

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu hal yang berperan penting bagi bangsa Indonesia, yang mana melalui adanya pendidikan maka kualitas sumber daya manusia suatu bangsa dapat ditingkatkan. Dalam kamus besar bahasa Indonesia arti pendidikan sendiri merupakan proses perubahan atas sikap dan perilaku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan, proses, cara dan perbuatan dalam mendidik.² 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 ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara, (UU No. 20 Tahun 2003)³.

Salah satu yang menjelaskan bahwa pendidikan sangat berperan penting bagi bangsa Indonesia tercantum dalam pembukaan UUD 1945 pada alenia ke-4 yakni:

Kemudian daripada itu untuk membentuk suatu Pemerintahan Negara Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia dan untuk memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa, dan ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan,.....

Seperti yang telah tercantum dalam Pembukaan UUD 1945 bahwa pendidikan merupakan salah satu tujuan dari pembangunan bangsa Indonesia. Sehingga kita sebagai warga Indonesia harus memiliki pendidikan yang tinggi

² Kamus Besar Bahasa Indonesia

³ Undang-Undang No. 20 Tahun 2003

sebagai tonggak keberhasilan suatu bangsa. Melalui pendidikan yang layak diharapkan generasi pemuda yang berkualitas mampu bersaing dengan dunia luar sehingga dapat menghasilkan generasi muda yang kreatif dan inovatif. Seperti yang ditulis Dwi Astuti Nurhayati dalam JELTL Vol. No. 1, mengatakan bahwa: “*A nation will not develop well without being supported by a quality education.*”⁴ Dalam tiga pernyataan ini mengandung pengertian bahwa sebuah bangsa tidak akan berkembang dengan baik tanpa memberikan dukungan bagi pendidikan yang berkualitas.

Pembelajaran daring merupakan sebuah sistem pembelajaran yang dilakukan tanpa tatap muka atau secara online dengan menggunakan aplikasi pembelajaran ataupun jejaring sosial. Tujuan adanya pembelajaran daring yaitu memudahkan komunikasi penyampaian materi ajar dalam bidang pendidikan yang dilakukan jarak jauh. Selain itu pembelajaran agar tetap bisa berjalan secara efektif dan maksimal. Selama wabah pandemic covid-19 menyebar di seluruh Indonesia salah satu solusi yang diberikan dalam menangani hambatan proses pendidikan yaitu menggunakan pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran online dari rumah yang diterapkan di seluruh lembaga pendidikan. Pembelajaran online yang sedang berlangsung juga memerlukan alat atau media pendukung untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar.

Media pembelajaran adalah salah satu komponen pendidikan yang dapat mendukung proses pembelajaran dengan baik, sehingga pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien sesuai dengan tujuan diadakannya media pembelajaran. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini akan mempengaruhi proses atas penggunaan media pembelajaran. Selama pembelajaran online guru terkendala dalam penyampaian materi kepada siswa

⁴ Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, *Effect of Thinking Skill-Based Inquiry Learning Method on Learning Outcomes of Social Studies: A Quasi-Experimental Study on Grade VIII Student of MTsN 6 Tulungagung*, Journal IOP Convergence Series: Earth and Environmental science, Vol. 465, 2020, hal. 1. <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1755-1315/485/1/012073/meta>

dan hanya menggunakan media yang mudah diakses oleh siswa. Teori tersebut sesuai dengan apa yang disampaikan oleh Dwi Astuti Wahyu Nurhayati dalam JELTL Vol. 1 No. 1 yaitu bahwa:

*That teacher need to be creative in creating the activities for the students so that the students do not get bored easily. Using interesting media, creating various interesting tasks and activities can increase the students' motivation.*⁵

Pernyataan tersebut memiliki arti bahwa seorang guru dalam menciptakan kegiatan bagi siswa harus kreatif agar selama proses pembelajaran siswa tidak mudah bosan. Motivasi siswa dalam belajar dikelas juga dipengaruhi oleh media yang diberikan guru ke siswa, semakin menarik yang diberikan maka siswa lebih cepat memahami pembelajaran dan dapat meningkatkan prestasi dalam belajar. Selain itu pembiasaan yang baik dalam pendidikan dapat diperoleh dari lingkungan keluarga yang mendukung proses belajar mengajar. Dwi Astuti Wahyu Nurhayati dalam DINAMIKA ILMU, Vol 18 No. 1 juga mengatakan bahwa:

*“Commonly, as educators and teachers, they are definitely required to improve their ability, knowledge, thought and attention”.*⁶

Pernyataan diatas menjelaskan bahwa pada umumnya sebagai pendidik dan guru, mereka pasti dituntut untuk meningkatkan kemampuan berpikir, pengetahuan dan perhatian terhadap anak didiknya. Selain pemahaman kognitif, peserta didik juga mampu memahami dan mengambil nilai-nilai yang terdapat dalam materi yang kemudian diamalkan di kehidupan sehari-hari.

⁵Dwi Astuti Wahyu Nurhayati. *Using Local Drama in Writing and Speaking: EFL Learners Creative Expression*. Journal of English Language Teaching and Linguistics, hal 53, 2016. <https://jeltl.org/index.php/jeltl/article/view/13https://dx.doi.org/10.21462/jeltl.v1i1.13>

⁶ Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, *Investigating Self Professional Development in Teaching English: The Case of English College Teachers' Role as Models*, DINAMIKA ILMU Vol. 18 No. 1, 2018, Hal. 90. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1183735.pdf>

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan pada Magang 1 dan Magang 2 ditemui beberapa permasalahan dalam pembelajaran IPS, seperti siswa kurang memperhatikan ketika guru menerangkan materi pembelajaran, bermain/berbicara dengan temannya. Serta kurang menariknya bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran oleh siswa. Media pembelajaran yang digunakan masih bersifat naratif dalam menjelaskan materi seperti halnya sebuah buku, sehingga menyebabkan siswa merasa kesulitan dalam memahami materi-materi pembelajaran IPS. Oleh karena itu peran media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangatlah penting, disamping membantu siswa dalam memahami suatu materi juga dapat meningkatkan kreatifitas serta prestasi bagi siswa. Sedangkan jika sumber belajar dan bahan ajar yang digunakan kurang menarik atau terkesan monoton, maka kualitas pembelajaran akan menurun dan mengakibatkan terhambatnya pemahaman oleh siswa.

Observasi penelitian ini dilaksanakan saat Magang I pada hari Sabtu tanggal 3 April pukul 08.00 – 10.00 WIB dan Magang II pada tanggal 13 September – 30 Oktober 2021 setiap hari Jum'at pada jam ke 3-4 atau pukul 08.00 – 09.00 WIB sebanyak 6 kali pertemuan. Dalam pembelajaran daring metode yang digunakan yaitu metode ceramah meski kurikulum yang digunakan di SMPN 3 Kalidawir sudah menggunakan kurikulum 13, karena metode ceramah mudah diterapkan dan cepat dalam penyampaian materi. Selain itu kurangnya fasilitas dari sekolah misalnya LCD Proyektor yang ada di dalam kelas.

Observasi tersebut diperkuat dengan adanya respon siswa terhadap media pembelajaran yang selama ini diberikan oleh pendidik kepada siswa bahwa media pembelajaran kurang menarik perhatian siswa. Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 13 September – 30 Oktober 2021 setiap hari Jum'at pada jam ke 3-4 di ruang kelas VIII A. Dapat diketahui bahwa banyak siswa yang kurang memperhatikan ketika guru menjelaskan materi

pembelajaran, berbicara sendiri dengan temannya, ada juga yang mengantuk saat proses pembelajaran. Permasalahan tersebut didapatkan dari hasil wawancara dengan Ibu Siti Minatul selaku guru mata pelajaran IPS kelas VIII yang menyatakan bahwa :

“Melihat materi pembelajaran IPS yaitu materi Pengaruh Perubahan dan Interaksi Keruangan terhadap Kehidupan di Negara-Negara ASEAN yang berhubungan dengan geografi maka anak-anak lebih tertarik pada gambar-gambar. Kalau media yang digunakan hanya berupa ceramah maka pembelajaran dirasa kurang efektif. Penerapan metode diskusi juga berhasil diterapkan tetapi hanya sebagian saja anak-anak yang aktif dalam diskusi. Sehingga agar pembelajaran berjalan efektif solusinya adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat. Media akan berpengaruh besar terhadap hasil belajar siswa di kelas.”

Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada Ibu Siti Minatul selaku guru mata pelajaran IPS dapat diketahui bahwa pemilihan media dalam pembelajaran harus dipilih secara tepat. Penggunaan metode diskusi saja belum sepenuhnya dapat menunjang proses pembelajaran di kelas, oleh karena itu dalam pemilihan dan penerapan media serta metode dalam belajar harus disesuaikan dengan kondisi dilingkungan sekolah. Sehingga dibutuhkan media yang efektif dan model pembelajaran yang sesuai.⁷

Penggunaan metode ceramah atau konvensional merupakan salah satu metode yang digunakan dalam proses pembelajaran, yang mana dalam penerapannya metode ini dapat dikatakan kurang efektif dalam penyampaian materi pembelajaran karena pembelajaran akan lebih cenderung monoton dan membosankan sehingga membuat pembelajaran kurang aktif.⁸ Pada saat

⁷ Hasil Wawancara Ibu Siti Minatul Selaku Pengampu Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMPN 3 Kalidawir Tulungagung, Pada tanggal 13 September 2021.

⁸Dwi Astuti Wahyu Nurhayati. *Effectiveness of Summarizing in Teaching Reading Comprehension for EFL Students*. IJOLTL. Vol 3, No 1, Januari 2018, hal 33-50

pembelajaran IPS banyak siswa yang berbincang-bincang dan siswa kurang bersemangat dalam pembelajaran, sehingga mengakibatkan siswa kurang memahami atau sulit memahami materi yang ada. Berkenaan dengan masalah tersebut terdapat salah satu cara yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran agar dapat berjalan dengan efektif dan efisien, yaitu melalui metode *mind mapping*. *Mind mapping* pertama kali dikembangkan oleh Tony Buzan. Buzan mengatakan bahwa *Mind mapping* adalah cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi keluar dari otak.⁹

Metode *Mind mapping* dipilih karena dapat membantu siswa dalam belajar, mengatur serta menyimpan informasi yang diinginkan oleh siswa. Dengan menggunakan konsep *mind map* guru dapat menyampaikan materi pembelajaran yang sulit menjadi mudah. Sehingga pembelajaran dengan menggunakan *mind mapping* menjadi lebih efektif. Teori pendukung dalam metode *mind mapping*, seperti teori dari Jean Piaget yang menyatakan bahwa pengetahuan datang dari tindakan, dan perkembangan kognitif seseorang sebagian besar bergantung pada seberapa jauh seseorang memanipulasi dan aktif berinteraksi dengan lingkungannya. Dengan *mind mapping* seseorang akan membangun sendiri skema pemikirannya dan membangun konsep-konsep sesuai pengalamannya.¹⁰

Strategi atau cara yang dapat diambil untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran khususnya mata pelajaran IPS agar lebih kreatif dan inovatif sehingga siswa lebih terdorong dalam melakukan pembelajaran di kelas. Salah satu cara dapat dilakukan yaitu mengembangkan media pembelajaran yang dapat mendorong siswa agar tertarik dalam proses

⁹ Doni Swadarma, *Penerapan Mind Mapping Dalam Kurikulum Pembelajaran*, (Jakarta : PT Elex Media Komputindo, 2013), hal 5

¹⁰ Fatimah Ibda, Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget, *Jurnal Intelektualita*, 2015, vol 3 no 1

pembelajaran IPS yaitu media pembelajaran infografis berbasis *mind mapping* yang mana media pembelajaran ini berupa media pembelajaran audiovisual.

Dalam sebuah pembelajaran pastinya terdapat beberapa bahan ajar dalam proses pembelajaran. Bahan ajar ini dapat diartikan sebagai segala bentuk bahan yang dipakai oleh pendidik dengan tujuan dapat membantu serta memudahkan terselenggaranya kegiatan belajar mengajar yang efektif.¹¹ Bahan ajar dapat diartikan sebagai segala bentuk alat atau bahan yang berisi informasi yang tersusun secara sistematis dengan menampilkan secara utuh kompetensi yang harus dicapai oleh siswa dan akan digunakan dalam proses pembelajaran dimana dengan tujuan perencanaan dan penjabaran dari implementasi pembelajaran.¹² Berdasarkan definisi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar merupakan semua alat atau bahan yang dapat memberikan informasi dan dapat dijadikan sebagai alat bantu oleh pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Selain penggunaan metode dengan tepat, penggunaan media yang tepat pada proses pembelajaran juga sangat diperlukan. Media yang tepat dapat membangkitkan motivasi siswa dalam belajar dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Pengembangan media infografis sangatlah tepat sebagai penunjang pembelajaran IPS dengan melihat kondisi saat ini. Salah satu Standar Kompetensi yang ada di SMP di kelas menengah yaitu Pengaruh Perubahan dan Interaksi Keruangan terhadap Kehidupan di Negara-Negara ASEAN. Materi ini merupakan ada pada Standar Kompetensi kelas VIII semester ganjil. Tujuan media infografis dikembangkan yaitu untuk mempermudah penyampaian materi kepada siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Chusnul Nurroeni (2013). Penelitian ini mengemukakan tentang keefektifan model pembelajaran *mind mapping*

¹¹ Ali Mudhlofar, *Aplikasi Pengembangan Kurikulum Satuan Tingkat Guruan dan Bahan Ajar dalam Guruan Islam*, (Jakarta : Rajawali Press, 2012) hal 128

¹² Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. (Yogyakarta : Diva Press, 2014) hal 17

terhadap aktivitas dan hasil belajar IPA pada materi Peristiwa Alam. Penelitian ini merupakan penelitian semu dengan desain *none quivalent control group*. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V SDN Debong Kidul Kota Tegal sebanyak 78 siswa. Penelitian ini menggunakan teknik sampel jenuh sehingga seluruh siswa dijadikan sebagai sampel, kelas A sebanyak 38 siswa sebagai kelompok eksperimen dan kelas B sebanyak 40 siswa sebagai kelompok kontrol. Model pembelajaran *mind mapping* merupakan perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen. Sementara kelompok kontrol tidak diberi perlakuan tetapi menggunakan model pembelajaran konvensional. Data berupa hasil belajar dianalisis dengan uji *independent sample t-test*. Hasil analisis uji *independent sample t-test* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,383. Artinya nilai signifikansi > 0,05 sehingga H_0 diterima. Selain itu juga diperoleh rata-rata persentase aktivitas belajar siswa pada kelompok kontrol sebesar 61,25 dan pada kelompok eksperimen sebesar 73,04. Dengan demikian, aktivitas belajar siswa pada pembelajaran dengan model *mind mapping* lebih baik daripada aktivitas belajar siswa pada pembelajaran model konvensional. Jadi, dapat disimpulkan bahwa model *mind mapping* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa tetapi tidak ada perbedaan hasil belajar IPA yang signifikan antara pembelajaran dengan model *mind mapping* dan pembelajaran konvensional.¹³

Adapun penelitian yang dilakukan oleh Sri Susanti (2016). Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS materi kedudukan dan peran anggota keluarga yang masih dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Rendahnya hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh kurangnya minat peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran. Upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik ini

¹³Chusnul Nurroeni, Keefektifan Penggunaan Model Mind Mapping Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Ipa, *Journal Of Elementary Education*, 2013, Vol 2. No 1

menggunakan alternatif pemecahan masalah dengan menerapkan metode *Mind Mapping*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis dan Taggart. Dari hal ini dapat terlihat dari data nilai rata-rata evaluasi dan perubahan sikap peserta didik pada setiap siklus yang mengalami peningkatan. Kurikulum yang digunakan dalam penelitian ini adalah KTSP 2006 yang disesuaikan dengan iklim persekolahan, dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) 70,00 untuk mata pelajaran IPS. Hasil yang diperoleh peserta didik dari materi kedudukan dan peran anggota keluarga pada siklus I ketuntasannya mencapai 13 orang dengan persentase (61,90%). Sedangkan pada siklus II ketuntasannya mencapai 20 orang dengan persentase (95,23%).¹⁴

Pengembangan media infografis dapat menjadikan siswa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar sehingga siswa dapat berfikir inovatif dan kreatif. Guru dalam menjelaskan kepada siswa juga lebih mudah sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa. Berdasarkan latar belakang diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul“Pengembangan Media Pembelajaran Infografis *Mind Mapping* pada Mata Pelajaran IPS untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 3 Kalidawir Kabupaten Tulungagung”

B. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah

1. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini meliputi:
 - a. Pengembangan merupakan sebuah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk baru atau perbaikan produk lama serta menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan ini

¹⁴ Sri Susanti, Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Di Sekolah Dasar, *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2016, Vol 1, No 1

dilakukan untuk menunjang berlangsungnya proses pembelajaran.¹⁵Tujuan diadakannya penelitian media pembelajaran ini yaitu untuk mengembangkan sebuah kurikulum yang ada dan dapat menunjang proses pembelajaran sehingga dapat mencapai dari tujuan pembelajaran itu sendiri.

- b. Kurangnya inovasi dalam penggunaan sebuah media pembelajaran sehingga membuat minat siswa dalam pembelajaran IPS kurang.
 - c. Terdapat kekurangan dalam penggunaan sebuah media pembelajaran yang lebih inovatif, sehingga akan mempengaruhi prestasi belajar siswa.
2. Dari batasan masalah diatas, maka peneliti membatasi masalah-masalah yang terkait di antaranya yaitu :
- a. Pengembangan media pembelajaran IPS
 - b. Bahasan media pembelajaran infografis berbasis *mind mapping* berfokus pada materi Pengaruh Perubahan dan Interaksi Keruangan terhadap Kehidupan di Negara-Negara ASEAN.
 - c. Meningkatkan hasil belajar

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses langkah-langkah 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 Tulungagung?
2. Bagaimanatingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan penggunaanmedia pembelajaran infografis *mind mapping* pada mata

¹⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*,(Bandung: Alfabeta, 2016), hal. 407

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?

3. Bagaimana implementasi penggunaan 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 Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Untuk mendeskripsikan langkah-langkah dalam 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 Tulungagung.
2. Untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan penggunaan 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 Tulungagung.
3. Untuk mengetahui implementasi penggunaan 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 Tulungagung.

E. Spesifikasi Produk

Pada penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa video pembelajaran materi Pengaruh Perubahan dan Interaksi Keruangan terhadap

Kehidupan di Negara-Negara ASEAN pada siswa kelas VIII SMPN 3 Kalidawir, berikut spesifikasi produk yang dihasilkan:

1. Media pembelajaran di sesuaikan dengan materi pembelajaran IPS kelas VIII kurikulum 2013
2. Media pembelajaran berisi KD dan indicator pada materi Pengaruh Perubahan dan Interaksi Keruangan terhadap Kehidupan di Negara-Negara ASEAN dengan kesesuaian isi yang dipangkas
3. Media pembelajaran berupa file berformat MP4
4. Media pembelajaran dapat dipakai saat pembelajaran berlangsung di kelas maupun secara mandiri
5. Media pembelajaran dapat digunakan untuk bahan ajar secara online dengan cara membagikan di grub *whatsapp*, aplikasi *youtube* dan lainnya.
6. Sasaran produk pada siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS dengan memainkan teks, gambar, gerak dengan materi Pengaruh Perubahan dan Interaksi Keruangan terhadap Kehidupan di Negara-Negara ASEAN
7. Media ini juga dapat digunakan baik secara online maupun offline.

F. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian dan pengembangan ini diharapkan bisa memberikan masukan untuk mengetahui 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 Tulungagung, yang dilaksanakan oleh peneliti ini berkaitan dengan media pembelajaran ilmu pengetahuan sosial.

2. Secara Praktis

a. Bagi Penulis

Untuk menambah wawasan penulis mengenai pustaka nilai pendidikan dan dapat dijadikan sebagai acuan dalam bersikap dan berperilaku, serta menjadikan proses pembelajaran tidak hanya melalui buku.

b. Bagi lembaga pendidikan

1) Bagi kepala SMPN 3 Kalidawir

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SMPN 3 Kalidawir

2) Bagi guru SMPN 3 Kalidawir

Hasil penelitian ini diharapkan mampu digunakan untuk menunjang tercapainya tujuan dari pembelajaran IPS di SMPN 3 Kalidawir

3) Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan minat peserta didik agar lebih memahami materi tentang Pengaruh Perubahan dan Interaksi Keruangan terhadap Kehidupan di Negara-Negara ASEAN melalui media pembelajaran infografis *mind mapping*

4) Bagi perpustakaan UIN SATU TULUNGAGUNG

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan referensi dalam ilmu pendidikan sehingga dapat memperkaya dan menambah wawasan terutama untuk bidang pendidikan

5) Bagi peneliti berikutnya

Dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan atau dikembangkan lebih lanjut, serta sebagai referensi terhadap penelitian yang sejenis.

G. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan media pembelajaran infografis *mind mapping* pada mata pelajaran IPS Pengaruh Perubahan dan Interaksi Keruangan terhadap Kehidupan di Negara-Negara ASEAN kelas VIII SMPN 3 KalidawirTulungagungyang disusun yaitu :

- a. Media pembelajaran yang ada merupakan salah satu mata pelajarankelas VIII yakni IPS.
- b. Media mampu menarik motivasi siswa terkait materi yang ada
- c. Media mampu menimbulkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi
- d. Media dapat menambah antusias membaca siswa
- e. Media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang ada.
- f. Media pembelajaran dapat digunakan secara terus-menerus dalam pembelajaran dan inovatif.

Dengan asumsi diatas menjadikan peneliti yakin bahwa pengembangan media pembelajaran infografis *mind mapping* pada mata pelajaran IPS Pengaruh Perubahan dan Interaksi Keruangan terhadap Kehidupan di Negara-Negara ASEAN kelas VIII SMPN 3 Kalidawir Tulungagung yang diterapkan sejalan dengan tujuan dan harapan.

2. Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan pengembangan pada media pembelajaran diantaranya yaitu:

- a. Keterbatasan pemahaman dan penguasaan dalam materi
- b. Keterbatasan dalam pengembangan materi
- c. Materi yang digunakan dalam media secara garis besar saja.
- d. Keterbatasan jumlah ahli dalam pengujian produk.

H. Penegasan Istilah

1. Secara Konseptual

a. Pengembangan

Pengembangan merupakan salah satu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut sehingga produk dapat menunjang dalam proses pembelajaran

b. Media Infografis

Media infografis merupakan representasi visual yang grafis informasi, data atau pengetahuan dimaksudkan untuk menyajikan informasi yang kompleks dengan cepat dan jelas.¹⁶ Media infografis digunakan untuk membantu baik guru atau siswa dalam membuat kumpulan data yang dapat difahami dalam waktu yang sangat singkat. Infografis juga sangat menarik dan unik menjadikan lebih bersifat persuasif sehingga mudah meyakinkan/mempengaruhi khalayak.

c. Metode *Mind Mapping*

Metode pembelajaran berbasis *mind mapping* sebagai model desain dalam penyampaian pesan, karena *mind mapping* dapat membantu siswa dalam belajar, mengatur serta menyimpan sebanyak mungkin informasi yang diinginkan oleh siswa.¹⁷ Metode ini juga termasuk metode belajar dengan memaksimalkan fungsi otak kanan dan kiri sehingga dapat mengembangkan pola pikir siswa.

¹⁶ Hamsi Mansur, Rafiudin, Pengembangan Media Pembelajaran Infografis untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2020, Vol.4, No.1

¹⁷ Buzan. T, *How to mind map: Mind map untuk meningkatkan kreativitas*. (Jakarta: Gramedia, 2005)

d. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan gabungan dari kata **hasil** dan **belajar**. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Hasil adalah sesuatu yang diadakan baik dibuat atau dijadikan akibat adanya usaha. Sedangkan belajar adalah berusaha untuk memperoleh kepandaian atau ilmu untuk merubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan dari pengalaman.¹⁸ Berdasarkan pengertian tersebut maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar yaitu kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah melakukan proses belajar yang dapat berwujud berupa kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik yang disebabkan oleh pengalaman.

2. Secara Operasional

- a. Media pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian pengembangan ini yaitu berupa produk media pembelajaran infografis berbasis *mind mapping* sebagai media yang digunakan saat proses belajar mengajar yang sekaligus diujikan kepada peserta didik.
- b. Prestasi belajar disini juga berfungsi sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai oleh peserta didik. Prestasi belajar yang nanti akan dicapai siswa setelah melakukan usaha-usaha belajar untuk hasil yang maksimum.

I. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi bertujuan untuk memberikan gambaran kejelasan terkait arah penulisan penelitian sehingga dapat memudahkan pembaca dalam memahami isi pembahasan penelitian ini. Sistematika penulisan dalam skripsi yang terbagi menjadi 3 bagian yaitu sebagai berikut :

¹⁸Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2003. Hal 895

1. Bagian Awal

Bagian awal dari skripsi terdiri dari: halaman sampul depan, halaman judul, halaman pengesahan, daftar isi

2. Bagian Inti

BAB I Pendahuluan, meliputi: latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian dan pengembangan, kegunaan penelitian, asumsi dan keterbatasan penelitian pengembangan, penegasan istilah dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori, meliputi: deskripsi teori, kerangka berpikir, hipotesis, penelitian terdahulu.

BAB III Metode Penelitian, meliputi: metode penelitian dan pengembangan, prosedur penelitian dan pengembangan, uji coba produk.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, meliputi: hasil pengumpulan data, proses pembuatan dan pengembangan produk, desain awal produk, hasil pengujian tahap pertama, hasil dari validasi ataupun revisi produk, hasil dari pengujian tahap kedua, penyempurnaan produk dan pembahasan produk, desiminasi dan implementasi produk.

BAB V Penutup, meliputi: kesimpulan dan saran.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir dari skripsi pengembangan ini yang terdiri dari: daftar rujukan, dan lampiran-lampiran mengenai penelitian pengembangan