



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN
APLIKASI *MINDJET MINDMANAGER 14* PADA
MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X SMA
MENGUNAKAN MODEL 4D**

SKRIPSI

Siti Inayati

NIM 140210302046

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER**

2019



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH
DENGAN APLIKASI *MINDJET MINDMANAGER 14*
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X SMA
MENGUNAKAN MODEL 4D**

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi syarat untuk menyelesaikan gelar strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Sejarah dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Siti Inayati

NIM 140210302046

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER**

2019

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan kepada:

1. Ibu Siti Sholehah dan Bapak Shofwan yang telah mendoakan, memberi semangat, motivasi dan kepercayaan serta pengorbanan yang tulus selama ini;
2. Adik tercinta Khoirun Ni'mah yang telah memberikan doa dan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini;
3. Guru-guru sejak TK hingga SMA dan para Bapak/Ibu dosen Prodi Pendidikan Sejarah yang telah berjasa dalam mendidik, membimbing, dan memberikan ilmu dengan penuh ikhlas dan kesabaran;
4. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

MOTTO

”Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

(QS. Al Insyirah ayat 5)¹



¹ Departemen Agama RI. 2010. Al Quran dan Terjemahannya. Bandung: CV Diponegoro

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Siti Inayati

NIM : 140210302046

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran menggunakan Aplikasi *Mindjet Mindmanager 14* pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA dengan Model 4D” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan substansi disebutkan sumbernya, dan belum pernah diajukan pada institusi manapun, serta bukan karya penjiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata dikemudia hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 20 Maret 2019
Yang Menyatakan,

Siti Inayati
NIM 140210302046

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MENGUNAKAN APLIKASI *MIDJET MINDMANAGER 14*
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X SMA
DENGAN MODEL 4D**

Oleh

Siti Inayati

NIM 140210302046

Pembimbing

Pembimbing 1 : Dr. Mohammad Na'im, M.Pd.

Pembimbing II : Dr. Sumardi, M.Hum.

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran menggunakan Aplikasi *Mindjet Mindmanager 14* pada mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA dengan Model 4D” telah diuji dan disahkan pada:

hari : Rabu

tanggal: 20 Maret 2019

tempat : Gedung 1 FKIP Universitas Jember

Ketua Tim Penguji Sekretaris

Dr. Mohammad Na'im, M.Pd
NIP 19660328 200012 1 001

Dr. Sumardi, M.Hum.
NIP 19600518 198902 1 001

Anggota I,

Anggota II,

Dr. Nurul Umamah, M.Pd.
NIP 19690204 199303 2 008

Drs. Sumarno, M.Pd.
NIDN 0021045202

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prof. Drs. Dafik, M.Sc., Ph.D.
NIP. 1968080211993031004

RINGKASAN

Pengembangan Media Pembelajaran menggunakan Aplikasi Mindjet Mindmanager 14 pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA; Siti Inayati; 140210302046; 2019; xvi + 124 halaman; Program Studi Pendidikan Sejarah; Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial; Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Mata pelajaran sejarah merupakan salah satu mata pelajaran yang menunjang pembelajaran yang lebih menekankan pada nilai-nilai kebangsaan, moral dan pembentukan karakter yang berorientasi pada kurikulum 2013. Namun mata pelajaran sejarah selama ini kurang diminati oleh peserta didik pada umumnya dan tidak penting dalam kehidupan sehari-hari menurut masyarakat. Persoalan yang sering ditemui pada pembelajaran sejarah adalah adanya *image* yang sangat kuat dikalangan siswa bahwa mata pelajaran sejarah adalah mata pelajaran yang bersifat hafalan, kurang menarik, dan membosankan. Dengan demikian pendidik diharuskan mampu mengemas seluruh materi sejarah yang sangat luas menjadi lebih ringkas dan mudah dipahami. Hal tersebut dapat diatasi melalui pengembangan media pembelajaran yang lebih bervariasi.

Solusi yang dapat diberikan adalah mengembangkan media pembelajaran berupa *mindmap* menggunakan Aplikasi *Mindjet Mindmanager 14* yang tervalidasi dan diuji keefektifannya, sehingga rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana hasil validasi ahli terkait pengembangan media pembelajaran menggunakan Aplikasi *Mindjet Mindmanager 14*?, (2) Apakah media pembelajaran menggunakan aplikasi *Mindjet Mindmanager 14* dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran sejarah?. Kemudian tujuan dari penelitian ini diantaranya: (1) untuk mengembangkan media pembelajaran pada materi “masuk dan berkembangnya Agama dan Kebudayaan Hindu Buddha di Indonesia” yang dinyatakan valid dan layak, (2) pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Mindjet Mindmanager 14* diharapkan mampu membuat proses pembelajaran sejarah lebih efektif dan meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi sejarah.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang menggunakan model 4D sebagai alur tahapan penelitian. Terdapat empat tahapan dalam model 4D yaitu *define* (pendefinisian), *design* (pendesainan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Pengumpulan data penelitian menggunakan beberapa teknik, diantaranya; (1) wawancara, (2) angket, dan (3) dokumentasi. Subjek penelitian ini melibatkan 1 orang pendidik mata pelajaran sejarah dan peserta didik sebanyak 29 orang di kelas X SMAN Rambipuji. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif.

Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran *mindmap* menggunakan aplikasi *Mindjet Mindmanager 14* kemudian divalidasi oleh tiga ahli yaitu ahli isi bidang studi dengan nilai 78% yang masuk kategori “baik”, ahli media dan desain dengan nilai 92% yang masuk pada kategori “sangat baik”, dan ahli bahasa dengan nilai 94% yang masuk pada kategori “sangat baik”. Setelah dinyatakan layak, produk diuji coba pada pengguna. Pada uji coba perorangan yang dilakukan kepada pendidik mendapatkan nilai 84%, selanjutnya dilakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba menggunakan soal *pretest* dan *posttest* dengan hasil uji coba kelompok kecil yang dilakukan oleh 9 peserta didik telah mampu meningkatkan hasil belajar sebesar 27,44. Uji coba kelompok besar yang dilakukan oleh peserta didik telah mampu meningkatkan hasil belajar sebesar 30,62. Uji efektivitas menggunakan rumus *gain score* didapatkan nilai 0,8 yang masuk ke dalam kategori tinggi.

Dari hasil yang telah dipaparkan diatas, dapat diambil kesimpulan: (1) media pembelajaran menggunakan aplikasi *Mindjet Mindmanager 14* telah tervalidasi ahli dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran sejarah kelas X Sekolah Menengah Atas, dan (2) media pembelajaran menggunakan aplikasi *Mindjet Mindmanager 14* efektif meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi sejarah.

PRAKATA

Puji syukur Kehadirat Allah SWT atas segala rahmat, Karunia, dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran menggunakan Aplikasi *Mindjet Mindmanager 14* pada mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA dengan Model 4D”. skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan baik secara moril maupun materil dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Drs. Moh. Hasan, M.Sc., Ph.D., selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Drs. Dafik, M.Sc., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan;
3. Dr. Nurul Umamah, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah dan Penguji I yang telah memberikan masukan bagi penyempurnaan skripsi ini;
4. Dr. Mohammad Na'im, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penulisan skripsi ini;
5. Dr. Sumardi, M.Hum., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran hingga terselesainya skripsi ini;
6. Drs. Sumarno, M.Pd., selaku Penguji II yang telah memberikan masukan yang berguna bagi penyempurnan skripsi ini;
7. Drs. Marjono, M.Hum., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan arahan sejak awal kuliah hingga selesai;
8. Bapak/Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah yang telah memberikan bekal ilmu yang sangat berharga selama proses perkuliahan di Pendidikan Sejarah;

9. Seluruh staf dan karyawan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang telah banyak membantu penulis selama studi;
10. Kedua orang tuaku, Bapak Shofwan dan Ibu Siti Sholehah yang tak pernah lelah memberikan do'a, semangat, serta dukungan berupa materil maupun moril demi tercapainya cita-cita;
11. Adikku, Khoirun Ni'mah yang senantiasa memberi do'a dan semangat;
12. Teman berjuangku, Fajar BS yang selalu membantu, memberi semangat, dukungan dan motivasi;
13. Teman-teman Pendidikan Sejarah 2014, yang banyak membantu dan memberi semangat;
14. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan karya tulis yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Kritik dan saran dari pembaca sangat dibutuhkan sangat dibutuhkan demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Jember, 6 Maret 2019

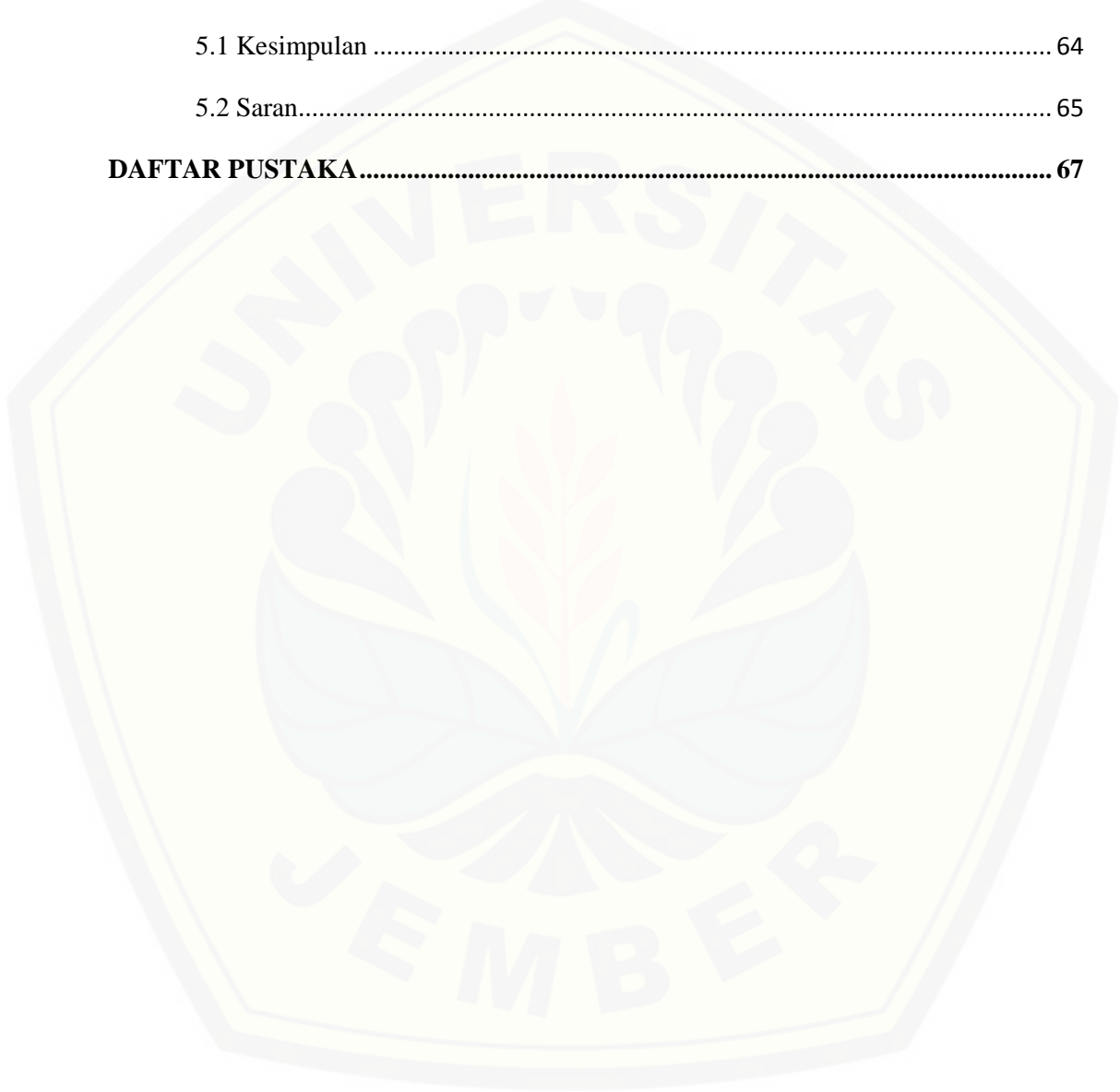
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN PEMBIMBING	vi
HALAMAN PENGESAHAN	vii
RINGKASAN	viii
PRAKATA	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian	9
1.4 Spesifikasi Produk Pengembangan	9
1.5 Pentingnya Pengembangan	10
1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	11
1.7 Batasan Istilah	12
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA.....	13
2.1 Urgensi Pengembangan Media Pembelajaran <i>Mindjet Mindmanager 14</i> dalam Pembelajaran Sejarah	13
2.2 Media Pembelajaran.....	14
2.2.1 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	16

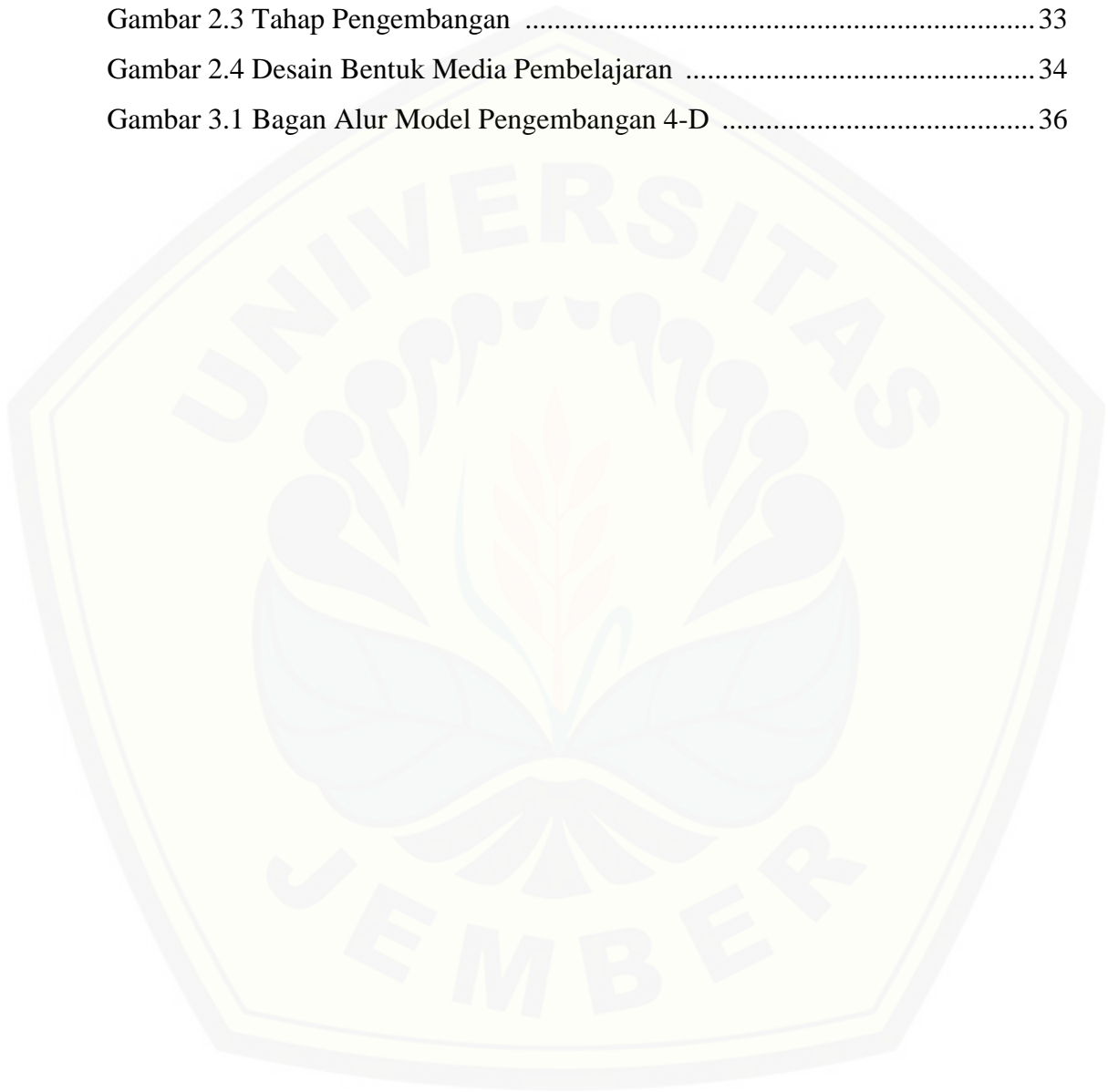
2.2.2 Fungsi media Pembelajaran	18
2.2.3 Manfaat media pembelajaran	19
2.3 Media Pembelajaran menggunakan <i>Mindjet Mindmanager 14</i>	19
2.4 Argumentasi pemilihan Model Pengembangan 4D.....	22
BAB 3. METODE PENELITIAN.....	29
3.1 Jenis Penelitian.....	29
3.2 Desain Penelitian Pengembangan	29
3.2.1 Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>).....	31
3.2.2 Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	34
3.2.3 Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>)	35
3.2.4 Tahap Penyebaran (<i>Disseminate</i>).....	35
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	36
3.4 Teknik Analisis Data.....	37
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	41
4.1 Hasil	41
4.1.1 Validasi Ahli	41
4.1.2 Uji Coba Pengguna	49
4.1.3 Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran <i>Mindmap</i> dengan Aplikasi <i>Mindjet Mindmanager 14</i>	56
4.2 Pembahasan.....	58
4.2.1 Kajian Validasi Ahli	58
4.2.1.1 Kajian Validasi Isi Bidang Studi.....	58
4.2.1.2 Kajian Validasi Ahli Desain	59
4.2.1.3 Kajian Validasi Ahli Bahasa	59
4.2.2 Kajian Uji Coba Pengguna.....	60
4.2.2.1 Kajian Uji Coba Perorangan	60

4.2.2.2 Kajian Uji Coba Kelompok Kecil.....	61
4.2.2.3 Kajian Uji Coba Kelompok Besar	62
4.2.3 Kajian Efektivitas Penggunaan Aplikasi <i>Mindjet Mindmanager 14</i>	62
BAB 5. PENUTUP	64
5.1 Kesimpulan	64
5.2 Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA.....	67



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahap Pendefinisian	29
Gambar 2.2 Tahap Perancangan	32
Gambar 2.3 Tahap Pengembangan	33
Gambar 2.4 Desain Bentuk Media Pembelajaran	34
Gambar 3.1 Bagan Alur Model Pengembangan 4-D	36



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skala Likert	38
Tabel 3.2 Kelayakan Produk	39
Tabel 3.3 Tingkat Keefektifan Produk	40
Tabel 4.1 Hasil Penilaian Ahli Isi Bidang Studi	42
Tabel 4.2 Hasil Komentar dan Saran Ahli Isi Bidang Studi	42
Tabel 4.3 Tabel Kelayakan Produk	43
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Ahli Desain Draft 1	44
Tabel 4.5 Hasil Komentar dan Saran Ahli Desain	44
Tabel 4.6 Tabel Kelayakan Produk	45
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Media Draft 2	45
Tabel 4.8 Hasil Komentar dan Saran Ahli Desain	46
Tabel 4.9 Tabel Kelayakan Produk	47
Tabel 4.10 Hasil Penilaian Ahli Bahasa	47
Tabel 4.11 Komentar Dan Saran Ahli Bahasa	48
Tabel 4.12 Tabel Kelayakan Produk	49
Tabel 4.13 Hasil Penilaian dan Tanggapan Pendidik	50
Tabel 4.14 Tabel Kelayakan Produk	51
Tabel 4.15 Hasil rata-rata Uji Kelompok Kecil	52
Tabel 4.16 Hasil Statistik Pretest dan Posttest Uji Kelompok Kecil	52
Tabel 4.17 Perbedaan Hasil Pretest dan Posttest Kelompok Kecil	53
Tabel 4.18 Hasil Rata-rata Uji coba kelompok besar	54
Tabel 4.19 Hasil Statistik Pretest dan Posttest pada Uji coba kelompok besar	55
Tabel 4.20 Perbedaan Hasil Pretest dan Posttest Uji coba kelompok besar	55
Tabel 4.21 Kriteria Tingkat Keefektifan Produk	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Matrik Penelitian	70
Lampiran B. Analisis Instruksional	72
Lampiran C. Instrumen Pengumpulan Data	73
Lampiran C.1 Instrumen Wawancara Pendidik	73
Lampiran C.2 Angket Daya Tarik Peserta Didik	77
Lampiran C.3 Angket Gaya Belajar Peserta Didik	79
Lampiran D. Penyajian Data Penelitian	81
Lampiran D.1 Penyajian hasil wawancara pendidik SMAN Rambipuji	81
Lampiran D.2 Penyajian hasil wawancara pendidik SMAN Umbulsari	85
Lampiran D.3 Penyajian hasil wawancara pendidik SMAN 1 Kencong	88
Lampiran D.4 Penyajian angket daya tarik dan gaya belajar peserta didik	90
Lampiran E. Instrumen Validasi Ahli	107
Lampiran E.1 Angket Validasi Ahli Isi Bidang Studi	107
Lampiran E.2 Angket Validasi Ahli Media	109
Lampiran E.3 Angket Validasi Ahli Media Kedua	111
Lampiran E.4 Angket Validasi Ahli Bahasa	113
Lampiran F. Penilaian dan Tanggapan	115
Lampiran F.1 Angket Penilaian dan Tanggapan Pendidik	115
Lampiran G. Kisi-kisi Soal Evaluasi	116
Lampiran H. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	119
Lampiran I. Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Peserta Didik dalam Uji Coba Produk....	120
Lampiran I1. Uji Coba Kelompok Kecil	120
Lampiran I2. Uji Coba Kelompok Besar	121
Lampiran J. Surat Izin Penelitian	122
Lampiran K. Dokumentasi	123
Lampiran L. Surat Keterangan Selesai Penelitian	124

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Mulai tahun ajaran 2013/2014 Pemerintah telah mengeluarkan kebijakan tentang kurikulum 2013 yang diimplementasikan secara bertahap dan terbatas. Untuk SMA, kurikulum ini mula-mula dilaksanakan pada kelas X di 1.270 SMA yang tersebar di 295 kabupaten/kota pada 34 provinsi (Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah, 2015:1). Kurikulum 2013 menerapkan pembelajaran berbasis aktivitas yang diharapkan menghasilkan insan Indonesia yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif. Pemerintah selalu berusaha memperbaiki kurikulum pendidikan baik pendidikan dasar, menengah, maupun pendidikan tinggi sebagai upaya meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Melalui upaya tersebut diharapkan tujuan pendidikan nasional membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan berguna bagi pembangunan masa yang akan datang dapat tercapai.

Salah satu usaha yang ditempuh adalah memperbaiki proses pembelajaran di sekolah. Menurut Umamah (2014) permasalahan yang ada pada pembelajaran sejarah terjadi karena pendidik mengalami Kendala dalam merancang desain pembelajaran sejarah yang memfasilitasi peserta didik agar dapat memaknai peristiwa sejarah. Media sangat berperan dalam membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran menurut Asyhar (2012:8), dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien. Menurut Gagne dan Briggs (dalam Arsyad, 2011:4) menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran antara lain: buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, film, *slide* (gambar), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. Media sebagai suatu komponen sumber belajar atau sebagai wahana fisik dan non-fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa sehingga dapat merangsang siswa untuk belajar.

Pengaruh perkembangan TIK yang demikian pesat merambah seluruh lapisan kehidupan termasuk didalamnya dunia pendidikan. Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan memberi peluang perubahan dan kemungkinan baru di dunia pendidikan. Berbagai produk TIK menyebabkan perubahan dalam proses interaksi pembelajaran di satuan pendidikan. Umamah (2015) menyatakan bahwa terkait peran dan tugas baru pendidik untuk memenuhi kebutuhan generasi Z, pendidik dituntut memiliki kreativitas dalam mengembangkan pembelajaran dan mengimplementasikannya.

Menurut Purwanto (dalam Pakpahan, 2016:22) pemanfaatan TIK dalam proses pembelajaran menjadikan pembelajaran yang inovatif, lebih interaktif, dan kolaboratif, sehingga tujuan pembelajaran tercapai secara efektif dan menyenangkan. Darmawan (2014:3) mengatakan bahwa perkembangan teknologi informasi yang mampu mengolah, mengemas, dan menampilkan, serta menyebarkan informasi pembelajaran baik secara audiovisual bahkan multimedia, yang dewasa ini mampu mewujudkan yang dinamakan *Virtual Learning*. Pemanfaatan informasi elektronik dalam proses pembelajaran tidak hanya berlaku bagi individu dalam poses belajar. Guru juga dapat memanfaatkan fasilitas tersebut untuk kepentingan memperkaya kemampuan mengajar sehari-hari. Tulangow (2011:36), menyatakan bahwa dengan perkembangan teknologi informasi yang semakin meningkat maka dibutuhkan suatu sistem pendidikan yang berkualitas baik dari segi mutu materi pendidikan, pengajaran, pengujian serta sarana dan prasarana pendidikan. Dengan meningkatnya perkembangan TIK tersebut guru dituntut untuk dapat menggunakan media pembelajaran yang lebih inovatif agar proses pembelajaran lebih efektif dan efisien serta dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Nilai hasil belajar di SMAN Rambipuji menunjukkan dari 36 peserta didik hanya 38,89% yang mencapai KKM pada mata pelajaran Sejarah Indonesia yaitu 75. Artinya ketuntasan pada mata pelajaran Sejarah Indonesia masih rendah. Masalah ketidak tuntas hasil belajar sejarah disebabkan dari lemahnya pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran yang diterima. Selain itu juga metode serta media pembelajaran sejarah yang digunakan guru kurang efektif,

yaitu dengan metode ceramah dan resitasi. Peserta didik menganggap bahwa pelajaran sejarah Indonesia menyenangkan, hanya saja penyampaiannya yang kurang menyenangkan sehingga mereka sulit memahami konsep materi yang diajarkan. Ketidakhahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan dapat dilihat dari rendahnya hasil belajar, karena pada saat mata pelajaran sejarah mereka lebih banyak ditugaskan merangkum dan diterangkan sedikit oleh guru. Penggunaan media pembelajaran pun belum maksimal. Salah satu alternatif untuk mengatasi masalah yang ada selain menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi juga perlu penerapan media pembelajaran yang lebih mengutamakan konsentrasi dan pemahaman peserta didik, sehingga peserta didik mampu mengembangkan potensinya dengan maksimal.

Penelitian yang dilakukan oleh Aryani (2015) mengatakan bahwa permasalahan dalam pembelajaran yang terjadi di sekolah yaitu guru kurang mengoptimalkan teknologi yang ada, media yang digunakan guru masih terbatas pada penggunaan buku cetak yang penyajiannya kurang menarik, dan siswa membutuhkan media pembelajaran selain buku cetak yang dapat merangkum pelajaran agar tidak lagi hanya berfokus pada buku cetak.

Penelitian dilakukan di tiga sekolah menengah atas di Kabupaten Jember, yaitu SMAN Rambipuji, SMAN Umbulsari, dan SMA Kencong. Pemilihan sekolah didasarkan pada lokasi yaitu di daerah Jember selatan yang jauh dari pusat kota. Alasan dari pemilihan sekolah tersebut adalah peneliti ingin membantu mengoptimalkan penggunaan media sehingga pendidik memiliki semakin banyak alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah di sekolah. Masing-masing sekolah telah menerapkan Kurikulum 2013 sejak tahun 2014. Terkait pembelajaran sejarah, minat dan daya tarik peserta didik terhadap mata pelajaran tersebut tergantung bagaimana cara pendidik menyampaikan materi serta alat atau media yang digunakan. Selama ini media pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajar pelajaran sejarah sudah mengikuti perkembangan TI namun masih sederhana, seperti penggunaan *power point*, video dokumenter, dan peta. Penggunaan media-media tersebut hasilnya hampir kurang optimal, karena tampilan materi yang kurang menarik. Kendala

yang dihadapi guru dalam pembelajaran rata-rata terdapat pada sarana penunjang pembelajaran berbasis teknologi yang kurang memadai, misalnya seperti LCD proyektor untuk menampilkan media audio visual. Namun setiap sekolah telah memiliki lab komputer yang bisa dimanfaatkan untuk pembelajaran berbasis IT. Masalah lain yang berkaitan dengan hasil belajar yaitu masih banyaknya peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah standar yang telah ditentukan, hal tersebut dikarenakan kurangnya pemahaman konsep dan keterbatasan waktu dalam menyampaikan materi yang luas dengan waktu yang sedikit.

Dalam pembelajaran sejarah pasti juga terdapat beberapa masalah yang sering dihadapi oleh guru maupun peserta didik. Sayono (2013:9) mengungkapkan bahwa persoalan klasik pembelajaran sejarah adalah adanya *image* yang sangat kuat dikalangan siswa bahwa mata pelajaran sejarah adalah mata pelajaran yang bersifat hafalan, kurang menarik, dan membosankan. Hal tersebut dapat diatasi melalui pengembangan pembelajaran sejarah yang ideal. Guru sebagai penanggung jawab proses pembelajaran sejarah di kelas harus mau berubah dari sikap pragmatis menjadi idealis. Banyak metode yang bisa diterapkan dalam pembelajaran sejarah agar peserta didik dapat belajar dengan menyenangkan dan memahami pelajaran dengan baik.

Selain melakukan observasi dan wawancara, peneliti juga melakukan penyebaran angket di tiga SMA yang telah disebutkan diatas. Penyebaran angket ini bertujuan untuk memperoleh gambaran umum tentang pembelajaran sejarah di kelas. Data yang diperoleh yaitu mengenai gaya belajar peserta didik di ketiga sekolah yang menunjukkan bahwa sebanyak 59,33% peserta didik memiliki gaya belajar auditori, 32,66% peserta didik memiliki gaya belajar visual, dan 8% peserta didik memiliki gaya belajar kinestetik. Dari data tersebut peserta didik mayoritas memiliki gaya belajar auditori. Gaya belajar auditori menurut Yaumi (2013:126) adalah mereka yang belajar sesuatu paling baik melalui pendengaran, cenderung menyukai penyajian materi lewat ceramah dan diskusi. Peserta didik auditori biasanya terfokus pada suatu masalah dalam suatu waktu, mudah kehilangan konsentrasi ketika ada suara-suara ribut di sekitarnya, dan mereka tidak senang pada jumlah kelompok yang besar dan tugas berbasis proyek.

Gaya belajar peserta didik yang berbeda-beda tentu membutuhkan pendekatan mengajar yang bervariasi pula. Guru harus bisa menyesuaikan cara mengajar dan gaya belajar peserta didik. Selain itu guru juga harus berupaya melakukan berbagai cara untuk membuat siswa dapat memahami konsep dengan baik, seperti menerapkan model, metode, dan strategi pembelajaran. Hal tersebut juga merupakan upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan, sehingga para pendidik diharuskan selalu meningkatkan kemampuan diri terutama dalam pengetahuan sejarah serta pengelolaan proses belajar mengajar. Tujuannya adalah agar siswa mampu memahami materi dengan baik.

Media pembelajaran yang baik adalah yang efektif dan efisien. Efisien ditunjukkan dengan kemampuan media pembelajaran yang dapat mempercepat pemahaman peserta didik pada materi yang diajarkan sesuai dengan alokasi yang telah ditentukan dalam silabus. Efektif ditunjukkan dengan ketercapaian tujuan pembelajaran yang dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik. Namun kenyataan di sekolah menunjukkan bahwa penyampaian materi tidak sesuai dengan alokasi waktu yang ditetapkan silabus, bahkan hingga ujian akhir semester tiba, materi terkahir belum sempat diajarkan sehingga peserta didik harus mempelajarinya sendiri. Dari dokumen yang diperoleh dari guru mata pelajaran sejarah mengenai hasil belajar peserta didik kelas X IPS 3 SMAN Rambipuji yaitu hanya 39% yang mencapai nilai KKM. Dengan demikian maka peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran yang digunakan guru belum efektif dan efisien. Karena materi tidak selesai sesuai dengan alokasi waktu yang ditentukan dalam silabus dan hasil belajar peserta didik belum memenuhi KKM.

Berdasarkan angket daya tarik yang telah disebar kepada peserta didik di SMAN Rambipuji, SMAN Umbulsari, dan SMAN 1 Kencong, sebanyak 91% peserta didik tertarik mengikuti pembelajaran sejarah dan sebanyak 70% peserta didik menyatakan pembelajaran sejarah menggunakan media lebih menarik dan meningkatkan pemahaman mereka. Penggunaan media yang kurang menarik bagi peserta didik tidak akan dapat memberikan hasil yang optimal. Oleh karena itu dalam merancang suatu media perlu memperhatikan daya tarik peserta didik dalam suatu proses pembelajaran.

Fokus permasalahan yang didapat dari uraian diatas adalah bahwa media pembelajaran yang digunakan disekolah kurang memiliki daya tarik, kurang efektif dan efisien. Apalagi untuk materi menganalisis berbagai teori tentang proses masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan Hindu Budha di Indonesia yang sub pokok bahasannya sangat luas yaitu meliputi teori-teori masuknya agama dan kebudayaan Hindu Budha, kerajaan Hindu Budha, serta bukti-bukti kehidupan pengaruh Hindu Budha yang masih ada sampai saat ini. Sehingga guru harus mampu mengemas seluruh materi tersebut agar dapat tersampaikan seluruhnya dan mudah dipahami oleh peserta didik tentunya sesuai dengan alokasi waktu yang telah ditentukan dalam silabus. Oleh karena itu peneliti mencoba memberikan solusi dalam permasalahan pembelajaran ini dengan mengembangkan media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager 14* yang merupakan media pembelajaran berupa pemetaan pikiran (*mind map*) yang dapat meringkas materi yang luas.

Mind map atau pemetaan pikiran memudahkan peserta didik untuk lebih memahami dan mengingat pelajaran. Tony Buzan (2017:1) menyatakan bahwa *mind map* adalah cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak mengambil informasi keluar dari otak. *Mind map* merupakan cara mencatat yang kreatif dan efektif dan secara harfiah memetakan pikiran-pikiran. Menurut Sugiarto (2004) menyatakan bahwa *mind map* atau peta pikiran merupakan suatu metode pembelajaran yang sangat baik digunakan oleh guru untuk meningkatkan daya hafal dan pemahaman konsep siswa yang kuat, siswa juga dapat meningkatkan daya kreatifitas melalui kebebasan berimajinasi. Lebih lanjut, *mind map* adalah eksplorasi kreatif yang dilakukan oleh individu tentang suatu konsep secara keseluruhan, dengan membentangkan sub topik dan gagasan yang berkaitan dengan konsep tersebut dalam satu presentasi presentasi utuh pada selembar kertas melalui penggambaran simbol, kata-kata, garis dan tanda panah. Sedangkan Jansen (2002) mengatakan bahwa *mind map* (peta pikiran) sangat bermanfaat untuk memahami materi, terutama materi yang telah diterima oleh siswa dalam proses pembelajaran. Tujuan dari *mind map* adalah membuat materi

pelajaran terpola secara visual dan grafis yang akhirnya dapat membantu merekam, memperkuat, dan mengingat kembali informasi yang telah dipelajari.

Seiring berkembangnya teknologi di era sekarang ini sudah banyak ditemukan program maupun aplikasi berbantu media komputer yang mempermudah guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Termasuk program untuk membuat *Mind map* yang sebelumnya dilakukan secara manual dengan menggunakan media kertas dan sejenisnya kini menjadi program maupun aplikasi berbantuan komputer. Program *Mindjet Mindmanager 14* dapat menyajikan materi yang lebih menarik dan membantu mempercepat pembuatan peta pikiran dengan mudah dan menyenangkan. Nanang, dkk. (2013:3) menyatakan bahwa *Mindjet Mindmanager 14* sangat fleksibel dapat mengganti dan memodifikasi peta pikiran.

Kurikulum 2013 memberikan inovasi baru yaitu adanya mata pelajaran wajib dan mata pelajaran peminatan. Fadhilah (2013:45) menyatakan bahwa tujuan mata pelajaran wajib adalah memberikan pengetahuan tentang bangsa, bahasa, sikap sebagai bangsa dan kemampuan penting untuk mengembangkan logika dan kehidupan pribadi dari peserta didik, masyarakat, dan bangsa. Sedangkan mata pelajaran peminatan bertujuan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan minat terhadap suatu disiplin ilmu atau keterampilan tertentu.

Mata pelajaran sejarah merupakan salah satu mata pelajaran yang menunjang pembelajaran yang lebih menekankan pada nilai-nilai kebangsaan, moral dan pembentukan karakter yang berorientasi pada kurikulum 2013. Namun mata pelajaran sejarah selama ini kurang diminati oleh peserta didik pada umumnya dan tidak penting dalam kehidupan sehari-hari menurut masyarakat. Menurut Sardiman (2015:7), pada kurikulum 2013 ini keberadaan mata pelajaran Sejarah dan Sejarah Indonesia diharapkan mampu membalikkan pola pikir dan pandangan masyarakat yang sekaligus menyadarkan tentang pentingnya Sejarah, apalagi Sejarah Indonesia akan menjadi cermin dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa. Tujuan pembelajaran Sejarah menurut Hassan (2012:35), setidaknya ada dua tujuan penting dari pendidikan sejarah. Tujuan yang pertama

yaitu sebagai media yang mampu mengembangkan potensi peserta didik untuk mengenal nilai-nilai bangsa yang terus bertahan, merubah dan menjadi milik bangsa masa kini. Tujuan yang kedua adalah sebagai wahana pendidikan untuk mengembangkan disiplin ilmu sejarah.

Hasil penelitian yang dilakukan Faelasofi (2016) menyimpulkan bahwa mengukur pemahaman siswa melalui materi yang disajikan dalam bentuk peta pikiran kemudian ditindaklanjuti dengan dilakukannya tanya jawab dengan kumpulan soal berdasarkan materi yang diajarkan, sebanyak 75% siswa yang mengikuti proses pembelajaran dapat menjawab pertanyaan dengan baik. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Oktarina dan Kuswantoro (2013) menyatakan bahwa pembelajaran dengan *mind mapping* berbasis *mindjet Mindmanager 14* sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan meningkatkan keaktifan dan perhatian mahasiswa selama proses pembelajaran. Menggunakan program *Mindjet Mindmanager 14* ini tentu akan mempermudah guru dalam menyampaikan bahan ajar dengan sebuah inovasi baru yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga peserta didik lebih tertarik dan dapat memahami konsep materi sejarah dengan baik.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas maka peneliti berupaya melakukan pengembangan alternatif penilaian berbasis teknologi modern agar penilaian lebih efektif dan efisien serta meningkatkan pemahaman konsep peserta didik. Sehingga peneliti memutuskan untuk melakukan **“Pengembangan Media Pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet Mindmanager 14* pada Mata Pelajaran Kelas X SMA menggunakan Model 4D”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas maka beberapa masalah yang dihadapi adalah: 1) kurangnya pemahaman konsep peserta didik terhadap materi, dan 2) kurangnya pemanfaatan teknologi informatika yang ada untuk dikembangkan menjadi media pembelajaran yang lebih menarik. Solusi yang diberikan dalam permasalahan tersebut diatas yaitu dengan cara mengembangkan

media pembelajaran *Mindjet Mindmanager 14* pada mata pelajaran sejarah. Sehingga rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil validasi ahli terkait pengembangan media pembelajaran *Mindjet Mindmanager 14* pada mata pelajaran sejarah di kelas X SMA?
2. Bagaimana tingkat efektivitas penggunaan media *Mindjet Mindmanager 14* dalam pembelajaran sejarah kelas X SMA?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka tujuan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. untuk mengembangkan media pembelajaran sejarah pada materi “Masuk dan Berkembangnya Agama dan Kebudayaan Hindu Buddha di Indonesia” yang dinyatakan valid dan layak,
2. pengembangan media pembelajaran *Mindjet Mindmanager 14* diharapkan mampu membuat proses pembelajaran sejarah lebih efektif dan meningkatkan pemahaman konsep peserta didik.

1.4 Spesifikasi Produk Pengembangan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran sejarah yang dikemas menggunakan aplikasi *Mindjet MindMindmanager 14* yang lebih menarik, efektif, dan efisien. *Mindjet MindMindmanager* dikembangkan oleh Mike Jetter pada pertengahan tahun 1990. Tujuannya adalah mengembangkan program yang dapat mengatasi keterbatasan dalam membuat *mind map* dengan peta dan kertas. Pengembangan program pemetaan pikiran ini didasarkan pada metode yang dibuat oleh Tony Buzan. Keunggulan produk ini yaitu dapat membuat peta pikiran yang interaktif dan terorganisir sehingga mampu menyajikan materi secara efektif, menarik, dan mudah dipahami. Konsep materi yang telah dibuat di *Mindjet Mindmanager 14* dapat disimpan sehingga memudahkan guru untuk menampilkan kembali kapanpun akan digunakan atau ketika ingin mengedit materi tersebut. Produk yang akan dihasilkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) petunjuk penggunaan media *Mindjet Mindmanager 14*, berfungsi sebagai petunjuk cara mengoperasikan bagi pengguna untuk media pembelajaran yang dikembangkan.
- 2) Isi dari media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager 14* adalah sebagai berikut:
 - a. *Mind map* atau peta konsep, merupakan tampilan utama yang menyajikan materi Teori Masuk dan Berkembangnya Agama dan Kebudayaan Hindu Buddha di Indonesia.
 - b. Video pembelajaran, merupakan video animasi yang berisi tayangan mengenai materi Teori Masuk dan Berkembangnya Agama dan Kebudayaan Hindu Buddha di Indonesia.
 - c. Latihan soal, berisi soal-soal uraian (*essay*) untuk mengevaluasi seberapa jauh pemahaman peserta didik setelah melakukan pembelajaran menggunakan media *Mindjet Mindmanager 14*.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan dalam dunia pendidikan memiliki arti yang penting terutama untuk menghasilkan produk atau mengembangkan media yang telah ada sehingga dapat menunjang pelaksanaan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Berikut adalah beberapa alasan perlunya dilakukan penelitian pengembangan, diantaranya:

- 1) pengembangan media pembelajaran *Mindjet Mindmanager 14* pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA pada pokok bahasan “Teori Masuk dan Berkembangnya Agama dan Kebudayaan Hindu Buddha di Indonesia” ini dapat menjadi pilihan media pembelajaran alternatif;
- 2) pengembangan media pembelajaran menggunakan *Mindjet Mindmanager 14* dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik karena penyajian materi yang mudah diingat;
- 3) pengembangan media pembelajaran menggunakan *Mindjet Mindmanager 14* dapat digunakan peneliti selanjutnya dalam sebagai referensi untuk melakukan penelitian sejenis.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini memiliki asumsi dan keterbatasan dalam pelaksanaannya yang meliputi:

1.1.1 Asumsi

Beberapa asumsi dalam pengembangan media pembelajaran menggunakan *Mindjet Mindmanager 14* pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA adalah sebagai berikut:

1. Media *Mindjet Mindmanager 14* pada mata pelajaran sejarah dapat menjadi alternatif bagi pendidik dalam pembelajaran sebagai media pembelajaran
2. pengembangan media pembelajaran *Mindjet Mindmanager 14* pada mata pelajaran sejarah dengan model 4D materi tentang Masuk dan Berkembangnya Agama dan Kebudayaan Hindu Buddha di Indonesia mampu meningkatkan efektivitas dalam proses pembelajaran;
3. pengembangan media pembelajaran *Mindjet Mindmanager 14* dengan model model 4D pada materi Masuk dan Berkembangnya Agama dan Kebudayaan Hindu Buddha di Indonesia dapat membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

1.1.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan media pembelajaran *Mindjet Mindmanager 14* menggunakan model 4D pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran *Mindjet Mindmanager 14* terbatas pada materi teori masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan Hindu Buddha di Indonesia;
2. Penelitian menggunakan model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, namun langkah yang dilakukan terbatas sampai pada tahap pengembangan (*develope*).

1.7 Batasan Istilah

Batasan istilah diperlukan untuk menghindari kesalahan penafsiran dalam penelitian pengembangan ini. Adapun istilah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan merupakan suatu penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2014:297).
2. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan, dalam hal ini adalah merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, 2008:7)
3. *Mindjet Mindmanager 14* merupakan produk perangkat lunak yang unik untuk memetakan pikiran dengan mengintegrasikan ikon, grafis, dan elemen visual lainnya dengan bahan teks (Cameron & Voight dalam Aryani, 2015:30)

Berdasarkan batasan istilah diatas, maka yang dimaksud dengan pengembangan media pembelajaran menggunakan *Mindjet Mindmanager 14* pada materi teori masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan Hindu Buddha di Indonesia pada kelas X SMA adalah suatu perbaikan media pembelajaran agar lebih menarik dan memberikan kemudahan dalam memahami materi karena disajikan dalam bentuk *mind map* yang dapat memusatkan perhatian peserta didik dan mudah diingat, sehingga pembelajaran lebih efektif dan efisien.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Urgensi Pengembangan Media Pembelajaran *Mindjet Mindmanager 14* dalam Pembelajaran Sejarah

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai urgensi pengembangan media pembelajaran *Mindjet Mindmanager 14* dalam pembelajaran sejarah dalam uraian berikut yang membahas: 1) media pembelajaran; 2) media pembelajaran menggunakan *Mindjet Mindmanager 14*, dan 3) argumentasi pemilihan model pengembangan 4D.

2.1.1 Pembelajaran Sejarah

Pendidikan sejarah merupakan wahana penting dalam pendidikan suatu bangsa. Pendidikan sejarah memiliki fungsi yang strategis dalam mengembangkan karakter bangsa dan membangun kehidupan masa depan menjadi lebih baik. Hal tersebut terjadi karena melalui pendidikan sejarah masyarakat dapat memahami bagaimana bangsa ini lahir dan berkembang.

Kurikulum 2013 dilaksanakan dalam rangka pembentukan karakter anak bangsa. Mata pelajaran sejarah pada kurikulum 2013 menempati posisi mata pelajaran wajib di jenjang SMA/MA/SMK/MAK. Dengan demikian mata pelajaran Sejarah Indonesia harus ditempuh oleh semua siswa tanpa memandang jurusan yang diambilnya. Menurut Mulyasa (2010:158), pentingnya pembelajaran sejarah dalam kurikulum 2013 memiliki konsekuensi di lapangan, dimana para guru harus menyesuaikan dan mampu mengembangkan perangkat pembelajaran seperti silabus, RPP, pendekatan pembelajaran, model dan metode, bahan ajar/media pembelajaran, perangkat penilaian/evaluasi dan tindak lanjut.

Tujuan pembelajaran sejarah menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dalam kurikulum 2013 pada jenjang SMA/MA bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman mengenai perjalanan kehidupan masyarakat dan bangsa Indonesia serta dunia;
- b) Mengembangkan rasa kebangsaan, cinta tanah air, dan penghargaan terhadap hasil dan prestasi bangsa di masa lalu;

- c) Membangun kesadaran tentang konsep waktu dan ruang dalam berpikir kesejarahan;
- d) Mengembangkan kemampuan berfikir sejarah (*historical thinking*), keterampilan sejarah (*historical skill*), dan wawasan terhadap isu sejarah (*historical issues*), serta menerapkan kemampuan, keterampilan, dan wawasan tersebut dalam kehidupan masa kini;
- e) Mengembangkan perilaku yang didasarkan pada nilai dan moral yang mencerminkan karakter diri, masyarakat dan bangsa;
- f) Menanamkan sikap berorientasi kepada masa kini dan masa depan;
- g) Memahami dan mampu menangani isu-isu kontroversial untuk mengkaji permasalahan yang terjadi di lingkungan masyarakat;
- h) Mengembangkan pemahaman internasional dan menelaah fenomena aktual dan global.

Secara umum tujuan pembelajaran merupakan rumusan pernyataan mengenai kemampuan atau tingkah laku yang diharapkan, dimiliki dan dikuasai oleh siswa setelah ia menerima proses pembelajaran. Rumusan tujuan dibuat sesuai dengan materi yang akan diberikan kepada siswa.

Media memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran yaitu sebagai alat bantu untuk mewujudkan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, sehingga peserta didik dapat memahami materi dengan mudah.

Berdasarkan pemaparan diatas peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran *Mindjet Mindmanager 14*, yaitu salah satu media pembelajaran yang berbentuk *mind map* atau peta konsep. *Mind map* merupakan pemetaan pikiran yang akan memberikan pandangan menyeluruh pada pokok masalah dan mendorong pemecahan masalah dengan kreatif serta meningkatkan pemahaman peserta didik.

2.2 Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang artinya tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan

dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely (1971) mengartikan media dalam dua bagian yaitu arti sempit dan arti luas. Dalam arti sempit media itu berwujud grafik, foto, alat mekanik, dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses serta menyampaikan informasi. Dalam arti luas media adalah kegiatan yang dapat menciptakan kondisi, sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baru. Dalam hal ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah adalah termasuk media.

Selain itu banyak ahli dan organisasi yang memberikan batasan mengenai pengertian media diantaranya adalah sebagai berikut: a) media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi (AECT, 1977); b) media adalah segala benda yang dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrument yang digunakan untuk kegiatan tersebut (NEA, 1969); c) media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat sehingga ide dan gagasan tersebut sampai kepada penerima yang dituju. (Hamidjojo, 1993).

Media pembelajaran menurut Sadiman (dalam Rusman, 2012:103) mengatakan bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar, seperti film, buku, dan kaset. Sedangkan menurut Munir media pembelajaran meliputi segala sesuatu yang dapat membantu pengajar dalam menyampaikan motivasi, daya pikir, dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran yang sedang dibahas atau mempertahankan perhatian peserta didik terhadap materi yang sedang dibahas.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa media merupakan segala sesuatu yang berfungsi sebagai perantara untuk membangun interaksi antara guru dan peserta didik dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan tujuan menciptakan kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan dengan baik dan dapat mencapai tujuan pembelajaran.

2.2.1 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2006:29) media pembelajaran dikelompokkan kedalam empat kelompok, yaitu:

1) media hasil teknologi cetak

Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Media teknologi cetak menghasilkan materi dalam bentuk salinan cetak.

2) Media hasil teknologi audio-visual

Merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Pengajaran melalui audio-visual bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses pembelajaran, seperti proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar. Sehingga pembelajaran audio-visual ini penyerapan materinya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung pada pemahaman kata atau symbol-simbol.

3) Media hasil teknologi berdasarkan komputer

Teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber berbasis mikro-prosesor. Informasi atau materi disimpan dalam bentuk digital. Berbagai jenis aplikasi teknologi berbasis komputer dalam pembelajaran dikenal sebagai *computer-assisted instruction* (CAI) atau pembelajaran dengan bantuan komputer.

4) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer

Media gabungan ini merupakan cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Bahan-bahan pelajaran memadukan kata dan visual dari berbagai sumber.

Menurut taksonomi Leshin, dkk (dalam Arsyad, 2006:81) prinsip-prinsip penggunaan dan pengembangan media pembelajaran yaitu: 1) media berbasis

manusia; 2) media berbasis cetakan; 3) media berbasis visual; 4) media berbasis audio-visual; dan 5) media berbasis komputer, masing-masing akan dijelaskan sebagai berikut:

1) Media berbasis manusia

Media ini merupakan media tertua yang digunakan untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi. Media ini bermanfaat khususnya bila tujuan kita adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan pembelajaran siswa. Misalnya, media manusia dapat mengarahkan dan mempengaruhi proses belajar melalui eksplorasi terbimbing dengan menganalisis dari waktu ke waktu apa yang terjadi pada lingkungan belajar. salah satu faktor penting dalam pembelajaran dengan media berbasis manusia adalah rancangan pelajaran yang interaktif.

2) Media berbasis cetakan

Media pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran lepas. Teks berbasis cetakan menuntut enam elemen yang perlu diperhatikan pada saat merancang yaitu konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, dan penggunaan spasi kosong. Beberapa cara yang digunakan untuk menarik perhatian pada media berbasis teks adalah warna, huruf, dan kotak yang digunakan sebagai alat penuntun dan menarik perhatian.

3) Media berbasis visual

Media visual digunakan untuk memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Media visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Bentuk media visual dapat berupa gambar representasi, diagram, peta, dan grafik.

4) Media berbasis komputer

Komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer-Managed Instruction* (CMI). Ada pula peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar, pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau kedua-duanya. Model ini

dikenal sebagai *Computer-Assisted Instruction* (CAI) yang mendukung pembelajaran dan pelatihan akan tetapi ia bukanlah penyampai utama materi pelajaran. Komputer dapat menyajikan informasi dan tahapan pembelajaran lainnya disampaikan bukan dengan media komputer.

2.2.2 Fungsi media Pembelajaran

Fungsi utama media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Hamalik (dalam Arsyad, 2006:15-16) mengatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain itu media pembelajaran juga meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Fungsi media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton (1985:28) fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Memotivasi minat dan tindakan. Untuk memenuhi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama dan hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para siswa untuk bertindak. Pencapaian tujuan ini akan mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi.
- 2) Menyajikan informasi. Untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan kelompok siswa. Isi dan bentuk penyajian bersifat amat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau penggunaan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi.
- 3) Memberi instruksi. Media berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

2.2.3 Manfaat media pembelajaran

Media pembelajaran menurut Sudjana dan Rivai (1992:2) memiliki manfaat, diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
- 2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran;
- 3) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga;
- 4) siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi siswa juga dapat melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

2.3 Media Pembelajaran menggunakan *Mindjet Mindmanager 14*

Media pembelajaran *Mindjet Mindmanager 14* ini termasuk ke dalam media berbasis komputer. Komputer merupakan perangkat elektronik yang menjalankan operasinya dibawah perintah pengendali yang disimpan pada memori komputer (Sutopo dalam Aryani, 2015:23). Komputer dapat menerima dan memproses data, mencetak hasilnya, dan menyimpan data untuk penggunaan di kemudian hari. Pemanfaatan komputer dalam bidang pendidikan khususnya dalam pembelajaran sudah mulai banyak digunakan. Yaitu berfungsi sebagai media yang dapat mempermudah guru menyampaikan materi kepada peserta didik agar dapat lebih merangsang pemahaman mereka.

Pembelajaran berbasis komputer menurut Rusman, dkk (2012:97) yaitu pembelajaran dengan menggunakan *software* komputer (CD pembelajaran) berupa program komputer yang berisi tentang muatan pembelajaran yang meliputi: judul, tujuan, materi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Rusman (2011:287) menyatakan bahwa komputer dimanfaatkan dengan dua macam bentuk penerapan yaitu:

1. *Computer Assisted Instruction* (CAI). Merupakan pembelajaran dengan bantuan komputer. Pada CAI perangkat lunak yang digunakan berfungsi sebagai pembantu guru dalam proses pembelajaran, seperti sebagai multimedia, alat bantu dalam presentasi maupun demonstrasi atau sebagai alat bantu dalam pelaksanaan pembelajaran.
2. *Computer Based Instruction* (CBI). Pembelajaran dengan CBI mempunyai manfaat yang lebih luas, disamping bisa dimanfaatkan seperti fungsi CAI, juga dapat digunakan sebagai sistem pembelajaran individu (*individual learning*) sehingga CBI dapat memfasilitasi belajar kepada individu untuk memanfaatkannya. Oleh karena itu pengembangan CBI harus mempertimbangkan prinsip-prinsip belajar, prinsip-prinsip perencanaan sistem pembelajaran individu. Pada CBI peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan media interaktif berbasis komputer.

Seiring berkembangnya teknologi telah banyak ditemukan berbagai aplikasi berbantu media komputer untuk mempermudah dalam mengembangkan media pembelajaran. Salah satunya adalah aplikasi yang digunakan untuk membuat *mind map* yang awalnya dibuat secara manual menggunakan kertas kini dapat dibuat menggunakan komputer dengan bantuan aplikasi *Mindjet Mindmanager 14*. Aplikasi tersebut dapat mempercepat pembuatan peta pikiran atau *mind map* yang lebih mudah dan menyenangkan. Nanang, dkk (2013:3-1) menyatakan bahwa *Mindjet Mindmanager* sangat fleksibel mengganti dan memodifikasi peta pikiran. *Software* ini memiliki kemampuan untuk membuat tautan (*link*) dengan *software* lain misalnya *powerpoint*, *word*, *excel*, *macromedia flash*, dan sebagainya. Sedangkan menurut Edward (2009:63), *mind map* merupakan cara mencatat yang mengakomodir cara kerja otak secara natural yang akan mengajak pikiran untuk membayangkan suatu subjek sebagai satu kesatuan yang saling berhubungan.

Teknik *Mind map* merupakan teknik mencatat tingkat tinggi yang memanfaatkan keseluruhan otak, yaitu otak kiri dan otak kanan. Otak sebelah kiri berfungsi menerapkan fungsi-fungsi secara logis sedangkan otak sebelah kanan cenderung lebih memproses informasi dalam bentuk gambar-gambar, simbol-simbol, dan warna. Mencatat yang baik harus bisa membantu mengingatkan

peserta didik terhadap informasi yang di dapat dalam materi pelajaran, meningkatkan pemahaman materi, membantu mengorganisir materi, dan memberikan wawasan baru.

Media pembelajaran menggunakan *Mindjet Mindmanager 14* merupakan media berbantuan komputer dalam pembuatan atau pendesainannya, dan ditampilkan menggunakan bantuan LCD proyektor dalam penggunaannya dikelas. Media *Mindjet Mindmanager 14* juga dapat digunakan melalui *smartphone*, sehingga dapat digunakan peserta didik untuk melakukan pembelajaran individu (*individual learning*). Dengan begitu peserta didik akan melakukan interaksi langsung dengan materi yang diajarkan dengan pengalaman belajar yang berbeda dan lebih bermakna.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Aryani (2015) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi dengan Aplikasi *Mindjet Mindmanager 9* pada Kompetensi Dasar Pencatatan Transaksi Akuntansi Perusahaan Dagang untuk Siswa Kelas X Akuntansi 1 Di SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015” yang menyatakan bahwa media pembelajaran menggunakan *Mindjet Mindmanager 9* yang dikemas menarik dapat diterima dengan jelas oleh peserta didik, mendorong rasa ingin tahu untuk belajar, menambah pemahaman terhadap materi, dan menambah, motivasi belajar peserta didik.

Penelitian lain dilakukan oleh Melati Sukma Siwi (2018) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Mind map* melalui *Mindjet Mindmanager* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Materi Pokok Momentum, Impuls, dan Tumbukan”, yang menyatakan bahwa media pembelajaran *mind map* melalui *Mindjet Mindmanager* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kemudian penelitian sejenis juga dilakukan oleh Nurul Maimunah (2016) dalam skripsinya menyatakan bahwa media pembelajaran dengan *Mindjet Mindmanager 9* menunjukkan nilai yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* yang berarti media pembelajaran menggunakan *Mindjet Mindmanager 9* merupakan media yang efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Dengan demikian peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis *mind map* menggunakan aplikasi *Mindjet Mindmanager 14* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas X SMA dan akan mengambil satu dari tiga sekolah untuk dijadikan objek penelitian yaitu di SMAN Rambipuji. SMAN Rambipuji dipilih karena beberapa pertimbangan. salah satunya adalah ketersediaan sarana yang akan digunakan dalam proses ujicoba media pembelajaran.

2.4 Argumentasi pemilihan Model Pengembangan 4D

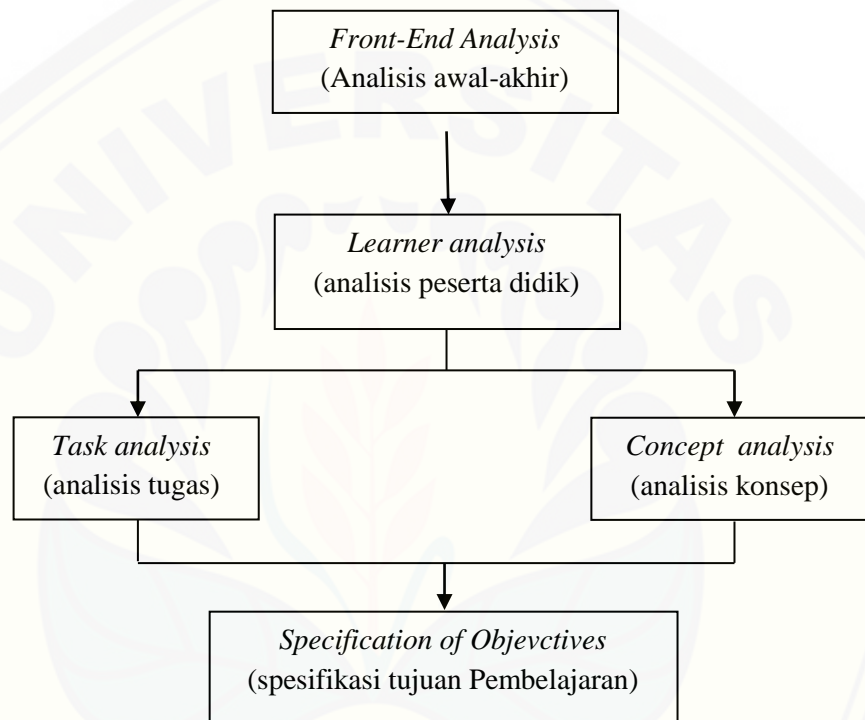
Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Pengertian Penelitian Pengembangan atau *research and development (R&D)* sering diartikan sebagai suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Yang dimaksud dengan produk dalam konteks ini adalah tidak selalu berbentuk *hardware* (buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas dan laboratorium), tetapi bisa juga perangkat lunak (*software*) seperti program untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, ataupun model-model pembelajaran, evaluasi, dan sebagainya.

Dalam penelitian pengembangan terdapat beberapa model pengembangan. pada penelitian ini model yang digunakan adalah Model 4D (*four D*). Model ini dipilih dengan tujuan produk yang dirancang memiliki standar kelayakan, karena dalam model 4D ini telah memuat langkah-langkah yang harus dilakukan peneliti secara sistematis. Tujuan pemilihan model ini adalah agar dapat mengembangkan media pembelajaran yang valid dan layak. Alat yang dikembangkan tersebut akan divalidasi dan diuji coba untuk mengetahui apakah alat yang dihasilkan layak untuk digunakan dalam penilaian pembelajaran di sekolah. Namun dalam penelitian ini akan sampai pada tahap pengembangan (*develop*).

Model 4D ini merupakan sebuah model yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974). Model 4D terdiri atas empat tahap yaitu: *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran). Keempat tahap tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tujuan dari tahap ini adalah untuk menentukan dan mendefinisikan persyaratan instruksional. Fase awal dari tahap pendefinisian ini adalah analisis. Melalui analisis peneliti akan menentukan tujuan dan kendala dalam pembelajaran. Kegiatan analisis ini memiliki lima tahapan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Tahap Pendefinisian (Thiagarajan et al, 1974:6)

a) Analisis awal-akhir (*front-end analysis*)

Kegiatan analisis awal-akhir bertujuan menetapkan masalah dasar yang dihadapi terkait media pembelajaran. Dalam analisis ini akan didapatkan alternatif penyelesaian masalah dasar tersebut, sehingga dapat ditentukan media yang akan dikembangkan.

b) Analisis peserta didik (*learner analysis*)

Kegiatan analisis peserta didik bertujuan untuk menelaah tentang karakteristik peserta didik yang relevan dengan desain dan pengembangan media. Karakteristik tersebut meliputi latar belakang pengetahuan, perkembangan kognitif peserta didik, dan pengalaman siswa sebagai kelompok maupun sebagai individu.

c) Analisis tugas (*task analysis*)

Kegiatan analisis tugas ini bertujuan untuk menganalisis tugas-tugas pokok yang harus dikuasai peserta didik agar dapat mencapai kompetensi minimal. Pada tahap ini dilakukan identifikasi keterampilan-keterampilan utama yang diperlukan dan menganalisisnya ke dalam suatu kerangka sub keterampilan.

d) Analisis Konsep (*concept analysis*)

Kegiatan analisis konsep ditujukan untuk mengidentifikasi konsep-konsep utama yang akan diajarkan, menyusunnya secara hierarki dan merinci konsep-konsep individual. Tujuan dari analisis konsep adalah untuk mengidentifikasi, merinci dan menyusun secara sistematis konsep-konsep relevan yang akan ditampilkan di dalam media yang dikembangkan berdasarkan analisis awal-akhir.

e) Spesifikasi tujuan pembelajaran (*Specifying instructional objectives*)

Pada tahap ini hasil yang diperoleh pada kegiatan analisis tugas dan analisis konsep dikonversikan menjadi tujuan-tujuan khusus yang kemudian dijadikan dasar untuk menyusun media pembelajaran yang akan dikembangkan.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan dimulai setelah menetapkan tujuan pembelajaran. Tujuan dari tahap ini adalah untuk merancang desain awal perangkat pembelajaran. Pemilihan media dan format bahan dan produksi awal merupakan aspek utama dari tahap desain. Dalam tahap ini terdapat empat kegiatan yaitu 1) penyusunan standar test (*criterion test construction*), 2) pemilihan media (*media selection*), 3) pemilihan format (*format selection*), 4) membuat rancangan awal (*initial design*). Berikut penjelasan dari kegiatan pada tahap perancangan,

a) Penyusunan tes kriteria (*Creterion-test construction*)

Menyusun tes kriteria merupakan langkah awal untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dan sebagai evaluasi setelah implementasi kegiatan. Langkah ini merupakan jembatan antara tahap pendefinisian (*define*) dan tahap perancangan (*design*).

b) Pemilihan media (*Media selection*)

Kegiatan pemilihan media dilakukan untuk menentukan media yang paling tepat digunakan. Proses ini meliputi pencocokan tugas dan analisis konsep, target karakteristik pengguna, sumber daya produksi, serta rencana penyebaran dengan berbagai atribut media yang berbeda. Langkah akhir pada kegiatan ini adalah melakukan identifikasi media dan kombinasi media yang paling tepat digunakan.

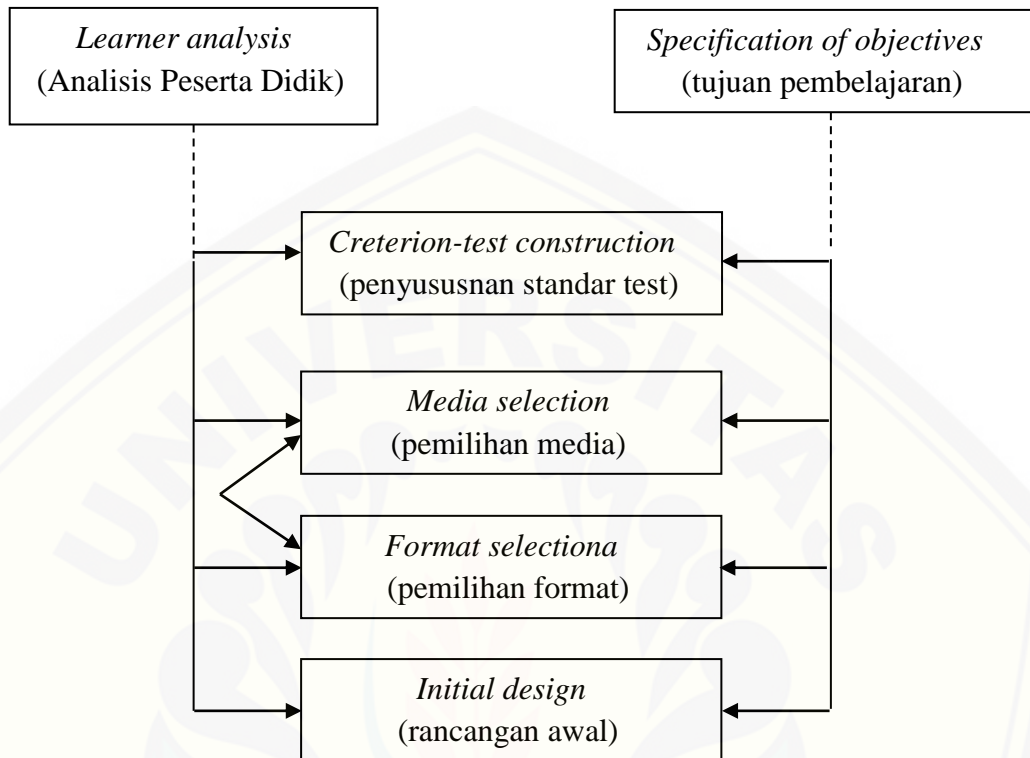
c) Pemilihan format (*Format selection*)

Pemilihan format berkaitan erat dengan pemilihan media. Pada langkah ini dilakukan identifikasi format yang cocok untuk merancang media yang akan dikembangkan.

d) Rancangan awal (*Initial design*)

Kegiatan pada langkah ini menyajikan inti dari proses pembelajaran meliputi media yang dianggap paling tepat beserta kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan dalam pembelajaran.

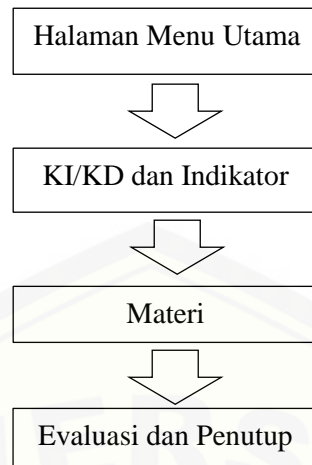
Tahap perancangan dapat digambarkan sebagai berikut,



Gambar 2.2 Tahap Perancangan (*design*)

3. Tahap Pengembangan (Develop)

Tujuan dari tahap pengembangan adalah untuk menghasilkan prototip atau rancangan awal perangkat pembelajaran. Desain yang baik dan terencana akan mempermudah pembuatan media selanjutnya. Sebelum membuat desain pada media yang digunakan hal yang perlu dipersiapkan adalah naskah dan rancangan awal dari program yang akan dibuat. Pada tahap perancangan ini dilakukan analisis tujuan dari pembuatan media pembelajaran. Tujuan dibuat berdasarkan materi ajar beserta silabus materi yang akan digunakan. Desain konsep awal yang disusun berisi standar kompetensi, kompetensi dasar, judul materi ajar dan sub sub materi ajar. Berikut adalah skema desain media pembelajaran yang akan dibuat:



Gambar 2.4 Desain bentuk media pembelajaran *Mindjet MindManager 14*

Dalam tahap ini Thiagarajan membaginya kedalam dua kegiatan yaitu *expert appraisal* dan *developmental testing* yang akan dijelaskan sebagai berikut,

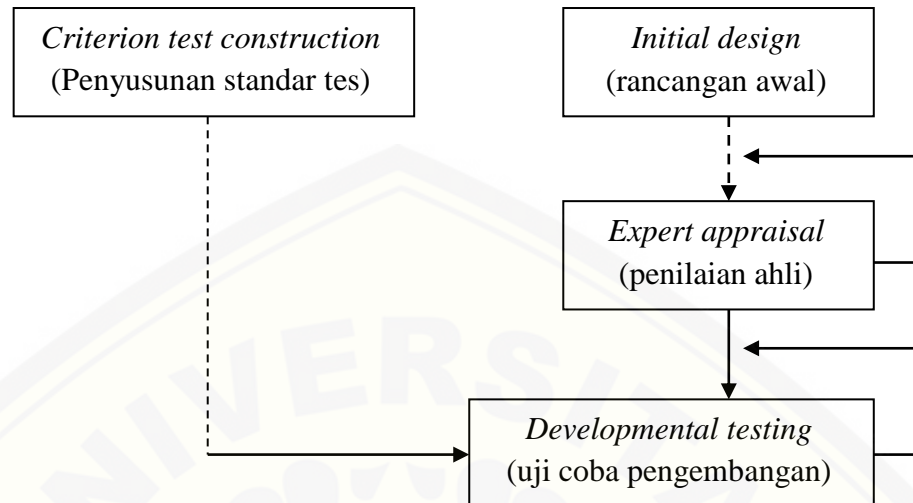
a) Penilaian Ahli (*Expert appraisal*)

Penilaian ahli dilakukan untuk mendapatkan saran yang akan dijadikan sebagai dasar untuk peningkatan perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Ahli akan diminta mengevaluasi materi dari sudut pandang instruksional dan teknis. Maka dari itu ahli yang ditunjuk merupakan orang yang memiliki kompetensi dibidang materi dan desain perangkat pembelajaran berbasis Ilmu Teknologi dan Komunikasi. Atas dasar masukan dari para ahli, bahan akan direvisi untuk membuatnya lebih tepat, efektif, dapat digunakan, dan memiliki kualitas teknis yang tinggi.

b) Uji Coba Pengembangan (*developmental testing*)

Kegiatan ini merupakan kegiatan uji coba produk ke subjek yang sesungguhnya. pada saat uji coba produk ini akan dicari data respon, reaksi, dan komentar dari peserta didik terhadap penggunaan perangkat yang telah disusun.

Berikut ini merupakan gambaran dari tahap pengembangan



Gambar 2.3 Tahap Pengembangan (*develop*)

4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Perangkat pembelajaran mencapai tahap produksi akhir jika pada saat uji coba pengembangan perangkat memperoleh hasil yang konsisten dan mendapat nilai positif dari para ahli. Pada tahap *validating test* produk yang telah direvisi pada tahap pengembangan kemudian diimplementasikan pada peserta didik. Ketika implementasi juga dilakukan pengukuran ketercapaian tujuan untuk mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan. Selanjutnya merupakan tahap akhir dari pengembangan yaitu *diffusion and adoption* (difusi dan adopsi). Tahap ini dilakukan agar produk dapat dimanfaatkan atau diadopsi oleh orang lain.

BAB 3. METODE PENELITIAN

Dalam bab ini berisi tentang metode penelitian yang meliputi jenis penelitian, desain penelitian, tahap pra produksi, tahap produksi, validator, instrument pengumpulan data, dan teknik analisa data.

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian dan pengembangan (R & D) adalah proses pengembangan dan validasi produk pendidikan (Sanjaya, 2014:129). Metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016:407).

Tahapan proses dalam penelitian dan pengembangan biasanya membentuk siklus yang konsisten untuk menghasilkan suatu produk tertentu sesuai dengan kebutuhan, melalui langkah desain awal produk, uji coba produk awal untuk menemukan berbagai kelemahan, perbaikan kelemahan, diujicobakan kembali, diperbaiki sampai akhirnya ditemukan produk yang dianggap ideal (Sanjaya, 2014:129-130).

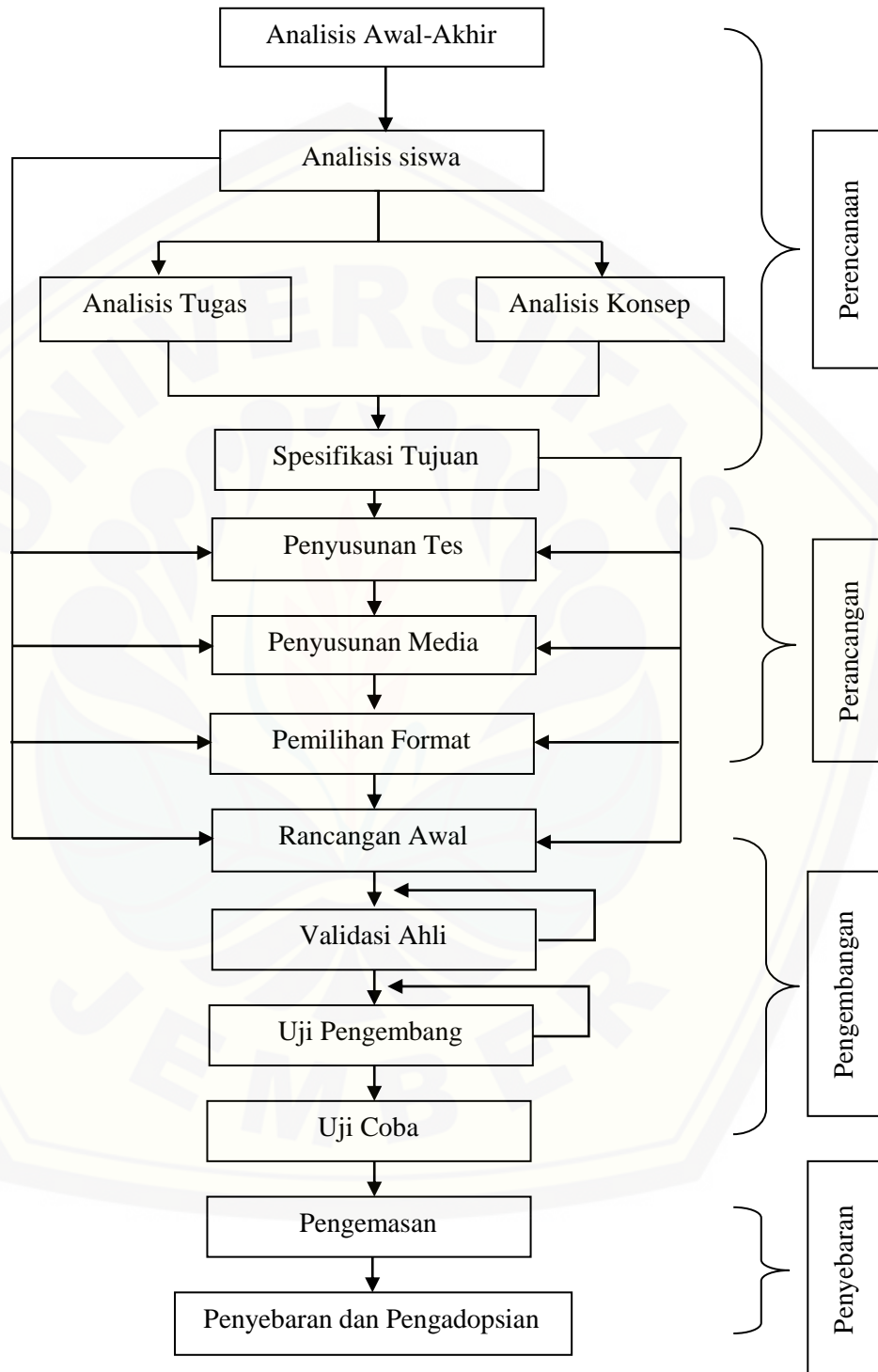
Borg and Gall 1988 (dalam Sugiyono, 2016:9) menyatakan bahwa, penelitian dan pengembangan (research and development/R&D), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

Penelitian pengembangan merupakan jembatan antara penelitian dasar (*basic research*) dengan penelitian terapan (*applied research*), dimana penelitian dasar bertujuan untuk menemukan pengetahuan baru tentang fenomena yang fundamental dan penelitian terapan yang bertujuan menemukan pengetahuan yang secara praktis dapat diaplikasikan (Sugiyono, 2016:10-11).

3.2 Desain Penelitian Pengembangan

Desain penelitian menggunakan model 4D (Four D) yang dikembangkan oleh Thiagarajan dkk (1974) ini memuat empat tahapan yaitu *define*

(pendefinisian), *design* (pendesainan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran).



Gambar 3.1 Bagan Alur Model Pengembangan 4-D

3.2.1 Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap pendefinisian merupakan tahap pertama dalam pengembangan media pembelajaran ini. Tahap ini bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan adalah melakukan analisis untuk menentukan tujuan pembelajaran dan batasan materi yang akan dikembangkan. Pada tahap ini akan dilakukan pendefinisian dan menganalisis kebutuhan mengenai penggunaan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Mindjet Mindmanager 14* pada materi Masuk dan Berkembangnya Agama dan Kebudayaan Hindu Buddha di Indonesia yang akan dikembangkan di sekolah. Serta menganalisis kebutuhan produk dan kebutuhan pengguna. Pada tahap pendefinisian terdapat lima langkah pokok yaitu (1) analisis awal-akhir (*front-end analysis*), (2) analisis siswa (*learner analysis*), (3) analisis konsep (*concept analysis*), (4) analisis tugas (*task Analysis*), dan (5) spesifikasi tujuan pembelajaran (*specifying instructional objectives*). Kelima tahap tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

a. Analisis Awal-Akhir (*front-end analysis*)

Langkah ini dilakukan untuk menganalisis masalah mendasar yang dihadapi pendidik terkait pembelajaran sejarah. Kegiatan yang dilakukan adalah melakukan analisis terhadap proses pembelajaran sejarah di kelas X SMA yang telah ditetapkan. Pada tahap ini akan diperoleh data berupa kurikulum dan silabus yang akan dijadikan pedoman materi untuk pengembangan produk, serta akan dilakukan pengkajian materi Teori masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan Hindu Buddha di Indonesia. Kegiatan analisis awal akhir ini berupa memberikan angket dan wawancara kepada guru mata pelajaran sejarah.

b. Analisis peserta didik (*learner analysis*)

Kegiatan yang dilakukan pada analisis peserta didik ini adalah menelaah dan mengidentifikasi karakteristik peserta didik sesuai dengan rancangan media pembelajaran. Analisis peserta didik meliputi kemampuan akademik dan minat terhadap mata pelajaran sejarah.

c. Analisis Tugas (*task analysis*)

Pada kegiatan analisis tugas ini dilakukan pengidentifikasian keterampilan-keterampilan utama yang diperlukan untuk menganalisisnya ke dalam suatu kerangka sub keterampilan. Analisis tugas terdiri atas analisis Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) terkait materi yang akan digunakan. Adapun kompetensi inti dan kompetensi dasar materi yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

Kompetensi Inti (KI):

- KI-1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- KI-2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsive dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
- KI-3 : Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
- KI-4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

Kompetesi Dasar (KD):

- 3.5 Menganalisis berbagai teori tentang proses masuknya agama dan kebudayaan Hindu dan Budha ke Indonesia
- 3.6 Menganalisis perkembangan kehidupan masyarakat, pemerintahan, dan budaya pada masa kerajaan Hindu Budha di Indonesia serta menunjukkan contoh bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini

d. Analisis Konsep (concept analysis)

Langkah analisis konsep ini digunakan untuk mengidentifikasi konsep-konsep utama yang akan diajarkan, menyusunnya secara hierarkis, dan memilah konsep-konsep individual. Tujuan dari analisis konsep ini adalah menentukan isi materi yang akan digunakan dalam pengembangan media menggunakan aplikasi *Mindjet Mindmanager 14* yang akan dikembangkan. KD yang akan digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah KD 3.5 menganalisis berbagai teori tentang proses masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan di Indonesia dan KD 3.6 menganalisis perkembangan kehidupan masyarakat, pemerintahan, dan budaya pada masa kerajaan Hindu Budha di Indonesia serta menunjukkan contoh bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini. Dari KD tersebut akan dipilah menjadi sub pokok bahasan yang nantinya akan digunakan sebagai acuan pengembangan produk.

e. Spesifikasi tujuan pembelajaran (specifying instructional objectives)

Spesifikasi tujuan pembelajaran ini dilakukan dengan tujuan mengkonversikan hasil yang telah diperoleh pada langkah analisis tugas dan analisis konsep menjadi tujuan-tujuan khusus. Tujuan pembelajaran ditentukan guna mengetahui materi yang akan disajikan dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan. Tujuan pembelajaran dalam pengembangan media pembelajaran *mind map* ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis berbagai teori tentang proses masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan Hindu Budha di Indonesia dengan benar
2. Merumuskan pendapat tentang teori yang paling tepat dari beberapa teori yang ada tentang proses masuk dan berkembangnya Hindu Budha di Indonesia dengan benar
3. Menjelaskan perkembangan kerajaan-kerajaan zaman Hindu Budha di Indonesia dengan benar
4. Menganalisis kehidupan sosial ekonomi masyarakat zaman Hindu Budha dengan benar
5. Menganalisis perkembangan hasil-hasil kebudayaan zaman Hindu Budha dengan benar

6. Menunjukkan bukti-bukti kehidupan dan hasil budaya Hindu Budha yang masih ada sampai sekarang dengan benar

3.2.2 Tahap Perancangan (*Design*)

Setelah ditemukan permasalahan dalam tahap pendefinisian maka tahap selanjutnya adalah melakukan tahap perancangan. Tahap ini bertujuan merancang pengembangan media pembelajaran menggunakan *Mindjet Mindmanager 14* pada mata pelajaran Sejarah. Tahap perancangan memiliki beberapa bagian diantaranya adalah sebagai berikut:

3.2.2.1 *Criterion test construction* (penyusunan test)

Penyusunan instrument tes dilakukan dengan menyusun kisi-kisi soal yang akan digunakan dalam tes uji coba. Soal akan disusun mengacu pada silabus yang ada, dengan melakukan analisis instruksional terlebih dahulu.

3.2.2.2 *Media selection* (pemilihan media)

Pemilihan media pada pengembangan ini didasarkan pada analisis awal akhir, analisis konsep dan analisis tugas, karakteristik peserta didik sebagai target pengguna dan fasilitas sekolah yang ada. Hal ini berguna bagi pendidik maupun peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran.

3.2.2.3 *Format selection* (pemilihan format)

Pemilihan format dilakukan agar produk pengembangan dapat digunakan sebagaimana mestinya. Maksud dari pemilihan format ini adalah untuk merancang isi pembelajaran sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Format yang dipilih yaitu yaitu yang memenuhi kriteria efektif, memudahkan, dan membantu meningkatkan pemahaman dalam pembelajaran sejarah.

3.2.2.4 *Initial design* (rancangan awal)

Rancangan awal ini merupakan rancangan seluruh kegiatan yang akan dilakukan sebelum melangkah pada tahap pengembangan. Berikut akan dijelaskan beberapa rancangan awal pada pengembangan media pembelajaran *Mindjet Mindmanager 14*: (1) pembuatan buku petunjuk yang berisi cara pengoperasian *Mindjet Mindmanager 14* bagi pendidik dan peserta didik; (2) penyusunan materi yang disesuaikan dengan silabus dan RPP, dan (3) penyusunan soal evaluasi untuk

mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan. Dalam tahap ini akan menghasilkan draft 1.

3.2.3 Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan bertujuan untuk memperbaiki desain awal media pembelajaran menggunakan *Mindjet Mindmanager 14* yang telah direvisi berdasarkan masukan dari ahli. Pada bagian ini terdapat dua tahap yaitu:

3.2.3.1 *Expert Appraisal* (validasi ahli)

Validasi ahli dilakukan guna memvalidasi draft 1 berupa rancangan awal sebelum dilakukan uji coba. Rancangan awal yang telah disusun akan dinilai oleh ahli yang terdiri atas dosen ahli media, dosen ahli desain, dan dosen ahli materi untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan.

3.2.3.2 *Developmental testing* (uji coba produk)

Setelah draft 1 selesai divalidasi dan direvisi maka akan menghasilkan draft 2. Draft 2 ini yang akan diuji coba ke lapang untuk mengetahui hasil penerapan media pembelajaran *Mindjet Mindmanager 14* dalam pembelajaran di kelas meliputi keefektifan media pembelajaran dan pemahaman konsep bagi peserta didik. Uji coba dilakukan untuk memperoleh respon dari pengguna yaitu pendidik dan peserta didik yang kemudian hasilnya akan digunakan untuk merevisi kembali produk yang dikembangkan sebelum menjadi produk final.

3.2.4 Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Setelah dilakukan uji coba maka tahap selanjutnya adalah tahap diseminasi. Tahap ini bertujuan untuk menyebarluaskan produk pengembangan. beberapa kegiatan dalam tahap ini yaitu *validation testing* yaitu media pembelajaran *Mindjet Mindmanager 14* yang telah dikembangkan dapat disebarluaskan dan diimplementasikan dalam penilaian hasil belajar pada mata pelajaran sejarah. Setelah *validation testing* tahap berikutnya yaitu *packaging* (pengemasan) dan *diffusion and adaptation*, tahap ini dilakukan agar produk pengembangan ini dimanfaatkan oleh orang lain, diserap (*diffusion*) dan digunakan (*adoption*) pada pembelajaran di kelas.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Instrument pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara dan angket,

3.3.1 Wawancara

Wawancara menurut Sugiyono (2014:138) adalah teknik pengumpulan data yang mendasarkan diri pada laporan tentang diri sendiri atau *self-report* atau setidaknya pada pengetahuan dan keyakinan pribadi. Wawancara pada penelitian pengembangan ini digunakan untuk mengumpulkan informasi dari pendidik terkait data-data yang dibutuhkan seperti karakteristik umum peserta didik, minat dan terutama tentang pelaksanaan penilaian hasil belajar. Dalam hal ini peneliti menggunakan instrumen wawancara terstruktur yang dilakukan kepada guru mata pelajaran sejarah kelas X. Pertanyaan pada wawancara terstruktur sudah disiapkan dalam bentuk pedoman wawancara. Jawaban yang dibutuhkan juga singkat dan wawancara terstruktur tidak dirancang untuk pertanyaan mendalam. Peneliti mengumpulkan data dengan melakukan wawancara terhadap pendidik SMAN Rambipuji, SMAN Umbulsari, dan SMAN 1 Kencong. Wawancara dilakukan diluar jam pelajaran. Tujuan dalam wawancara ini adalah untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran yang telah diterapkan sebelumnya serta keefektifan dari media pembelajaran tersebut.

3.3.2 Angket (kuesioner)

Angket menurut Sugiyono (2014:142) adalah sebuah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket diberikan kepada peserta didik SMAN Rambipuji, SMAN Umbulsari, dan SMAN 1 Kencong pada saat melakukan analisis kebutuhan pada tahap observasi. Angket juga diberikan kepada validator untuk menilai efektifitas produk pengembangan.

3.3.3 Dokumentasi

Metode dokumentasi menurut Arikunto, (2010:274) merupakan cara mencari data mengenai hal-hal atau variable yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, maalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya.

Pengumpulan data berupa dokumentasi diperoleh dengan mengabadikan kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan langkah-langkah pengembangan berupa pembelajaran di dalam kelas, data kuesioner, data validasi ahli, dan data hasil belajar peserta didik. Data-data yang diperoleh kemudian dikumpulkan sebagai bukti sehingga dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya dikemudian hari.

3.4 Teknik Analisis Data

Analisis data bertujuan untuk menginterpretasikan data hasil penelitian untuk memperoleh informasi yang lebih jelas mengenai hasil penelitian. Ada berbagai teknik yang digunakan untuk menganalisis suatu data sesuai dengan jenis datanya. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis kualitatif dan kuantitatif.

1) Analisis kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Kritik dan saran yang diberikan oleh subyek uji coba melalui angket yang diberikan terkait dengan kelayakan produk untuk digunakan sebagai media pembelajaran sejarah bagi peserta didik. Selanjutnya data-data tersebut dianalisis secara deskriptif kualitatif. Beberapa saran yang diberikan oleh para ahli kemudian akan digunakan untuk perbaikan produk selanjutnya.

2) Analisis Kuantitatif

Dalam penelitian ini data kuantitatif digunakan untuk mendeskripsikan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan serta untuk mendeskripsikan hasil pembelajaran peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan atau disebut uji efektivitas. Data kuantitatif didapat dari ahli media, ahli teknologi, ahli materi, dan pengguna yang dalam hal ini adalah guru mata pelajaran sejarah. Pada penelitian pengembangan media *pembelajaran mind map* ini menggunakan instrumen angket yang diberikan saat uji coba para ahli yang mengacu pada skala likert seperti dibawah ini,

Tabel 3.1 Skala Likert

Skor	Kategori
1	Sangat tidak baik
2	Kurang baik
3	Cukup baik
4	Baik
5	Sangat baik

Sumber: Sugiyono (2014, 94-95)

Pengembangan media pembelajaran menggunakan *Mindjet Mindmanager 14* akan divalidasi oleh ahli terkait yaitu ahli media, ahli teknologi ahli bidang studi, dan pengguna. Uji coba ahli untuk menentukan kualifikasi produk menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : persentase

$\sum X$: jumlah keseluruhan jawaban responden

$\sum Xi$: jumlah keseluruhan nilai ideal dalam 1 item

100 : konstanta

Berdasarkan hasil analisis data kuantitatif yang diperoleh dari ahli materi, ahli teknologi, dan ahli media maka akan diperoleh besar presentase kriteria kelayakan produk yang dikembangkan. Kualifikasi kelayakan akan dipaparkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kelayakan Produk

Tingkat pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
85% - 100%	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75% - 84%	Baik	Tidak perlu direvisi
65% - 74%	Cukup baik	Direvisi
55% - 64%	Kurang	Direvisi
0 - 54%	Kurang sekali	Direvisi

Sumber: Sugiyono (2014, 94-95)

Selain analisis data hasil uji coba para ahli digunakan juga uji efektivitas media pembelajaran. Data efektivitas penggunaan media pembelajaran oleh peserta didik dapat dilihat dari nilai *pre test* dan *post test*. Nilai *pre test* peserta didik dijumlah kemudian hasilnya dibagi dengan jumlah peserta didik yang mengikuti *pre test*. Cara tersebut juga dilakukan pada data nilai *post test*. Untuk menentukan rata-rata nilai maka digunakan rumus sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

- \bar{x} : rata-rata
 $\sum x$: Jumlah skor keseluruhan individu
 N : jumlah individu

Sumber: (Setyosari, 2012:236)

Tahap selanjutnya yaitu Uji t. Uji t digunakan untuk mengetahui perbedaan yang diperoleh peserta didik pada kondisi awal dan kondisi akhir setelah penggunaan draf media pembelajaran *mind map*. Cara yang digunakan untuk menghitung efektivitas *treatment* yaitu dengan menggunakan bantuan program SPSS.

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

- Md : Mean dari deviasi (d) antara post-test dan pre-test
 Xd : Perbedaan deviasi dengan mean deviasi
 N : Banyaknya subjek

Sumber: (Arikunto, 2011:125)

Hasil dari nilai rata-rata pre test dan post test peserta didik menggunakan produk pengembangan berupa media pembelajaran *mind map* dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager 14* yang telah dikembangkan akan digunakan untuk mengukur tingkat keefektivan pada pembelajaran sejarah dengan menggunakan rumus gain yang dinormalisasikan (N-gain). Berikut ini rumus (N-gain) yang ditentukan berdasarkan rata-rata skor gain yang dinormalisasi (g):

$$N - gain = \frac{S_f - S_i}{100 - S_i}$$

Keterangan:

N-gain : Skor gain yang dinormalisasikan

S_f : skor post test

S_i : skor pre test

100 : skor maksimal

(Sumber: Hake, 1999)

Berdasarkan data yang diperoleh maka akan diketahui tingkat keefektivan dari penggunaan media pembelajaran mind map dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager 14* bagi peserta didik. Hasil analisis efektivitas relatif yang diperoleh berupa data kuantitatif yang kemudian diubah menjadi kualitatif deskriptif. Berikut disajikan tabel persentase kriteria penafsiran uji efektifitas relatif:

Tabel 3.3 Kriteria Tingkat Keefektifan Produk

Nilai	Kualifikasi
$n\text{-gain} \geq 0,7$	Keefektifan tinggi
$0,3 < n\text{-gain} < 0,7$	Keefektifan sedang
$n\text{-gain} \leq 0,3$	Keefektifan rendah

(Sumber: Hake, 1999)

BAB 5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil validasi, uji coba pengguna, dan efektivitas penggunaan media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager 14* yang telah dilakukan selama proses pengembangan, maka dapat di deskripsikan sebagai berikut. Media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager 14* mampu memenuhi kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Produk pengembangan berupa media pembelajaran dengan Aplikasi *Mindjet Mindmanager 14* telah memenuhi kelayakan sebagai media pembelajaran karena telah melalui proses validasi ahli. Validasi yang dilakukan terdiri dari tiga ahli, antara lain ahli isi bidang studi dengan persentase sebesar 78% yang dideskripsikan berkriteria baik, ahli desain dengan hasil 92% yang dideskripsikan berkriteria sangat baik, dan ahli bahasa dengan hasil persentase 94% yang dideskripsikan berkriteria sangat baik. Media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager 14* telah memenuhi kelayakan pada uji coba pengguna. Uji coba pengguna yang dilakukan terdiri dari tiga tahap antara lain uji coba perorangan yang dilakukan oleh pendidik dengan hasil persentase 84%, uji coba kelompok kecil yang dilakukan oleh peserta didik telah mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik sebesar 27,44%, dan uji coba kelompok besar yang dilakukan peserta didik telah mampu meningkatkan hasil belajar sebesar 30,62%. Penggunaan media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager 14* yang telah dikembangkan menunjukkan tingkat efektivitas yang tinggi. Berdasarkan hasil dari pemberian *pretest* dan *post test* yang telah dilakukan pada 29 peserta didik di kelas X IPS3 SMAN Rambipuji diperoleh *gain score* sebesar 0,81 yang dideskripsikan penggunaan media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager 14* merupakan produk dengan tingkat keefektifan tinggi.

5.2 Saran

Pengembangan media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager 14* yang telah melalui beberapa tahapan, antara lain validasi ahli, uji coba pengguna, uji efektivitas penggunaan produk. Berdasarkan tahapan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa produk yang dikembangkan telah layak untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah, meskipun masih perlu adanya perbaikan dan pengembangan. Kelebihan dari media pembelajaran dengan aplikasi *Mindjet Mindmanager 14* yang dikembangkan antara lain:

- 1) *User interface*. Sekilas tampak tidak jauh berbeda dengan Microsoft Word sehingga tidak terlalu sulit bagi guru dan siswa untuk beradaptasi dalam penggunaannya
- 2) Dapat mengatur informasi dan pola pikir dengan membentuk peta konsep, dapat memuat data berupa gambar, video dan catatan atau teks
- 3) Media pembelajaran dengan *Mindjet Mindmanager 14* juga dapat terhubung dengan aplikasi lain seperti Ms Exce, Ms Word, Ms Power Point,
- 4) Media pembelajaran *Mindjet Mindmanager* tampilan grafik dapat dibuat semenarik mungkin dengan menambahkan beberapa icon, background, shape, images
- 5) Media pembelajaran *Mindjet Mindmanager* juga menyediakan link, catatan kecil, video, foto, dan tampilan visual lainnya yang dapat menumbuhkan rasa keingintahuan peserta didik
- 6) Bisa langsung dihubungkan dengan internet untuk memudahkan peserta didik mencari informasi mengenai materi yang diajarkan.
- 7) Media pembelajaran *Mindjet* bahkan bisa langsung diakses melalui smartphone berbasis IOS maupun android

Sedangkan kekurangan dari aplikasi ini yaitu hanya bisa digunakan pada komputer atau laptop yang memiliki aplikasi *Mindjet Mindmanager*.

- 1) Icon dan shape yang tersedia terbatas sehingga ketika ingin tampilan media lebih menarik harus menambahkan atau mengimport dari luar aplikasi
- 2) Aplikasi ini tidak dapat menghubungkan antar peserta didik
- 3) Jika digunakan dengan smartphone maka beberapa toolbar tidak akan tersedia

Sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran menggunakan aplikasi Mindjet Mindmanager 14 merupakan sebuah aplikasi atau software yang memberi kemudahan dalam hal pembuatan Mind map atau peta pikiran sehingga mindmap yang dihasilkan mampu memudahkan pendidik untuk menyampaikan materi secara efektif. Sedangkan untuk peserta didik dapat menyerap materi pelajaran dengan lebih antusias sekaligus mampu meningkatkan pemahaman konsep terhadap mata pelajaran sejarah.

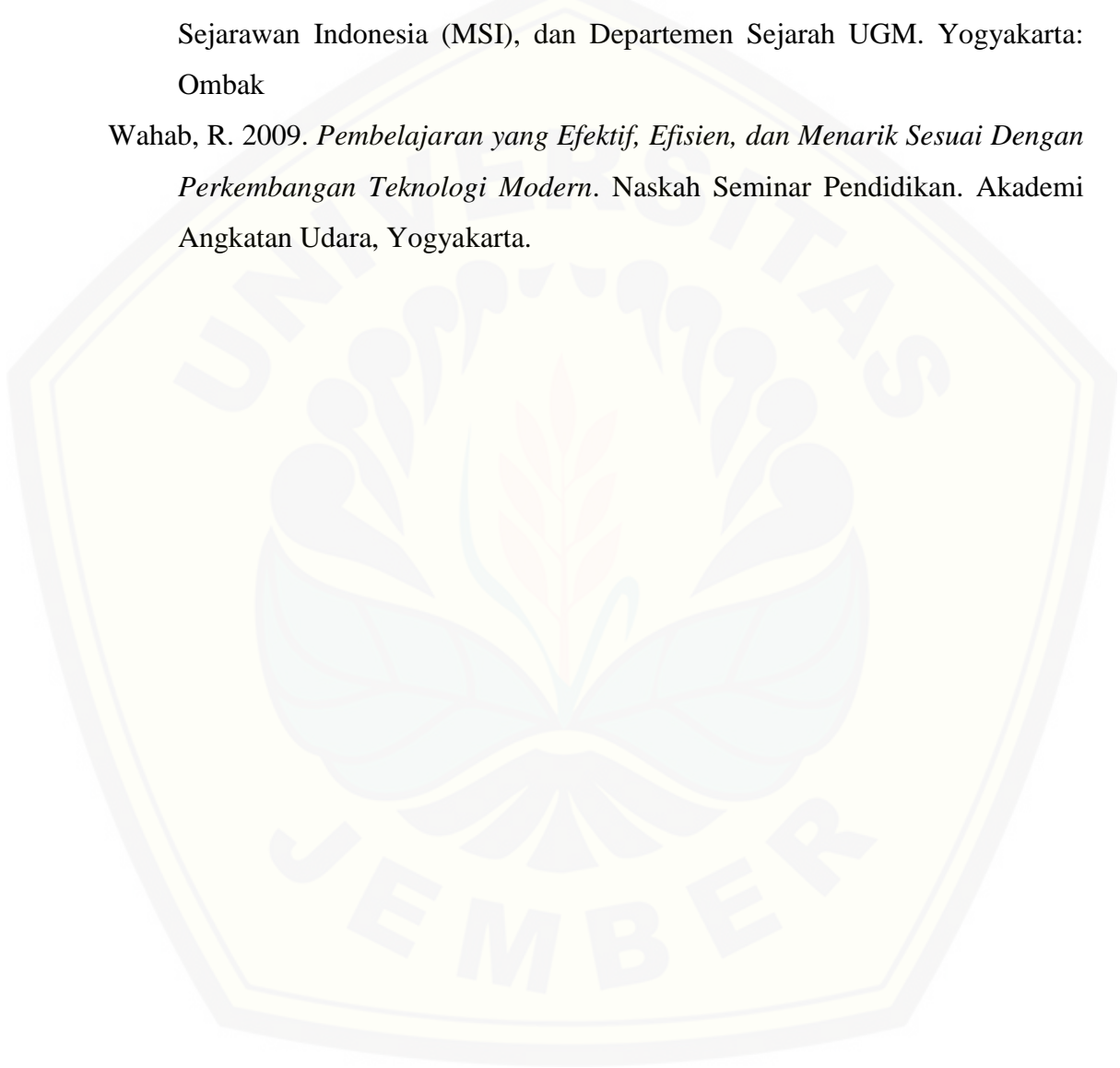


DAFTAR PUSTAKA

- Arief S. Sadiman, dkk. 1986. Seri Pustaka Teknologi Pendidikan No. 6 Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: CV Rajawali.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada
- Arsyad, A. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Aryani, DD. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi dengan Aplikasi Mindjet Mindmanager 9 pada Kompetensi Dasar Pencatatan Transaksi Akuntansi Perusahaan Dagang untuk Siswa Kelas X Akuntansi 1 Di SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Asnawir dan M. Basyiruddin U. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers Depdiknas. 2006. *Sumber dan Media Pembelajaran*. E-book. Malang.
- Dimiyati dan Mujiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Edward, C. 2009. *Mind mapping untuk Anak Sehat dan Cerdas*. Yogyakarta: Wangun Printika
- Hake, R. R. 1999. *Analizing Change/Gain Scores*. California: American Educational Research Association's Division D.
- Hamalik, O. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik, O. 1989. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya.
- Hassan, S.H. 2008. *Problematika Pendidikan Sejarah*. Pendidikan Sejarah FPIPS-UPI
- Maimunah, N. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran dengan Aplikasi Mindjet Mindmanager 9 pada Kompetensi Dasar mendeskripsikan Konsep Koperasi dan Pengelolaan Koperasi untuk Siswa Kelas X IPS di MAN 2 Jember*. Skripsi. Universitas Jember.

- Khoirudin, N., dkk. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi Mindjet Mindmanager 9 untuk Siswa SMA Pada Pokok Bahasan Alat Optik*. Jurnal Pendidikan Fisika. Surakarta: UNS.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan
- Purnomo, YW. 2013. *Keefektifan Penilaian Formatif terhadap Hasil Belajar Matematika Mahasiswa ditinjau dari Motivasi Belajar*. Makalah Seminar Nasional. FKIP Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rusman, dkk. 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, Wina. 2014. *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode, dan Prosedur*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sayono, J. 2013. *Pembelajaran Sejarah di Sekolah: Dari Pragmatis ke Idealis*. Jurnal. Pendidikan Sejarah FIS Universitas Negeri Malang.
- Setyosari, H. P. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Siwi, MS. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Mind map melalui Mindjet Mindmanager 9 untuk meningkatkan Hasil Belajar Fisika Materi Poko Momentum, Impuls, dan Tumbukan*. Skripsi. Uiversitas Negeri Yogyakarta.
- Sudjana, N. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset
- Sudjana, N. dan Rivai, A. 2015. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar baru algensindo
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Tasman, A. dan Aima, MH. 2013. *Ekonomi Manajerial dengan Pendekatan Matematis*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Tony Buzan. 2007. *Buku Pintar Mind map*. Jakarta: Gramedia

- Umamah, N. 2014. *Kurikulum 2013 Kendala yang dihadapi Pendidik dalam Merancang Desain Pembelajaran Sejarah*. dalam Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Sejarah di Tengah Perubahan. UM: Malang.
- Umamah, N. 2015. *Kapita Selekta (Pendidikan) Sejarah Indonesia*. dalam Perkumpulan Program Studi Sejarah se-Indonesia (PPSI), Masyarakat Sejarawan Indonesia (MSI), dan Departemen Sejarah UGM. Yogyakarta: Ombak
- Wahab, R. 2009. *Pembelajaran yang Efektif, Efisien, dan Menarik Sesuai Dengan Perkembangan Teknologi Modern*. Naskah Seminar Pendidikan. Akademi Angkatan Udara, Yogyakarta.



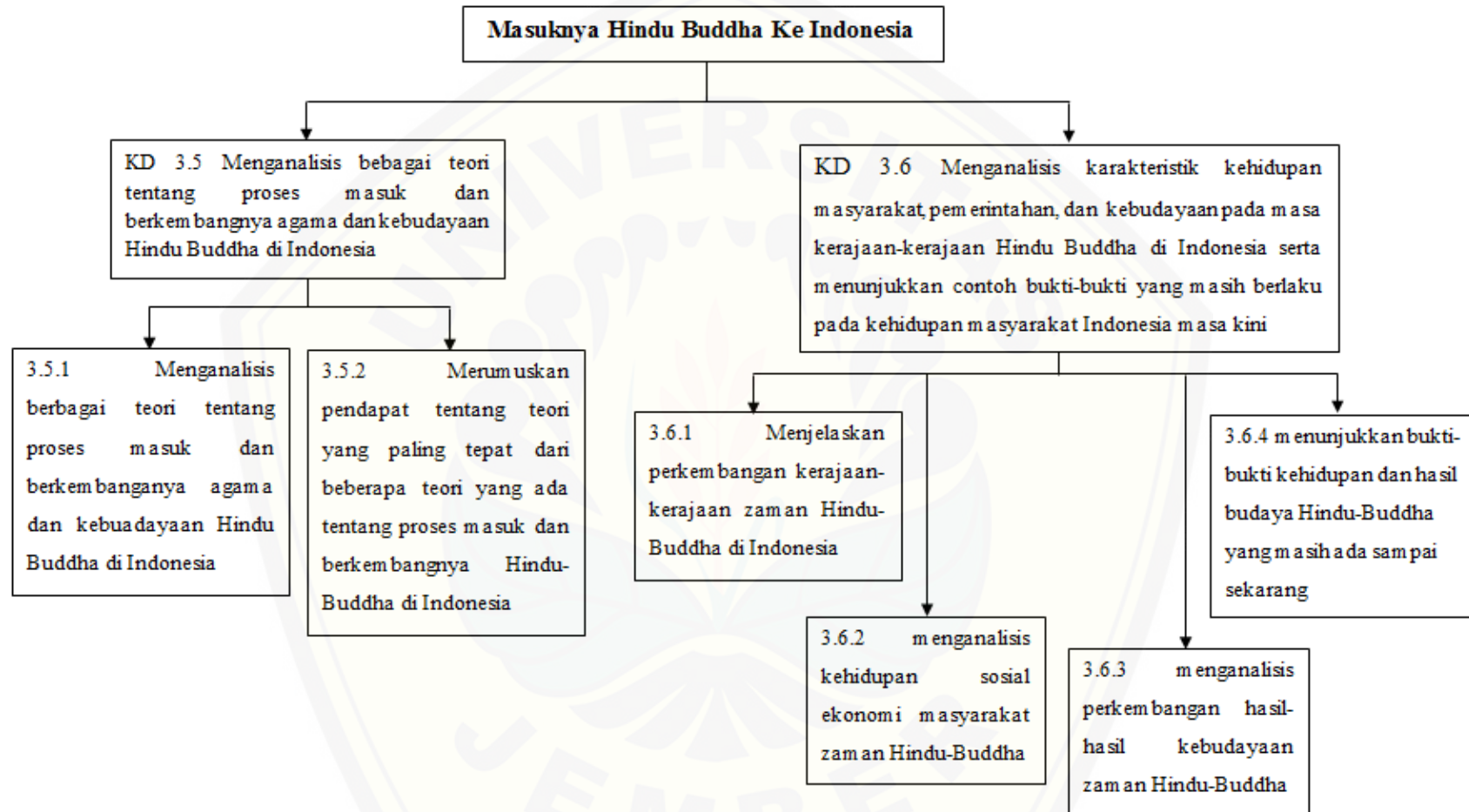
Lampiran A. Matrik Penelitian

Matrik Penelitian

JUDUL PENELITIAN	RUMUSAN MASALAH	VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN
Pengembangan Media Pembelajaran dengan Aplikasi <i>Mindjet</i> <i>Mindmanager 14</i> pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA menggunakan Model 4D	1) Bagaimana proses pengembangan Media Pembelajaran dengan Aplikasi <i>Mindjet</i> <i>Mindmanager 14</i> pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA? 2) Bagaimanakah hasil validasi ahli	1) Variable bebas: Pengembangan Media Pembelajaran dengan Aplikasi <i>Mindjet</i> <i>Mindmanager 14</i> pada mata pelajaran sejarah Indonesia kelas X SMA. 2) Variable terikat: a) Hasil validasi ahli media, ahli teknologi dan	1) Proses pengembangan media pembelajaran dengan Aplikasi <i>Mindjet</i> <i>Mindmanager14</i> pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA 2) Hasil validasi ahli terhadap media pembelajaran	1. Wawancara: dilakukan kepada pendidik untuk mendapatkan informasi mengenai media pembelajaran yang telah digunakan beserta kendala yang dihadapi. 2. Angket: berupa data analisis kebutuhan dan data hasil validasi	1) Jenis penelitian: penelitian pengembangan 2) Tempat penelitian: Kelas X IPS 2 SMAN Rambipuji; X MIA 1 SMAN Umbulsari; X IPS 1 SMAN 1 Kencong 3) Metode pengumpulan data: wawancara, angket dan studi dokumentasi 4) Analisis data: rumus yang digunakan untuk mengukur persentase hasil validasi ahli

	<p>Media Pembelajaran dengan Aplikasi <i>Mindjet</i> <i>Mindmanager 14</i> pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas X SMA?</p> <p>3) Bagaimanakah tingkat keefektifan Media Pembelajaran dengan Aplikasi <i>Mindjet</i> <i>Mindmanager 14</i> pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA?</p>	<p>ahli materi terhadap media pembelajaran dengan Aplikasi <i>Mindjet</i> <i>Mindmanager 14</i>;</p> <p>b) Keefektifan media pembelajaran dengan Aplikasi <i>Mindjet</i> <i>Mindmanager 14</i>.</p>	<p>dengan Aplikasi <i>Mindjet</i> <i>Mindmanager 14</i> yang meliputi: kelayakan isi dan kelayakan media.</p> <p>3) Keefektifan media pembelajaran dengan Aplikasi <i>Mindjet</i> <i>Mindmanager 14</i> pada mata pelajaran sejarah Indonesia kela X SMA yang berupa hasil belajar kognitif peserta didik.</p>	<p>ahli terhadap media pembelajaran dengan Aplikasi <i>Mindjet</i> <i>Mindmanager 14</i> yang telah dikembangkan</p> <p>3. Studi dokumentasi</p>	<p>$P = \frac{\sum X}{\sum xi} \times 100$</p> <p>Rumus yang digunakan untuk mengukur nilai rata-rata pretest dan post test peserta didik</p> $\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$ <p>Rumus yang digunakan untuk mengukur efektifitas penggunaan media pembelajaran dengan Aplikasi <i>Mindjet</i> <i>Mindmanager 14</i> pada mata pelajaran sejarah Indonesia</p> $N - gain = \frac{S_f - S_i}{100 - S_i}$
--	---	---	--	--	--

Lampiran B. Analisis Instruksional



Lampiran C. Instrumen Pengumpulan Data**C.1 Instrumen Wawancara Pendidik**

Nama :

NIP :

Nama Sekolah :

Tanggal :

A. Lingkungan Belajar

1. Apakah kurikulum 2013 sudah diterapkan? Jika sudah, bagaimana pengintegrasian TIK dalam pembelajaran sejarah?

.....
.....

B. Pembelajaran Sejarah

1. Menurut Bapak/Ibu apakah peserta didik berminat terhadap mata pelajaran sejarah?

.....
.....

2. Menurut Bapak/Ibu bagaimana daya tarik peserta didik terhadap mata pelajaran sejarah?

.....
.....

3. Apa kendala yang dihadapi Bapak/Ibu ketika mengajar pelajaran sejarah?

.....
.....

4. Apakah Bapak/Ibu sudah pernah menggunakan pembelajaran berbasis teknologi informatika pada mata pelajaran sejarah?

.....

-
5. Menurut Bapak/Ibu apakah peserta didik akan merasa tertarik jika pembelajaran sejarah menggunakan pembelajaran berbasis teknologi informatika?

.....

.....

6. Apakah pada saat proses pembelajaran peserta didik di ijinakan membuka *handphone* untuk mencari materi?

.....

.....

C. Karakteristik Peserta Didik

1. Menurut Bapak/Ibu kesulitan apa saja yang dialami peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah?

.....

.....

D. Sumber Belajar

1. Apa saja buku pokok yang Bapak/Ibu gunakan dalam pembelajaran sejarah?

.....

.....

2. Apa saja buku penunjang sebagai referensi yang digunakan dalam pembelajaran sejarah?

.....

.....

E. Media Pembelajaran

1. Pada mata pelajaran sejarah media pembelajaran apa yang biasa Bapak/Ibu gunakan di kelas?

.....

.....
 2. Bagaimana daya tarik peserta didik ketika Bapak/Ibu menggunakan media tersebut?

.....
 3. Kendala-kendala apa yang dihadapi selama proses pembelajaran menggunakan media tersebut?

F. Penilaian

1. Bagaimana cara penilaian yang biasa Bapak/Ibu gunakan untuk menilai hasil belajar peserta didik?

2. Apa kendala-kendala yang Bapak/Ibu hadapi dalam melakukan penilaian pembelajaran?

3. Menurut Bapak/Ibu apakah perlu dikembangkan alat penilaian pembelajaran untuk mata pelajaran sejarah?

4. Alat penilaian seperti apa yang Bapak/Ibu butuhkan dalam pembelajaran sejarah?

5. Pernahkah Bapak/Ibu melakukan penilaian secara online?
 Jika pernah, media apa yang digunakan? (aplikasi, perangkat, dan sebagainya)

-
6. Apakah Bapak/Ibu pernah mengetahui atau menggunakan media *socratic* untuk penilaian pembelajaran sejarah?
-
-



C.2 Angket Daya Tarik Peserta Didik terhadap Pembelajaran Sejarah

Nama :

Sekolah :

Kelas :

Tanggal :

Berilah tanda (√) pada poin yang anda pilih terhadap pernyataan yang telah disediakan!

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah anda tertarik mengikuti pembelajaran sejarah?		
2.	Apakah pembelajaran sejarah yang dilaksanakan menyenangkan?		
3.	Apakah pelajaran sejarah mudah dimengerti?		
4.	Apakah materi-materi pada mata pelajaran sejarah menarik?		
5.	Apakah anda termotivasi untuk belajar sejarah?		
6.	Apakah pembelajaran sejarah mendorong anda untuk belajar mandiri?		
7.	Apakah pembelajaran sejarah menggunakan media lebih menarik dan meningkatkan pemahaman anda?		

Sumber: (dimodifikasi dari: Aprianto, 2017)

8. Ketika selesai melakukan tes atau ujian, apakah guru selalu memberikan umpan balik terkait dengan materi yang diujikan?

.....

9. Pernahkah guru anda melakukan penilaian hasil belajar atau ujian secara *online*?

.....
.....

10. Sebelumnya apakah anda mengetahui tentang *socratic*?

.....
.....



C.3 Angket Karakteristik Peserta Didik (Gaya Belajar dan Kemampuan Awal)

Lingkarilah pada jawaban yang anda pilih atas pertanyaan yang telah disediakan!

1. Bagaimana kebiasaan anda dalam belajar?
 - a. Dengan mendengarkan yang diceritakan guru?
 - b. Dengan melihat guru melakukan sesuatu
 - c. Dengan melakukan sendiri apa yang dipelajari
2. Apa yang biasa anda lakukan di dalam rumah pada waktu senggang?
 - a. Membaca buku, komik, majalah, atau surat kabar yang lucu
 - b. Menggambar, mewarnai, mengecat, bermain game, menata ruang, dll.
 - c. Menari atau melakukan kegiatan fisik lainnya
3. Apa yang biasa anda lakukan di akhir pekan?
 - a. Berbicara di telepon, HP, atau *chatting* bersama kawan
 - b. Bermain music, melakukan kerja seni, atau mendengarkan musik
 - c. Berolahraga
4. Bagaimana cara terbaik bagi anda dalam mengingat nomor telepon?
 - a. Menyebut angka berkali-kali sambil memencet tombolnya
 - b. Berusaha membayangkan nomornya
 - c. Menulis nomornya (walaupun hanya di udara)
5. Apa yang anda perhatikan lebih banyak ketika menonton film?
 - a. Apa saja yang dikatakan seorang pemeran utama kepada yang lainnya
 - b. Pakaian yang digunakan, pemandangan, dan hal-hal yang spesial disekitarnya
6. Ketika anda membaca buku cerita, apa yang paling anda perhatikan?
 - a. Saya berpikir tentang makna kata-katanya
 - b. Saya membayangkan semua yang dibaca
 - c. Saya merasakan apa yang pemeran sedang rasakan

7. Bagaimana anda menceritakan kepada seseorang tentang binatang yang luar biasa yang pernah anda lihat?
 - a. Menjelaskan dengan kata-kata
 - b. Menggambar foto binatang itu (diatas kertas atau di papan tulis)
 - c. Menggunakan anggota tubuh saya untuk meniru binatang itu
8. Saya baru memahami sesuatu itu bagus sekali setelah saya...
 - a. Memikirkan barang itu
 - b. Melihatnya
 - c. Mencobanya
9. Salah satu kebiasaan saya unttuk menghabiskan waktu adalah...
 - a. Mendengarkan musik
 - b. Bermain video game pada computer/laptop
 - c. Pergi berbelanja, jalan-jalan, atau mengerjakan sesuatu
10. Ketika saya bertemu dengan orang baru, saya biasa mengingat...
 - a. Sesuatu yang dikatakan
 - b. Pakaian yang digunakan (penampilannya)
 - c. Bagaimana dia bertindak atau berbuat

Sumber: Yaumi, M. 2013. *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta:

Kencana

Lampiran D Penyajian Data

D.1 Penyajian Hasil Wawancara Pendidik SMAN Rambipuji

A. Lingkungan Belajar

1. Apakah kurikulum 2013 sudah diterapkan? Jika sudah, bagaimana pengintegrasian TIK dalam pembelajaran sejarah?

Jawab: *kurikulum 2013 sudah diterapkan sejak tahun 2014, penggunaan TIK dalam pembelajaran belum maksimal*

B. Pembelajaran Sejarah

1. Menurut Bapak/Ibu apakah peserta didik berminat terhadap mata pelajaran sejarah?

Jawab: *sangat antusias ya, namun tergantung siapa yang menyampaikan, bagaimana cara kita mengajar intinya.*

2. Menurut Bapak/Ibu bagaimana daya tarik peserta didik terhadap mata pelajaran sejarah?

Jawab: *daya tarik terhadap mata pelajaran sejarah ini tergantung media apa yang digunakan dalam menyampaikan materi*

3. Apa kendala yang dihadapi Bapak/Ibu ketika mengajar pelajaran sejarah?

Jawab: *kendalanya mungkin di peralatan ya, sarana penunjang media pembelajaran. Seperti LCD proyektor itu digunakan bergantian*

4. Apakah Bapak/Ibu sudah pernah menggunakan pembelajaran berbasis teknologi informatika pada mata pelajaran sejarah?

Jawab: *sudah, tahun ini sedang dalam proses pengintegrasian teknologi informatika dalam pembelajaran, ya mengikuti perkembangan jaman lah ya*

5. Menurut Bapak/Ibu apakah peserta didik akan merasa tertarik jika pembelajaran sejarah menggunakan pembelajaran berbasis teknologi informatika?

Jawab: *sangat tertarik*

6. Apakah pada saat proses pembelajaran peserta didik di ijinan membuka *handphone* untuk mencari materi?

Jawab: *kalau saya ya mewajibkan, untuk mencari literature tambahan*

C. Karakteristik Peserta Didik

1. Menurut Bapak/Ibu kesulitan apa saja yang dialami peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah?

Jawab: *kurangnya literasi sebenarnya,*

D. Sumber Belajar

1. Apa saja buku pokok yang Bapak/Ibu gunakan dalam pembelajaran sejarah?

Jawab: *buku paket dari sekolah, terbitan Kemendikbud.*

2. Apa saja buku penunjang sebagai referensi yang digunakan dalam pembelajaran sejarah?

Jawab: *untuk buku penunjang itu bebas ya asalkan dalam buku itu memuat materi yang sama dengan buku paket yang di sekolah.*

E. Media Pembelajaran

4. Pada mata pelajaran sejarah media pembelajaran apa yang biasa Bapak/Ibu gunakan di kelas?

Jawab: *powerpoint dan video-video pendek untuk menunjang pembelajaran*

5. Bagaimana daya tarik peserta didik ketika Bapak/Ibu menggunakan media tersebut?

Jawab: *ya mereka lebih tertarik seperti itu, menggunakan media yang tidak membosankan*

6. Kendala-kendala apa yang dihadapi selama proses pembelajaran menggunakan media tersebut?

Jawab: *ya itu tadi, peralatan yang kurang memadai. terbatasnya LCD proyektor.*

F. Penilaian

1. Bagaimana cara penilaian yang biasa Bapak/Ibu gunakan untuk menilai hasil belajar peserta didik?

Jawab: *penilaian langsung, tes tulis seperti itu. Namun kurang efektif*

2. Apa kendala-kendala yang Bapak/Ibu hadapi dalam melakukan penilaian pembelajaran?

Jawab: *kalau kendala tidak ada sih ya, mungkin hasil belajar peserta didik. Masih banyak yang mendapat nilai di bawah KKM, karena daya serap atau pemahaman konsep mereka kurang seperti itu*

3. Apakah setelah memberikan ujian, Bapak/Ibu memberikan umpan balik terhadap materi yang diujikan tersebut?

Jawab: *jarang ya, karena waktunya terbatas, namun sekolah memiliki kebijakan bahwa hasil ujian itu harus sudah dibagikan maksimal dua minggu setelah pelaksanaan ujian. Jadi dalam tenggang waktu tersebut kami mengoreksi hasil ujian tersebut.*

4. Menurut Bapak/Ibu apakah perlu dikembangkan alat penilaian pembelajaran untuk mata pelajaran sejarah?

Jawab: *perlu*

5. Alat penilaian seperti apa yang Bapak/Ibu butuhkan dalam pembelajaran sejarah?

Jawab: *seperti edmodo dan semacamnya*

6. Pernahkah Bapak/Ibu melakukan penilaian secara online?

Jika pernah, media apa yang digunakan? (aplikasi, perangkat, dan sebagainya)

Jawab: *belum pernah saya*

7. Apakah Bapak/Ibu pernah mengetahui atau menggunakan media *socratic* untuk penilaian pembelajaran sejarah?

Jawab: *belum pernah*

D.2 Penyajian Hasil Wawancara Pendidik SMAN Umbulsari

A. Lingkungan Belajar

1. Apakah kurikulum 2013 sudah diterapkan? Jika sudah, bagaimana pengintegrasian TIK dalam pembelajaran sejarah?

Jawab: *sudah diterapkan sejak tahun 2015, penggunaan TIK dalam pembelajaran belum maksimal terkendala fasilitas*

B. Pembelajaran Sejarah

1. Menurut Bapak/Ibu apakah peserta didik berminat terhadap mata pelajaran sejarah?

Jawab: *minatnya lumayan ya*

2. Menurut Bapak/Ibu bagaimana daya tarik peserta didik terhadap mata pelajaran sejarah?

Jawab: *daya tarik ini tergantung bagaimana cara kita menyampaikan materi pembelajaran*

3. Apa kendala yang yang dihadapi Bapak/Ibu ketika mengajar pelajaran sejarah?

Jawab: *sarana, media*

4. Apakah Bapak/Ibu sudah pernah menggunakan pembelajaran berbasis teknologi informatika pada mata pelajaran sejarah?

Jawab: *kalau pembelajaran berbasis teknologi saya menggunakan powerpoint*

5. Menurut Bapak/Ibu apakah peserta didik akan merasa tertarik jika pembelajaran sejarah menggunakan pembelajaran berbasis teknologi informatika?

Jawab: *lebih tertarik*

6. Apakah pada saat proses pembelajaran peserta didik di ijin membuka *handphone* untuk mencari materi?

Jawab: *boleh, kalau sewaktu-waktu diminta mencari materi gitu. Nunggu disuruh ya, kalau tidak disuruh tidak boleh. Karena nanti malah mainan hp untuk hal lain.*

C. Karakteristik Peserta Didik

1. Menurut Bapak/Ibu kesulitan apa saja yang dialami peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah?

Jawab: *kurang pemahaman terhadap materi*

D. Sumber Belajar

1. Apa saja buku pokok yang Bapak/Ibu gunakan dalam pembelajaran sejarah?

Jawab: *buku paket dari perpustakaan, dari pemerintah itu*

2. Apa saja buku penunjang sebagai referensi yang digunakan dalam pembelajaran sejarah?

Jawab: *untuk buku penunjang itu terserah mereka mau pakai buku apa yang penting materi sesuai dengan yang diajarkan di sekolah*

E. Media Pembelajaran

1. Pada mata pelajaran sejarah media pembelajaran apa yang biasa Bapak/Ibu gunakan di kelas?

Jawab: *powerpoint kalau diperlukan*

2. Bagaimana daya tarik peserta didik ketika Bapak/Ibu menggunakan media tersebut?

Jawab: *sepertinya mereka lebih tertarik menggunakan media begitu*

3. Kendala-kendala apa yang dihadapi selama proses pembelajaran menggunakan media tersebut?

Jawab: *sarana prasana tidak menunjang, kurang mendukung*

F. Penilaian

1. Bagaimana cara penilaian yang biasa Bapak/Ibu gunakan untuk menilai hasil belajar peserta didik?

Jawab: *penilaian langsung, ya tes tulis. Tapi saya lebih menekankan pada penilaian sikap. Itu yang harus ditekankan disini karena anak-anak disini mungkin berbeda dengan anak-anak yang sekolah di kota*

2. Apa kendala-kendala yang Bapak/Ibu hadapi dalam melakukan penilaian pembelajaran?

Jawab: *untuk ujian mungkin pada pengkoreksian yang membutuhkan waktu cukup lama*

3. Apakah setelah memberikan ujian, Bapak/Ibu memberikan umpan balik terhadap materi yang diujikan tersebut?

Jawab: *kadang-kadang, kalau jamnya masih ada*

4. Menurut Bapak/Ibu apakah perlu dikembangkan alat penilaian pembelajaran untuk mata pelajaran sejarah?

Jawab: *perlu tidak perlu, melihat kondisi disini saya menekankan pada penilaian sikap*

5. Alat penilaian seperti apa yang Bapak/Ibu butuhkan dalam pembelajaran sejarah?

Jawab: *yang saya harapkan ya yang lebih mudah dan cepat seperti itu ya*

6. Pernahkah Bapak/Ibu melakukan penilaian secara online?

Jika pernah, media apa yang digunakan? (aplikasi, perangkat, dan sebagainya)

Jawab: *belum pernah, tapi kalau sekolah karena sekarang ada ujian berbasis online maka mulai disediakan sarana itu, lab computer. Wifi terbatas di spot-spot tertentu, tidak merata*

7. Apakah Bapak/Ibu pernah mengetahui atau menggunakan media *socratic* untuk penilaian pembelajaran sejarah?

Jawab: *belum pernah*

D.3 Penyajian Hasil Wawancara Pendidik SMAN 1 Kencong

A. Lingkungan Belajar

1. Apakah kurikulum 2013 sudah diterapkan? Jika sudah, bagaimana pengintegrasian TIK dalam pembelajaran sejarah?

Jawab: *Sudah, mulai diberlakukan itu kami sudah mulai menerapkan kurikulum 2013. Untuk pengintegrasian TIK mungkin belum maksimal*

B. Pembelajaran Sejarah

1. Menurut Bapak/Ibu apakah peserta didik berminat terhadap mata pelajaran sejarah?

Jawab: *minat atau tidak itu tergantung peserta didik, ya ada yang suka ada yang tidak.*

2. Menurut Bapak/Ibu bagaimana daya tarik peserta didik terhadap mata pelajaran sejarah?

Jawab: *ya tergantung peserta didik juga media pembelajaran kan juga berpengaruh*

3. Apa kendala yang yang dihadapi Bapak/Ibu ketika mengajar pelajaran sejarah?

Jawab: *kendalanya itu K13 kan harus menggunakan teknologi, namun disini sarana prasarana seperti itu masih terbatas, buku terbatas juga, seperti LCD itu juga gantian*

4. Apakah Bapak/Ibu sudah pernah menggunakan pembelajaran berbasis teknologi informatika pada mata pelajaran sejarah?

Jawab: *kalau saya mungkin hanya powerpoint dan video-video yang berkaitan dengan materi*

5. Menurut Bapak/Ibu apakah peserta didik akan merasa tertarik jika pembelajaran sejarah menggunakan pembelajaran berbasis teknologi informatika?

Jawab: *lebih tertarik menggunakan media seperti itu*

6. Apakah pada saat proses pembelajaran peserta didik di ijinan membuka *handphone* untuk mencari materi?

Jawab: *kalau hp itu saya menyarankan ya untuk mencari informasi tambahan terkait materi yang diajarkan*

C. Karakteristik Peserta Didik

1. Menurut Bapak/Ibu kesulitan apa saja yang dialami peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah?

Jawab: *kurangnya buku bacaan*

D. Sumber Belajar

1. Apa saja buku pokok yang Bapak/Ibu gunakan dalam pembelajaran sejarah?

Jawab: *buku paket dari pemerintah, yang dipinjam dari perpustakaan sekolah*

2. Apa saja buku penunjang sebagai referensi yang digunakan dalam pembelajaran sejarah?

Jawab: *buku apa saja yang memahas tentang materi yang sama, seperti terbitan Erlangga, Ganesha, dan sebagainya*

E. Media Pembelajaran

1. Pada mata pelajaran sejarah media pembelajaran apa yang biasa Bapak/Ibu gunakan di kelas?

Jawab: *video dan powerpoint*

2. Bagaimana daya tarik peserta didik ketika Bapak/Ibu menggunakan media tersebut?

Jawab: *lebih senang dan tertarik*

3. Kendala-kendala apa yang dihadapi selama proses pembelajaran menggunakan media tersebut?

Jawab: *sarana prasarana penunjang media pembelajaran berbasis teknologi terbatas*

F. Penilaian

1. Bagaimana cara penilaian yang biasa Bapak/Ibu gunakan untuk menilai hasil belajar peserta didik?

Jawab: *tes formatif ujian per KD, tes tertulis*

2. Apa kendala-kendala yang Bapak/Ibu hadapi dalam melakukan penilaian pembelajaran?

Jawab: *pengkoreksian memakan waktu lama*

3. Apakah setelah memberikan ujian, Bapak/Ibu memberikan umpan balik terhadap materi yang diujikan tersebut?

Jawab: *ya kadang-kadang kalau masih ada waktu*

4. Menurut Bapak/Ibu apakah perlu dikembangkan alat penilaian pembelajaran untuk mata pelajaran sejarah?

Jawab: *perlu*

5. Alat penilaian seperti apa yang Bapak/Ibu butuhkan dalam pembelajaran sejarah?

Jawab: *seperti penilaian yang menggunakan hp itu kan hasilnya langsung masuk ke kita*

6. Pernahkah Bapak/Ibu melakukan penilaian secara online?

Jika pernah, media apa yang digunakan? (aplikasi, perangkat, dan sebagainya)

Jawab: *pernah, dulu saya menggunakan Quipper dan edmod. Namun ada beberapa kendala yaitu siswa tidak semua memiliki hp android. Tapi kalau sekarang mungkin semua sudah punya lah ya*

7. Apakah Bapak/Ibu pernah mengetahui atau menggunakan media *socratic* untuk penilaian pembelajaran sejarah?

Jawab: *belum pernah*

D.4 Penyajian Angket Daya Tarik dan Gaya Belajar Peserta Didik (Kelas X IPS 3 SMA Negeri Rambipuji)

Angket yang diberikan merupakan angket daya tarik peserta didik yang terdiri dari beberapa indikator. Berikut ini pemaparan hasil identifikasi daya tarik peserta didik.

a. Hasil Angket Daya Tarik Peserta didik terhadap mata pelajaran Sejarah Indonesia

No.	Peserta Didik	Indikator Daya Tarik						
		1	2	3	4	5	6	7
1.	Ahmad Dendy Hafiansyah	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
2.	Ali Murtadho	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
3.	Alif Faisal Huda	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y
4.	Berlian Adi Saputra	Y	Y	T	Y	T	Y	T
5.	Cahaya Dwi Kusuma W	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
6.	Emince Pagawak	Y	Y	T	Y	Y	Y	T
7.	Faisal Budi Utomo	Y	Y	T	T	T	Y	Y
8.	Fidya Wahyuni E.	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y
9.	Laela Nur Hikmah	T	T	Y	Y	Y	Y	Y
10.	Linda Suci Maharani	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
11.	M. Ibad Jiddan A.	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
12.	M. Nifan Putra P.	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
13.	Mario Prasetyo P. W.	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y

No.	Peserta Didik	Indikator Daya Tarik						
		1	2	3	4	5	6	7
14.	M. Anggun Ramadhani	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
15.	M. Jamaludin Ferdiansyah	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
16.	Moh. Diky Saputra	Y	Y	T	Y	Y	Y	T
17.	Moh Beni Aprianto	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
18.	M. Abdul Halim	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
19.	Nahda Ainun Sofia	Y	Y	T	Y	T	Y	T
20.	Nasrul Fuad A.	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
21.	Pradinta Elya S.	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y
22.	Putri Aulia	Y	Y	Y	T	T	Y	T
23.	Putri Maharani F.	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T
24.	Rahma Dwi M.	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y
25.	Rara Indra R Z	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y
26.	Rifka Dwi Oktavia	T	T	Y	Y	Y	Y	Y
27.	Risalatul Muawanah	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y
28.	Saif Ali Abdul Karim	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y
29.	Septie Putri I.	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
30.	Siti Munawaroh	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
31.	Sri Wahyuni	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y

No.	Peserta Didik	Indikator Daya Tarik						
		1	2	3	4	5	6	7
32.	Tiara Eka Pratiwi	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y
33.	Uswatun Hasanah	Y	Y	T	T	T	Y	Y
34.	Vella Aprilia	Y	Y	Y	Y	-	Y	-
35.	Virnandita Revi Ayu P.	Y	Y	Y	Y	Y	T	-
JUMLAH		33	33	25	32	29	29	27
PERSENTASE		94%	94%	71%	91%	83%	83%	77%
JUMLAH TOTAL					208			
PERSENTASE TOTAL					84,71%			

Kesimpulan:

1. 92% peserta didik tertarik mengikuti pembelajaran sejarah;
2. 92% peserta didik menyatakan pembelajaran sejarah menyenangkan;
3. 69% peserta didik menyatakan pelajaran sejarah mudah di mengerti;
4. 89% peserta didik menyatakan materi-materi pada mata pelajaran sejarah menarik;
5. 81% peserta didik menyatakan termotivasi untuk belajar sejarah;
6. 81% peserta didik menyatakan pembelajaran sejarah mendorong mereka untuk belajar mandiri;
7. 75% peserta didik menyatakan belajar sejarah menggunakan media lebih menarik dan meningkatkan pemahaman mereka.

b. Gaya Belajar Peserta Didik

No.	Peserta Didik	Jawaban Peserta Didik										Kesimpulan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Adelia Melani Putri	A	C	A	B	B	B	C	B	C	A	Visual
2	Adinda Puspitasari	C	C	B	B	A	B	A	C	A	C	Kinestetik
3	Ahmad Fikri Maulana	A	B	A	B	A	C	A	B	B	C	Auditori
4	Aldi Purnomo	A	B	C	A	B	B	A	A	B	C	Auditori
5	Amanda Puspita Sari	A	C	A	B	B	B	A	B	C	C	Visual
6	Ananda Maulana Esa Nuryandri	A	B	A	A	B	C	A	C	C	C	Kinestetik
7	Bagas Ibrahim Salim	A	C	C	A	B	B	B	C	B	A	Visual
8	Guruh Mai Sasmita	A	C	C	A	A	A	A	B	B	A	Auditori
9	Fitri Amalia	C	A	A	B	A	C	A	B	A	C	Auditori
10	Intan Fitriatul Hasanah	A	A	A	B	A	B	A	C	A	C	Auditori
11	Intan Mustikawati Putri	A	A	A	B	A	C	B	B	A	C	Auditori
12	Lutvia Ragilta Irianti	A	C	A	A	A	B	A	B	C	C	Auditori
13	M. Rio Marcelino	A	B	C	C	A	B	B	B	A	C	Visual
14	Desy Ratna Sari	A	B	A	A	B	C	A	B	C	C	Auditori
15	Moch. Agung Dikri Ismail	A	C	A	A	B	B	C	C	A	B	Auditori
16	Moch. Fatahillah	A	C	A	B	B	C	C	B	A	C	Kinestetik
17	Moh. Rozikin	A	B	C	B	B	B	A	C	A	C	Visual

No.	Peserta Didik	Jawaban Peserta Didik										Kesimpulan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
18	Mohammad Andreansyah	A	B	A	B	A	C	A	B	A	C	Auditori
19	Mohammad Ifan Efendi	A	B	C	A	B	B	A	B	B	B	Visual
20	Muhammad Angga	A	B	A	B	B	B	A	C	A	C	Visual
22	Nadia Ayu Lestari	A	A	A	C	B	B	A	B	A	A	Auditori
23	Novia	A	A	A	B	A	A	A	B	A	B	Auditori
24	Nur Azizah	A	A	A	A	B	B	A	B	A	C	Auditori
25	Nuriyah Aprillia Atmika	C	B	A	A	B	B	A	B	A	C	Visual
26	Putri Meli Wulandari	A	B	A	A	A	B	A	B	A	C	Auditori
27	Putri Roudhotul Zahro	C	A	A	B	A	C	A	B	A	A	Auditori
28	Robby Sofyan Iskandar	A	B	A	A	A	A	A	C	B	C	Auditori
29	Sabthan Nashih	A	B	A	B	B	C	A	B	B	B	Visual
30	Sigiet Rizky Fidiyanto	A	B	C	B	B	A	A	B	A	C	Visual
31	Sugihartono	A	B	B	A	A	B	A	B	A	C	Auditori
32	Shofiyah Diah Kharisma	A	A	A	A	A	B	A	B	A	A	Auditori
33	Tiwi Ayu Agustin	C	B	A	A	A	B	A	B	A	C	Auditori
34	Vicka Angraini Putri	A	B	A	A	B	A	A	C	B	A	Auditori
35	Wahyu Ning Sari	B	C	A	B	B	A	A	B	A	B	Visual
36	Wulandari Puspitasari	A	A	A	A	B	B	A	B	A	C	Auditori

No.	Peserta Didik	Jawaban Peserta Didik										Kesimpulan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
JUMLAH		Auditori = 21			Visual = 11			Kinestetik = 3				
PERSENTASE		60%			31%			9%				

Kesimpulan:

1. 60% peserta didik mempunyai gaya belajar auditori
2. 31% peserta didik mempunyai gaya belajar visual
3. 9% peserta didik mempunyai gaya belajar kinestetik

D.5 Penyajian Angket Daya Tarik dan Gaya Belajar Peserta Didik (Kelas X IPS 2 SMA Negeri 1 Kencong)

Angket yang diberikan merupakan angket daya tarik peserta didik yang terdiri dari beberapa indikator. Berikut ini pemaparan hasil identifikasi daya tarik peserta didik.

a. Hasil Daya Tarik Peserta didik terhadap mata pelajaran Sejarah Indonesia

No.	Peserta Didik	Indikator Daya Tarik						
		1	2	3	4	5	6	7
1	Aisyah Nur Izzati	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
2	Ananda Rizky Amalia	Y	Y	Y	Y	Y	T	T
3	Asti Windari Nurwita	Y	Y	T	Y	Y	T	T
4	Badril Rico Siswanto H.	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
5	Bally Brilian Putra	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
6	Berlian Apriliya	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y
7	Dea Nurhadi Maylani	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T
8	Dela Aprilia Dwi Ariesta	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
9	Derril Sevia Ketrin Nadyani	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
10	Dian Hesti Ananta	Y	Y	Y	Y	T	Y	T
11	Dimas Andriyanto	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
12	Eka Puji Rahayu Ningseh	Y	Y	T	Y	Y	Y	T

No.	Peserta Didik	Indikator Daya Tarik						
		1	2	3	4	5	6	7
13	Eko Adi Sasmito	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y
14	Ella Aprilia	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
15	Kristian Syakh Abu Bakar	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
16	Lois Lenorman	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
17	Lucky Yanto Firmansyah	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
18	M. Annur Fuad Fadholi	T	Y	Y	Y	T	Y	Y
19	Miranda Wijayanti	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y
20	Mitha Anjelia Putri	Y	Y	Y	Y	T	T	T
21	Mohammad Khoirur Rizal F.	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y
22	Nabilah Fatin Damayanti	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T
23	Nadya Angelia Febriyanti	Y	Y	T	Y	Y	Y	T
24	Nailatur Rohmah	Y	T	Y	T	Y	Y	Y
25	Nakumi Zahro Sukarno Putri	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y
26	Niati Sari	Y	Y	Y	Y	Y	T	T
27	Nofi Wulandari	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
28	Ratu Nabila Azahro	Y	Y	T	Y	Y	T	Y
29	Ronald Santana	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
30	Syarif Hidayatulloh	Y	Y	T	Y	Y	T	Y

No.	Peserta Didik	Indikator Daya Tarik						
		1	2	3	4	5	6	7
31	Tahta Mutiara Kunanti	Y	Y	T	Y	T	T	T
32	Wahyu Lestari	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
33	Wanudyahayu Hera P. W.	Y	Y	Y	Y	T	T	Y
34	Yunita Diah Andini	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T
35	Zahwatus Sholehah	Y	Y	T	Y	Y	Y	T
JUMLAH		34	32	25	34	30	27	23
PERSENTASE		97%	91%	71%	97%	86%	77%	66%
JUMLAH TOTAL					205			
PERSENTASE TOTAL					83,57%			

Kesimpulan

1. 94% peserta didik tertarik mengikuti pembelajaran sejarah;
2. 89% peserta didik menyatakan pembelajaran sejarah menyenangkan;
3. 69% peserta didik menyatakan pelajaran sejarah mudah di mengerti;
4. 94% peserta didik menyatakan materi-materi pada mata pelajaran sejarah menarik;
5. 83% peserta didik menyatakan termotivasi untuk belajar sejarah;
6. 75% peserta didik menyatakan pembelajaran sejarah mendorong mereka untuk belajar mandiri;
7. 64% peserta didik menyatakan pembelajaran sejarah menggunakan media lebih menarik dan meningkatkan pemahaman mereka.

b. Gaya Belajar Peserta Didik

No.	Peserta Didik	Jawaban Peserta Didik										Kesimpulan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Aisyah Nur Izzati	A	A	A	A	A	B	A	C	C	B	Auditori
2	Ananda Rizky Amalia	C	A	B	A	A	C	A	B	A	B	Auditori
3	Asti Windari Nurwita	A	A	A	A	A	B	A	B	A	C	Auditori
4	Badril Rico Siswanto H.	A	B	C	A	B	B	A	C	C	C	Kinestetik
5	Bally Brilian Putra	C	B	A	A	A	A	A	C	B	A	Auditori
6	Berlian Apriliya	A	B	A	A	A	B	C	B	A	C	Auditori
7	Dea Nurhadi Maylani	A	C	B	B	A	C	B	B	A	C	Visual
8	Dela Aprilia Dwi Ariesta	A	B	B	B	A	A	A	C	B	C	Visual
9	Derril Sevia Ketrin Nadyani	B	B	A	B	A	B	A	A	B	B	Visual
10	Dian Hesti Ananta	A	A	A	A	A	A	B	B	C	C	Auditori
11	Dimas Andriyanto	A	B	C	A	B	C	A	A	A	C	Auditori
12	Eka Puji Rahayu Ningseh	A	B	A	A	A	C	A	C	C	C	Auditori
13	Eko Adi Sasmito	A	B	B	A	A	A	B	B	B	C	Visual
14	Ella Aprilia	B	C	A	A	B	C	C	C	A	C	Kinestetik
15	Kristian Syakh Abu Bakar	A	B	C	A	A	A	A	C	C	B	Auditori
16	Lois Lenorman	A	B	C	A	A	A	A	B	C	B	Auditori

No.	Peserta Didik	Jawaban Peserta Didik										Kesimpulan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
17	Lucky Yanto Firmansyah	A	B	A	A	B	B	C	C	A	C	Auditori
18	M. Annur Fuad Fadholi	A	A	A	B	A	C	A	A	C	C	Auditori
19	Miranda Wijayanti	B	A	A	A	B	A	A	B	A	A	Auditori
20	Mitha Anjelia Putri	A	A	A	A	B	B	A	B	C	C	Auditori
21	Mohammad Khoirur Rizal F.	A	C	C	B	-	B	A	A	C	C	Kinestetik
22	Nabilah Fatin Damayanti	A	C	B	B	B	C	A	C	C	B	Visual
23	Nadya Angelia Febriyanti	A	B	A	A	A	C	A	C	C	C	Auditori
24	Nailatur Rohmah	A	B	A	B	A	B	A	B	C	A	Auditori
25	Nakumi Zahro Sukarno Putri	A	B	B	B	B	A	B	C	C	C	Visual
26	Niati Sari	C	A	B	A	A	C	A	B	A	B	Auditori
27	Nofi Wulandari	A	A	A	A	A	B	A	B	A	C	Auditori
28	Ratu Nabila Azahro	A	B	C	A	A	B	A	B	C	A	Visual
29	Ronald Santana	A	B	-	B	A	B	A	B	B	C	Visual
30	Syarif Hidayatulloh	A	A	C	B	A	A	A	C	C	A	Auditori
31	Tahta Mutiara Kunanti	A	B	B	B	A	B	A	C	A	C	Visual
32	Wahyu Lestari	A	A	C	A	A	-	A	B	A	C	Auditori
33	Wanudyahayu Hera P. W.	B	A	A	C	A	C	A	C	C	C	Kinestetik
34	Yunita Diah Andini	C	C	B	C	A	B	A	B	A	A	Auditori

No.	Peserta Didik	Jawaban Peserta Didik										Kesimpulan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
35	Zahwatus Sholehah	A	A	A	C	B	B	A	B	C	B	Auditori
JUMLAH		Auditori = 22			Visual = 9			Kinestetik = 4				
PERSENTASE		63%			26%			11%				

Simpulan

1. 63% peserta didik mempunyai gaya belajar auditorial
2. 26% peserta didik mempunyai gaya belajar visual
3. 11% peserta didik mempunyai gaya belajar kinestetik

D.6 Penyajian Angket Daya Tarik dan Gaya Belajar Peserta Didik (Kelas X MIA 1 SMA Negeri Umbulsari)

Angket yang diberikan merupakan angket daya tarik peserta didik yang terdiri dari beberapa indikator. Berikut ini pemaparan hasil identifikasi daya tarik peserta didik.

a. Hasil Daya Tarik Peserta didik terhadap mata pelajaran Sejarah Indonesia

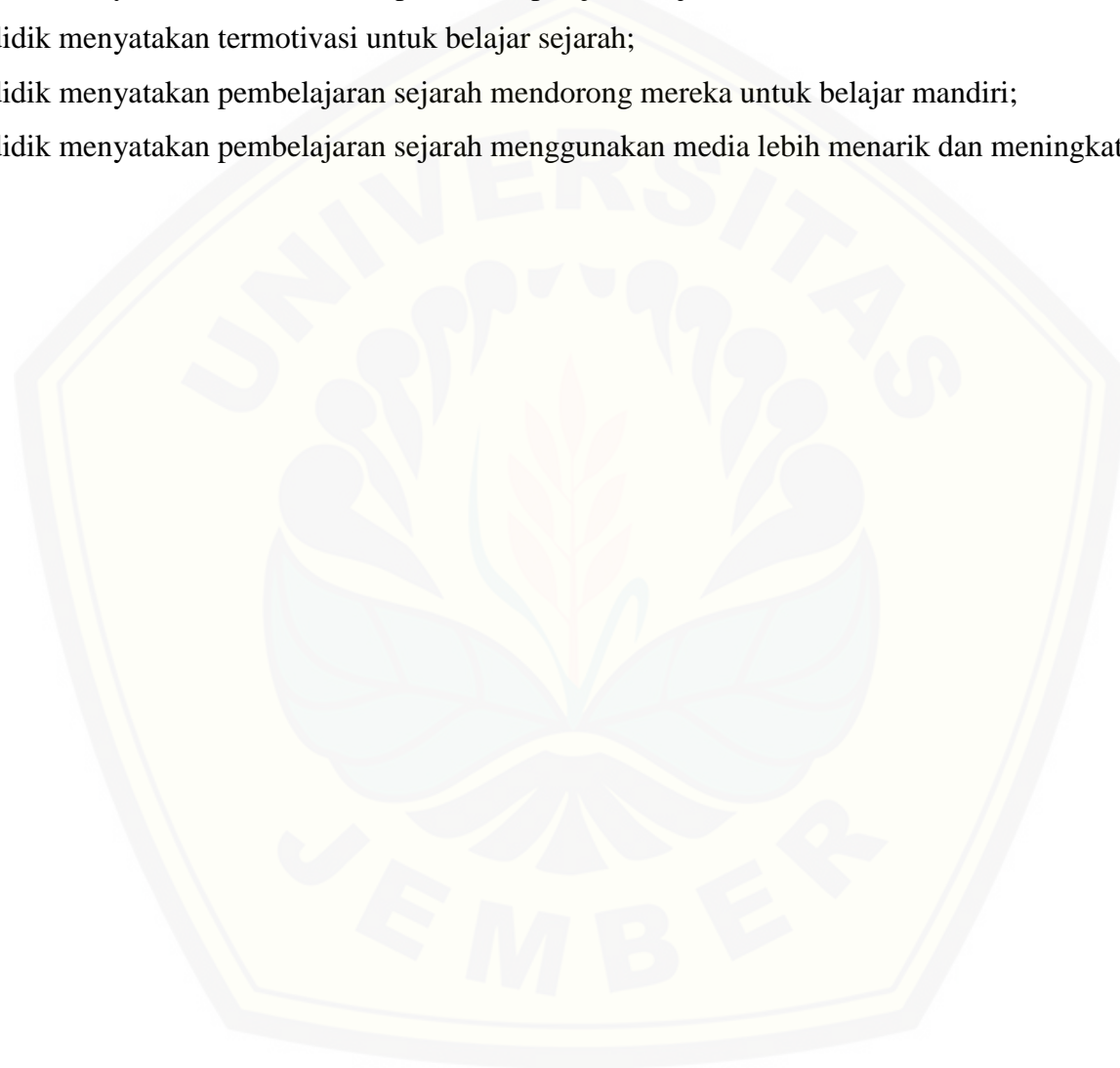
No.	Peserta Didik	Indikator Daya Tarik						
		1	2	3	4	5	6	7
1.	Achmad Bayu Hadi Saputra	T	Y	T	T	T	T	T
2.	Agung Pambudi	Y	T	T	T	Y	Y	T
3.	Ahmad Rofiyasikin	T	T	T	T	T	T	T
4.	Angger Putra Pradana	Y	Y	T	Y	Y	Y	T
5.	Atim Saadatun Anajia	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
6.	Ayu Chintya Mukti	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
7.	Azizatul Ilmia	Y	T	Y	Y	Y	T	Y
8.	Bastian Ari Dwi	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
9.	Clarisa Salsa Afrilia	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y
10.	Ela Kusnul Qomariah	Y	Y	T	T	T	T	Y
11.	Fina Feby Angelia	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T
12.	Fina Mahirotul Aisyiyah	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T
13.	Gilang Robby Gonzales	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y
14.	Heni Hermanto	Y	Y	T	Y	-	T	Y

No.	Peserta Didik	Indikator Daya Tarik						
		1	2	3	4	5	6	7
15.	Juni Ismawati	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
16.	M. Reza Taufik Setiawan	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
17.	Maharani Juwita Putri	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
18.	Mei Sintia	Y	Y	T	T	T	T	Y
19.	Muhammad Bagus Saputra	Y	T	T	T	Y	Y	T
20.	Nisa Brigiteresa	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
21.	Rery Amelia Updiana	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
22.	Riska Evi Anjani	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
23.	Satria Mahendra Putra Fakuroji	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y
24.	Tegar Ramadhan	T	T	Y	T	Y	Y	Y
25.	Vina Arifatul Ilmi	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y
JUMLAH		22	20	14	18	19	19	18
PERSENTASE		88%	80%	56%	72%	76%	76%	72%
JUMLAH TOTAL					130			
PERSENTASE TOTAL					74,28%			

Kesimpulan:

1. 88% peserta didik tertarik mengikuti pembelajaran sejarah;
2. 80% peserta didik menyatakan pembelajaran sejarah menyenangkan;
3. 56% peserta didik menyatakan pelajaran sejarah mudah di mengerti;

4. 72% peserta didik menyatakan materi-materi pada mata pelajaran sejarah menarik;
5. 76% peserta didik menyatakan termotivasi untuk belajar sejarah;
6. 76% peserta didik menyatakan pembelajaran sejarah mendorong mereka untuk belajar mandiri;
7. 72% peserta didik menyatakan pembelajaran sejarah menggunakan media lebih menarik dan meningkatkan pemahaman mereka.



b. Gaya Belajar Peserta Didik

No.	Peserta Didik	Indikator Daya Tarik										Kesimpulan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Achmad Bayu Hadi Saputra	A	A	A	B	B	C	A	B	B	C	Auditori
2	Agung Pambudi	A	A	C	B	B	B	C	C	B	C	Visual
6	Angger Putra Pradana	A	B	A	B	A	C	A	B	C	C	Auditori
8	Atim Saadatun Anajia	A	C	A	B	B	B	A	B	C	A	Visual
9	Ayu Chintya Mukti	A	A	A	B	B	B	A	B	A	A	Auditori
10	Azizatul Ilmia	A	A	A	B	B	A	A	B	A	A	Auditori
11	Bastian Ari Dwi	A	B	A	B	A	A	A	C	B	A	Auditori
12	Clarisa Salsa Afrilia	A	B	A	A	A	B	A	B	A	C	Auditori
16	Ela Kusnul Qomariah	A	B	A	B	A	C	A	B	A	C	Visual
17	Fina Feby Angelia	A	B	A	B	A	C	A	B	A	C	Auditori
18	Fina Mahirotul Aisyiyah	A	A	A	B	B	C	A	B	B	C	Visual
19	Gilang Robby Gonzales	A	A	A	A	B	B	C	B	B	C	Auditori
20	Heni Hermanto	A	A	A	A	A	C	A	B	C	C	Auditori
21	Juni Ismawati	A	B	B	B	B	B	A	B	A	C	Visual
22	M. Reza Taufik Setiawan	A	B	C	B	B	C	B	C	C	C	Kinestetik
24	Mei Sintia	A	B	A	B	A	C	A	B	A	C	Visual
28	Muhammad Bagus Saputra	A	A	C	B	B	B	C	A	C	B	Visual

No.	Peserta Didik	Indikator Daya Tarik										Kesimpulan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
30	Nisa Brigiteresa	A	B	A	B	A	B	A	A	A	B	Auditori
32	Rery Amelia Updiana	A	A	A	C	A	B	C	C	A	B	Auditori
33	Riska Evi Anjani	A	B	B	A	B	C	A	B	C	C	Visual
34	Satria Mahendra Putra Fakuroji	A	B	A	B	A	A	C	B	B	B	Visual
35	Tegar Ramadhan	A	A	C	B	C	A	B	B	A	C	Auditori
JUMLAH		Auditori 12			Visual 9			Kinestetik 1				
PERSENTASE		55%			41%			4%				

Kesimpulan

1. 55% peserta didik mempunyai gaya belajar auditori
2. 41% peserta didik mempunyai gaya belajar visual
3. 4% peserta didik mempunyai gaya belajar kinestetik

Lampiran E Instrumen Validasi Ahli

E1. Angket Validasi Ahli Isi Bidang Studi

Angket Validasi Ahli Materi/isi

A. Petunjuk

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda lingkaran pada skor yang tercapenuhi
2. Jika perlu adanya revisi, mohon memberikan komentar pada halaman kritik dan saran pada angket validasi yang tersedia

B. Penilaian

Aspek	Deskripsi	Skor				
Bahan ajar	1. Materi yang dibuat menjadi peta konsep sebagai bahan ajar pada media sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	1	2	3	(4)	5
	2. Bahasa yang digunakan pada materi sudah jelas dan mudah untuk dipahami	1	2	3	(4)	5
	3. Materi yang disajikan sudah jelas mendukung pemahaman siswa	1	2	3	(4)	5
	4. Materi Indonesia zaman hindu Budha yang disematkan sudah disajikan dengan sistematis dan jelas	1	2	3	(4)	5
Ilustrasi video pembelajaran	5. Video pembelajaran yang ditautkan dalam media sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	1	2	3	(4)	5
	6. Penyajian video pembelajaran mudah dimengerti	1	2	(3)	4	5
	7. Video pembelajaran yang ditautkan sudah sesuai dengan kemampuan peserta didik	1	2	3	(4)	5
Soal	8. Latihan soal dan tugas yang ditautkan dalam media sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	1	2	3	(4)	5
	9. Kalimat yang digunakan sudah sesuai dengan tingkat bahasa yang dimiliki peserta didik	1	2	3	(4)	5

Jumlah Skor

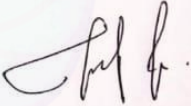
(sumber: adaptasi Maimunah, 2016:83)

Keterangan:

1. Sangat Kurang Baik
2. Kurang Baik
3. Cukup Baik
4. Baik
5. Sangat Baik

Saran Perbaikan:

.....
Kata dasarnya model sudah
baik dan layak.
.....
.....
.....
.....
.....

Jember, 13 Januari 2019
Validator Ahli Materi

Suharto, S.S., M.A.
NIP. 197009212002121004

E2. Angket Validasi Ahli Media Draft I

Angket Validasi Ahli Media

A. Petunjuk

- Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda lingkaran pada skor yang tercapenuhi
- Jika perlu adanya revisi, mohon memberikan komentar pada halaman kritik dan saran pada angket validasi yang tersedia

B. Penilaian

No.	Indikator	Skor
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak		
1	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran.	1 2 3 (4) 5
2	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah	1 2 (3) 4 5
3	Reusabilitas (media dapat digunakan kembali/digunakan berulang-ulang)	1 2 3 (4) 5
4	Mantable (media dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)	1 2 3 (4) 5
Aspek Tampilan Visual		
5	Kesesuaian pemilihan warna tampilan	1 2 3 (4) 5
6	Jenis huruf yang digunakan sesuai dan menarik	1 2 (3) 4 5
7	Ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan desain	1 2 (3) 4 5
8	Background yang digunakan sesuai dan menarik	1 2 (3) 4 5
9	Proporsi gambar sesuai dengan desain/tampilan	1 2 3 (4) 5
10	Kemenarikan desain	1 2 3 (4) 5
Jumlah		

Keterangan:

- Sangat Kurang Baik
- Kurang Baik
- Cukup Baik
- Baik
- Sangat Baik

Saran Perbaikan:

- pemilihan color (background & font)
- shape.
- grouping.
- lean.

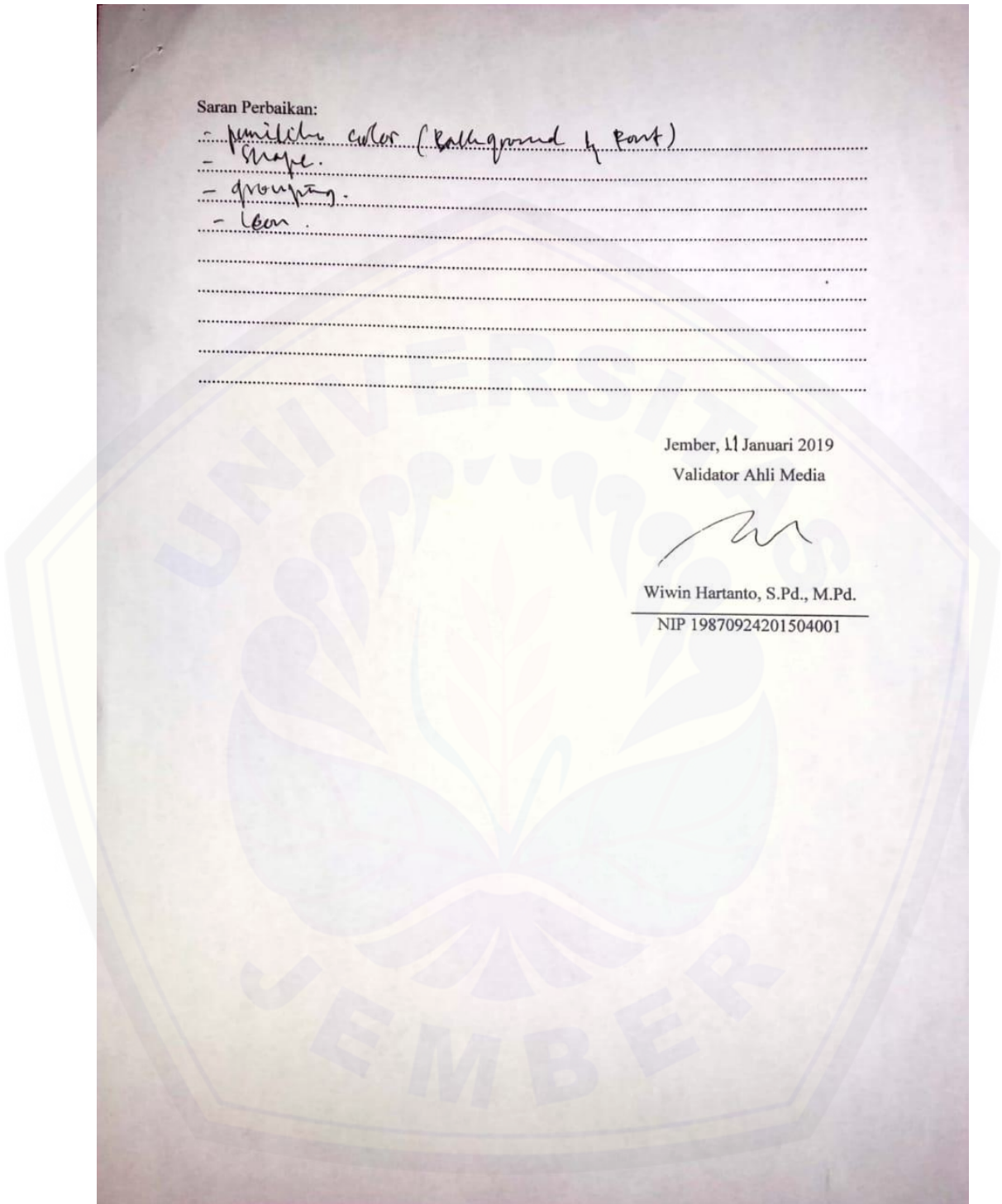
Jember, 11 Januari 2019

Validator Ahli Media



Wiwin Hartanto, S.Pd., M.Pd.

NIP 19870924201504001



E3. Angket Validasi Ahli Media Draft II

Angket Validasi Ahli Media

A. Petunjuk

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda lingkaran pada skor yang tercapenuhi
2. Jika perlu adanya revisi, mohon memberikan komentar pada halaman kritik dan saran pada angket validasi yang tersedia

B. Penilaian

No.	Indikator	Skor
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak		
1	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran.	1 2 3 4 (5)
2	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah	1 2 3 (4) 5
3	Reusabilitas (media dapat digunakan kembali/digunakan berulang-ulang)	1 2 3 4 (5)
4	Mantable (media dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)	1 2 3 4 (5)
Aspek Tampilan Visual		
5	Kesesuaian pemilihan warna tampilan	1 2 3 (4) 5
6	Jenis huruf yang digunakan sesuai dan menarik	1 2 3 (4) 5
7	Ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan desain	1 2 3 4 (5)
8	Background yang digunakan sesuai dan menarik	1 2 3 (4) 5
9	Proporsi gambar sesuai dengan desain/tampilan	1 2 3 4 (5)
10	Kemenarikan desain	1 2 3 4 (5)
Jumlah		

Keterangan:

1. Sangat Kurang Baik
2. Kurang Baik
3. Cukup Baik
4. Baik
5. Sangat Baik

Saran Perbaikan:

Karya untuk digital.

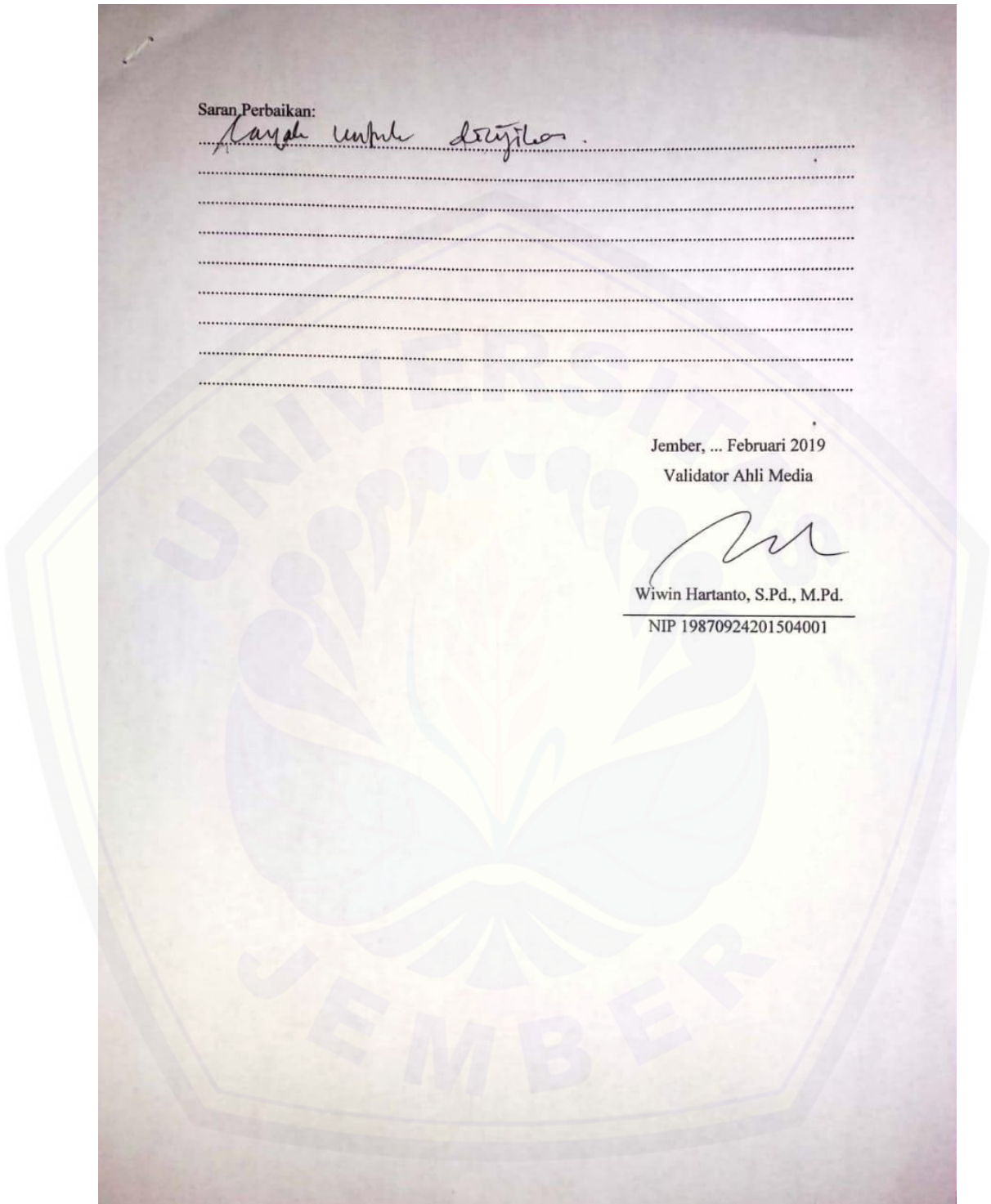
Jember, ... Februari 2019

Validator Ahli Media



Wiwin Hartanto, S.Pd., M.Pd.

NIP 19870924201504001



E4. Angket Validasi Ahli Bahasa

Angket Validasi Ahli Bahasa

A. Petunjuk

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda lingkaran pada skor yang tercapenuhi
2. Jika perlu adanya revisi, mohon memberikan komentar pada halaman kritik dan saran pada angket validasi yang tersedia

B. Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Ketepatan struktur kalimat					5
2	Keefektifan kalimat				4	5
3	Kebakuan istilah					5
4	Keterbacaan pesan					5
5	Potensi uraian materi					5
6	Ketepatan penggunaan kaidah bahasa				4	5
7	Keruntutan dan keterpaduan antar kalimat					5
8	Kemampuan memotivasi pesan atau formatif				4	5
9	Ketepatan bahasa dengan intelektual peserta didik					5
10	Ketepatan penggunaan bahasa dalam bab dan subbab.					5
Jumlah Skor						

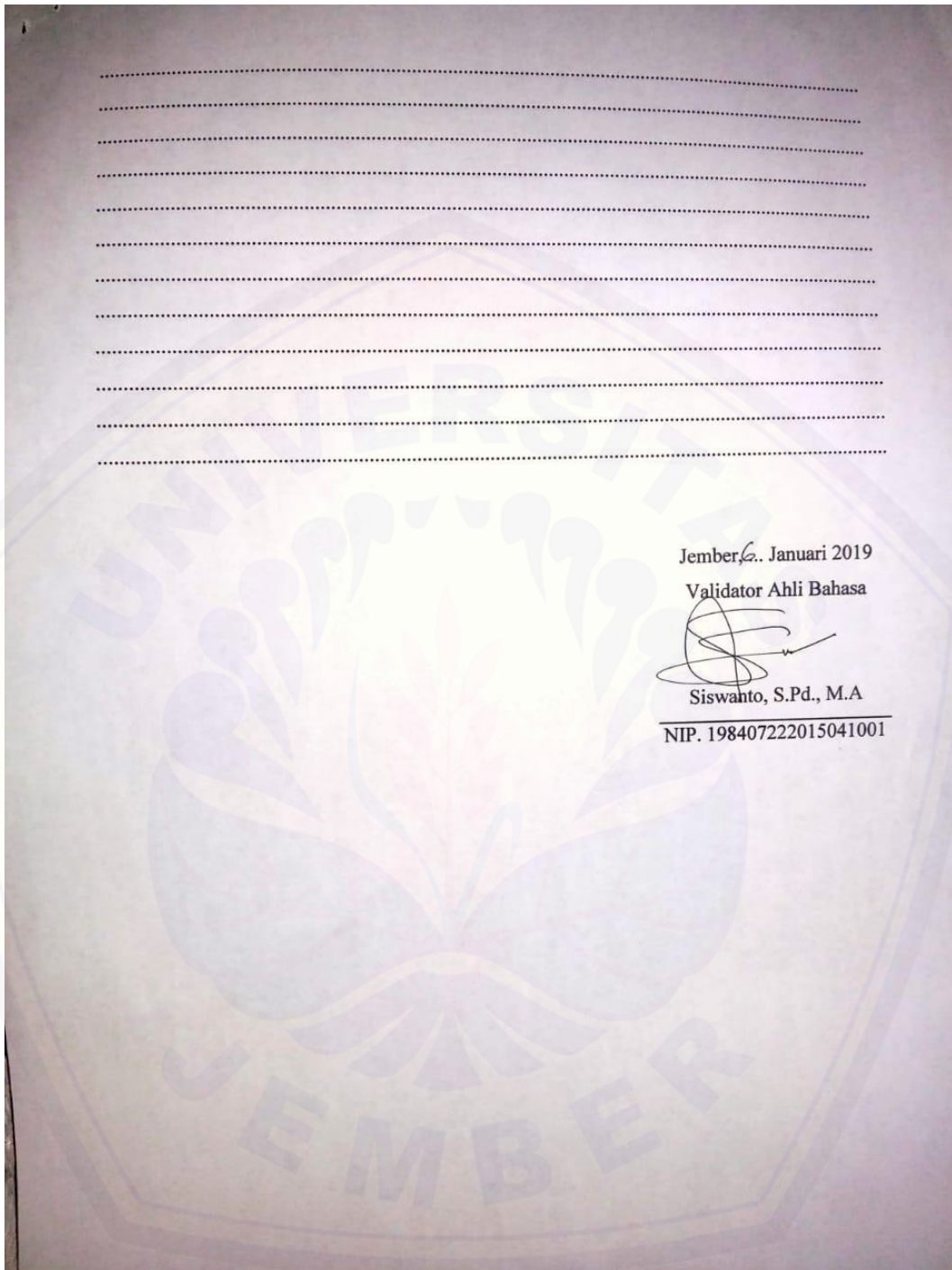
(Sumber: Adaptasi Aprianto, 2017:224)

Keterangan:

1. Sangat Kurang Baik
2. Kurang Baik
3. Cukup Baik
4. Baik
5. Sangat Baik

Saran perbaikan:

1. Jaga flow (di-)
2. Jaga tulis Daftar Pustaka.



Lampiran F. Penilaian dan Tanggapan

F.1 Angket Penilaian dan Tanggapan Pendidik

Angket Penilaian dan Tanggapan Pendidik

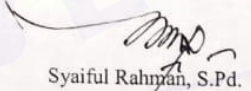
Petunjuk:

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara melingkari skor yang terpenuhi
2. Jika perlu adanya revisi, mohon memberikan revisi pada bagian saran

No.	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Ketepatan judul dengan materi yang akan dibahas					5
2.	Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran				4	
3.	Runtutan kronologi sejarah					5
4.	Kesesuaian ilustrasi video dengan materi				4	
5.	Ketepatan tata bahasa yang digunakan				4	
6.	Desain <i>layout mindmap</i>					5
7.	Pemilihan <i>font</i>				4	
8.	Pemilihan ukuran <i>font</i>				4	
9.	Kemampuan pemberian informasi penting dan baru				4	
Skor total						

(Sumber: Adaptasi Aprianto, 2017)

Jember, 28 - 2 - 2019
Guru Mata Pelajaran Sejarah


Syaiful Rahman, S.Pd.
NIP 197008072007011023

Lampiran G. Kisi-Kisi Soal Evaluasi**Kisi-kisi Soal Evaluasi**

Jenis Sekolah : SMA

Mata Pelajaran : Sejarah Wajib

Kurikulum : Kurikulum 2013

Alokasi waktu :

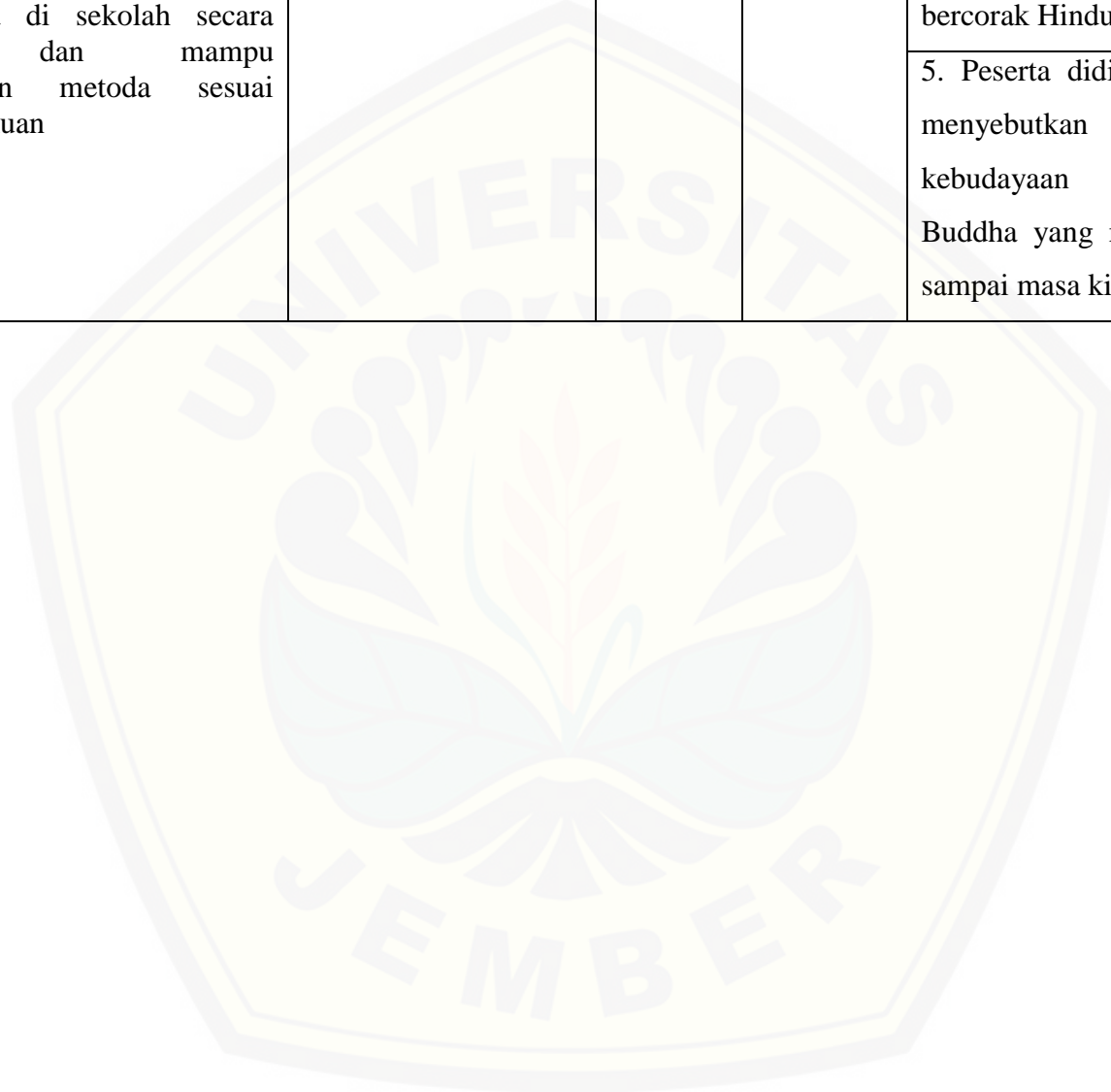
Jumlah Soal : 4 butir

Penulis : Siti Inayati

No.	Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Kelas/ smt	Materi	Indikator soal	Jenis soal	No. Soal
1.	Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya	3.5 Menganalisis berbagai teori tentang proses masuknya agama dan kebudayaan Hindu dan Budha ke Indonesia	X/Genap	Masuknya Hindu Buddha di Indonesia	1. Peserta didik dapat menjelaskan tentang teori-teori masuknya Hindu Buddha ke Indonesia	Uraian	1
2.	Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran,	3.6 menganalisis karakteristik kehidupan			2. Peserta didik dapat menunjukkan karakteristik Agama		

	damai), santun, responsive dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia	masyarakat, pemerintahan dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia			Hindu Buddha sehingga mudah diterima oleh masyarakat Indonesia		
3.	Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah	dan menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini			3. Peserta didik mampu menunjukkan akulturasi budaya antara Hindu Buddha dan Nusantara	Uraian	3
4.	Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang				4. Peserta didik dapat menganalisis munculnya kerajaan-kerajaan	Uraian	4

	<p>dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan</p>			<p>bercorak Hindu Buddha</p>		
				<p>5. Peserta didik mampu menyebutkan kebudayaan Hindu Buddha yang masih ada sampai masa kini.</p>	<p>Uraian</p>	<p>5</p>



Lampiran H. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberi salam 2. Pendidik meminta salah seorang peserta didik memimpin doa 3. Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran 4. Pendidik memberikan pretest untuk mengetahui apakah ada diantara peserta didik yang sudah mengetahui mengenai materi yang akan diajarkan 5. Pendidik melakukan pembelajaran menggunakan <i>Mindjet Mindmanager 14</i> 	15 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendidik mengemukakan konsep / permasalahan yang akan ditanggapi oleh siswa. Permasalahan sebaiknya dipilih yang mempunyai banyak alternatif jawaban. 2. Peserta didik mengidentifikasi alternatif jawaban dalam bentuk peta pikiran atau diagram. 3. Beberapa peserta didik diberi kesempatan untuk menjelaskan ide pemetaan konsep berpikirnya 4. Peserta didik diminta membuat kesimpulan dan guru memberi peta konsep yang telah disediakan sebagai pembanding 	50 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendidik dan peserta didik mengulas kembali materi yang telah didiskusikan bersama. 2. Pendidik menanyakan apakah peserta didik sudah memahami materi yang baru saja dipelajari. 3. Pendidik memberikan post test untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik atas pembelajaran yang telah dilakukan 	15 menit

Lampiran I. Nilai *Pretest* dan *Posttest* Peserta Didik dalam Uji Coba Produk**I1. Uji Coba Kelompok Kecil**

No.	Nama	Nilai	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	Ali Murtadho	48	75
2.	Laela Nur Hikmah	65	78
3.	Mario Prasetyo P. W.	48	78
4.	M. Anggun Ramadhani	38	70
5.	Moh. Diky Saputra	52	77
6.	M. Abdul Halim	48	80
7.	Rifka Dwi Oktavia	30	65
8.	Saif Ali Abdul Karim	45	73
9.	Siti Munawaroh	57	82

I2. Uji Coba Kelompok Besar

No.	Nama	Nilai	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Ahmad Dendy Hafiansyah	58	78
2	Ali Murtadho	50	78
3	Alif Faisal Huda	8	76
4	Berlian Adi Saputra	30	79
5	Cahya Dwi Kusuma W	50	80
6	Faisal Budi Utomo	46	83
7	Laela Nur Hikmah	70	80
8	Linda Suci Maharani	64	86
9	M. Ibad Jiddan A.	53	79
10	Mario Prasetyo P. W.	52	80
11	M. Anggun Ramadhani	50	80
12	M. Jamaludin Ferdiansyah	48	60
13	Moh. Diky Saputra	58	82
14	Moh Beni Aprianto	45	72
15	M. Abdul Halim	52	82
16	Nahda Ainun Sofia	51	87
17	Nasrul Fuad A.	50	85
18	Putri Aulia	47	88
19	Putri Maharani F.	50	90
20	Rahma Dwi M.	50	88
21	Rara Indra R Z	58	82
22	Rifka Dwi Oktavia	48	78
23	Risalatul Muawanah	47	76
24	Saif Ali Abdul Karim	52	80
25	Septie Putri I.	55	96
26	Siti Munawaroh	62	85
27	Sri Wahyuni	30	65
28	Uswatun Hasanah	57	81
29	Vella Aprilia	62	85

Lampiran J. Surat Izin Penelitian

 KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PERGURUAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121
Telepon: 0331- 334988, 330738 Faks: 0331-332475
Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor **8:190** /UN25.1.5/LT/2018
Lampiran :-
Hal : Permohonan Izin Penelitian

13 NOV 2018

Yth. Kepala SMA Negeri 1 Rambipuji
Jember

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini:

Nama : Siti Inayati
NIM : 140210302046
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Berkenaan dengan penyelesaian tugas akhir, mahasiswa tersebut bermaksud melaksanakan penelitian di Sekolah yang Saudara pimpin.
Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian atas perkenaan dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.


Dekan
Wakil Dekan I,
Prof. Dr. Suratno, M.Si
NIP 196706251992031003

Lampiran K. Dokumentasi



Gambar Kegiatan Uji Coba Kelompok Kecil



Gambar Kegiatan Uji coba kelompok besar

Lampiran J. Surat Keterangan Selesai Penelitian

 PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI
RAMBIPUJI
Jl. Durian 30 Pecoro, Rambipuji Telp. 0331-711173 - Email: smara30jbr@gmail.com
JEMBER Kode Pos 68152

Nomor : 422/234/101.6.5.16/2019
Hal : Penelitian
Kepala
Yth : Dekan
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Jember

Di
Tempat.

Berdasarkan surat Dekan No. 8190/UN25.1.5/LT/2018 tentang penelitian, atas :

Nama : SITI INAYATI
Nim : 140210302046
Jenjang : S1
Program studi : Pendidikan Sejarah

Yang bersangkutan benar – benar telah melaksanakan Penelitian semester genap pada 21 Februari – 06 Maret 2019, dengan judul :

"Pengembangan Media Pembelajaran menggunakan Aplikasi Mindjet Mindmanager 9 pada mata pelajaran sejarah SMA kelas X menggunakan Model 4D di SMAN Rambipuji".

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya

