

## Pengembangan Media Pembelajaran *Mind Mapping* untuk Mata Pelajaran Perdagangan antar Negara pada SMP Kelas VIII

Rainhard Raimon Billa<sup>1</sup>, Miftah Rakhmadian<sup>2</sup>, Titik Purwati<sup>3</sup>

Pendidikan Ekonomi, IKIP Budi Utomo  
e-mail: [rramonnn481@gmail.com](mailto:rramonnn481@gmail.com)

### **Abstract**

*Social Studies is one of the subjects given at the junior high school level which has material characteristics that are abstract in nature such as trade between countries which have these concepts which are quite difficult for students to understand. The Mind Mapping learning model can be developed into a learning medium as an intermediary for teachers and students in teaching and learning activities. The purpose of this research is to develop Mind Mapping learning media for the subject of trade between countries in grade VIII junior high school. The method used in developing the product is to use the Research and Development method. This research has gone through several stages in developing one media; namely the define stage, the design stage, the development stage which finally succeeded in developing a Mind Mapping learning media for the subject of trade between countries with a validity level of 72.5% or feasible to use.*

**Keywords:** *Learning media, mind mapping, trade between countries*

### **Abstrak**

IPS adalah Salah satu mata pelajaran yang diberikan pada jenjang SMP yang memiliki karakteristik materi yang bersifat abstrak seperti perdagangan antar negara yang memiliki konsep-konsep tersebut cukup sulit dipahami siswa. Model pembelajaran *Mind Mapping* dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran sebagai perantara bagi guru dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran *Mind Mapping* untuk mata pelajaran perdagangan antar negara pada SMP kelas VIII. Metode yang digunakan dalam mengembangkan produk adalah dengan menggunakan metode *Research and Development*. Penelitian ini telah melalui beberapa tahapan dalam mengembangkan satu media; yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) yang akhirnya berhasil mengembangkan satu media pembelajaran *Mind Mapping* untuk mata pelajaran perdagangan antar negara dengan tingkat kevalidan sebesar 72,5% atau layak untuk digunakan.

**Kata kunci :** Media pembelajaran, *mind mapping*, perdagangan antar negara

## A. PENDAHULUAN

Seorang guru memiliki peranan yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar. Kehadiran guru dalam proses pembelajaran masih tetap memegang peranan penting. Oleh karena itu guru perlu memiliki keterampilan dalam memilih model yang tepat ketika menyampaikan suatu materi kepada siswa agar pembelajaran menjadi lebih menarik, siswa tidak mengalami kebosanan dan dapat menerima materi tersebut dengan mudah, tentu hal tersebut akan menunjang hasil belajarnya. Sehingga peningkatan kualitas pendidikan dilaksanakan diantaranya dalam bentuk pengembangan metode penyampaian materi pembelajaran, pengembangan kurikulum, serta pengembangan berbagai jenis sumber pembelajaran. Salah satu bagian integral dari upaya pembaharuan berupa inovasi sumber pembelajaran. Sumber pembelajaran dijadikan bagian penting karena sumber pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran (Regita, Bambang, dan Indra, 2018:54).

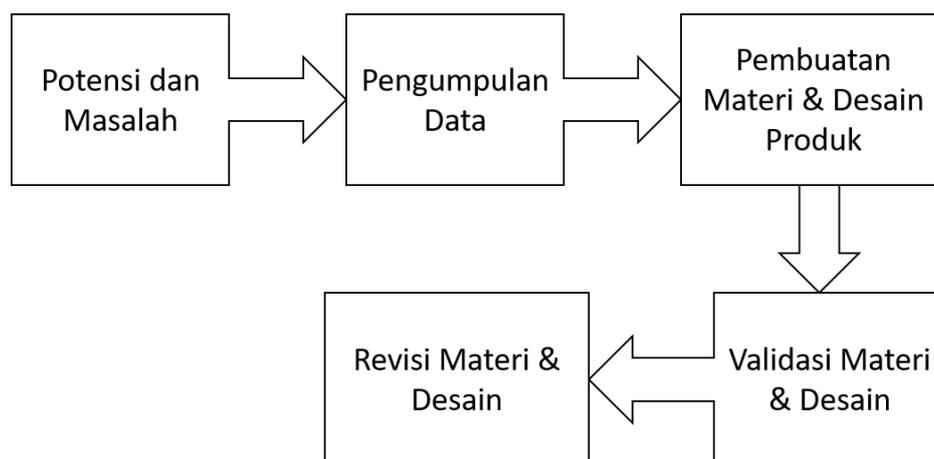
Salah satu mata pelajaran yang diberikan pada jenjang SMP adalah mata pelajaran IPS. IPS memiliki materi yang karakteristiknya bersifat abstrak seperti perdagangan antar negara yang memiliki konsep-konsep tersebut cukup sulit dipahami siswa. Kesulitan-kesulitan tersebut memungkinkan terjadinya miskonsepsi pada siswa, sehingga perolehan nilai yang diperoleh oleh siswa kurang mencapai KKM. Salah satu cara yang efektif peneliti mengembangkan media interaktif yang dikembangkan sesuai kemampuan siswa. Dengan adanya media pembelajaran tersebut dapat membantu pendidik untuk memfasilitasi proses belajar peserta didik. Dimana pembelajaran menggunakan media memiliki beberapa manfaat yaitu, membangkitkan motivasi, minat, dan meningkatkan pemahaman, serta menyajikan data dengan menarik dan terpercaya serta memudahkan penafsiran data dan mendapatkan informasi. Selama ini IPS menjadi mata pelajaran yang sulit dipahami.

*Mind Map* pertama kali dikembangkan oleh Buzan (2008). *Mind Map* merupakan teknik membuat catatan atau mencatat yang terstruktur dan mudah dipahami dan diingat tanpa harus membuang waktu untuk menggunakan warna, garis, lambang, gambar dan kata-kata berdasarkan seperangkat peraturan yang sederhana yang akrab bagi otak. Model pembelajaran *mind mapping* dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran sebagai perantara bagi guru dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar (Reza dkk, 2021). Menurut Rusman (2012:161) pemanfaatan media harus terencana dan sistematis sesuai dengan tujuan pembelajaran, kehadiran media sangat membantu siswa untuk memahami suatu konsep tertentu yang sulit dijelaskan dengan bahasa verbal. Penggunaan media

pendidikan dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam proses belajar mengajar yang pada gilirannya dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Dari latar belakang di atas peneliti merasa perlu untuk mengembangkan media pembelajaran *mind mapping* untuk mata pelajaran perdagangan antar negara pada SMP kelas VIII.

## B. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Menurut Sugiyono (2012) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektivan produk tersebut. Menurut Endang (2012: 145) mengatakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Sedangkan menurut Nana (2009: 164) berpendapat bahwa penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk menciptakan suatu produk baru atau menyempurnakan suatu produk yang telah ada sebelumnya, yang dapat dipertanggungjawabkan. Model pengembangan 4-D terdiri atas empat tahap utama, yaitu: *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran). Pada penelitian ini produk dikembangkan sampai pada tahapan *develop* dimana produk dinilai oleh ahli tentang kevalidan media yang telah dibuat. Berikut adalah tahapan pembuatan produk media *Mind Mapping* untuk matapelajaran perdagangan antar negara.



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Produk

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Tahap pendefinisian (*define*)

Tujuan tahap ini adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran diawali dengan analisis tujuan dari batasan materi yang dikembangkan perangkatnya. Hasil analisis awal yang dilakukan Media belajar yang dibutuhkan oleh guru IPS Kelas VIII SMP Kristen Kodi Waikadada memiliki kriteria sebagai berikut:

- a. Media belajar harus relevan dengan kurikulum 2013 yang digunakan oleh sekolah. Materi dalam sumber belajar harus sesuai dengan Kompetensi Dasar sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai.
- b. Media belajar dibutuhkan yang membahas satu materi dengan detail sehingga siswa mendapatkan referensi materi yang lebih kaya.
- c. Guru membutuhkan Media belajar yang disajikan tidak secara monoton, tetapi menggunakan pendekatan pembelajaran. Sehingga siswa tidak merasa bosan dalam mempelajari materi.

Berdasarkan analisis kebutuhan siswa, siswa membutuhkan adanya media ajar interaktif yang mampu mendorong siswa untuk aktif dan mandiri dalam proses pembelajaran. Siswa harus terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan sehingga dapat menemukan sendiri konsep materi yang dipelajarinya. Oleh karena itu dipilih pendekatan yang dapat menciptakan siswa aktif dan mandiri melalui proses belajar inovatif. Salah satu sumber belajar yang dapat digunakan adalah dengan menggunakan media ajar interaktif sebagai pelengkap sumber belajar. Dengan adanya alasan tersebut, disusunlah *mind mapping* sebagai media ajar interaktif pada materi perdagangan antar negara Kelas VIII SMP Kristen Kodi Waikadada yang memenuhi kriteria kevalidan.

Berdasarkan kebutuhan guru akan bahan ajar alternatif, Guru membutuhkan sumber belajar yang memuat setiap Kompetensi Dasar yang termuat dalam kurikulum 2013 dengan rinci dan jelas sehingga siswa mendapatkan kecukupan materi. Berdasarkan permasalahan ini maka dalam penelitian ini dikembangkan media *mind mapping* yang mengambil satu pokok materi yaitu perdagangan internasional untuk dikembangkan.

### 2. Tahap Perancangan (*Design*)

Setelah dilakukannya analisis kebutuhan-kebutuhan pada tahap pendefinisian (*define*), proses selanjutnya peneliti melakukan proses desain tidak hanya desain bagaimana bentuk dari media yang akan dikembangkan melainkan juga merumuskan materi-materi yang akan dimuat dalam media

pembelajaran *mind mapping*. Berikut adalah konsep materi yang akan dibahas dalam media *mind mapping*.



Gambar 2. Konsep Materi Perdagangan Antar Negara

### 3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Pada tahapan ini produk mulai dikembangkan sesuai dengan analisis kebutuhan dan desain yang telah dibuat. Produk yang telah dikembangkan setelah itu dinilai oleh ahli materi sebagai penilai kevalidan materi yang dibahas, dan juga ahli media untuk menilai desain secara keseluruhan tentang media yang telah dibuat. Berikut adalah hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media:

Tabel 1. Penilaian Ahli Materi

No	Item	Skor	Kriteria
<b>1</b>	<b>Aspek Intruksi</b>		
	Materi yang disajikan pada media sesuai dengan judul media	4	Sangat Baik
	materi yang disajikan pada media disajikan secara runtut	3	Baik
	materi yang disajikan pada media dapat dipahami dengan mudah oleh pembaca	2	Cukup Baik
	materi yang disajikan dapat dikaitkan dengan konteks tugas dan lingkungan siswa	3	Baik
<b>2</b>	<b>Aspek Isi</b>		
	Materi yang disajikan pada media sesuai dengan mata pelajaran yang dipelajari di kelas VIII	4	Sangat Baik
<b>3</b>	<b>Aspek Berdiri Sendiri</b>		
	materi dalam media dapat dipelajari tanpa bantuan media lain	3	Baik
<b>4</b>	<b>Aspek Adaptasi</b>		
	Materi dalam media mengikuti perkembangan ilmu	3	Baik

	pengetahuan dan teknologi		
<b>5</b>	<b>Aspek Kemudahan Pemakaian</b>		
	materi dalam media dapat dipelajari dimana saja dan kapan saja	3	Baik
	<b>Total</b>	31	
	<b>Skor Total</b>	40	
	<b>Nilai Validasi</b>	77,5%	LAYAK

**Tabel 2. Penilaian Ahli Media**

No	Item	Skor	Kriteria
<b>1</b>	<b>Aspek Desain</b>		
	unsur tata letak sesuai/harmonis sehingga memberikan kesan irama yang baik	3	Baik
	Menampilkan pusat pandang ( <i>point center</i> ) yang tepat	3	Baik
	Komposisi isi proporsional dengan tata letak	3	Baik
	Media yang dikembangkan memiliki kombinasi warna yang harmonis sehingga dapat memperjelas fungsi (materi isi <i>mind mapping</i> )	2	Cukup Baik
	Desain yang dikembangkan menarik dan komunikatif	3	Baik
	Gambar pendukung yang digunakan serasi dengan judul media	2	Cukup Baik
<b>2</b>	<b>Tipografi</b>		
	Huruf yang digunakan terlihat menarik	2	Cukup Baik
	Huruf yang digunakan mudah dibaca	3	Baik
	Penulisan judul cukup jelas	3	Baik
	Ukuran huruf proposional dengan ukuran media	3	Baik
	<b>Total</b>	27	
	<b>Skor Total</b>	40	
	<b>Nilai Validasi</b>	67,5%	LAYAK

**Tabel 3. Penilaian secara keseluruhan**

No	Ahli/Pakar	Skor	Kriteria
<b>1</b>	Ahli Media	67,5%	Layak
<b>2</b>	Ahli Materi	77,5%	Layak
<b>Rata-rata</b>		72,5	Layak

Selain mendapatkan nilai yang layak dari hasil pengembangan media *Mind Mapping* untuk mata pelajaran perdagangan antar negara, peneliti juga telah melakukan revisi sesuai dengan masukan yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media. Berikut adalah tampilan media yang telah berhasil dikembangkan



Gambar 3. Media Pembelajaran *Mind Mapping* untuk mata pelajaran perdagangan antar negara

## D. KESIMPULAN

Penelitian ini telah melalui beberapa tahapan dalam mengembangkan satu media; yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) yang akhirnya berhasil mengembangkan satu media pembelajaran *Mind Mapping* untuk mata pelajaran perdagangan antar negara dengan tingkat kevalidan sebesar 72,5% atau layak untuk digunakan.

## DAFTAR RUJUKAN

- Anesia, Regita, Bambang Sri Anggoro and Indra Gunawan. (2018). Pengembangan Media Komik Berbasis Android pada Pokok Bahasan Gerak Lurus. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education* 1.2: 149.153.
- Buzan, Tony, 2008. Buku Pintar Mind Map. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Endang Mulyatiningsih. (2012) Metodologi Penelitian Terapan. Yogyakarta: Alfabeta
- Reza dkk, (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mind Mapping dengan Power Point di SMA Islam Terpadu Granada Samarinda. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*. Vol.9, No.1, 2021
- Rusman. 2012. Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer. Bandung: Alfabeta
- Sudjana, Nana. 2009. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2012). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.