

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Tinjauan Penelitian dan Pengembangan**

###### **a. Pengertian Penelitian Pengembangan**

Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Developmen*) merupakan penelitian yang dilakukan guna menciptakan suatu produk baru atau memperbaiki produk yang lama hingga menjadi lebih unggul serta menguji keefektifannya.<sup>19</sup> Pengertian penelitian pengembangan menurut Borg & Gall adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.<sup>20</sup> Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian pengembangan merupakan sebuah penelitian pengembangan dengan membuat suatu produk tertentu, berdasarkan penemuan baru ataupun berupa produk lama yang telah dikembangkan sehingga menjadi produk baru yang lebih unggul.

Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan produk berupa media pembelajaran baru yang lebih unggul. Melihat kondisi zaman yang semakin maju, maka ilmu pengetahuan dan teknologi juga semakin maju, sehingga mempengaruhi gaya belajar siswa ataupun mahasiswa. Dengan mengembangkan media pembelajaran infografis berbasis *mind mapping* pada mata pelajaran IPS materi Pengaruh Perubahan dan Interaksi Keruangan terhadap Kehidupan di Negara-Negara ASEAN serta diuji cobakan pada siswa kelas VIII di SMPN 3

---

<sup>19</sup> Radliyah Zaenuddin, dkk *Metodologi dan Strategi Alternatif Pembelajaran Bahasa Arab*. (Yogyakarta: Pustaka Rihlah Group, 2005) hal 19-28

<sup>20</sup> Punaji Setyosari. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. (Jakarta: Kencana). Hal 194

Kalidawir sehingga produk diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi serta dapat meningkatkan kreativitas serta prestasi oleh siswa.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan sembilan langkah dalam melaksanakan penelitian pengembangan menurut Borg dan Gall diantaranya sebagai berikut :

1) Penelitian dan pengumpulan informasi awal (*Research and Information Collection*)

Penelitian dan pengumpulan informasi ini berupa kajian pustaka, pengamatan kelas, persiapan laporan awal. Penelitian awal atau analisis kebutuhan sangat penting dilakukan dengan tujuan memperoleh informasi untuk melakukan pengembangan proses pembelajaran.

2) Perencanaan (*Planning*)

Dalam menyusun perencanaan penelitian tersebut meliputi kemampuan-kemampuan dalam melaksanakan penelitian, rumusan tujuan yang akan dicapai dalam sebuah penelitian, desain atau langkah-langkah dalam proses penelitian.

3) Pengembangan format produk awal (*Develop Preliminary Form Of Product*)

Pengembangan bahan pembelajaran, proses dan instrument evaluasi.

4) Uji coba lapangan tahap pertama (*Preliminary Field Testing*)

Uji coba ini bermanfaat untuk menganalisis kendala yang mungkin dihadapi dan berusaha untuk mengurangi kendala tersebut pada saat penerapan model berikutnya. Perangkat yang digunakan untuk mengumpulkan data pada tahap ini berupa lembar observasi, pedoman wawancara, dan kuesioner. Data yang

diperoleh kemudian dianalisis dan dievaluasi untuk memperbaiki penerapan model pada tahap berikutnya.

5) Uji coba lapangan (*Main Field Testing*)

Revisi produk utama yang dilaksanakan berdasarkan hasil uji coba produk tahap pertama. Hasil uji coba lapangan tersebut diperoleh informasi kualitatif tentang program atau produk yang dikembangkan. Berdasarkan data tersebut apakah masih diperlukan untuk melakukan evaluasi yang sama dengan mengambil situs yang sama pula.

6) Revisi produk (*Operasional Produk Revision*)

Dalam revisi produk ini dilaksanakan setelah ujicoba lapangan dilakukan. Dalam revisi produk ini dilihat apa saja kendala-kendala yang masih ada dalam pelaksanaan ujicoba.

7) Uji pelaksanaan lapangan (*Operational Field Testing*)

Pada tahap ini pengumpulan data dapat didapatkan dengan melalui instrument lembar observasi, dan wawancara kemudian di analisis hasilnya.

8) Penyempurnaan produk akhir (*Final Product Revision*)

Dalam penyempurnaan produk akhir ini peneliti merevisi untuk memperbaiki hal yang masih kurang dari hasil implementasi uji lapangan dengan berdasarkan hasil saran dan kritik.

9) Desiminasi dan Implementasi

Langkah yang terakhir yaitu peneliti melakukan penyampaian mengenai hasil pengembangan (proses, prosedur atau produk) terhadap para pengguna dengan melalui forum pertemuan atau menuliskan ke dalam jurnal.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan merupakan penelitian yang dilaksanakan dengan menghasilkan produk yang dapat digunakan

dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan visi dan misi pembelajaran atau penelitian dengan mengembangkan produk yang sudah ada menjadi produk yang sistematis sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pada penelitian ini peneliti mengembangkan produk media ajar baru dengan menggunakan media pembelajaran infografis berbasis *mind mapping* pada mata pelajaran IPS materi Pengaruh Perubahan dan Interaksi Keruangan terhadap Kehidupan di Negara-Negara ASEAN untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 3 Kalidawir Tulungagung.

#### **b. Tujuan Penelitian Pengembangan**

Berdasarkan aspek pengembangan, tujuan penelitian pengembangan dibedakan menjadi 3 yaitu: 1) kurikulum, 2) teknologi dan media, 3) pelajaran dan intruksi.

##### 1) Bagian Kurikulum

Penyajian data berupa informasi dari sebuah pengambilan keputusan, yang mana kemampuan dari pengembangan menciptakan berbagai jenis dari situasi ke depan.

##### 2) Bagian Teknologi dan Media

Pada bagian ini memiliki tujuan yaitu sebagai acuan rancangan yang didasarkan pada opsi pemecahan masalah atau penyelesaian fenomena yang dihadapi dalam prosedur pemeriksaan secara umum.

##### 3) Bagian Pelajaran dan Instruksi

Memiliki tujuan untuk memberikan kontribusi kepada proses pendidikan untuk menunjang profesionalisme pendidik dan mengembangkan proses pembelajaran.

Dari penjelasan tersebut maka tujuan penelitian pengembangan sendiri yaitu dapat mengembangkan kurikulum

yang ada, meningkatkan profesionalisme pendidik dalam mendidik, serta dapat memberikan kontribusi dalam proses pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan dari pembelajaran.

## 2. Tinjauan Media Pembelajaran

### a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “Media” berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”. Dengan begitu media merupakan wahana informasi belajar atau penyalur pesan kepada peserta didik.<sup>21</sup> Seluruh aspek kehidupan manusia telah dipengaruhi oleh media, menurut Ashby perkembangan media dapat menimbulkan dua kali dari empat kali revolusi dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan salah satu pendukung dalam proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Media juga sebagai wadah dan penyalur pesan dari pendidik kepada peserta didik.<sup>22</sup> Dwi Astuti dalam *Dinamika Ilmu*, Vol. 15, No. 2, 2015 juga mengatakan:

*“Using interesting media, creating various interesting tasks and activities can increase the students' motivation in learning English and pronunciation ability.”<sup>23</sup>*

Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa menggunakan media pembelajaran yang menarik pada saat pembelajaran dapat meningkatkan perhatian peserta didik pada pembelajaran sehingga dapat meningkatkan efektivitas dari proses pembelajaran tersebut.

---

<sup>21</sup> Syaiful Bahri, dkk. *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka cipta, 2010), hal 120

<sup>22</sup> Umar, MEDIA PENDIDIKAN. *Jurnal Tarbawiyah*, 2010, Vol 11. No 1

<sup>23</sup> Dwi Astuti Wahyun Nurhayati, “*Improving Student's English Pronunciation Ability Through Go Fish Game and Maze Game*”, *Dinamika Ilmu*, Vol. 15 No. 2, 2015, hal. 215- 216. [https://journal.iainsamarinda.ac.id/index.php/dinamika\\_ilmu/article/view/72https://eric.ed.gov/?id=EJ1121925](https://journal.iainsamarinda.ac.id/index.php/dinamika_ilmu/article/view/72https://eric.ed.gov/?id=EJ1121925)

Salah satu cara untuk memajukan pendidikan di Indonesia adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran peserta didik bisa lebih giat dalam belajar, sehingga mampu memacu peserta didik untuk menjadi generasi kreatif, inovatif serta mampu menjadi warga negara yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan menjadi warga negara Indonesia yang demokratis serta bertanggung jawab. Seperti yang diungkapkan Dwi Astuti dalam *Dinamika Ilmu* Vol. 19, No. 1, 2019 bahwa:

*“it is known that the value of practical and touchable in process of teaching and learning is learning using technology, especially to support the government program and policy related to the information technology and communication.”<sup>24</sup>*

Artinya penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu cara mendukung program dan kebijakan pemerintah terkait dengan teknologi informasi dan komunikasi untuk mengembangkan kualitas pendidikan di Indonesia.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan dalam proses pembelajaran guna membantu pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Melihat dari adanya tujuan pembelajaran maka peranan dari media sangat penting untuk menunjang proses pembelajaran. Dengan demikian peran dan fungsi media pembelajaran selain sebagai alat bantu mengajar juga sebagai sumber belajar siswa. Jadi pengertian media pembelajaran secara singkat dapat

---

<sup>24</sup> Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, “*Students’ Perspective on Innovative Teaching Model Using Edmodo in Teaching English Phonology: A Virtual Class Development*”, *Dinamika Ilmu* Vol. 19, No. 1, 2019, hal. 14.

[https://journal.iainsamarinda.ac.id/index.php/dinamika\\_ilmu/article/view/1379](https://journal.iainsamarinda.ac.id/index.php/dinamika_ilmu/article/view/1379)<https://eric.ed.gov/?id=EJ1217826>

dikemukakan sebagai sesuatu (bisa berupa alat, bahan, atau keadaan) yang digunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran. Jadi ada tiga konsep yang mendasari batasan media pembelajaran di atas yaitu konsep komunikasi, konsep sistem dan konsep pembelajaran.

#### **b. Fungsi Media Pembelajaran**

Menurut McKown yang diutarakan dalam bukunya yang berjudul “*Audio Visual Aids To Instruction*” mengemukakan empat fungsi media, yaitu :<sup>25</sup>

- 1) Mengubah titik berat pendidikan formal, artinya media pembelajaran yang awalnya teoritis menjadi fungsional praktis dan yang abstrak menjadikongkret.
- 2) Membangkitkan motivasi belajar, penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik maka akan memusatkan perhatian siswa sehingga siswa akan termotivasi dalam belajar
- 3) Memberikan kejelasan, media pembelajaran akan memperjelas apa yang disampaikan oleh pendidik agar pengetahuan yang diperoleh lebih maksimal.
- 4) Memberikan stimulasi belajar, melalui penyediaan media pembelajaran rasa keingintahuan siswa akan lebih tinggi dan akan memberikan stimulus dalam belajar.

Jadi fungsi media pembelajaran yaitu membantu proses pembelajaran yang sedang berlangsung baik ada guru ataupun tanpa guru. Media pembelajaran juga dapat memberikan motivasi belajar dan minat belajar kepada peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

---

<sup>25</sup>M. Miftah, Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal KWANGSAN*, 2013, Vol 1. No 2

### c. Jenis Media Pembelajaran

Seiring dengan perkembangan zaman maka perkembangan media saat ini juga semakin berkembang, yang mana melihat pentingnya media pembelajaran sebagai penunjang proses pembelajaran. Oleh karena itu media yang digunakan oleh guru juga harus disesuaikan dengan materi dan kebutuhan siswa. Media yang sering digunakan oleh guru yaitu berupa media cetak seperti LKS/Modul, buku paket, atau menggunakan papan tulis. Tidak hanya media cetak, beberapa sekolah juga menggunakan gambar, model, dan juga objek-objek nyata yang tersedia di sekitar sekolah. Sedangkan media pembelajaran seperti LCD, video, kaset, slide atau yang lainnya masih jarang digunakan. Oleh karena itu sebagai pendidik harus mengenal beberapa jenis media pembelajaran.

Rudi Budi Breatas dalam Azhar Arsyad mengelompokkan media menjadi tujuh klasifikasi, sebagai berikut:<sup>26</sup>

**Tabel 2. 1Penggolongan Media**

NO	Golongan Media Pembelajaran	Contoh dalam pembelajaran
1.	Media berupa audio visual gerak	Penggunaan film suara, pita video, film dan televisive
2.	Media berupa audio visual diam	Penggunaan film rangkai audio, halaman audio
3.	Audio berupa semi gerak	Penggunaan penulisan jauh beraudio
4.	Media berupa visual bergerak	Penggunaan film tanpa audio
5.	Media berupa visual diam	Penggunaan halaman cetak, frame, microphone, slide tanpa audio
6.	Media berupa audio	Penggunaan sinyal radio, telepon, dan pita video
7.	Media berupa cetak	Penggunaan buku saku, LKS, modul

Dari tabel diatas media dikelompokkan menjadi beberapa golongan yaitu media berupa audio visual gerak, media berupa audio

---

<sup>26</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013)



visual diam, media berupa audio semi gerak, media berupa visual bergerak, media berupa visual diam, media berupa audio dan media berupa cetak. Namun secara umum media dibagi menjadi tiga golongan, yaitu : media visual, media audio, media audio visual.

### **3. Tinjauan Tentang Infografis *Mind Mapping***

#### **a. Pengertian Infografis**

Infografis berasal dari kata Infographics dalam Bahasa Inggris yang merupakan singkatan dari Information + Graphics adalah bentuk visualisasi data yang menyampaikan informasi kompleks kepada pembaca agar dapat dipahami dengan lebih mudah dan cepat. Grafik informasi atau lebih dikenal dengan istilah infografis adalah salah satu bidang yang berkembang pesat dalam media massa setelah desainer dapat mengkombinasikan antara informasi dari ranah berita ke piranti lunak komputer yang mutakhir untuk menjelaskan cerita yang tidak dapat diceritakan oleh teks dan foto.<sup>27</sup>

Dapat disimpulkan bahwa infografis adalah teknik penyajian informasi secara visual/grafis, sehingga dapat mudah difahami bagi pembaca khususnya oleh peserta didik. penggunaan infografis pada saat ini berkembang dengan pesat, baik bagi pendidikan ataupun masyarakat. Infografis dalam pendidikan dapat digunakan berupa presentasi, konten penelitian, blog dan penjelasan suatu materi. Hal ini akan membuat orang tertarik untuk mempelajarinya dan dapat memberikan kemudahan bagi pembaca.

---

<sup>27</sup> Febrianto Sabtodewo, Desain Infografis sebagai Penyajian Data Menarik. *Jurnal Desain*, 2014, Vol 1, No 3. Hal 194

## **b. Pengertian *Mind Mapping***

Secara etimologi, metode berasal dari kata *method* yang berarti suatu cara kerja yang sistematis untuk memudahkan pelaksanaan kegiatan dalam mencapai tujuan. Jika metode disandingkan dengan kata pembelajaran, berarti suatu cara atau sistem yang digunakan dalam pembelajaran yang bertujuan agar anak didik mengetahui, memahami, mempergunakan, menguasai bahan pembelajaran tertentu. Pemilihan metode mengajar yang tepat sangat berpengaruh terhadap efektifitas pembelajaran. Ketepatan penggunaan metode mengajar tersebut dipengaruhi banyak faktor, diantaranya: sifat dari tujuan yang hendak dicapai, keadaan peserta didik, bahan pengajaran dan situasi belajar mengajar.

Menurut Tony Buzan, bahwa pemetaan pikiran merupakan salah satu cara untuk mengembangkan kegiatan berfikir dari seseorang yang tadinya satu arah menjadi ke segala arah, serta dapat mengambil berbagai macam pikiran ke dalam berbagai macam sudut pandang.<sup>28</sup>*Mind mapping* sendiri adalah mengembangkan cara berfikir yang bercabang-cabang dan kreatif. Hal tersebut karena pemetaan pikiran merupakan cara termudah untuk menempatkan sebuah informasi di dalam otak serta sangat mudah untuk mengambilnya kembali saat dibutuhkan.

Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Mind Map* (peta pikiran) adalah model yang dirancang untuk membantu siswa dalam proses belajar, menyimpan informasi berupa materi pelajaran yang diterima oleh siswa pada saat pembelajaran, dan

---

<sup>28</sup>Buzan, T. *Mind Map Untuk Meningkatkan Kreativitas*. (Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama, 2004), hal 12

membantu siswa menyusun inti-inti yang penting dari materi pelajaran kedalam bentuk peta, grafik maupun penggunaan symbol sehingga siswa lebih mudah mengingat pelajaran tersebut.<sup>29</sup> Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *mind mapping* ada beberapa langkah yang dijelaskan oleh Shoimin, langkah-langkahnya yaitu sebagai berikut:<sup>30</sup>

- 1) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
- 2) Guru menyajikan materi
- 3) Siswa dibagi kedalam beberapa kelompok yang anggotanya 2 orang
- 4) Siswa merancang peta pikiran
- 5) Siswa mempresentasikan hasil diskusi secara kelompok
- 6) Kesimpulan

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan langkah-langkah diatas dengan menggunakan model *mind mapping*, sesuai yang dijelaskan oleh Dwi Astuti Wahyu Nurhayati dalam JELTL, Vol. 1 No. 1, bahwa:

*“Teachers see their role as simply to provide students with the space to make their own meanings within a positive and cooperative environment”.*<sup>31</sup>

Kalimat diatas menjelaskan bahwa guru ada kalanya memberikan ruang dan waktu untuk peserta didik, dimana guru hanya mengawasi dari kejauhan agar peserta didik dapat

---

<sup>29</sup> Natriani Syam, Ramlah, Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas Iv Sdn 54 Kota Parepare. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 2015, Vol 5 No 3, hal 185

<sup>30</sup> Aris Shoimin. *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. (Jakarta: Ar-Ruzz Media, 2014)

<sup>31</sup> Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, *Using Local Drama in Writing and Speaking: EFL Learners' Creative Expression*, *Journal of English Language Teaching and Linguistics* Vol. 1 No. 1, 2016, Hal. 56. <https://jeltl.org/index.php/jeltl/article/view/13https://dx.doi.org/10.21462/jeltl.v1i1.13>

menjalankan kegiatan dengan sendirinya, karena hal tersebut akan lebih bermakna jika dilakukan dengan kesadaran diri peserta didik, yang nantinya akan menghasilkan hal-hal yang positif dan kooperatif

#### **4. Tinjauan Tentang Hasil Belajar**

##### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil Belajar merupakan hasil yang diperoleh seseorang dalam belajar sesuai kapasitas atau kemampuan yang dimilikinya. Sedangkan berprestasi merupakan bagian yang menyatu dalam kehidupan manusia, maka untuk memenuhinya manusia harus berusaha dengan berbagai cara salah satunya dengan belajar. Melalui belajar seseorang akan memperoleh kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Serta siswa akan mencapai keunggulan atau kesuksesan yang ingin dicapai.<sup>32</sup> Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), hasil belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan melalui mata pelajaran, yang mana ditunjukkan dengan nilai tes atau nilai yang diberikan oleh guru.<sup>33</sup>

Menurut Hidayat (2013), prestasi belajar merupakan hasil akhir yang dicapai oleh seorang siswa setelah ia melakukan kegiatan tertentu, atau setelah ia menerima pelajaran dari seorang guru. Sementara itu menurut Nasution prestasi belajar adalah suatu perubahan individu yang belajar, perubahan tidak hanya mengenai pengetahuan juga membentuk kecakapan, kebiasaan, kebiasaan diri pribadi individu yang belajar. Jadi ada beberapa hal yang memengaruhi hasil belajar siswa diantaranya

---

<sup>32</sup> Noor Komari Pratiwi. *Pengaruh Tingkat Pendidikan, Pehatian Orang Tua, Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Smk Kesehatan Di Kota Tangerang. Jurnal Pujangga*, 2015, Vol 1, No 2

<sup>33</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)

yaitu besarnya usaha, intelegensi siswa, dan kesempatan yang diberikan kepada anak.

## **5. Teori Pola Keruangan dalam Kehidupan di Negara-negara ASEAN**

Pola penggunaan lahan pada daerah perkotaan dan pola permukiman penduduk memiliki perencanaan yang matang. Rencana Umum Tata Ruang Kota (RUTRK) merupakan perwujudan perencanaan pola tata ruang kota dimana dalam pembuatannya harus didasarkan pada fungsi dan karakteristik suatu wilayah perkotaan. Penggunaan lahan diperkotaan memiliki beberapa pola, yaitu:<sup>34</sup>

### a. Pola keruangan konsentris (Ernest Burgess)

Pada pola ini berbentuk melingkar yang terdiri atas lingkaran-lingkaran pusat daerah inti kegiatan (daerah inti), daerah transisi seperti kompleks perumahan masyarakat yang berpenghasilan rendah sampai berpenghasilan tinggi, serta batas desa-kota merupakan bagian yang paling luar

### b. Pola keruangan sektoral (Homer Hoyt)

Pola ini menunjukkan bahwa penggunaan lahan kota didasarkan pada sector-sector tertentu

### c. Pola keruangan campuran (Ullman Haris)

Cenderung memiliki bentuk campuran antara konsentris dan sektoral

Dapat disimpulkan bahwa dalam mempelajari konsep keruangan melalui beberapa teori keruangan. Pada setiap kota terdapat keunikan sendiri-sendiri sebagai penggerak aktivitas di kota tersebut, seperti bidang industry, bidang ekonomi, dan pengolahan sumber daya nya.

---

<sup>34</sup> Mamat Ruhimat, dkk, *Ilmu Pengetahuan Sosial (Geografi, Sejarah, Sosiologi, Ekonomi)*.(Gravindo Media Pratama, 2006) Hal 291

## B. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini diuraikan penelitian terdahulu yang relevan mengenai penelitian dan pengembangan media pembelajaran infografis *mind mapping* pada mata pelajaran IPS materi Pengaruh Perubahan dan Interaksi Keruangan terhadap Kehidupan di Negara-Negara ASEAN untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 3 Kalidawir Tuluungagung

### 1. Lukman, Ishartiwi

Dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar dengan Model *Mind Map* untuk Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial SMP” metode penelitian dan alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian sama yaitu menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Dan alat pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan angket. Bahan ajar yang dikembangkan oleh Lukman adalah berupa buku dengan model *mind mapping*. Sedangkan bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran infografis *mind mapping* pada mata pelajaran IPS.<sup>35</sup>

### 2. Akhmad Nurkholis

Judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran *Mind Map* Berbasis *Adobe Flash* dalam Pokok Bahasan Transistor di SMK Negeri 1 Magelang”. Pada penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). model penelitian yang digunakan yaitu *Adobe*

---

<sup>35</sup> Lukman, Ishartiwi, Pengembangan Bahan Ajar dengan Model *Mind Map* untuk Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial SMP. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. 2014, Vol 1 No 2

*Flash*. Peneliti sama-sama mengembangkan media pembelajaran *mind mapping*.<sup>36</sup>

3. Hamsi Mansur, Rafiudin

Dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Infografis untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa”. Penelitian ini sama-sama menggunakan yaitu metode penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Model penelitian yang digunakan yaitu model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementasi and Evaluation*). Sedangkan penelitian yang saya lakukan menggunakan model *Mind Mapping*. Kedua penelitian ini sama-sama digunakan untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar peserta didik.<sup>37</sup>

4. Iqfinatul Ikromah

Berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Infografis Materi Kondisi Alam Indonesia pada Siswa Kelas 7 MTsN 4 Blitar”. Pada penelitian ini sama-sama menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D), dan menggunakan media pembelajaran *mind mapping*. Penelitian ini penggunaan media pembelajaran guna mengetahui seberapa besar tingkat motivasi siswa. Sedangkan peneliti penggunaan media pembelajaran *mind mapping* untuk mengetahui hasil belajar siswa.<sup>38</sup>

5. Ayu Rizki Fadilah

Dalam judul “Pengembangan Bahan Ajar IPS berbasis Mind Mapping untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Tambakaji

---

<sup>36</sup> Akhmad Nurkholis, *Pengembangan media pembelajaran Mind Map Berbasis Adobe Flash dalam Pokok Pembahasan Transistor di SMK Negeri 1 Magelang*. Skripsi. Fakultas Teknik. Pendidikan Teknik Elektronika. (Universitas Negeri Yogyakarta: Yogyakarta, 2015)

<sup>37</sup> Hamsi Mansur, Rafiudin, Pengembangan Media Pembelajaran Infografis untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2020, Vol.4. No.1

<sup>38</sup> Iqfinatul Ikhromah, *Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Infografis Materi Kondisi Alam Indonesia pada Siswa Kelas 7 MTsN 4 Blitar*. Skripsi. Fakultas Trbiyah dan Ilmu Keguruan. (UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Tulungagung, 2021)

03 Kota Semarang”. Dalam penelitian ini sama-sama menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dan menggunakan model *mind mapping* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>39</sup>

6. Silvia Oksa

Judul penelitian “Efektivitas Metode *Mind Mapping* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Fotografi pada Siswa Kelas X Multimedia di SMK Negeri 2 Sewon”. Dalam penelitian ini sama-sama menggunakan metode *mind mapping*. Materi yang digunakan oleh Silvia Oksa yaitu fotografi sedangkan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pengaruh Perubahan dan Interaksi Keruangan terhadap Kehidupan di Negara-Negara ASEAN.<sup>40</sup>

**Tabel 2. 2Perbedaan Penelitian**

Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Hasil
Lukman, Ishartiwi. “Pengembangan Bahan Ajar dengan Model <i>Mind Map</i> untuk Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial SMP”	metode penelitian dan alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian sama yaitu menggunakan metode pengembangan atau <i>Research and Development</i> (R&D). Dan alat pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan angket.	Bahan ajar yang dikembangkan oleh Lukman adalah berupa buku dengan model <i>mind mapping</i> . Sedangkan bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah bahan ajar berbasis infografis <i>mind mapping</i> .	Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa dan guru di SMP membutuhkan pengembangan metode <i>mind mapping</i> untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa

<sup>39</sup>Ayu Rizki Fadilah, *Bahan Ajar IPS berbasis Mind Mapping untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Tambakaji 03 Kota Semarang*. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Pendidikan Guru Sekolah Dasar. (Universitas Negeri Semarang: Semarang, 2018)

<sup>40</sup>Silvia Oksa, *Efektivitas Metode Mind Mapping dalam Meningkatkan Hasil Belajar Fotografi pada Siswa Kelas X Multimedia di SMK Negeri 2 Sewon*. Skripsi. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Malang, 2016)



*Lanjutan*

<p>Akhmad Nurkholis “Pengembangan Media Pembelajaran <i>Mind Map</i> Berbasis <i>Adobe Flash</i> dalam Pokok Bahasan Transistor di SMK Negeri 1 Magelang”</p>	<p>Pada penelitian sama-sama mengembangkan media pembelajaran guna sebagai penunjang pembelajaran. Pada penelitian ini menggunakan metode (R&amp;D).</p>	<p>Model penelitian yang digunakan yaitu <i>Adobe Flash</i>. Peneliti sama-sama mengembangkan media pembelajaran <i>mind mapping</i>.</p>	<p>Hasil penelitian yaitu menggunakan metode R&amp;D untuk mengembangkan bahan ajar berupa infografis dan dipadukan dengan metode <i>mind mapping</i></p>
<p>Hamsi Mansur, Rafiudin. “Pengembangan Media Pembelajaran Infografis untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa”</p>	<p>Penelitian ini sama-sama menggunakan yaitu metode penelitian pengembangan atau <i>Research and Development</i> (R&amp;D).</p>	<p>Model penelitian yang digunakan yaitu model ADDIE (<i>Analysis, Design, Development, Implementasi and Evaluation</i>). Sedangkan penelitian yang saya lakukan menggunakan model <i>Mind Mapping</i>.</p>	<p>Hasil dari penelitian ini yaitu untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis infografis. Dan kedua penelitian ini sama-sama digunakan untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar peserta didik.</p>
<p>Iqfinatul Ikromah Berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Infografis Materi Kondisi Alam Indonesia pada Siswa Kelas 7 MTsN 4 Blitar”</p>	<p>Penelitian ini sama-sama menggunakan metode penelitian pengembangan atau <i>Research and Development</i> (R&amp;D), dan menggunakan media pembelajaran <i>mind mapping</i>.</p>	<p>Penelitian ini penggunaan media pembelajaran guna mengetahui seberapa besar tingkat motivasi siswa. Sedangkan peneliti penggunaan media pembelajaran <i>mind mapping</i> untuk mengetahui hasil belajar siswa</p>	<p>Hasil dari penelitian ini yaitu untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis infografis. Menggunakan model <i>mind mapping</i> untuk proses pembelajaran</p>

*Lanjutan*

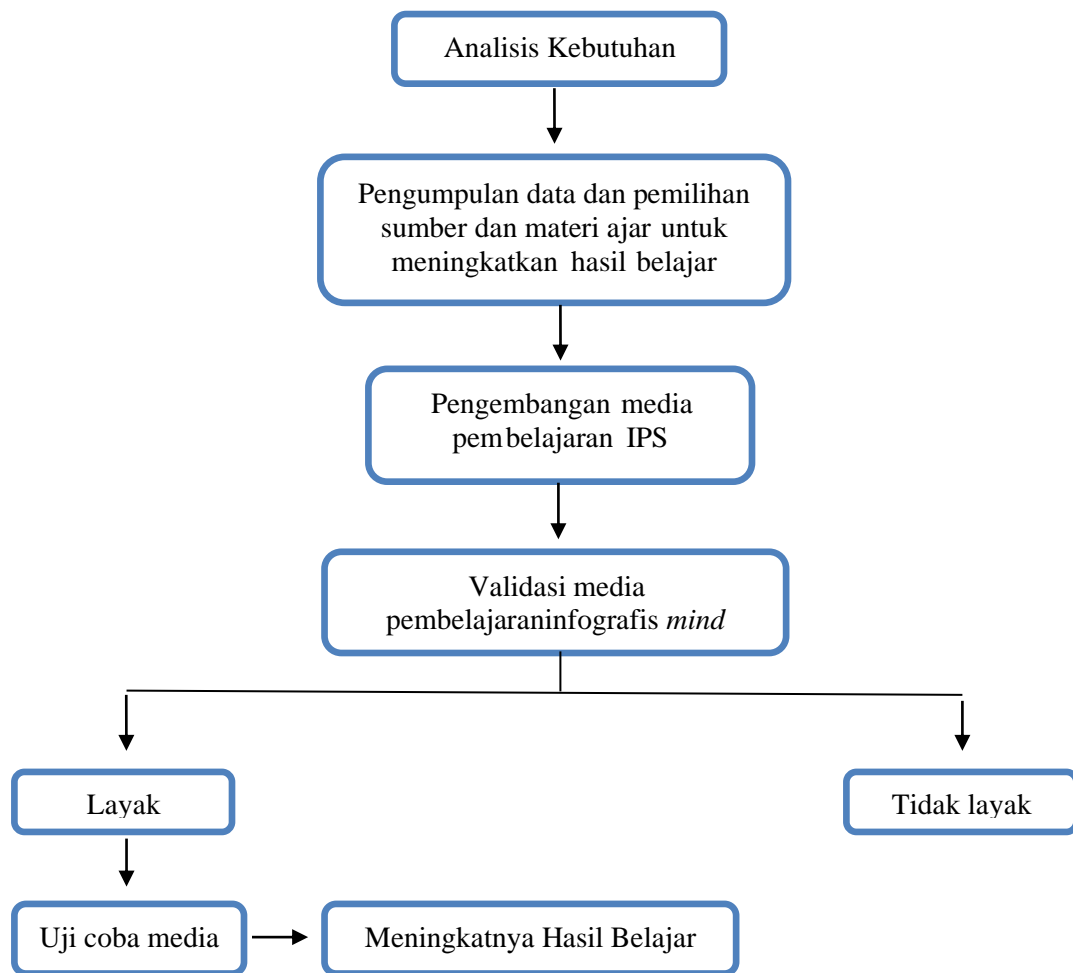
<p>Ayu Rizki Fadilah Dalam judul “Pengembangan Bahan Ajar IPS berbasis Mind Mapping untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Tambakaji 03 Kota Semarang”</p>	<p>Dalam penelitian ini sama-sama menggunakan metode penelitian pengembangan atau <i>Research and Development</i> (R&amp;D) dan menggunakan model <i>mind mapping</i></p>	<p>Perbedaannya dalam skripsi ini yaitu pada skripsi Ayu mengembangkan bahan ajar berupa cetak, sedangkan pada penelitian saya bahan ajar infografis.</p>	<p>Hasil dalam penelitian ini metode penelitian pengembangan atau <i>Research and Development</i> (R&amp;D) dan menggunakan model <i>mind mapping</i> dalam meningkatkan hasil belajar siswa.</p>
<p>Silvia Oksa Judul penelitian “Efektivitas Metode <i>Mind Mapping</i> dalam Meningkatkan Hasil Belajar Fotografi pada Siswa Kelas X Multimedia di SMK Negeri 2 Sewon”.</p>	<p>Dalam penelitian ini sama-sama menggunakan metode <i>mind mapping</i>.</p>	<p>Materi yang digunakan oleh Silvia Oksa yaitu fotografi sedangkan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pengaruh Perubahan dan Interaksi Keruangan terhadap Kehidupan di Negara-Negara ASEAN.</p>	<p>Hasil penelitian bahwa penelitian sama-sama menggunakan metode <i>mind mapping</i> dalam Meningkatkan Hasil Belajar</p>

**C. Kerangka Berfikir**

Kerangka pikiran dalam penelitian ini merupakan dasar dari fakta-fakta observasi dan telaah kajian pustaka. Dalam penelitian ini, pengembangan bahan ajar berbasis infografis *mind mapping* dilakukan agar peserta didik lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Siswa dapat memahami materi yang disampaikan sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Menurut Sugiyono kerangka berfikir merupakan sintesa tentang hubungan variable yang disusun dari berbagai teori yang telah

dideskripsikan.<sup>41</sup> Berikut uraian kerangka pemikiran yang ditetapkan dalam penelitian sebagai berikut.

**Gambar 2. 1**Bagan Kerangka Berfikir



**Keterangan :**

Pada gambar diatas menjelaskan kegiatan awal adalah melakukan analisis kebutuhan siswa, dari hasil tersebut dihasilkan sebuah analisis kebutuhan berupa kebutuhan bahan ajar berbasis infografis dengan mengikuti

---

<sup>41</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung : Alfabeta, 2016) hal 60

perkembangan IPTEK dan dapat meningkatkan motivasi serta prestasi belajar siswa. oleh karena itu dilakukan sebuah pengembangan bahan ajar agar menjadi lebih menarik terutama pada materi potensi sumber daya alam. Bahan ajar infografis *mind mapping* tersebut akan divalidasi oleh beberapa validator, apabila bahan ajar infografis *mind mapping* tersebut sudah layak maka akan digunakan dalam penelitian. setelah uji coba dilakukan dapat diketahui minat belajar siswa peserta didik dan peningkatan prestasi belajar siswa ketika pada proses pembelajaran ditayangkan video infografis *mind mapping* yang telah dikembangkan oleh peneliti.

Penelitian lainya yang dilakukan oleh Dicky C.K.,dkk.(2018) mengemukakan bahwa dalam penggunaan/ pemakaian media berupa video pembelajaran untuk mempermudah siswa dalam mengimplementasikan materi yang ada khususnya pada mata pelajaran IPS dikelas V SD, video pembelajaran yang diberikan dapat digunakan sebagai pelengkap dalam proses pembelajaran guna memahami materi secara efektif.<sup>42</sup>Bahan ajar infografis digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan dan pembelajaran bisa lebih menarik. Dalam penelitian ini,peneliti mengembangkan bahan ajar infografis berupa model *mind mapping* agar peserta didik lebih termotivasi untuk mempelajari materi tentang potensi sumber daya alam.

#### **D. Hipotesis**

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H0 : Tidak ada perbedaan prestasi belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar infografis *mind mapping* di kelas VIII A

H1 : Ada perbedaan prestasi belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar infografis *mind mapping* di kelas VIII A

---

<sup>42</sup> Dicky C.K.,dkk,*Pengembangan Media Vidio Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPS Tentang Sifat dan Perubahan Wujud Benda Kelas IV SDN Merjosari 5 Malang*. JIMOTEP. Vol:2. 2018. Hal 119-125

Pengambilan kesimpulan dengan asumsi:

Jika nilai prob/signifikasi /P-value  $< \alpha$ , maka H0 ditolak

Jika nilai prob/signifikasi /P-value  $\geq \alpha$ , maka H0 diterima.