

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan memiliki peranan yang amat penting untuk menjamin perkembangan dan keberlangsungan kehidupan negara. Setiap warga negara yang bersangkutan mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan. Pendidikan bertujuan untuk memperoleh pengetahuan kemampuan dan keterampilan yang luas.¹

Pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan untuk mengembangkan kemampuan dan kepribadian individu melalui proses atau kegiatan tertentu (pengajaran, bimbingan atau latihan) serta interaksi individu dengan lingkungannya untuk mencapai manusia seutuhnya (insan kamil). Usaha yang dimaksud adalah suatu tindakan atau perubahan yang dilakukan secara sadar dan terencana, sedangkan kemampuan berarti kemampuan dasar atau potensi. Asumsinya, setiap manusia mempunyai potensi untuk dapat dididik dan dapat mendidik. Aspek kepribadian menyangkut tentang sikap, bakat dan diri seseorang.² Pendidikan adalah kebutuhan manusia yang paling penting, karena dengan adanya pendidikan membuat manusia dapat berfikir secara logis dan tepat dalam memutuskan suatu masalah.

¹ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

² Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915.

Pendidikan juga dapat mengembangkan potensi baik, dalam berperilaku dan menumbuhkan karakter sikap dan perilaku yang baik. Pendidikan yang baik dapat dikembangkan sejak dini oleh keluarga, serta dapat dikembangkan di lingkungan yang lebih luas, seperti penerapan bimbingan pengajaran dan latihan di masyarakat maupun pendidikan yang diajarkan di lingkungan sekolah.

Cangkupan pendidikan sangatlah luas, terdapat berbagai macam tingkatan jenis pendidikan mulai dari pendidikan dasar, pendidikan menengah, hingga pendidikan tinggi. Dalam pendidikan dasar terdapat berbagai jenis mata pelajaran umum, sebagai contoh adalah pelajaran biologi atau IPA. Mata pelajaran biologi atau IPA pada tingkatan sekolah menengah pertama, memiliki peranan penting dalam menekankan pemahaman konseptual dan pemahaman berfikir kritis pada siswa. Karakteristik pembelajaran biologi yang diajarkan pada jenjang sekolah menengah pertama, tidak hanya mempelajari secara teori praktik, tetapi juga fokus terhadap pengaplikasiannya dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai contoh, materi pembelajaran biologi pada sekolah menengah pertama adalah materi sistem pencernaan. Materi sistem pencernaan dalam mata pelajaran biologi tergolong materi yang menjelaskan secara terperinci dan runtut pada proses pencernaan yang dimulai dari mulut hingga anus, serta keterkaitan antar organ lainnya dalam proses pencernaan.

Idealnya materi sistem pencernaan dalam proses pembelajaran membutuhkan media pembelajaran yang lengkap. Media pembelajaran tersebut dapat berupa LKPD atau buku paket. Media pembelajaran berupa buku paket atau LKPD hendaknya menyajikan teks yang terstruktur pada materi nya, menyediakan *mind mapping* untuk setiap sub materi yang jelas, serta menyediakan gambar penunjang yang lengkap untuk memudahkan pemahaman siswa dalam belajar serta meningkatkan keberhasilan proses pembelajaran siswa. Media pembelajaran harus memudahkan siswa dalam proses belajar agar siswa memahami pembelajaran dengan mudah, hal ini dikarenakan materi sistem pencernaan pada jenjang sekolah menengah pertama tergolong rumit, serta melibatkan berbagai macam organ pencernaan yang tergolong banyak dan melibatkan berbagai proses yang kompleks. Seperti enzim, pencernaan mekanik dan kimia serta proses penyerapan nutrisi. Oleh karena itu, diperlukanya media pembelajaran yang lengkap dan memudahkan siswa dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran berbasis *mind mapping*, memiliki banyak manfaat positif dan efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari hasil penelitian sebelumnya dengan media pembelajaran berupa *mind mapping* sebagai media tambahan untuk memperlancar proses pembelajaran. Penelitian ini dilakukan oleh Reni Resnita dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis *Mind Map Application* Pada Materi Sistem Pencernaan di Kelas

XI SMA Negeri 1 Tanete Riaja Kabupaten Baru”³. Dalam penelitiannya tersebut muncul adanya masalah ketika dilakukannya observasi di sekolah, yaitu keterbatasan media dan rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran zat aditif dan adiktif. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran yang sering digunakan dalam pembelajaran di Sekolah tersebut adalah ceramah dengan bantuan buku paket dan LKS sehingga siswa merasa bosan.⁴

Hal ini juga berkaitan dengan ditemukannya permasalahan pada saat melakukan observasi di MTsN 2 Kota Blitar. Salah satunya metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran di kelas masih menggunakan metode konvensional dengan media pembelajaran berupa LKS dan buku paket yang menyajikan sedikit teks dan sedikit gambar serta tidak adanya peta konsep di dalamnya sehingga, siswa merasa bosan dan kurang tertarik dalam memperhatikan proses pembelajaran. Sedangkan teknologi pada sekolah tersebut sudah modern dengan adanya proyektor di kelas dan adanya akses wifi yang dapat digunakan untuk mengakses handphone sebagai media tambahan dalam pembelajaran di sekolah berdasarkan himbauan dari guru. Namun, beberapa dari sebagian guru masih jarang menggunakan teknologi tersebut untuk menerapkan proses pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu di perlukannya media tambahan berupa LKS atau LKPD yang menyajikan teks lengkap, peta konsep yang terstruktur,

³ Reni Resnita “Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Mind Map Application di Kelas XI SMA Negeri 1 Tanete Riaja Kabupaten Baru” (Uin Alaudin Makasar, 2017)

⁴ Reni Resnita “Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Mind Map Application di Kelas XI SMA Negeri 1 Tanete Riaja Kabupaten Baru” (Uin Alaudin Makasar, 2017)

dan gambar menarik serta dapat dilengkapi akses video pembelajaran berupa link pada LKPD yang dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi yang ada dengan berbantuan *e-LKPD* berbasis *mind mapping* siswa akan lebih tertarik dengan media pembelajaran yang dikembangkan dengan adanya gambar desain menarik pada LKPD, teks materi, dan akses video berupa link atau barcode yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Penelitian terkait *mind mapping* ini juga pernah dilakukan oleh Ni Komang Ayu Astuti dalam penelitiannya yang berjudul “Lembar Kerja Peserta Didik Interaktif Berbasis *Mind Mapping* Materi Sistem Pencernaan IPA Di Sekolah Dasar”.⁵ Dalam penelitiannya juga mengalami kendala dalam proses mengajar, karena kurangnya ketersediaan referensi pembelajaran yang terdapat di sekolah, sehingga peneliti mengembangkan media pembelajaran dengan mengintegrasikan *mind mapping* di dalamnya.

Dari kedua artikel penelitian di atas terdapat permasalahan media yang sama yaitu kurangnya media pembelajaran dan referensi pembelajaran di sekolah. Mengatasi hal tersebut, diperlukannya media tambahan yang menunjang proses pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat di gunakan adalah *e-LKPD* yang menyajikan teks serta gambar penunjang pembelajaran yang lengkap dan mengintegrasikan *mind mapping* di dalamnya. Dengan menggunakan

⁵Ni Komang Ayu Astuti Utami “Lembar Kerja Peserta Didik Interaktif Berbasis *Mind Mapping* Materi Sistem Pencernaan IPA Di Sekolah Dasar”

media tambahan berupa *mind mapping*, siswa akan lebih mudah dalam memahami materi dan memunculkan motivasi dalam belajar. Sehingga media pembelajaran merupakan komponen penting dalam meningkatkan keberhasilan suatu pembelajaran yang digunakan oleh pendidik sebagai media tambahan atau alat bantu dalam proses mengajar.

Mind mapping merupakan media pembelajaran yang populer pada masa kini. Penggunaan *mind mapping* pada siswa dapat membantu siswa dalam mengorganisasi dan menghubungkan konsep-konsep dalam bentuk diagram visual yang menarik, disertai dengan berbagai gambar variasi warna dan bentuk yang beragam. Dengan menggunakan *mind map*, siswa dapat memvisualisasikan hubungan antara konsep-konsep yang berbeda dan mempermudah pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran. Sehingga media pembelajaran menggunakan *mind mapping* tergolong lebih seru dan mudah di aplikasikan sebagai media tambahan kedua, selain metode ceramah yang digunakan guru dalam proses pembelajaran.

Materi sistem pencernaan merupakan materi yang tergolong banyak dan tidak efektif apabila hanya dijelaskan dengan metode ceramah, materi sistem pencernaan lebih mudah diimplementasikan ke siswa secara visualisasi dengan menyajikan berbagai gambar dari organ dan fungsinya secara jelas. Materi sistem pencernaan tergolong kompleks dan membingungkan apabila siswa hanya dituntut untuk mendengarkan penjelasan guru dengan gambar yang sedikit dan kurang lengkap pada LKS. Oleh karena itu peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran

berupa *e-LKPD* berbasis *mind mapping*, yang tidak hanya menyajikan teks, namun disertai peta pemikiran yang jelas dan gambar yang menarik di dalamnya dengan memanfaatkan teknologi yang ada di sekolah.

Dengan menerapkan *e-LKPD* berbasis *mind mapping* pada proses pembelajaran akan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Hal ini dikarenakan *mind mapping* memberikan struktur yang jelas dan terorganisir pada materi sistem pencernaan. *E-LKPD* berbasis *mind mapping* menggunakan cabang – cabang dan sub cabang, serta mengidentifikasi topik utama, sub-topik, dan detail penting, serta keterlibatan gambar yang lengkap disetiap organnya, sehingga mendorong siswa mengingat informasi lebih mudah.

Manfaat positif dari media pembelajaran *e-LKPD* berbasis *mind mapping* pada materi sistem pencernaan dapat memberikan dampak kognitif pada peserta didik pada level kognitif C1 hingga C5 berupa peningkatan pemahaman peserta didik dalam hal mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, serta mengevaluasi materi pembelajaran. Dengan media pembelajaran yang tepat menjadikan suasana belajar yang menyenangkan, serta dapat meningkatkan minat dan dapat menggali kreativitas siswa dalam belajar. Keterbaruan media pembelajaran *e-LKPD* berbasis *mind Mapping* yang dilakukan oleh peneliti menerapkan proses pembelajarannya *e-LKPD* berbasis *mind mapping* dengan model 5M melalui pendekatan saintifik, yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu mengamati,

menanya, mencoba, mengasosiasi, dan mengomunikasikan hasil produk yang dikembangkan.

Berdasarkan hasil observasi di MTsN 2 Kota Blitar, serta adanya permasalahan yang sama pada peneliti sebelumnya yaitu kurangnya penerapan media pembelajaran yang sesuai pada proses pembelajaran. peneliti tertarik untuk memecahkan permasalahan yang terjadi pada siswa kelas VIII di MTsN 2 Kota Blitar yang mengampu materi sistem pencernaan dengan mengembangkan *e-LKPD* berbasis *mind mapping*. Penelitian terkait *mind mapping* ini sebelumnya telah dilakukan oleh Ni Komang Ayu Astiti Utami dengan judul penelitian “Lembar Kerja Peserta Didik Interaktif Berbasis *Mind Mapping* Materi Sistem Pencernaan” pada proses penelitian tersebut produk yang dikembangkan mendapatkan hasil valid efektif dan praktis dengan presentase sebesar 92% oleh ahli rancang bangun, 95% dari ahli media, dan 96,4 % oleh kelompok kecil yang berkualifikasi sangat baik. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian untuk memperoleh hasil penerapan *e-LKPD* berbasis *mind mapping* di kelas VIII MTsN 2 Kota Blitar, dengan mengkaji judul penelitian **“Pengembangan *e-LKPD* Berbasis *Mind Mapping* pada Materi Sistem Pencernaan di Kelas VIII MTsN 2 Kota Blitar”**.

B. Perumusan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dengan latar belakang di atas maka, munculah identifikasi masalah sebagai berikut ;

- 1) Siswa kurang memperhatikan penjelasan guru saat proses pembelajaran berlangsung dan ramai sendiri.
- 2) Metode pembelajaran guru masih sebatas ceramah, tanpa adanya variasi metode pembelajaran lain,
- 3) Bahan ajar berupa Lembar Kerja Peserta (LKPD) yang tidak terdapat *mind mapping* pada media pembelajaran, sehingga siswa bingung mendeskripsikan pembagian dari sub materi, karena dalam proses ini materi yang diajarkan memiliki sub bab materi yang banyak, sehingga diperlukanya *mind mapping* untuk materi yang terstruktur.
- 4) Bahan ajar berupa Lembar Kerja Peserta didik (LKPD), berisi materi yang kurang lengkap dan sedikit nya variasi gambar yang ada, sehingga banyak siswa yang masih kesulitan dan kurang memahami materi yang ada pada LKS.
- 5) Pemanfaatan teknologi modern masih kurang, karena penggunaan proyektor di dalam kelas masih sangat jarang digunakan.
- 6) Perlunya media pembelajaran tambahan untuk menunjang keberhasilan belajar siswa.

2. Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah di atas, supaya masalah yang dijabarkan tidak meluas, maka dipaparkan batasan masalah, sebagai berikut :

- 1) Proses pengembangan *e-LKPD* berbasis mind mapping materi sistem pencernaan terhadap hasil belajar siswa di kelas VIII MTsN 2 Kota Blitar.
- 2) Kelayakan dan kepraktisan *e-LKPD* berbasis mind mapping materi sistem pencernaan terhadap hasil belajar siswa di kelas VIII MTsN 2 Kota Blitar.
- 3) Keefektifan *e-LKPD* berbasis mind mapping materi sistem pencernaan terhadap hasil belajar siswa di kelas VIII MTsN 2 Kota Blitar.

3. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

- 1) Bagaimana pengembangan *e-LKPD* berbasis mind mapping materi sistem pencernaan terhadap hasil belajar siswa di kelas VIII MTsN 2 Kota Blitar ?
- 2) Bagaimana kelayakan dan kepraktisan pengembangan *e-LKPD* berbasis *mind mapping* materi sistem pencernaan terhadap hasil belajar siswa di kelas VIII MTsN 2 Kota Blitar?
- 3) Bagaimana keefektifan pengembangan *e-LKPD* berbasis mind mapping materi sistem pencernaan terhadap hasil belajar siswa di kelas VIII MTsN 2 Kota Blitar ?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengembangan *e-LKPD* berbasis mind mapping materi sistem pencernaan terhadap hasil belajar siswa di kelas VIII MTsN 2 Kota Blitar
2. Untuk menguji kelayakan dan kepraktisan pengembangan *e-LKPD* berbasis mind mapping materi sistem pencernaan terhadap hasil belajar siswa di kelas VIII MTsN 2 Kota Blitar
3. Untuk menguji tingkat keefektifan pengembangan *e-LKPD* berbasis mind mapping materi sistem pencernaan terhadap hasil belajar siswa di kelas VIII MTsN 2 Kota Blitar.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dipaparkan hipotes atau jawaban

sementara dari penelitian, sebagai berikut :

1. H_0 : pengembangan *e-LKPD* berbasis mind mapping materi sistem pencernaan tidak efektif meningkatkan hasil belajar siswa di kelas VIII MTsN 2 Kota Blitar.
2. H_1 : pengembangan *e-LKPD* berbasis mind mapping materi sistem pencernaan efektif meningkatkan hasil belajar siswa di kelas VIII MTsN 2 Kota Blitar.

E. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Media *e-LKPD* berbasis mind mapping ditujukan untuk kelas VIII MTsN 2 Kota Blitar,

2. Media *e-LKPD* berbasis mind mapping memuat materi sistem pencernaan.
3. Media *e-LKPD* berbasis mind mapping memuat materi sistem pencernaan ini dikembangkan menyesuaikan kurikulum yang diterapkan oleh sekolah, yaitu kurikulum merdeka mata pelajaran IPA kelas VIII MTsN 2 Kota Blitar.
4. Isi dari *e-LKPD* berbasis mind mapping ini, memuat beberapa bagian yang terdiri dari cover, latar belakang, daftar isi, peta konsep, materi sistem pencernaan, gambar, feed back, lembar tugas, barcode video, penugasan, daftar pustaka, glosarium.
5. Di dalam *e-LKPD* berbasis mind mapping ini, didesain dengan perpaduan teks, gambar, dan barcode link video di dalamnya.
6. Bahasa pada *e-LKPD* berbasis mind mapping ini, menggunakan bahasa yang ringan digunakan sehingga memudahkan siswa untuk memahami isi dari *e-LKPD* berbasis mind mapping tersebut,
7. Media *e-LKPD* berbasis mind mapping ini, dapat diakses menggunakan jaringan internet yang memadai, seperti ; smartphone, laptop, komputer.
8. Media *e-LKPD* berbasis mind mapping ini dapat diakses dimanapun dan kapanpun, asalkan file tersebut telah di download.
9. Media *e-LKPD* berbasis mind mapping ini, dapat digunakan sebagai alat tambahan mengajar untuk guru, yang kemudian dapat diterapkan kepada peserta didik.

10. Media Media *e-LKPD* berbasis *mind mapping* ini, diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

F. Kegunaan Penelitian dan Pengembangan.

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kegunaan bagi pendidikan, antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian media berbasis *mind mapping* ini, diharapkan dapat memberikan manfaat positif dalam proses pembelajaran, yaitu pemahaman dan pengetahuan dalam bidang pendidikan, terlebih pada pembelajaran IPA dalam mengembangkan media pembelajaran IPA berbasis *mind mapp application* atau aplikasi *mind mapping*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian media berbasis *mind mapping ini*, dapat menjadi media tambahan yang digunakan di sekolah, selain media bantuan buku paket dan LKS dalam proses pembelajaran. Sekolah dapat menggunakan media alternative untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan meningkatkan kreativitas peserta didik dalam memahami pembelajaran lebih mudah dengan menggunakan *mind mapping*.

- b. Bagi Guru

Dengan adanya penelitian media *e-LKPD* berbasis *mind mapping* ini, dapat menjadikan ide guru dalam mengembangkan media pembelajaran

yang lebih menarik. Khususnya untuk guru IPA atau Biologi, Guru dapat menerapkan konsep-konsep biologi yang kompleks menjadi ringkas dengan menerapkan media pembelajaran mind mapping sebagai alternatif tambahan.

c. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa yaitu dapat membantu siswa lebih mudah dalam memahami materi yang disajikan secara lebih ringkas menggunakan media tambahan berupa *e-LKPD* berbasis *mind mapping*

G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Media *e-LKPD* berbasis mind mapping ini, menggunakan materi sistem pencernaan di kelas VIII MTsN 2 Kota Blitar. Memiliki asumsi pengembangan, yaitu :

- a. Media pembelajaran *e-LKPD* berbasis mind mapping ini, dapat diakses siswa dimanapun dan kapanpun, asalkan file tersebut telah di download.
- b. Media *e-LKPD* berbasis mind mapping ini, dapat digunakan sebagai alat tambahan mengajar untuk guru, yang kemudian dapat diterapkan kepada peserta didik.

2. Keterbatasan Pengembangan

Media pembelajaran *e-LKPD* berbasis mind mapping ini, memiliki keterbatasan sebagai berikut :

- a) Pengembangan media pembelajaran *e-LKPD* berbasis mind mapping ini, masih terbatas pada satu materi yaitu sistem pencernaan.
- b) Pengembangan media pembelajaran *e-LKPD* berbasis mind mapping ini, hanya dapat diakses menggunakan jaringan data atau wifi yang stabil dengan menggunakan laptop, smartphone, komputer, dan penunjang media online lainnya.

H. Penegasan Definisi Istilah dan Operasional

Penegasan istilah ini berfungsi sebagai penjelasan yang dibuat untuk menghindari perbedaan penafsiran terhadap berbagai kalimat istilah yang digunakan dalam penelitian skripsi yang dilakukan. Adapun penjelasan dari definisi istilah adalah sebagai berikut :

1. Definisi Istilah

a. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau perangkat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk memfasilitasi penyampaian informasi, memotivasi siswa, dan meningkatkan kualitas pembelajaran.⁶

b. *Mind Mapp Application*

Mind Maap Application merupakan sebuah metode visual untuk mengorganisir dan merepresentasikan informasi dengan menggunakan diagram yang terdiri dari konsep utama, subkonsep, dan hubungan antara konsep-konsep tersebut. *Mind map* biasanya digunakan untuk

⁶ Hasan, Muhammad, et al. "Media pembelajaran." (2021).

membantu mengorganisir dan menghubungkan ide-ide, memvisualisasikan hubungan antara konsep, dan mempermudah pemahaman serta pengingatan informasi.⁷

c. Metode Visual

Metode visual merupakan pendekatan atau strategi dalam menyampaikan informasi atau mempresentasikan data dengan menggunakan elemen visual seperti gambar, grafik, diagram, dan simbol. Metode ini bertujuan untuk mempermudah pemahaman, memvisualisasikan hubungan antara konsep, dan meningkatkan daya ingat.⁸ Proses pembelajaran yang mengandalkan pengelihatan sebagai penerima informasi dan pengetahuan. Seseorang yang memiliki gaya belajar visual akan mudah menerima gagasan, konsep, data dan informasi yang dikemas dalam bentuk gambar. Gaya belajar seperti ini lebih mengedepankan alat indra mata untuk menangkap informasi yang disajikan. Beberapa ciri-ciri seseorang dengan gaya belajar visual antara lain: memiliki memori kuat dari apa yang dilihat daripada yang didengar, lebih tertarik membaca dari pada dibacakan, pembaca cepat dan tekun, dan memiliki ketertarikan kepada seni.

⁷ Widdah, Hilmiyatul, and Surya Sari Faradiba. "Analisis Literasi Matematika Pada Pembelajaran Matriks Menggunakan Mind Mapping." *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 6.2 (2022): 1670-1681.

⁸ Rahayu, Dwi. Pengaruh Penggunaan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Kelas v SD Negeri 2 Wates. Universitas Negeri Yogyakarta, 2020.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi yang menggambarkan cara atau langkah-langkah konkret untuk mengukur atau menerapkan suatu konsep atau variabel.

a. Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dioperasionalisasikan sebagai berbagai alat atau teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan informasi, memfasilitasi pemahaman siswa, dan meningkatkan interaksi antara guru dan siswa. Media pembelajaran dapat mencakup buku teks, presentasi slide, video, audio, permainan edukatif, dan platform pembelajaran digital.⁹

b. *Mind Mapping*

Mind map application dapat diartikan sebagai perangkat lunak atau aplikasi yang dirancang khusus untuk membuat dan mengorganisir mind map secara digital. Mind map application memungkinkan pengguna untuk membuat mind map dengan menambahkan konsep, subkonsep, dan hubungan antara konsep dengan menggunakan elemen visual seperti teks, gambar, ikon, dan tautan. Contoh *mind map application* adalah *MindMeister*, *XMind*, *Mind Node*, dan *Coggle*.

c. Metode Visual

⁹Nurfadhillah, Septy. *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher), 2021.

Metode visual dapat dioperasionalkan sebagai pendekatan atau strategi dalam menyampaikan informasi atau mempresentasikan data dengan menggunakan elemen visual seperti gambar, grafik, diagram, dan simbol. Metode visual dapat diterapkan dalam pembelajaran dengan menggunakan media visual seperti slide presentasi, peta konsep, infografis, atau media pembelajaran interaktif. Metode visual bertujuan untuk mempermudah pemahaman, memvisualisasikan hubungan antara konsep, dan meningkatkan daya ingat siswa.¹⁰ proses pembelajaran yang mengandalkan pengelihatn sebagai penerima informasi dan pengetahuan. Seseorang yang memiliki gaya belajar visual akan mudah menerima gagasan, konsep, data dan informasi yang dikemas dalam bentuk gambar.

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan skripsi yang berjudul Pengembangan *e-LKPD* Berbasis *Mind Mapping* Pada Materi Sistem Pencernaan di Kelas VIII MTsN 2 Kota Blitar, yaitu sebagai berikut :

1. Bagian Awal

Bagian awal skripsi ini, terdiri dari cover atau sampul luar skripsi, sampul dalam skripsi, lembar persetujuan pembimbing skripsi, lembar persetujuan penguji skripsi, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, halaman motto, halaman persembahan, halaman

¹⁰Susanti, Marsita Dwi, and Alfurqan Alfurqan. "Implementasi penggunaan media visual pada mata pelajaran pendidikan agama Islam." *An-Nuha* 1.3 (2021): 281-291

prakata,halaman daftar isi,halaman daftar tabel,halaman daftar gambar,halaman daftar lampiran,abstrak bahasa Indonesia,inggris,arab.

2. Bagian Inti

Bagian inti skripsi ini, terdiri dari 5 bab. Dan setiap bab terdiri dari sub bab diuraikan sebagai berikut :

a. Bab I Pendahuluan,

Terdiri atas : latar belakang, perumusan masalah yang didalamnya memuat identifikasi dan pembatasan masalah serta rumusan masalah, tujuan penelitian,hipotesis penelitian,spesifikasi produk yang diharapkan, kegunaan penelitian, asumsi dan keterbatasan pengembangan,penegasan definisi istilah dan operasional, dan sistematika pembahasan.

b. Bab 2 Landasan Teori dan Kerangka Berfikir

Terdiri atas : Deskripsi teori (tinjauan tentang pengembangan, tinjauan tentang media pembelajaran, tinjauan tentang fungsi media pembelajaran, tinjauan tentang manfaat media pembelajaran, tinjauan tentang jenis-jenis media pembelajaran, kriteria memilih media pembelajaran, tinjauan tentang *e-lkpd*,tinjauan tentang mind mapping, tinjauan tentang materi sistem pencernaan, tinjauan tentang hasil belajar).

c. Bab 3 Metode Penelitian

Terdiri atas : langkah langkah penelitian, metode penelitian tahap 1, meliputi populasi dan sampel, Teknik pengumpulan data,

instrument penelitian, analisis data, perencanaan desain produk, dan validasi desain, metode penelitian tahap 2, meliputi model rancangan desain eksperimen untuk menguji, populasi dan sampel, Teknik pengumpulan data, instrument penelitian, dan teknik analisis data.

d. Bab 4 Hasil Penelitian dan Pembahasan

Terdiri atas : hasil pengujian tahap pertama (I), hasil pengujian tahap ke dua (II)

e. Bab 5 Pembahasan.

Terdiri atas : Membahas lebih detail dari hasil penelitian pada tahap (I) dan tahap ke (II)

f. Bab 6 Kesimpulan dan saran

Terdiri atas : Kesimpulan dari penelitian, penutupan dan saran dari penulis pada skripsi

3. Bagian Akhir

Pada bagian akhir terdiri dari susunan daftar rujukan serta referensi dan lampiran lampiran yang di cantumkan sebagai bukti penelitian.