutama pelajaran sejarah.
3. Bagi peneliti, media ini dapat dikembangkan lagi menjadi media yang memiliki nilai valid dan efektivitas yang lebih baik.

Daftar Pustaka

- Afandi, Muhammad dan Badarudin. 2011. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Aini, Nurul. 2013. *Tesis: Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan MindMap Pada Mata Pelajaran Sosisologi Di Kelas XI Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Indralaya Ogan Ilii.(Tesis)*. Palembang: Program Pasca Sarjana Unsri.
- Akker. 2009. *An Introduction to Educational Design Research*. Proceedings of The Seminar Conducted at The East China Normal University. Eds: Tjeerd Plomp & Nienke Nieveen. East Chins Normal University. Shanghai. Hal 26-27.
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Borg & Gall. 1983. *Educational Research: An Introduction*. London: Logman Inc.
- Budiningsih, Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Buzan, Tony. 2006. *Use Your Head (Gunakan Kepala Anda)*. Batam: Interaksara
- Cahyo, Agus N. 2013. *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar*. Yogyakarta: DIVA press.
- Dananjaya, Utomo. 2013. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Darminah, Sri. 2012. *Pengembangan Bahan Ajar Berbentuk MindMap Menggunakan Software MindManager Pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Tata Surya Di SMP Negeri 1 Palembang. Tesis*. Palembang: Program Pasca Sarjana Unsri.
- Depdiknas. 2003. *Interaksi Belajar Mengajar*. Jakarta: Depdiknas.
- Hamalik, oemar. 2012. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Harjanto. 2010. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hasan, Said Hamid. 2012. *Pendidikan Sejarah untuk Manusia dan Kemanusiaan*. Jakarta: Bee Media Indonesia.
- Laksono, B. B. dan Peni, H. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Mindjet Mindmanager Pada Mata Pelajaran Dasar*

Perekayasaan Sistem Radio & Televisi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Kelas XI AV di SMK Negeri 7 Surabaya. J. Pend. Tek. Elekt., 5 (1). 67

Ningsih, C. W., dkk. 2012. *Pengaruh Sistem Pembelajaran Mind Map Terhadap Pemerolehan Belajar IPS Kelas V SDN 11 Pontianak. J. Untan. jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/download/451/488*. Diakses Pada Tanggal 26 Januari 2016.

Octavianty, W. dan Rusimanto, P. W. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Imindmap Menggunakan Metode Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Sistem Konversi Bilangan Pada Rangkaian Logika di SMK Negeri 2 Surabaya. J. Pend. Tek. Elektr., 4 (3): 869-873*.

Pidarta, Made. 1997. *Landasan Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta

Riduan. 2013. *Metode & Teknik Menyusun Proposal Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Rustler, Florian. 2012. *Mind Mapping For Dummies*. West Sussex: Jhon Wiley & Sons, Ltd.

Sadiman, Arief S (dkk). 2010. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sanjaya, Wina. 2013. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

Seels, B. B. & Richey R. C. 1994. *Instructional Technology: The Definition and Domains of The Field*. Washington: AECT.

Setyosari, Punaji. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Simsek, A. 2009. *Reform In The Social Sciences Curriculum Of Turkey: An Evaluation In Terms Of Teaching History. I. J. Ins. 2 (2): 83-84*

Siregar, Eveline & Nara. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Smaldino, dkk. 2011. *Instructional Technology and Media for Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Jakarta: Kencana.

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya

- Supardan, Dadang. 2015. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial: Perspektif, Filosofi, dan Kurikulum*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suparlan. 2011. *Tanya Jawab Pengembangan Kurikulum Dan Materi Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Suteja, dkk. 2008. *Memasuki Dunia e-Learning*. Bandung: Informatika.
- Swadarma, Doni. 2013. *Penerapan Mind Mapping dalam Kurikulum Pembelajaran*. Jakarta: Gramedia.
- Syah, Muhibbin. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Tegeh, I Made, I Nyoman Jampel & Ketut Pudjawan. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Thobroni & Mustofa. 2011. *Belajar dan Pembelajaran: Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Trianto. 2013. *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta; Rineka Cipta.
- Widada, Sugeng. 2013. *Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Sejarah Di Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Lahat*. Tesis. Palembang: Program Pasca Sarjana Universitas Sriwijaya
- Wijaya, Y. 2013. *Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Sejarah Pada Pokok Bahasan Perkembangan Masyarakat Indonesia Sejak Proklamasi Hingga Demokrasi Terpimpin Di Kelas XI IPA Sekolah Menengah Atas Negeri 10 Palembang*. Tesis. Inderalaya: FKIP Unsri.
- Windura, Sutanto. 2013. *Mind Map*. Jakarta: Gramedia.

Sumber Internet:

- Hall, Ian. 2014. *IMindMap Version 7*. Tersedia Pada [Http://Casualreliefteacher.blogspot.au/](http://Casualreliefteacher.blogspot.au/). Diakses pada tanggal 1 November 2015. pdf
- Ramadhani. 2014. *Aplikasi Terbaik Untuk Membuat Mind Map*. Tersedia pada <http://united-universal.blogspot.com>. Diakses pada tanggal 25 Juni 2015.

USAID. 2013. *Kilas Balik Dunia Pendidikan di Indonesia*. Tersedia Pada <http://prestasi-ief.org>. Diakses pada tanggal 31 Mei 2016.