

**MEDIA *OPEN WORD MIND MAPPING* UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA  
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA**

**SKRIPSI**



Oleh :

**INDAH ANISAU ROHMAH**  
NIM : 203200180

**IAIN**  
**PONOROGO**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

**2024**

## ABSTRAK

**Rohmah, Indah Anisau. 2024. *Media Open Word Mind Mapping Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Pembimbing: Dwi Ulfa Nurdahlia, M.Si.**

**Kata Kunci:** *Open Word*, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Bukti seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku mereka, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Proses pembelajaran di kelas IV MI Ma'arif Kadipaten diketahui bahwa, dalam proses pembelajaran guru masih terbiasa menggunakan media pembelajaran berupa buku LKS dan buku paket. Penggunaan media tersebut menjadi siswa merasa bosan dan kurang antusias saat belajar. Sehingga menyebabkan kurang fokus belajar dan materi yang tidak tersampaikan dengan utuh kepada seluruh siswa, kondisi tersebut menyebabkan rendahnya nilai siswa pada mata pembelajaran pendidikan pancasila. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti melakukan upaya perbaikan dalam proses pembelajaran dengan mengembangkan media *open word mind mapping* untuk meningkatkan hasil belajar.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis proses pengembangan dan efektivitas media *open word mind mapping* untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di MI Ma'arif Kadipaten.

Adapun penelitian ini dirancang menggunakan metode *Research and Development* (RnD) dengan model ADDIE. Pengambilan data dilakukan dengan wawancara tidak terstruktur, observasi, angket, dan tes. Subjek penelitian berasal dari validator ahli dan siswa kelas IV MI Ma'arif Kadipaten. Data hasil penelitian kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif

Hasil penelitian ini menggunakan metode pengembangan *RnD* dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) menghasilkan media dengan nilai validitas rata-rata 92% dengan kategori "sangat layak". Media *open word mind mapping* juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, terbukti dari nilai N-Gain sebesar 0,6 dengan kategori sedang, yang menunjukkan peningkatan kemampuan pemecahan masalah sebesar 68% dengan kategori cukup efektif





## LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Indah Anisau Rohmah

NIM : 203200180

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Judul : *Media Open Word Mind Mapping* untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqasah.

Pembimbing



Dwi Ulfa Nurdahlia, M.Si  
NIP. 198412202019032021

Ponorogo, 30 April 2024

Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



Ulum Fatmahanik, M.Pd  
NIP. 198512032015032003



**KEMENTERIAN AGAMA RI  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

**PENGESAHAN**

Skripsi atas nama:

Nama : Indah Anisau Rohmah  
NIM : 203200180  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul : *Media Open Word Mind Mapping* untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila

telah dipertahankan pada sidang munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada:

Hari : Selasa  
Tanggal : 21 Mei 2024

dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada:

Hari : Rabu  
Tanggal : 05 Juni 2024

Ponorogo, 05 Juni 2024

Mengesahkan

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



**Dr. H. Moh. Munir, Lc., M.Ag.**  
NIP. 196807051999031001

Tim Penguji:

Ketua Sidang : Ulum Fatmahanik, M.Pd  
Penguji I : Arif Rahman Hakim, M.Pd  
Penguji II : Dwi Ulfa Nurdahlia, M.Si

()  
()  
()

## SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Indah Anisau Rohmah  
NIM : 203200180  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul Skripsi : *Media Open Word Mind Mapping* untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Menyatakan bahwa naskah skripsi ini telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang diakses di [etheses.iainponorogo.ac.id](http://etheses.iainponorogo.ac.id). Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya, untuk dapat digunakan semestinya.

Ponorogo, 10 Juni 2024

Penulis



Indah Anisau Rohmah

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Indah Anisau Rohmah

NIM : 203200180

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Judul : *Media Open Word Mind Mapping* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Dengan ini, menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil-alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima saksi atas pembuatan tersebut.

Ponorogo, 30 April 2024



Indah Anisau Rohmah

NIM. 203200180

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Proses pembelajaran mempunyai peran penting dalam menentukan keberhasilan dalam pembelajaran. Tercapainya proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila peserta didik mampu mengamati, mengenal serta mengidentifikasi permasalahan sesuai dengan tujuan pembelajaran<sup>1</sup>. Proses pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan pembelajaran yang di dalamnya terjadi interaksi antara guru dan peserta didik yang bertujuan agar mencapai pembelajaran yang diinginkan. Selain itu, dalam proses pembelajaran guru juga bertanggung jawab untuk mengelola proses pembelajaran agar berjalan dengan lancar.

Tercapainya proses pembelajaran yang efektif perlu adanya media pembelajaran yang mendukung, keberadaan media pembelajaran dapat memberikan manfaat bagi kedua pihak yaitu guru dan siswa. Manfaat media pembelajaran bagi guru: membantu guru dalam proses pembelajaran, membantu agar tercapai tujuan pembelajaran dan membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran yang akan disampaikan. Sedangkan manfaat media pembelajaran bagi siswa: meningkatkan motivasi belajar siswa, materi yang diajarkan lebih mudah dipahami, menjadikan pembelajaran terasa lebih seru dan menyenangkan. Sehingga terbukti keberadaan media pembelajaran berperan penting dalam membantu menyampaikan materi

---

<sup>1</sup> Rohani, "Manfaat Media dalam Pembelajaran". *Jurnal AXIOM*, Vol.1, No.6,2018, hlm. 94

pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi yang telah dipelajari.

Keberadaan media pembelajaran dibuktikan mampu mendukung proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Hal tersebut didukung dengan penelitian yang dilakukan Talizaro Tafonao (2018) yang berjudul Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara guru dengan peserta didik. Selain itu, media dapat berperan untuk mengatasi kebosanan dalam belajar di kelas.<sup>2</sup> Namun, berbeda dengan kondisi yang terjadi di lapangan, banyak sekolah yang belum memaksimalkan penggunaan media pembelajaran. Dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan Dewi Nurwidayanti dan Mukminan (2018) berjudul Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa SMA Negeri. Hasil penelitian tersebut menunjukkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *power point* diperoleh rerata sebesar 83,87 lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang menggunakan konvensional dengan perolehan rerata sebesar 76,51. Dengan perbedaan rerata sebesar 76,36. Hasil belajar dengan menggunakan media *power point* lebih tinggi dari pada media konvensional. Hal ini mengindikasikan adanya tantangan dalam pengembangan media untuk meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018): 103, <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.

<sup>3</sup> Nurwidayanti and Mukminan (2018).

Keberhasilan pendidikan di sekolah dapat dipantau melalui hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Pada akhir setiap proses pembelajaran, selalu dilakukan evaluasi untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa selama periode pembelajaran tertentu. Evaluasi adalah proses pengumpulan data untuk menentukan sejauh mana, dalam aspek apa, dan bagaimana tujuan pendidikan telah tercapai.<sup>4</sup>

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 03 Oktober 2023 di MI Ma'arif Kadipaten Ponorogo, peneliti menemukan permasalahan terkait media pembelajaran belum diterapkan secara maksimal karena pembelajaran yang digunakan masih terpacu dengan buku LKS dan buku paket yang ada disekolah. Hal ini menjadikan peserta didik cenderung kurang aktif dan merasa bosan saat proses pembelajaran di kelas. Akibatnya hasil belajar pada mata pembelajaran Pendidikan Pancasila cenderung rendah, guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila menuturkan hampir 50% peserta didik masih memperoleh nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal.<sup>5</sup>

Berikut adalah data nilai Penilaian Harian (PH) kelas IV pada mata pembelajaran Pendidikan Pancasila di MI Ma'arif Kadipaten, yakni:

Tabel 1.1 Data Nilai Penilaian Harian (PH) Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV MI Ma'arif Kadipaten

No	Skor	Keterangan	Jumlah Siswa	Presentase
1	$\geq 75$	Tuntas	10	36%
2	$\leq 75$	Belum Tuntas	18	64%
Total			28	100%

<sup>4</sup> Tasya Nabillah and Agung Prasetyo Abadi, "Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa," *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sesiomadika 2019 2*, no. 1 (2019): 659, <https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/article/view/2685>.

<sup>5</sup> Observasi Prises Pembelajaran di Kelas IV MI Ma'arif Kadipaten Ponorogo, Ponorogo, 03 oktober 2023

Tabel 1.1 menunjukkan bahwa nilai Penilaian Harian (PH) siswa kelas IV MI Ma'arif Kadipaten sebagian besar masih belum mencapai KKM, diketahui jumlah siswa yang tuntas hanya 10 siswa atau 36% dari 28 siswa, sedangkan sisanya yaitu 18 siswa atau 64% belum tuntas.

Rendahnya pemanfaatan media pembelajaran dalam mata pembelajaran Pendidikan pancasila di MI Ma'arif Kadipaten menjadikan sebuah kendala dalam proses belajar mengajar. Mata pembelajaran Pendidikan pancasila memiliki cakupan materi yang luas, terutama dalam menjelajahi makna NKRI dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Kompleksitas materi ini menjadikan tantangan tersendiri bagi guru dalam memberikan pemahaman kepada peserta didik. Menurut guru mata pelajaran Pendidikan pancasila terdapat beberapa materi yang kerap kali sulit dipahami oleh siswa adalah informasi mengenai makna NKRI dalam kehidupan sehari-hari. Sulitnya pemahaman peserta didik terhadap materi tersebut disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran yang mampu menjelaskan secara spesifik materi tersebut.

Melihat problematika di sekolah, pemecahan masalah yang dapat dijadikan solusi dalam proses pembelajaran Pendidikan pancasila agar lebih efektif kedepannya, peneliti bertujuan melakukan penelitian pengembangan *Research and Development/ Rnd*. Penelitian pengembangan yang dilakukan akan menghasilkan produk media pembelajaran yang bertujuan dapat membantu guru dan peserta didik dalam mendukung kelancaran proses pembelajaran. Hasil produk dari penelitian pengembangan ini yaitu media pembelajaran *open word min mapping* dengan berbantuan perangkat aplikasi

desain *canva* yang nantinya dicetak berbentuk papan lipat jika diterapkan dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa terhadap materi yang diajarkan.

Media pembelajaram *open word mind mapping* yaitu media pembelajaran berbentuk papan lipat yang didalamnya berisi materi pembelajaran Pendidikan pancasila, materi yang disajikan lebih kreatif dan menarik sehingga proses pembelajarannya berjalan dengan efektif. Media pembelajaran ini dapat dijadikan referensi pada pembelajaran Pendidikan pancasila untuk tingkat madrasah ibtidaiyah. Pembelajaran Pendidikan pancasila ini berperan penting diajarkan sejak dini guna untuk memberikan pengetahuan mengenai lingkupan materi dari pembelajaran Pendidikan pancasila itu sendiri yang diajarkan, bagaimana cara menerapkan sila-sila pancasila dalam kehidupan bermasyarakat, serta membantu dalam penanaman pendidikan karakter kepada peserta didik sehingga menjadikan peserta didik dapat menerapkannya nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-harinya.

Pengembangan media *open word mind mapping* di bentuk peta konsep materi yang dipetakan lebih mudah dipahami, singkat, jelas dan langsung menjelaskan pada inti materi dengan tujuan agar bisa dipahami peserta didik. Selain itu, penyajian materi berbentuk *open word mind mapping* dilakukan dengan harapan dapat membantu menyeimbangkan antara cara kerja otak kiri dan otak kanan, sehingga dalam kegiatan pembelajaran dapat dimanfaatkan secara maksimal. Maksud menyeimbangkan cara kerja otak kiri dan kanan merupakan suatu proses dimana peserta didik tidak hanya dapat menyimpan

informasi ke dalam otak mereka dalam bentuk *mind mapping*, tetapi juga mampu mengeluarkan kembali informasi tersebut dari otak mereka dengan kata lain peserta didik tidak hanya dapat memahami konsep materi yang diajarkan melalui media *open word mind mapping*, tetapi juga dapat mengaplikasikan pemahaman tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Pengembangan media *open word mind mapping* yang dirancang ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan tujuan peserta didik dapat memperoleh nilai belajarnya menjadi lebih baik, sehingga mampu menerapkan ilmu pengetahuannya dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan latar belakang yang terjadi dilapangan, peneliti akan melakukan penelitian pengembangan *Research and Developmen/ RnD* yang berjudul **“Pengembangan Media *Open Word Mind Mapping* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV di MI Ma’arif Kadipaten Ponorogo**

## **B. Identifikasi Masalah**

### **1. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Kurangnya pemahaman siswa kelas IV terutama dalam pembelajaran Pendidikan pancasila dibuktikan dari respon siswa terhadap pertanyaan yang diajukan oleh guru.
- b. Kurangnya ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan pancasila, dibuktikan dari hasil pengamatan didalam kelas guru masih menggunakan metode ceramah sehingga siswa merasa bosan dan jenuh.

- c. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik, yang dapat menunjang proses pembelajaran. Dibuktikan dari hasil observasi didalam kelas guru masih menggunakan media pembelajaran berupa buku LKS dan buku paket.

## 2. Batasan Produk

Berdasarkan faktor yang dapat dikaji untuk menindaklanjuti permasalahan tersebut, melihat keterbatasan baik waktu, dana maupun tenaga peneliti, maka batasan penelitian ini adalah pengembangan media *open word* berbasis *mind mapping* yang dibentuk berupa papan literasi visual, dimana variabel yang diukur adalah hasil belajar pada materi “Negeraku Indonesia” kelas IV di MI Ma’arif Kadipaten Ponorogo.

## C. Kebaharuan Produk

Berdasarkan uraian yang terdapat pada latar belakang dilakukannya penelitian pengembangan ini, bahwa terdapat kebaruan produk media pembelajaran dalam pengembangan yang dilakukan peneliti dengan penelitian pengembangan media pembelajaran yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu.

Kebaharuan produk yang dibuat telah disajikan beberapa penelitian terdahulu yang terdapat kaitannya dengan pengembangan media pembelajaran ini serta akan dibahas perbedaannya dalam penelitian yang dilakukan peneliti untuk dapat menemukan kebaruan produk yang telah dibuat. Berikut disajikan beberapa penelitian yang berkaitan dengan pengembangan media *open word mind mapping* sebagai berikut:

Tabel 2.1 Kebaharuan Produk

No	Penelitian, Judul Penelitian, Tahun Terbit, Jenis Pengembangan	Penelitian yang dilakukan	Relevansi	Perbedaan
1.	Devangga Putra Adhitya Pratama, Norida Canda Sakti dan Agung Listiadi, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Mind Mapping</i> pada Era Pembelajaran Jarak Jauh, 2022, <i>Four-D (4D)</i>	Penelitian ini memfokuskan mind mapping sebagai treatment dalam pembelajaran jarak jauh.	Jurnal ini relevan dengan penelitian yang dilakukan peneliti karena memiliki kesamaan kajian yakni mengenai perlakuan yang digunakan dalam pengembangan materi yaitu <i>mind mapping</i> .	Pada penelitian ini pengembangan media pembelajaran menggunakan model 4D sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti pengembangan media pembelajaran menggunakan model ADDIE
2.	Cahaya Aprilia , Andriana Sofiarini dan Aswarliansyah, Pengembangan Media <i>Visual</i> Berbasis <i>Mind Mapping</i> Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V MI Darussalam, ADDIE, 2022	Jurnal penelitian yang ditulis Cahya Aprilia , Andriana Sofiarini dan Aswarliansyah, penyajian media visual berbasis <i>mind mapping</i> .	Jurnal relevan dalam penelitian yang dilakukan peneliti karena memiliki kesamaan kajian yakni mengenai perlakuan yang digunakan dalam pengembangan media <i>visual</i> berbasis <i>mind mapping</i> . Dan model yang digunakan sama menggunakan ADDIE	Pada penelitian ini media yang dikembangkan terfokus pada mata pelajaran umum yaitu tematik kelas V, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti media yang dikembangkan terfokus pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV
3.	Sintiya Arentika Putri ,Muhamad Idris dan Kiki Aryaningrum, Pengembangan Buku Saku Berbasis <i>mind Mapping</i> pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas III SD, ADDIE, 2022	Penelitian ini membahas <i>mind mapping</i> sebagai treatment untuk pengembangan buku saku pada pembelajaran Pendidikan Pancasila	Jurnal ini relevan dengan penelitian yang dilakukan peneliti karena memiliki kesamaan kajian yakni <i>mind mapping</i> pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dan model yang digunakan sama menggunakan ADDIE	Pada penelitian ini memiliki fokus subjek penelitian pada siswa kelas rendah yaitu kelas III SD, sedangkan pada penelitian yang dilakukan peneliti memiliki fokus subjek penelitian pada siswa kelas atas yaitu kelas IV MI

No	Penelitian, Judul Penelitian, Tahun Terbit, Jenis Pengembangan	Penelitian yang dilakukan	Relevansi	Perbedaan
4	Asep Saefurrohman, Oman Farhurohman dan Siti Khoirul Jannah, Pengembangan Video <i>Mind Mapping</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Materi Sumber Energi Kelas IV MI Tanwirul Islam 02, ADDIE, 2023	Penelitian ini memfokuskan mind mapping sebagai treatment dalam meningkatkan hasil belajar siswa	Jurnal ini relevan dengan penelitian yang dilakukan peneliti, karena memiliki kesamaan kajian yakni mengenai perlakuan yang digunakan dalam pengembangan materi yaitu <i>mind mapping</i> .	Pada penelitian ini menjadikan penyajian materi berbentuk Video berbasis <i>Mind Mapping</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti menyajikan materi berbentuk media <i>open word mind mapping</i> untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila
5	Andi Yasir Amsal , Hartini Ramli dan Wakhid Yunendar, Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis <i>Mind Map</i> melalui <i>Google Clasroom</i> pada Mata Pelajaran Elektronika dan Mikroprosesor di SMK Telkom Makassar, Borg & Gall, 2023	Penelitian ini memfokuskan mind mapping sebagai treatment dalam Pengembangan Perangkat Pembelajaran melalui <i>Google Clasroom</i> .	Jurnal ini relevan dengan penelitian yang dilakukan peneliti, karena memiliki kesamaan kajian yakni mengenai pengembangan pembelajaran berbasis <i>mind mapping</i>	Pada penelitian ini Perangkat Pembelajaran Berbasis <i>Mind Map</i> melalui <i>Google Clasroom</i> sedangkan pada penelitian yang dilakukan peneliti menyajikan media <i>open word</i> berbentuk papan lipat visual dengan desain materi berbasis <i>mind mapping</i> .

#### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana mengembangkan media *open word mind mapping* sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan pancasila di kelas IV Kadipaten Ponorogo?

2. Bagaimana efektifitas pembelajaran dengan menggunakan media *open word mind mapping* sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan pancasila di kelas IV Kadipaten Ponorogo?

### **E. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah, maka dapat ditentukan tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan media *open word mind mapping* sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan pancasila di kelas IV Kadipaten Ponorogo.
2. Mendeskripsikan efektifitas pembelajaran dengan menggunakan media *open word mind mapping* sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan pancasila di kelas IV Kadipaten Ponorogo.

### **F. Manfaat Penelitian**

#### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dalam dunia pendidikan bahwa media *open word mind mapping* yaitu media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat dijadikan referensi bagi tenaga pendidik untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

#### **2. Manfaat praktis**

- a. Manfaat bagi Madarasah

Manfaat dilakukan penelitian pengembangan media *open word mind mapping* untuk meningkatkan hasil belajar ini harapannya dapat

digunakan untuk referensi media pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan di madrasah dan daya tarik bagi siswa untuk dalam proses pembelajaran

b. Manfaat bagi guru

Manfaat dilakukan penelitian pengembangan media *open word mind mapping* untuk meningkatkan hasil belajar ini harapannya guru memperoleh manfaat dari media tersebut dan dapat dijadikan referensi untuk meningkatkan keterampilan mengajar dan membantu memperlancar proses pembelajaran agar berjalan lebih efektif dan efisien.

c. Manfaat bagi Siswa

Manfaat dilakukan penelitian pengembangan media *open word mind mapping* untuk meningkatkan hasil belajar ini mudah dipahami, sehingga siswa mampu menganalisis dan berpendapat dari materi yang sudah dijelaskan dalam media tersebut dengan baik.

### **G. Definisi Operasional**

Penelitian pengembangan media *open word mind mapping* memiliki definisi operasional sebagai berikut :

1. Media pembelajaran *Open Word Mind Mapping* yaitu media pembelajaran papan literasi visual yang dirancang berbentuk peta konsep, sehingga mampu menyajikan materi secara singkat, jelas, dan langsung pada inti materi yang dikembangkan.

2. Pendidikan Pancasila yaitu salah satu pembelajaran yang diajarkan di sekolah dasar, materi yang peneliti kembangkan mengenai materi “Negeraku Indonesia”
3. Hasil belajar adalah ukuran yang menunjukkan tingkat pencapaian siswa dalam proses pembelajaran.

#### **H. Keterbatasan Pengembangan**

Pada penelitian pengembangan yang dilakukan ini dikarenakan adanya keterbatasan waktu, tenaga, keterbatasan ruang lingkup kajian yang dilakukan karena alasan-alasan prosedural, teknik penelitian maupun karena faktor logistik, finansial, keterbatasan penelitian berupa kendala yang bersumber dari adat tradisi, etika dan kepercayaan yang tidak memungkinkan bagi peneliti untuk mencari yang diinginkan sehingga peneliti melakukan keterbatasan pengembangan produk sebagai berikut:

1. Media *open word mind mapping* hanya terbatas pada mata pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV semester II
2. Media *open word mind mapping* disusun sesuai dengan materi Pendidikan Pancasila kelas IV
3. Media *open word mind mapping* terbatas pada materi Negeraku Indonesia kelas IV SD semester II
4. Media *open word mind mapping* diuji terbatas pada peserta didik kelas IV di MI Ma'arif Kadipaten

## I. Spesifikasi Produk

Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti ini bertujuan untuk menciptakan sebuah produk yang dapat digunakan selama proses pembelajaran. Produk ini berupa papan lipat yang berisi materi dengan desain *open word mind mapping*. Media ini dapat memberikan manfaat bagi siswa dan guru dalam memahami materi pembelajaran Pendidikan Pancasila. Berikut rancangan produk pengembangan media *open word mind mapping*:

1. Produk yang dikembangkan berupa media *open word mind mapping* yang dibentuk papan literasi visual berbentuk 3D dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Materi yang disampaikan adalah subtema “Negaraku Indonesia” tentang makna NKRI dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan buku pendamping pembelajaran pendidikan pancasila untuk SD/MI kelas IV semester II kurikulum merdeka yang telah dikembangkan
3. Bahan yang digunakan dalam pembuatan media *open word mind mapping* dari kayu waru yang berukuran 70x70cm yang di plitur
4. Warna yang digunakan dalam media *open word mind mapping* dominan berwarna kuning dan merah yang mencerminkan dengan materi yang dikembangkan.
5. Media *open word mind mapping* yang dikembangkan didesain menggunakan ukuran kertas foto A4, dengan tipe huruf Open Sans dan Bree Serif.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Media Pembelajaran

###### a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata "Media" berasal dari bahasa Latin "Medius," yang memiliki arti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media diinterpretasikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Sehingga media pembelajaran merupakan alat yang mendukung proses pembelajaran agar berjalan lebih efektif dan efisien.<sup>6</sup>

Menurut *Association for Education and Communication Technology* (AECT), media adalah segala bentuk yang dimanfaatkan dalam penyampaian informasi. Dengan kata lain, media dapat dianggap sebagai alat atau sarana yang mempermudah manusia untuk mengakses informasi. Media pembelajaran merujuk pada segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mendapatkan informasi pembelajaran kepada peserta didik dengan tujuan mendorong kemajuan proses pembelajaran. Media pembelajaran berperan dalam merangsang perhatian dan pemikiran peserta didik, serta memacu perkembangan proses pembelajaran. Oemar Hamalik berpendapat media pembelajaran digunakan sebagai alat, teknik, atau metode yang

---

<sup>6</sup> Aisyah Fadilah et al., "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran," *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (2023): 1–17.

digunakan untuk meningkatkan efisiensi komunikasi antara guru dan siswa dalam konteks proses belajar-mengajar.<sup>7</sup>

Media pembelajaran ditinjau dari Teori Konstruktivisme yang berpendapat bahwa manusia dibebaskan mengeksplor sebuah pengetahuan dengan caranya sendiri. sehingga perlunya media untuk sarana membangun dan menemukan pengetahuan peserta didik. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses belajar mengajar dengan tujuan untuk mendukung keberhasilan pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta didik dengan tujuan bisa meningkatkan efektifitas dalam penyampaian informasi kepada peserta didik. Oleh karena itu, pentingnya pemilihan media pembelajaran yang tepat berpengaruh pada kualitas dan prestasi akademik peserta didik. Penggunaan media yang monoton dapat menyebabkan peserta didik merasa bosan, untuk itu sebagai guru dituntut untuk membuat media pembelajaran yang inovatif agar dapat mengatasi permasalahan dan membantu meningkatkan kualitas pembelajaran.<sup>8</sup>

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau bahan yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar untuk membantu peserta didik memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran memiliki

---

<sup>7</sup> Muhammad Nazri Nurrahman et al., "Keefektifan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Permainan Papan Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* Vol 2, No. 2 2022, hal 439.

<sup>8</sup> DAKD Payanti, "Peran Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Yang Inovatif," *Sandibasa: Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* Vol 4, no 1. April 2022.

beberapa fungsi, seperti penyampaian pesan, merangsang pemikiran peserta didik dan memfasilitasi komunikasi antara guru dan peserta didik. Pemilihan media pembelajaran yang tepat berperan penting untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan hasil yang maksimal.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran yaitu mempermudah interaksi antara guru dengan peserta didik sehingga pembelajaran agar berjalan lebih aktif dan efisien. Berikut ada beberapa manfaat media pembelajaran menurut Azhar Arsyad sebagai berikut :<sup>9</sup>

- 1) Penggunaan media pembelajaran memiliki dampak positif dalam menyampaikan pesan dan informasi yang dapat meningkatkan dan memperlancar proses pembelajaran.
- 2) Media pembelajaran memiliki kemampuan untuk meningkatkan perhatian peserta didik dalam memicu motivasi belajar serta memfasilitasi interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungan belajar, dan memungkinkan peserta didik untuk belajar sendiri sesuai dengan kemampu dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat membantu mengatasi kendala yang muncul dari keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- 4) Selain itu, media pembelajaran juga memungkinkan peserta didik memiliki pengalaman yang serupa terkait peristiwa dilingkungan

---

<sup>9</sup> Amelia Putri Wulandari et al., "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal on Education* Vol 5, No 2, 2023 hlm. 3933

sehingga memungkinkan terjadi interaksi langsung dengan guru dan masyarakat dilingkungannya.

Selain manfaat media pembelajaran diatas Sudjana dan Rivai juga mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik, yaitu :<sup>10</sup>

- 1) Penggunaan media pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik dan peningkatan motivasi.
- 2) Materi pembelajaran menjadi lebih jelas dan mudah dipahami dengan baik oleh peserta didik, sehingga membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yang efektif.
- 3) Variasi dalam metode pembelajaran tidak terbatas pada komunikasi verbal melalui perkataan guru saja, sehingga menghindari rasa bosan dan kelelahan buru, terutama dalam jam pembelajaran panjang.
- 4) Aktivasi pembelajaran peserta didik menjadi meningkat karena mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru melainkan terlibat langsung berbagai aktivitas seperti observasi, praktik, demonstrasi, dan lainnya.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli, dapat disimpulkan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar yaitu: Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan

---

<sup>10</sup> Nur Fitrianiingsih et al., "Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis AVS Video Editor Pada Mata Pelajaran IPA," Jurnal Pendidikan Mipa Vol 12, No. 1, 2022 , hlm. 85.

meningkatkan proses dan hasil belajar, media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan hasil belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Belajar tidak selalu terbatas pada pengalaman dengan hal-hal yang nyata, baik dalam konsep maupun kenyataannya. Terkadang dalam kenyataan proses belajar melibatkan pemahaman hal-hal yang kompleks, abstrak, dan tersembunyi. Hal ini, penggunaan media dapat memainkan peran penting dalam menjelaskan konsep-konsep abstrak dan mengungkapkan hal-hal yang tersembunyi. Media dapat membantu mengatasi ketidakjelasan atau kompleksitas materi pelajaran dan menjadi perantara yang efektif.

Peran media dapat menggantikan guru dalam menyampaikan materi pelajaran, terutama ketika materi tersebut sulit dipahami secara langsung dari guru. Namun, penting untuk diingat bahwa penggunaan media harus selaras dengan tujuan pengajaran yang telah ditetapkan. Tujuan pembelajaran harus menjadi panduan utama dalam penggunaan media. Jika tujuan pengajaran diabaikan, penggunaan media bisa menjadi hambatan dalam mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Levie dan Lentz mengemukakan empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual, yaitu:

### 1) Fungsi Atensi

Fungsi atensi dari penggunaan media visual adalah untuk menarik dan mengalihkan perhatian siswa agar lebih fokus pada isi pelajaran yang terkait dengan elemen visual yang disajikan untuk mendampingi teks materi pembelajaran. Terutama pada awal pelajaran, seringkali siswa mungkin kurang berminat atau tidak tertarik pada mata pelajaran tertentu, sehingga mereka cenderung tidak memerhatikannya dengan serius. Penggunaan gambar, terutama ketika disajikan melalui *proyektor overhead*, dapat menjadi perhatian peserta didik ke arah yang lebih terfokus pada materi pelajaran yang akan mereka terima.

### 2) Fungsi Afektif

Fungsi afektif media visual dapat dilihat dari tingkat kepuasan yang dirasakan siswa saat mereka belajar atau membaca teks yang diperkaya dengan elemen visual. Gambar atau simbol visual mampu memicu reaksi emosional dan membentuk sikap siswa, terutama dalam konteks informasi yang berkaitan dengan isu-isu sosial atau perbedaan ras.

### 3) Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual tercermin dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa elemen visual seperti simbol atau gambar membantu dalam mencapai tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terdapat dalam gambar tersebut.

#### 4) Fungsi kompensatoris

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media visual yang memberikan konteks untuk pemahaman teks dapat membantu siswa yang memiliki kesulitan dalam membaca dengan cara membantu mereka mengorganisasi informasi dalam teks dan meningkatkan kemampuan mereka untuk mengingat informasi tersebut dengan baik.<sup>11</sup>

#### d. Macam-macam Media Pembelajaran 3D

Media pembelajaran 3D merupakan bentuk media yang menggunakan teknologi tiga dimensi untuk menyajikan informasi atau materi pembelajaran. Media 3D yang digunakan sebagai media pembelajaran hendaknya dibedakan berdasarkan tujuan benda tersebut. Ada tiga macam media 3D, yakni: (1) *unmodified real thing* (benda asli yang tidak dimodifikasi); (2) *Modified real things* (benda asli yang telah dimodifikasi), dan (3) *sepecimen* (sampel).<sup>12</sup>

##### 1. *Unmodified real thing*

*Unmodified real thing* atau benda asli yang tidak dimodifikasi adalah benda yang sebenarnya sebagaimana adanya, tanpa perubahan, kecuali hanya dipindahkan dari tempat aslinya. Benda-benda tersebut mempunyai beberapa ciri, diantaranya dapat digunakan, hidup, dalam ukuran yang normal, dapat dikenal dengan nama sebenarnya seperti anak ayam yang hidup.

---

<sup>11</sup> Rini Setyowati et al., "Pelatihan Menulis Naskah Drama Menggunakan Cerita Islami Bagi Siswa SMPIT Armaniyyah" Vol 1, No 2 2023 hlm. 316.

<sup>12</sup> Vincent Gaszpers, "Bab II Landasan Teori," *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2002): 8–24.

Menggunakan objek fisik atau makhluk hidup dalam proses pembelajaran menjadi efektif. Dengan menampilkan benda-benda nyata seperti ukuran, suara, gerakan, tekstur, berat, aroma, dan manfaatnya, kita dapat memberikan pengalaman nyata kepada siswa. Selain itu, ketika materi pelajaran terhubung dengan objek-objek yang ada di sekitar mereka, siswa akan lebih mudah memahami dan mengingat informasi tersebut.

Seorang guru apabila memungkinkan, hendaknya menggunakan benda asli dahulu sebelum menggunakan benda tiruan. Benda yang asli dapat diganti dengan benda tiruan lain apabila benda asli tersebut barang kali terlalu berat, besar, kompleks, mahal, bisa juga terlalu berbahaya untuk dipergunakan, tidak bisa disajikan kapan saja dan dimana saja dibutuhkan.

## 2. *Modified real things*

Benda yang telah dimodifikasi atau dimodel dapat dijelaskan sebagai representasi tiga dimensi dari benda asli, dibuat untuk mengilustrasikan aspek-aspek yang sulit dipahami atau diakses dari benda tersebut secara langsung. Benda asli yang dimodelkan bisa beragam, mulai dari objek kecil seperti semut, hingga objek besar seperti planet, atau bahkan benda yang kompleks seperti mesin. Selain itu, juga termasuk dalam kategori ini adalah benda-benda yang sulit dipindahkan, seperti bangunan, pasar, tempat wisata, dan lain sebagainya.

*Modified real things* merupakan objek asli yang telah dimodifikasi dan diklasifikasikan sebagai *mock-ups*, miniatur, dan *cutaways*. *Mock-ups* adalah versi sederhana dari objek asli yang hanya mencakup bagian penting yang diperlukan, tanpa menyajikan keseluruhan objek. Penggunaan *mock-ups* sangat efektif dalam proses pembelajaran karena dapat mengkonkretkan konsep abstrak dan juga menarik perhatian. Contoh dari *mock-ups* termasuk replika bola dunia, tata surya, dan planetarium.

Pemilihan media jenis *modified real things* biasanya berdasarkan pertimbangan tempat atau factor ekonomi, oleh sebab itu disediakan atau dibuat dalam bentuknya yang mini (kecil); atau mungkin diperbesar untuk menunjang pebelajaran yang lebih jelas.

Jenis *modified real things* yang dibuat mini biasanya disebut miniatur dan diorama. Miniatur merupakan suatu model hasil penyederhanaan suatu realistik tetapi tidak menunjukkan aktivitas tidak menunjukkan suatu proses. Contoh dari miniatur adalah kapal dalam bentuk mini, truk dalam bentuk mini dan lain sebagainya.

Diorama adalah representasi tiga dimensi dalam skala kecil yang menggambarkan atau menjelaskan suatu situasi atau fenomena dengan menampilkan aktivitas. Dalam diorama, terdapat objek-objek tiga dimensi seperti manusia, tumbuhan, rumah, dan lain-lain. Sebagai contoh, sebuah diorama dapat menggambarkan suasana saat pembacaan teks proklamasi kemerdekaan Indonesia.

Bentuk lain pada *modified real thing* adalah *cutaways*, yaitu benda yang mengimplikasikan kepada alat-alat mekanik, seperti mesin, melalui potongan yang telah dibuat untuk penelitian dari bagian-bagian yang tersembunyi. Contoh dari *cutaways* adalah anatomi.

### 3. *Specimens*

Sebagai alternatif untuk menggunakan model (*Modified real things*), dapat digunakan barang contoh atau singkatnya *specimens*. Barang contoh atau *specimens* adalah bagian dari jenis atau sebagian dari kelompok benda yang sama yang digunakan sebagai contoh. Sebagai contoh, seorang guru membawa buah pisang dan buah apel yang merupakan salah satu contoh hasil perkebunan ketika membahas materi tentang hasil perkebunan. *Specimens* harus terkait erat dengan materi yang sedang dipelajari.

Menurut Yudhi Munadi, *specimens* seringkali tidak dimodifikasi, melainkan merupakan barang-barang yang berasal dari lingkungan sekitar. *Specimens* ini sering dianggap sebagai contoh dari suatu objek dalam kelompok atau kategori yang sama. Contoh umum *specimens* yang digunakan sebagai media pembelajaran adalah kemasan botol, kotak, dan sebagainya. Jadi, benda-benda yang termasuk dalam kategori *specimens* adalah barang-barang yang mudah ditemukan dan tidak sulit untuk diperoleh.

## 2. *Open Word Mind Mapping*

### a. Pengertian *Open Word Mind Mapping*

*Open Word Mind Mapping* adalah media pembelajaran papan literasi visual berbentuk peta konsep yang dikembangkan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi. Media pembelajaran ini bersifat terbuka. Komponen yang terdapat dalam media pembelajaran ini berupa kolom materi berbentuk peta konsep yang berfungsi sebagai tempat materi dan beberapa quiz pertanyaan untuk peserta didik. Sehingga ketika peserta didik ingin menggunakan media ini, peserta didik harus mengambil pertanyaan yang ada di dalam kolom papan literasi visual. Kemudian dijawab dan dipresentasikan di depan teman-temannya. Sehingga peserta didik akan lebih paham walaupun guru menjelaskan secara sekilas. Media ini juga ramah terhadap peserta didik khususnya pada tingkat sekolah dasar yang kemungkinan besar anak akan lebih terbuka dan meningkatkan hasil belajar setelah menggunakan media tersebut.

### b. Langkah-langkah Pembuatan Media *Open Word Mind Mapping*

Berikut langkah-langkah dalam pembuatan media *Open*

*Word Mind Mapping* sebagai berikut :

1. Mendesain materi pembelajaran Pendidikan pancasila berbentuk peta konsep dengan bantuan aplikasi *canva*.
2. Kemudian siapkan alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan media *Open Word Mind Mapping* diantaranya yaitu : Papa kayu berbentuk

segiempat, kertas foto, lem pekat, gunting, penggaris, materi berbentuk peta konsep yang sudah di desain di canva

3. Sebelum menempelkan materi dan gambar pada papan media *open word mind mapping*, pertimbangkan tata letak elemen materi dan gambar yang ingin ditempelkan dengan membuat tanda atau garis panduan yang bertujuan untuk menata dengan rapi.
  4. Setelah membuat sketsa tata letak kemudian, tempelkan judul terlebih dahulu, kemudian materi pembelajaran berbentuk peta konsep.
  5. Setelah semua elemen tertempelkan dengan baik dan dirasa sudah rapi dan menarik. Media *Open Word Mind Mapping* siap untuk diaplikasikan.
- c. Kelebihan dan Kekurangan Media *Open Word Mind Mapping*

Kelebihan media *Open Word Mind Mapping* adalah mudah dicerna oleh peserta didik karena mempunyai desain yang bagus dan menarik minat belajar peserta didik khususnya mata pembelajaran Pendidikan pancasila. Penggunaan media *Open Word Mind Mapping* pada pembelajaran Pendidikan pancasila materi “Pancasila dalam Diriku” yang nantinya peserta didik dapat mengetahui serta mengidentifikasi sikap-atau perilaku yang mencerminkan pengamalan pancasila dalam kehidupan bermasyarakat.

Sedangkan kekurangan dari media *Open Word Mind Mapping* adalah pembuatannya tidak mudah dengan membuat desain terlebih dahulu mengunting dan menempel, serta media ini hanya bisa digunakan untuk proses pembelajaran secara terbuka atau offline.

### 3. Hasil Belajar

#### a. Pengertian hasil belajar

Hasil belajar siswa merupakan pencapaian akademis yang diraih oleh siswa melalui ujian dan tugas, serta keaktifan dalam bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut. Dalam lingkungan akademis, sering muncul pandangan bahwa keberhasilan pendidikan tidak hanya ditentukan oleh nilai yang tercantum di rapor atau ijazah. Namun, untuk mengukur keberhasilan dalam bidang kognitif, hasil belajar siswa dapat dijadikan acuan. Hasil belajar siswa mencakup kemampuan, pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman yang diperoleh melalui proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan sejauh mana siswa berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh kurikulum atau program pendidikan tertentu.<sup>13</sup>

Menurut W.S. Winkel “Hasil belajar adalah perubahan sikap atau tingkah laku setelah anak melalui proses belajar”. Sedangkan menurut M. Bukhori mengemukakan hasil belajar adalah “hasil yang telah dicapai atau ditunjukkan oleh murid sebagai hasil belajarnya, baik itu berupa angka, huruf, atau tindakan mencerminkan hasil belajar yang dicapai oleh masing-masing anak dalam periode tertentu.”<sup>14</sup>

---

<sup>13</sup> Al. Nasir, et, “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Resitasi Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Sd Islam Riyadhul Jannah Depok ” 9, no. 3 (2023): 356–63.

<sup>14</sup> Slameto, “Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya, (Jakarta : Rineka Cipta,2000), Hlm 2,” *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2019, 5–48.

Dari beberapa pengertian yang telah disebutkan dapat diambil kesimpulan, Hasil belajar adalah pencapaian yang diraih oleh siswa sebagai hasil dari proses pembelajaran. Ini mencakup berbagai aspek, seperti pengetahuan, keterampilan, pemahaman, dan kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil belajar dapat diukur melalui berbagai metode, termasuk ujian, tugas, proyek, dan partisipasi aktif dalam kelas, seperti bertanya dan menjawab pertanyaan. Selain itu, hasil belajar juga mencerminkan sejauh mana siswa telah mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan oleh kurikulum atau program pendidikan tertentu.

b. Indikator hasil belajar

Menurut Straus, Tetroe, & Graham (dalam Ricardo & Meilani, 2017) indikator hasil belajar antara lain:

- 1) Ranah kognitif memfokuskan terhadap bagaimana siswa mendapat pengetahuan akademik melalui metode pelajaran maupun penyampaian informasi.
- 2) Ranah efektif berkaitan dengan sikap, nilai, keyakinan yang berperan penting dalam perubahan tingkah laku.
- 3) Ranah psikomotorik, keterampilan dan pengembangan diri yang digunakan pada kinerja keterampilan maupun praktek dalam pengembangan penguasaan keterampilan.<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup> Homroul Fauhah and Brillian Rosy, "Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 9, no. 2 (2020): 321–34, <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334>.

c. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor yang dapat dikategorikan ke dalam beberapa kelompok utama: <sup>16</sup>

1) Faktor Internal:

- a) Kesehatan: Kondisi fisik dan kesehatan siswa mempengaruhi kemampuan mereka untuk fokus dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.
- b) Motivasi: Tingkat keinginan dan semangat siswa dalam belajar sangat berpengaruh terhadap hasil belajar.
- c) Kemampuan Kognitif: Kecerdasan dan kemampuan intelektual siswa mempengaruhi bagaimana mereka memproses dan memahami informasi.
- d) Minat dan Bakat: Minat terhadap mata pelajaran tertentu dan bakat yang dimiliki siswa dapat meningkatkan prestasi belajar.

2) Faktor Eksternal:

- a) Lingkungan Keluarga: Dukungan orang tua, kondisi ekonomi, dan suasana rumah yang kondusif sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.
- b) Lingkungan Sekolah: Kualitas pengajaran, sarana dan prasarana, serta suasana belajar di sekolah turut mempengaruhi prestasi siswa.

---

<sup>16</sup> Olenggius Jiran Dores, S.Pd., M.Pd, Dwi Cahyadi Wibowo, and Susi Susanti, "Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika," *J-PiMat: Jurnal Pendidikan Matematika* 2, no. 2 (2020): 242–54, <https://doi.org/10.31932/j-pimat.v2i2.889>.

- c) Guru: Kompetensi, metode pengajaran, dan interaksi guru dengan siswa berperan besar dalam proses belajar siswa.
- d) Teman Sebaya: Lingkungan sosial dan interaksi dengan teman sebaya juga dapat memotivasi atau sebaliknya, menghambat proses belajar siswa.

### 3) Faktor Kontekstual:

- a) Kurikulum: Kurikulum yang dirancang dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan siswa dapat mendukung proses pembelajaran yang efektif.
- b) Kondisi Sosial dan Ekonomi: Kondisi sosial dan ekonomi yang stabil memungkinkan siswa untuk fokus pada pembelajaran tanpa harus terganggu oleh masalah eksternal.
- c) Teknologi dan Media Pembelajaran: Penggunaan teknologi dan media yang tepat dapat memperkaya pengalaman belajar dan mempermudah pemahaman siswa.

## 4. Pembelajaran Pendidikan Pancasila

### a. Pengertian pembelajaran Pendidikan Pancasila

Setiap bangsa memiliki sejarah perjuangan dari generasi sebelumnya yang telah diwariskan banyak nilai-nilai nasionalisme, patriotisme, dan sebagainya yang saat itu menempel erat pada setiap jiwa dan negaranya. Seiring berjalannya waktu dan kemajuan teknologi yang pesat, nilai-nilai tersebut cenderung memudar dari kesadaran manusia di dalam suatu negara, oleh karena itu diperlukannya upaya pembelajaran untuk menjaga agar nilai-nilai

tersebut tetap terakar kuat dalam jiwa setiap warga negara, sehingga mereka memahami hak dan kewajiban dalam menjalani bagian hidup dari bangsa dan negara.

Pendidikan sekolah dasar mencakup beberapa aspek, salah satunya adalah pendidikan kewarganegaraan, yang dikenal sebagai pendidikan kewiraan yang lebih menekankan pada pendidikan awal tentang bela negara. Dalam bahasa latin kewarganegaraan disebut “*civis*” sedangkan dalam bahasa inggris muncul istilah “*civic*” yang merujuk pada hal-hal yang berkaitan dengan warga negara atau kewarganegaraan. Untuk itu, pendidikan kewarganegaraan juga dikenal sebagai *Civic Education* atau Pendidikan Kewarganegaraan.<sup>17</sup>

Menurut Suwardi pendidikan kewarganegaraan adalah suatu dasar pemerintah dalam menanamkan konsep kebangsaan yang memiliki banyak dimensi dan melibatkan pengetahuan dasar tentang penanaman nilai-nilai kewarganegarran (*civic values*) serta aspek seperti sosiologi politik/masyarakat politik, demokrasi, dan persiapan anak bangsa untuk terlibat aktif dalam proses politik secara holistik. Tujuannya agar mereka menjadi warga Negara yang berperan dengan baik dalam membangun bangsa.

Pendidikan pancasila merupakan pendidikan yang menjadi sarana penting dalam meningkatkan kita akan pentingnya nilai-nilai hak dan kewajiban warga negara. Hal ini bertujuan agar setiap

---

<sup>17</sup> Endah Parawangsa, Dinie Anggraeni Dewi, and Yayang Furi Furnamasari, “Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar (SD),” *Jurnal Pendidikan Tambusai* Vol 5, No. 3, 2021, hlm 8051.

tindakan yang dilakukan oleh manusia sesuai dengan tujuan dan apresiasi bangsa dan tiding menyimpang dari harapan yang ada. Karena relevansinya sangat penting, pendidikan kewarganegarran ini telah diterapkan sejak dini hingga tingkat pendidikan tinggan, dengan tujuan menghasilkan generasi penerus yang kompeten dan siap untuk berkontribusi dala membangun kehidupan berbangsa dan bernegara.<sup>18</sup>

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa pendidikan pancasila merupakan pendidikan yang memberikan pemahaman dan pengetahuan kepada warga negara tentang hak, kewajiban, nilai-nilai, prinsip-prinsip demokrasi, konstitusi, serta berbagai aspek lain yang terkait dengan kewarganegaraan dan partisipasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. pendidikan ini berfokus pada pembentukan kesadaran kewarganegaraan, moralitas, etika, serta tanggung jawab sosial dalam masyarakat. Namun, umumnya, tujuan utama adalah menghasilkan warga negara yang sadar, aktif, dan berpartisipasi dalam proses demokrasi, serta memiliki pengetahuan yang memadai tentang sistem pemerintahan, hukum, dan nilai-nilai yang mendasari.

---

<sup>18</sup> Ina Magdalena, Ahmad Syaiful Haq, and Fadlatul Ramdhan, "Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang," *Jurnal Pendidikan Dan Sains* Vol 2, No. 3, 2020, hlm.420

## b. Peran Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Pembelajaran pendidikan Pancasila memiliki dampak yang sangat penting dalam membentuk karakter dan moral individu Indonesia. Perkembangan suatu bangsa tergantung pada penerapan nilai-nilai yang sesuai dengan hukum dan norma secara benar dan adil. Setiap hukum dan norma didasarkan pada prinsip-prinsip Pancasila, yang menjadi dasar bagi masyarakat Indonesia dalam menjalankan negara mereka. Pembelajaran Pancasila di sekolah bertujuan untuk membentuk moral dan karakter peserta didik, dengan beberapa peran utama yang diimplementasikan, yaitu:<sup>19</sup>

### 1) Pembentukan Nilai-nilai Positif

Pendidikan Pancasila membantu peserta didik dalam memahami dan menerima nilai-nilai positif seperti gotong royong, keadilan, persatuan, dan kerjasama, yang berkontribusi dalam pembentukan karakter yang baik. Selain itu, Pendidikan Pancasila juga membantu peserta didik dalam memahami hak dan kewajiban sebagai warga negara yang baik. Dengan pemahaman tentang konsep-konsep seperti demokrasi, hak asasi manusia, dan keadilan sosial, peserta didik dapat menjadi individu yang bertanggung jawab dan berpartisipasi aktif dalam membangun masyarakat yang lebih baik. Melalui Pendidikan Pancasila, peserta didik juga diajarkan untuk memiliki rasa cinta dan bangga terhadap negara serta budaya Indonesia. Ini memperkuat identitas nasional dan

---

<sup>19</sup> Lena Natalia et al., "10 Pentingnya Pendidikan Pancasila," *Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 1, no. 10 (2023): 266–72, <https://doi.org/10.5281/zenodo.10109883>.

mendorong peserta didik untuk menjadi agen perubahan yang positif dalam memajukan bangsa. Dengan demikian, Pendidikan Pancasila memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan sikap positif peserta didik. Sebagai mata pelajaran yang wajib di sekolah, Pendidikan Pancasila diharapkan dapat membantu menciptakan generasi muda yang berintegritas, bertanggung jawab, dan peduli terhadap lingkungan sekitar.

## 2) Kesadaran Pribadi

Pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya mengajarkan peserta didik tentang nilai-nilai etika, moral, dan norma yang berlaku dalam masyarakat, tetapi juga membantu mereka mengembangkan kesadaran pribadi terhadap hal-hal tersebut, seperti menghargai keberagaman dan menghindari diskriminasi. Implementasi pendidikan karakter di Indonesia didasarkan pada prinsip-prinsip Pancasila sebagai sumber nilai utama, sesuai dengan kekayaan budaya dan norma yang telah diterima secara luas dalam masyarakat. Ini membantu peserta didik mengadopsi sikap positif dalam kehidupan sehari-hari dan menjadi lebih peka terhadap isu-isu sosial di sekitar mereka. Dampaknya secara positif terasa pada moralitas peserta didik, yang kemudian memungkinkan mereka untuk aktif terlibat dalam kegiatan sosial dan menjadi individu yang lebih baik serta bertanggung jawab dalam kehidupan bersama.

### 3) Pemahaman Terhadap Keberagaman

Pembelajaran pendidikan Pancasila mendorong penghargaan terhadap keanekaragaman budaya, agama, dan suku bangsa. Ini membantu peserta didik meningkatkan toleransi dan pemahaman terhadap perbedaan, yang merupakan faktor penting dalam pembentukan karakter yang baik. Pancasila juga menekankan pentingnya kerja sama dan persatuan dalam masyarakat. Dalam konteks pendidikan, hal ini berarti peserta didik harus diajarkan untuk bekerja sama dengan sesama di kelas, tanpa memperhatikan latar belakang atau kemampuan mereka. Dengan demikian, mereka akan belajar untuk saling mendukung dan memperkuat hubungan sosial yang positif. Pendidikan Pancasila mengajarkan nilai-nilai kejujuran, tanggung jawab, dan disiplin dalam segala aktivitas, yang merupakan landasan penting dalam pembentukan karakter yang berkualitas di dunia pendidikan. Dengan memiliki karakter yang baik, peserta didik akan mampu menghadapi berbagai situasi dengan bijaksana dan membangun hubungan yang harmonis dengan lingkungan mereka. Pendidikan yang berbasis pada Pancasila juga mengajarkan pentingnya menjaga kelestarian lingkungan. Peserta didik dipersiapkan untuk menghargai alam dan memahami perlunya menjaga keseimbangan ekosistem. Dengan demikian, mereka akan menjadi lebih sadar terhadap lingkungan sekitar dan mampu bertindak nyata untuk mempertahankan kelestariannya.

#### 4) Pengembangan Kepemimpinan

Pembelajaran pendidikan Pancasila juga melibatkan pembentukan kepemimpinan yang didasarkan pada nilai-nilai Pancasila. Hal ini dapat membantu peserta didik berkembang menjadi pemimpin yang bertanggung jawab dan memiliki integritas. Selain itu, pendidikan Pancasila juga mengajarkan tentang pentingnya menjaga persatuan dan kesatuan dalam bangsa. Di tengah masyarakat yang beragam seperti Indonesia, persatuan dan kesatuan memainkan peran kunci dalam menciptakan harmoni dan keberagaman yang seimbang. Melalui pendidikan Pancasila, peserta didik dapat memahami pentingnya memelihara persatuan dan kesatuan, serta bagaimana mereka dapat menjadi agen perubahan yang memperkuat persatuan dan kesatuan bangsa.

#### c. Materi Negaraku Indonesia

##### 1) Makna NKRI

Negara Kesatuan Republik Indonesia adalah bentuk Negara yang mencakup wilayah yang luas dan beragam, dengan berbagai adat, suku, keyakinan dan budaya. Tujuannya adalah untuk menciptakan bangsa Negara yang merdeka, bersatu, berdaulat, adil dan sejahtera.

Indonesia memiliki bentuk pemerintahan Republik yang dijalankan dengan sistem pemerintahan presidensial. Untuk itu, presiden memegang kedudukan sebagai kepala negara dan kepala pemerintahan. Berdasarkan Pasal 25A UUD 1945 (Amandemen

Keempat), "Negara Kesatuan Republik Indonesia adalah sebuah Negara Kepulauan yang berciri Nusantara dengan wilayah yang batas-batas dan hak-haknya ditetapkan dengan undang-undang."

Menurut publikasi dari Lemhanas, Pasal 25A UUD 1945 menegaskan bahwa Indonesia sebagai Negara Kepulauan perlu mengelola batas wilayah dengan maksimal untuk memastikan ketahanan nasional di berbagai bidang, baik ditingkat pusat maupun daerah. Hal ini bertujuan utamanya untuk menjaga keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia.<sup>20</sup>

## 2) Faktor yang memperkuat keutuhan NKRI

Adapun faktor yang memperkuat keutuhan NKRI:

### a) Sumpah Pemuda

Sumpah Pemuda adalah sebuah deklarasi atau ikrar yang diucapkan oleh pemuda-pemuda Indonesia pada Kongres Pemuda II pada tanggal 28 Oktober 1928. Dalam Sumpah Pemuda, para pemuda bersumpah untuk bersatu dalam satu tanah air (nusa), satu bangsa (Indonesia), dan satu bahasa (Bahasa Indonesia). Sumpah Pemuda menjadi simbol penting dalam perjuangan menuju kemerdekaan Indonesia, karena mencerminkan semangat persatuan dan kesatuan dalam menghadapi penjajahan serta berdirinya negara Indonesia yang merdeka.

---

<sup>20</sup> Rashda Diana, "Al-Mawardi Dan Konsep Kenegaraan Dalam Islam," *Tsaqafah* 13, no. 1 (2017): 157, <https://doi.org/10.21111/tsaqafah.v13i1.981>.

### b) Pancasila

Pancasila memiliki peran penting dalam memperkuat persatuan dan kesatuan Indonesia. Sebagai landasan ideologi negara, Pancasila mencerminkan nilai-nilai yang berakar dalam budaya dan identitas bangsa Indonesia. Keterhubungan yang erat antara Pancasila dan keutuhan NKRI tercermin dalam keberagaman nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, yang menjadi panduan bagi kehidupan sehari-hari.

### c) Bhineka Tunggal Ika

Bhinneka Tunggal Ika merupakan motto yang menggambarkan semangat persatuan dalam keberagaman bagi bangsa Indonesia, yang secara harfiah berarti "berbeda-beda tetap satu juga". Pesan ini mengandung makna yang sangat dalam bagi masyarakat Indonesia karena mengakui keberagaman yang ada dalam kesatuan bangsa. Meskipun terdapat perbedaan-perbedaan yang beragam, semua warga Indonesia tetap diakui sebagai bagian dari satu bangsa yang sama dan mengutamakan persatuan di atas segalanya.<sup>21</sup>

### 3) Arti penting Keutuhan NKRI

NKRI adalah fondasi dari keselamatan, stabilitas, dan kemajuan Indonesia. Tanpanya, Indonesia bisa terpecah belah menjadi entitas-entitas yang lebih kecil dan rentan terhadap

---

<sup>21</sup> Yusnawan Lubis & Dwi Nanta Priharto, *Buku Panduan Guru Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Untuk SD Kelas IV*, 2021, <http://www.fkip.unsyiah.ac.id/wp-content/uploads/2015/06/Hasil-Tes-Online-2015.pdf>.

konflik internal serta intervensi eksternal. Keutuhan NKRI melambangkan kesatuan beragam suku, agama, budaya, dan wilayah dalam satu entitas yang kuat dan berdaulat. Hal ini memungkinkan negara untuk mengalokasikan sumber daya secara efisien, mengembangkan potensi nasional secara menyeluruh, serta meningkatkan kedudukan Indonesia di mata dunia. Kesatuan ini juga memperkuat identitas nasional yang kokoh dan memberikan landasan bagi pembangunan bersama, kesejahteraan, dan kemajuan bagi seluruh rakyat Indonesia.

keutuhan NKRI

4) Sikap/Perilaku menjaga atau merusak NKRI

a) Sikap perilaku menjaga NKRI<sup>22</sup>

1) Perilaku rukun dilingkungan rumah

(a) Rukun dengan anggota keluarga yang lain, misalnya rukun dengan saudara.

(b) Menjaga nama baik keluarga ketika bergaul dengan orang lain

(c) Tidak memaksakan kehendak kepada anggota keluarga yang lain

(d) Menghargai perbedaan pendapat

(e) Saling menghormati dan menyayangi anggota keluarga yang lain

---

<sup>22</sup> Yusnawan Lubis.

2) Perilaku rukun dilingkungan sekolah

- (a) Rukun dengan teman
- (b) Tidak membeda-bedakan teman dalam bergaul
- (c) Menghargai dan menghormati pendapat teman
- (d) Menghormati guru
- (e) Saling tolong dan saling berbagi dengan teman

3) Perilaku rukun di masyarakat

- (a) Saling menghormati dengan anggota masyarakat yang lain.
- (b) Ikut serta dalam kegiatan gotong royong
- (c) Menolong tetangga yang menimpa musibah
- (d) Tidak memaksakan kehendak kepada anggota lainnya
- (e) Menghormati dan menghargai pendapat orang lain

4) Perilaku rukun dalam kehidupan bangsa dan negara

- (a) Melaksanakan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari
- (b) Menghormati dan menghargai keberadaan suku bangsa lain
- (c) Melaksanakan peraturan perundang-undangan yang berlaku
- (d) Tidak membeda bedakan suku, agama, dan daerah
- (e) Mau bekerja keras untuk membangun bangsa

b) Sikap/Perilaku Merusak NKRI<sup>23</sup>

- 1) Perselisihan antar suku bangsa atau agama
- 2) Perebutan kekuasaan
- 3) Rasa dendam dan iri hati
- 4) Kurangnya toleransi
- 5) Pelanggaran hukum
- 6) Tindakan sewenang-wenang
- 7) Pergaulan bebas
- 8) Mementingkan diri sendiri atau egois

**B. Telaah Penelitian Terdahulu**

Dalam penelitian ini, selain didukung dengan berbagai teori yang relevan dengan bahasan yang diju, peneliti juga menggunakan telaah pustaka yang mana ia melihat pada beberapa hasil karya penelitian terdahulu yang ada relevansinya dengan penelitian ini. Berikut beberapa penelitian terkait tersebut:

1. Devangga Putra Adhitya Pratama, Norida Canda Sakti, Agung Listiadi tahun 2022 “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Mind Mapping pada Era Pembelajaran Jarak Jauh”. Penelitian ini menggunakan pendekatan pengembangan (RnD) dengan jenis pengembangan 4D. Hasil penelitian merujuk pada pengembangan media dinyatakan sangat layak dengan persentase uji materi 93%, uji media 87%, uji evaluasi 84%. Adapun tingkat media dinyatakan sangat praktis dengan persentase 90%. Efektivitas media menunjukkan adanya peningkatan

---

<sup>23</sup> Yusnawan Lubis.

pemahaman yang lebih dominan secara signifikan dibanding hasil ukur dengan media lain. Respons positif sejumlah 88% diberikan peserta didik pada media pengembangan ini. Sehingga media pembelajaran interaktif berbasis mind mapping layak sebagai penunjang pemahaman peserta didik dan diterapkan di era pembelajaran jarak jauh.

2. Cahya Aprilia , Andriana Sofiarini , Aswarliansyah tahun 2022 “Pengembangan Media Visual Berbasis Mind Mapping Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V MI Darussalam” Penelitian ini menggunakan pendekatan pengembangan (RnD) dengan jenis pengembangan ADDIE. Hasil analisis penilaian oleh ketiga ahli yaitu: ahli bahasa, ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media visual berbasis mind mapping memenuhi kriteria valid dengan rata-rata skor 0,88. Sedangkan dari hasil analisis penilaian lembar kepraktisan guru dan siswa diperoleh bahwa media visual berbasis mind mapping memenuhi kriteria praktis dengan rata-rata skor 97%. Pada uji lapangan diperoleh N-gain(g) sebesar 0,73 dengan klasifikasi tinggi, yang artinya media visual berbasis mind mapping memiliki tingkat keefektifan yang tinggi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media visual berbasis mind mapping terbukti valid, praktis dan efektif pada pembelajaran tematik tema 1 sub tema 1 kelas V Sekolah Dasar.
3. Sintiya Arentika Putri ,Muhamad Idris ,Kiki Aryaningrum tahun 2022 “Pengembangan Buku Saku Berbasis mind Mapping pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas III Sd”. Penelitian ini menggunakan pendekatan pengembangan (RnD) dengan jenis pengembangan ADDIE. Hasil dari

analisis data menunjukkan buku saku berbasis mind mapping yang dikembangkan termasuk dalam kategori “sangat valid” berdasarkan lembar angket validasi para ahli yaitu terdiri ahli media, ahli bahasa, dan 2 ahli materi dengan nilai rata-rata kevalidan sebesar 81% dan buku saku berbasis mind mapping yang dikembangkan dengan kategori “sangat praktis” berdasarkan lembar angket respon peserta didik dalam uji coba dengan nilai rata-rata kepraktisan sebesar 84%. Berdasarkan hasil validasi dari beberapa ahli dan hasil uji coba kepraktisan oleh peserta didik maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar buku saku berbasis mind mapping layak untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila

4. Asep Saefurrohman, Oman Farhurohman, Siti Khoiril Jannah tahun 2023 “Pengembangan Video Mind Mapping Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Materi Sumber Energi Kelas IV MI Tanwirul Islam 02” Penelitian ini menggunakan pendekatan pengembangan (RnD) dengan jenis pengembangan ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan termasuk ke dalam kriteria “sangat layak” dengan memperoleh skor sebesar 97% dari ahli materi, 87% dari ahli media. Adapun sebelum penerapan media video mind mapping hasil belajar peserta didik memperoleh rata-rata 71.11 sedangkan setelah penerapan media video mind mapping memperoleh rata-rata 88.75. Berdasarkan hasil tersebut peserta didik mengalami peningkatan dengan rata-rata 17.64 pada pembelajaran IPA materi sumber energi di kelas IV.
5. Andi Yasir Amsal , Hartini Ramli , Wakhid Yunendar tahun 2023 “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Mind Map melalui

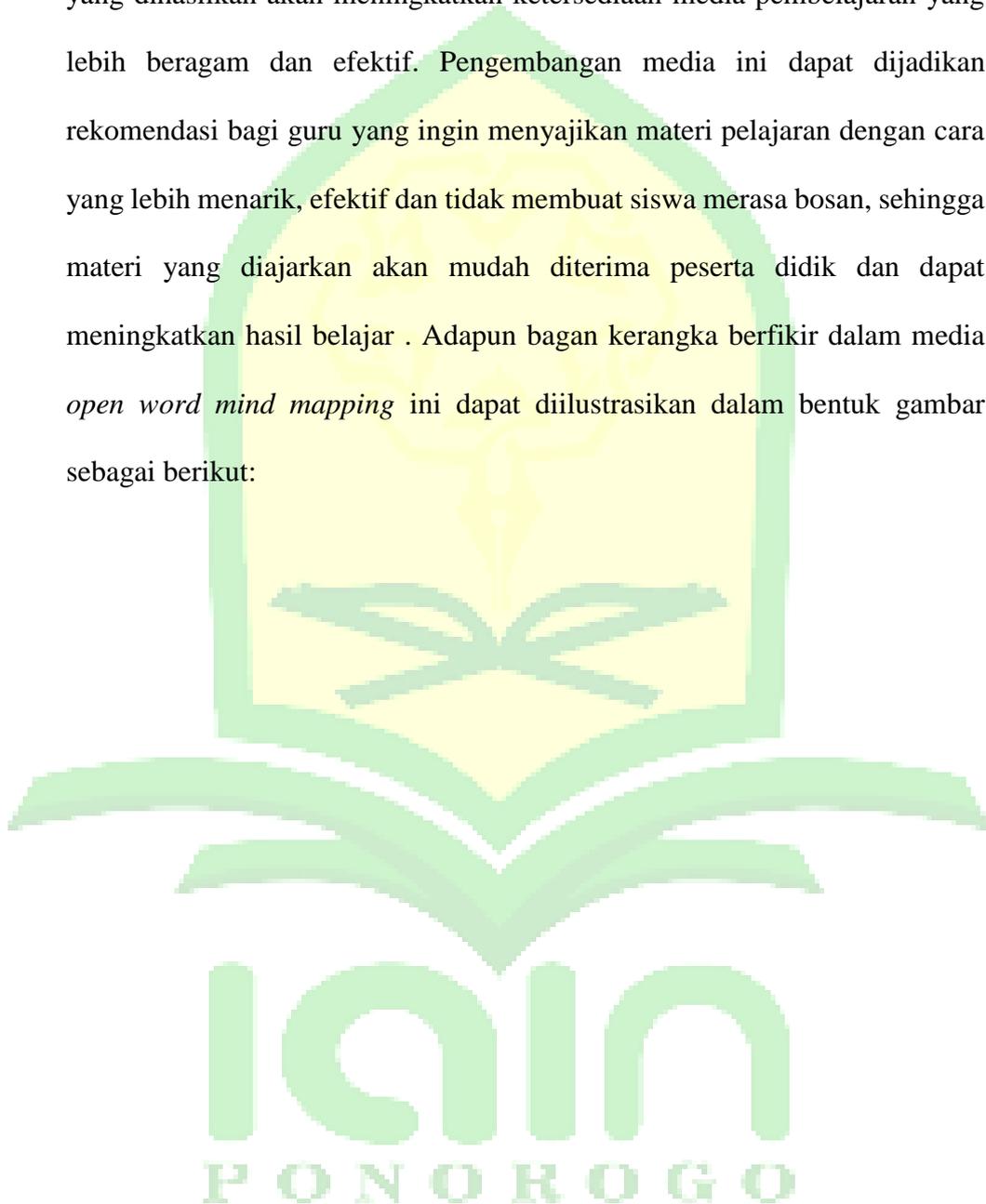
Google Classroom pada Mata Pelajaran Elektronika dan Mikroprosesor di SMK Telkom Makassar” Penelitian ini menggunakan pendekatan pengembangan (RnD) dengan jenis pengembangan Borg & Gall. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan perangkat pembelajaran berbasis mind map melalui google classroom dinyatakan valid, praktis dan efektif dengan persentase perolehan rata-rata kriteria kevalidan yaitu validasi media 96.87%, rata-rata validasi bahan ajar 91.04%, rata-rata validasi RPP 86.95%, validasi LKPD 83.63%, kriteria kepraktisan yaitu respon siswa 90.24%, respon guru 93.45%, dan kriteria keefektifan yaitu keterlaksanaan 100% berada pada kategori sangat efektif.

### **C. Kerangka Berfikir**

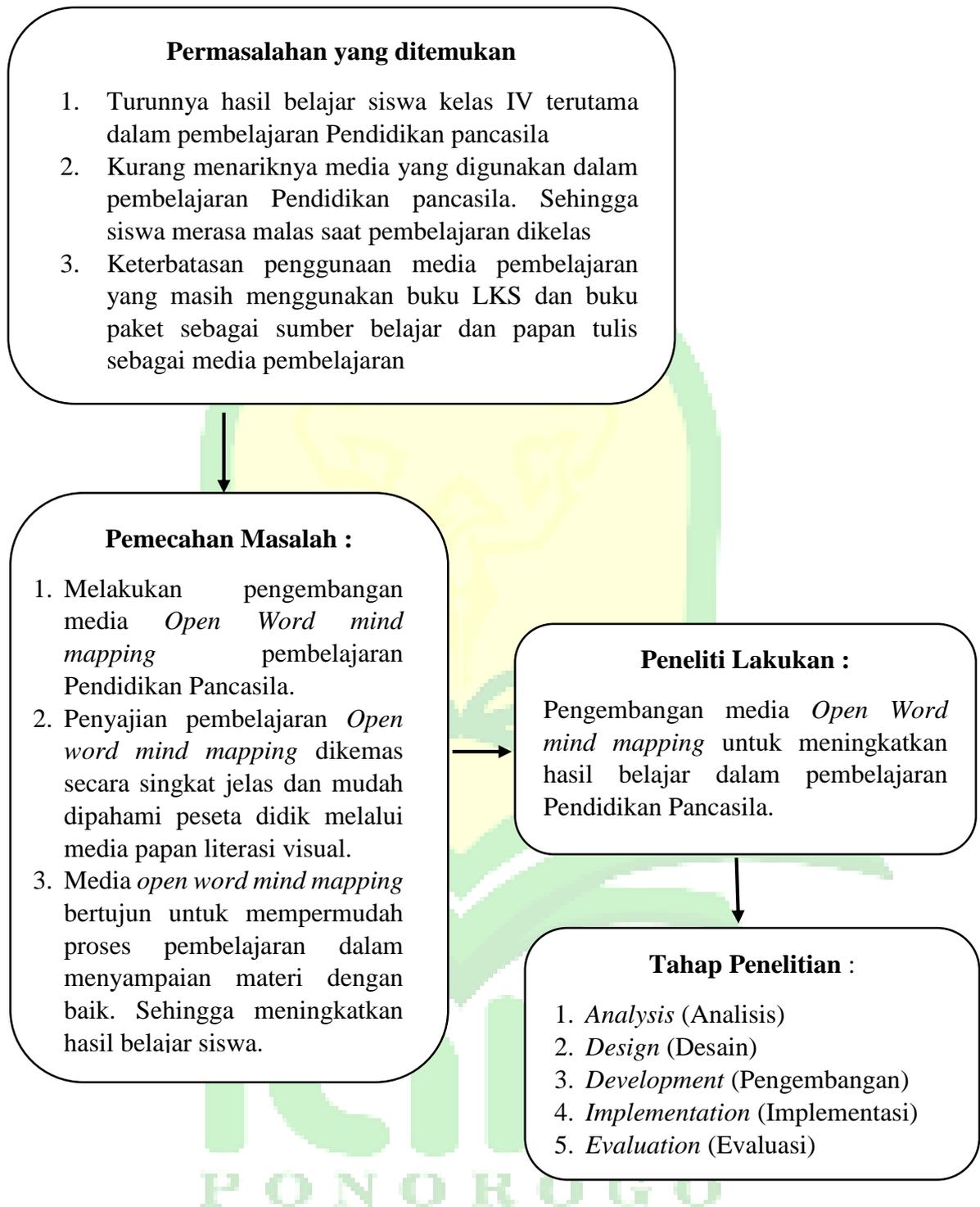
Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan diatas dalam proses pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di madrasah ibtidaiyah belum ada media pembelajaran yang mendukung, dimana dalam proses pembelajaran ini masih terpacu menggunakan Lembar Kerja Siswa (Lks). Adanya Lks dalam pembelajaran Pendidikan pancasila belum sepenuhnya membuat peserta didik dapat menganalisis dan berpendapat dalam aktivitas belajar mengajar. Untuk itu, peneliti akan melakukan pengembangan media *open word mind mapping* dengan tujuan media pembelajaran dapat digunakan dalam pembelajaran dan membantu peserta didik untuk memahami materi secara maksimal.

Situasi tersebut mendorong peneliti untuk lakukan pengembangan sebuah media pembelajaran agar mendukung proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran yang

diajarkan, tahapan pengembangan diantaranya : *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (Evaluasi). Melalui tahapan pengembangan ini diharapkan media yang dihasilkan akan meningkatkan ketersediaan media pembelajaran yang lebih beragam dan efektif. Pengembangan media ini dapat dijadikan rekomendasi bagi guru yang ingin menyajikan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik, efektif dan tidak membuat siswa merasa bosan, sehingga materi yang diajarkan akan mudah diterima peserta didik dan dapat meningkatkan hasil belajar . Adapun bagan kerangka berfikir dalam media *open word mind mapping* ini dapat diilustrasikan dalam bentuk gambar sebagai berikut:



Gambar 2.1 : Kerangka Berfikir

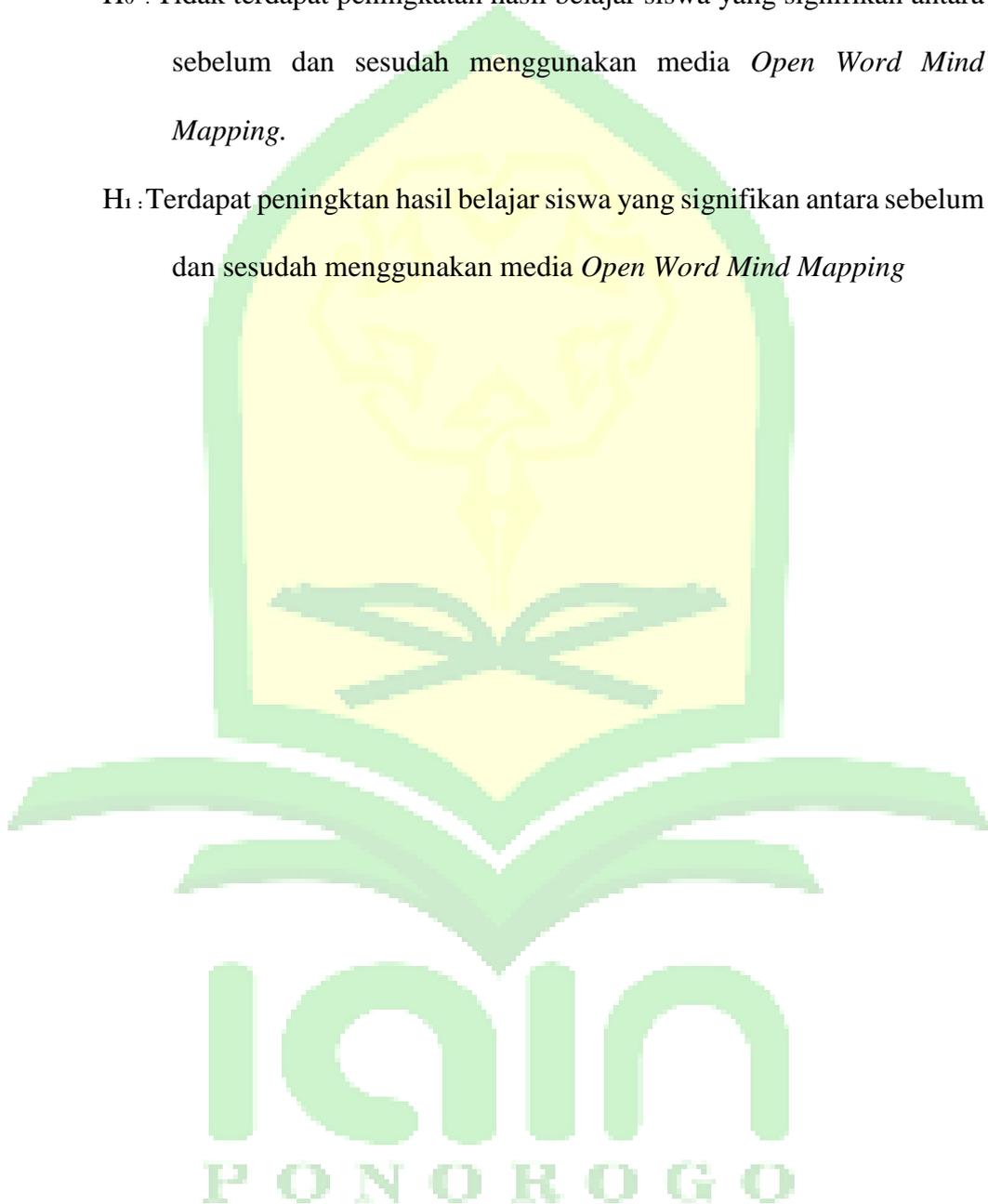


#### D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian dapat dirumuskan dalam penelitian pengembangan ini, sebagai berikut :

H<sub>0</sub> : Tidak terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media *Open Word Mind Mapping*.

H<sub>1</sub> : Terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media *Open Word Mind Mapping*



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam pengembangan ini adalah pendekatan *Research and Development* dengan tujuan peneliti ingin melakukan pengembangan media pembelajaran yang menarik dalam bidang pendidikan untuk meningkatkan hasil belajar. Peningkatan hasil belajar ini dapat dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran *open word mind mapping*, sehingga memudahkan siswa untuk meningkatkan hasil belajar terhadap materi pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV yang diajarkan guru.

*Research and Development* adalah jenis penelitian pengembangan yang dilakukan untuk menghasilkan produk baru, menguji keefektifan suatu produk yang sudah ada, serta mengembangkan atau menciptakan produk baru. Jika produk baru sudah diujikan, maka produk tersebut sudah layak digunakan. Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan penelitian Rnd adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan atau mengembangkan suatu produk dengan tujuan untuk menguji keefektifan produk jika sudah layak digunakan.<sup>24</sup>

Jenis pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE yang mempunyai lima tahap penelitian yaitu : *analysis, design, development, implementation, evaluation*. Penggunaan model ADDIE merupakan model yang cocok digunakan untuk mengembangkan materi

---

<sup>24</sup> Sugiono, *Metode penelitian Kuantitatif. Kualitatif, R&D*, (Bandung: ALFABETA, 2019), 24

atau sebuah produk. Oleh karena itu peneliti memilih model ini untuk mengembangkan media pembelajaran *open word mind mapping* dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

## **B. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Kegiatan penelitian ini bertempat di MI Ma'arif Kadipaten Ponorogo yang beralamatkan di Jln. Pemanahan No.5, Tengah, Kadipaten, Kec. Babadan, Kab. Ponorogo, Jawa Timur 63491. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan maret semester genap tahun ajaran 2024/2025. Adapun penelitian pengembangan ini dilaksanakan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.

## **C. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian merupakan segala sesuatu baik berupa orang, barang atau lembaga (organisasi) yang dapat dijadikan sebagai informan dalam memperoleh data penelitian yang dilakukan sesuai dengan harapan peneliti. Adapun subjek penelitian yang dijadikan peneliti guna memperoleh informasi terkait dengan data penelitian pengembangan bahan ajar yang dilakukannya sebagai berikut:

### **1. Guru**

Guru berperan sebagai informan awal terkait dengan penelitian pengembangan produk bahan ajar yang akan dilakukan peneliti agar sesuai dengan kebutuhan yang ada di lapangan dengan melakukan wawancara kepada guru pelajaran Pendidikan pancasila.

## 2. Validator Ahli

Validator ahli berperan sebagai ahli validasi terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan peneliti dalam bidang pendidikan. Adapun validator dalam pengembangan ini, yaitu: validator ahli desain untuk melakukan validasi terhadap aspek desain tampilan, penyajian materi, validator ahli isi untuk melakukan validasi terhadap aspek kelayakan isi, kebahasaan, dan evaluasi pembelajaran yang dilakukan. Masing-masing validator ahli mengisi angket validasi produk media pembelajaran.

## 3. Siswa

Siswa disini berperan sebagai subjek uji coba produk media pembelajaran yang telah dikembangkan setelah direvisi untuk dapat diuji cobakan di lapangan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran dan bagaimana efektivitas produk media pembelajaran yang dibuat tersebut sudah efektif digunakan dalam menunjang proses pembelajaran yang dilakukan kepada Siswa Kelas IV MI Ma'arif Kadipaten Ponorogo dengan masing-masing siswa mengerjakan soal tes.

#### D. Prosedur Penelitian

Adapun prosedur penelitian pengembangan menggunakan jenis model ADDIE adalah sebagai berikut:

##### 1. *Analysis* (Analisis)

Tahap pertama yaitu analisis untuk mengenali kebutuhan awal dalam pengembangan media pembelajaran. Peneliti melakukan analisis dengan melakukan wawancara dengan guru kelas, dari hasil wawancara tersebut ditemukan beberapa masalah. Masalah tersebut mencakup minimnya ketersediaan media pembelajaran di sekolah, kesulitan siswa dalam memahami materi, serta kurangnya penjelasan materi yang menyebabkan kurangnya kemampuan berfikir peserta didik. Selain itu, wawancara juga digunakan untuk memahami aktivitas siswa selama proses pembelajaran sebelum peneliti mulai mengembangkan media. Tujuannya adalah agar media yang dikembangkan oleh peneliti sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang ada.

##### 2. *Design* (Desain)

Pada tahap ini, dilanjutkan untuk merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan yang mencakup beberapa langkah, yaitu: membuat Rancangan Awal (*Initial Design*), memilih media yang akan digunakan (*Media Selection*), memilih format yang sesuai (*Format Selection*), dan menyusun standar tes yang berbasis kriteria (*Constructing Criterion-Referenced Test*).

### 3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan ini media yang telah dibuat divalidasi untuk menentukan apakah layak diuji cobakan atau tidak. Validasi ini mencakup validasi ahli media dan ahli materi yang dinilai menggunakan lembar validasi. Hasil validasi tersebut digunakan untuk menilai kevalidan produk yang telah dibuat, jika ada saran dari ahli diperlukan revisi maka direvisi sehingga valid dan layak digunakan.

### 4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap selanjutnya yaitu umpan balik dari produk yang telah dikembangkan atau dibuat, dalam pengembangan media *Open Word Mind Mapping* ini akan diterapkan di MI Ma'arif Kadipaten pada mata pembelajaran Pendidikan pancasila kelas IV. Produk pengembangan yang telah dibuat diketahui kualitas kepraktisan dan keefektifan. Sehingga, dapat diketahui bagian dari produk pengembangan yang memerlukan revisi agar dapat diterapkan saat proses pembelajaran.

### 5. *Evaluation* (Evaluasi)

Setelah melakukan implementasi selanjutnya dilakukan evaluasi terhadap media yang telah diuji coba dengan cara mengumpulkan tanggapan dari validasi dan respon siswa melalui angket untuk menilai sejauh mana media tersebut layak digunakan.

## **E. Tahap Pengembangan**

Tahapan pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

## 1. Tahapan Analisis (*Analysis*)

Tahapan analisis adalah tahapan awal penelitian yang dilakukan untuk mengumpulkan berbagai informasi dan data sebagai bahan perencanaan produk yang akan dikembangkan. Terdapat beberapa langkah dalam perencanaan produk yang dikembangkan sebagai berikut:

### a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengumpulkan informasi terkait media yang dapat mendukung proses pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti memilih media yang dirancang untuk pembelajaran yang efektif dan inovatif serta dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan seperti mewawancarai guru terkait media yang digunakan. Karena ketersediaan media pembelajaran menarik akan mendukung terwujudnya tujuan pembelajaran.

### b. Analisis Materi

Analisis materi bertujuan untuk menetapkan isi materi yang terkandung dalam media. Hal ini dilakukan untuk kesesuaian materi yang akan dimasukkan dalam media *open word mind mapping*.

### c. Analisis peserta didik

Analisis peserta didik dilakukan bertujuan menyesuaikan media yang dikembangkan dengan karakter peserta didik. Karakter peserta didik kelas IV pada umumnya memiliki karakter yang santai, tenang dan cenderung sibuk dengan dirinya sendiri.

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik saat proses pembelajaran. Sehingga media pembelajaran yang dikembangkan dapat diterima peserta didik dan membuat pembelajaran lebih menarik.

## 2. Tahap perancangan (*Design*)

Tahap perencanaan adalah tahap perancangan produk berdasarkan apa yang dibutuhkan. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan yaitu pemilihan produk yang dikembangkan, produk yang dipilih ialah media *open word mind mapping*. Pemilihan format media dan desain media disusun berdasarkan analisis kebutuhan sebelumnya yang didapat. Serta pemilihan materi, gambar, sumber materi yang relevan, dan komponen pendukung yang akan dimasukkan kedalam media.

## 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan adalah tahap penyusunan dan pengujian kelayakan produk. Pada tahap ini merupakan perwujudan dari tahap perancangan yang diproses sehingga menjadi media pembelajaran. Pada tahap ini kevalidan produk dari hasil validasi ahli merupakan aspek penting yang harus dipenuhi. Validator menilai media *open word mind mapping* melalui lembar validasi yang diberikan, serta validator memberikan saran yang dapat membuat produk menjadi lebih baik. Proses validasi ini dilakukan dengan menilai 2 aspek isi atau materi dan aspek desain media *open word mind mapping*. Tujuan validasi ini yaitu untuk menilai kelayakan produk yang akan dikembangkan. Setelah

dilakukan validasi oleh validator langkah selanjutnya yaitu memperbaiki dan menyempurnakan media sesuai saran atau kritik dari validator

#### 4. Tahap Penerapan (*Implementasi*)

Pada tahap penerapan langkah selanjutnya menguji hasil produk yang telah dikembangkan. Setelah dilakukan perbaikan, produk yang dikembangkan diujicobakan pada siswa kelas IV MI Ma'arif Kadipaten yang berjumlah 28 siswa. Tujuannya melihat respon peserta didik yang dapat digunakan untuk mengetahui keefektifan media *open word mind mapping*.

#### 5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Produk akhir yang dikembangkan pada penelitian ini yang telah diuji kevalidannya dan keefektifannya. Selanjutnya yaitu tahapan evaluasi yang bertujuan untuk melihat apakah setiap tahap yang digunakan sudah selesai. Berhasil tidaknya proses pengembangan dapat dilihat dari hasil validasi media, respon peserta didik terhadap media *open word mind mapping*.

### F. Instrument Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan *Open Word Mind Mapping* ini sebagai berikut:

#### 1. Angket (Kuisisioner)

##### a) Lembar Validasi Ahli Desain Media

Lembar validasi desain media digunakan untuk mengukur kelayakan desain media *open word mind mapping* yang

dikembangkan oleh peneliti. Lembar validasi yang digunakan sebagai berikut:

Tabel 3.1 kisi-kisi Instrument Penilaian Desain

NO	Indikator	Butir Penilaian	Jumlah Item
1	Kemenarikan Media	Kesesuain warna pada media <i>Open Word Mind Mapping</i> menarik	1
		Kesesuaian ukuran media <i>Open Word Mind Mapping</i>	2
		Media dapat meningkatkan hasil belajar	3
		Media <i>Open Word Mind Mapping</i> mudah digunakan	4
		Media sesuai dengan konsep materi yang dipelajari	5
2	Ketahanan Media	Media <i>Open Word Mind Mapping</i> aman digunakan oleh guru dan peserta didik	6
		Media <i>Open Word Mind Mapping</i> mudah untuk digunakan	7
		Keawetan perekat pada media <i>Open Word Mind Mapping</i>	8
		Keawetan bahan yang digunakan pada media <i>Open Word Mind Mapping</i>	9
3	Fisik Media	Kejelasan tulisan pada judul media <i>Open Word Mind Mapping</i>	10
		Kejelasan abjad pada kartu bergambar media <i>Open Word Mind Mapping</i>	11
		Kejelasan gambar pada media <i>Open Word Mind Mapping</i>	12
		Ketetapan pemilihan warna pada <i>background</i> media <i>Open Word Mind Mapping</i>	13

### b) Angket Validasi Ahli Materi

Lembar validasi materi adalah materi berbentuk angket yang berisi sejumlah pernyataan tentang sejauh mana kelengkapan materi pembelajaran. Instrumen ini dimanfaatkan untuk menggali penilaian dari validator mengenai kecocokan dan kualitas materi pembelajaran yang telah disusun, dan hasilnya digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi pada materi jika diperlukan.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrument Penilaian Materi

No	Indikator Penilaian	Jumlah Item
1	Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran	1,2
2	Kesesuain materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran	3,4
3	Kebenaran isi/materi	5,6
4	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	7,8
5	Memudahkan peserta didik dalam memahami materi	9,10

### c) Angket Respon Siswa

Angket respon ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai respon siswa terhadap produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran *Open Word Mind Mapping* pada mata pembelajaran pendidikan pancasila kelas IV.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Respon Siswa

NO	Indikator	Butir Penilaian	Jumlah Item
1	Kualitas Media	Media mudah digunakan	1
		Media dapat digunakan secara mandiri tanpa bantuan guru	2
		Media sesuai dengan konsep materi yang dipelajari	3

		Media dapat meningkatkan hasil belajar	4
		Media dapat meningkatkan sifat keingintahuan siswa	5
2	Kualitas Media	Kesesuaian ukuran dan warna pada media menarik	6
		Keawetan media yang dibuat	7
		Keamanan media untuk siswa	8
		Kejelasan gambar pada Media <i>Open Word Mind Mapping</i>	9
		Kemenarikan keseluruhan media <i>Open Word Mind Mapping</i>	10

## 2. Tes Hasil Belajar

Penelitian ini menggunakan tes berupa *pretes* dan *posttest*. Instrument *pretes* diberikan sebelum peserta didik diberikan pembelajaran dengan papan visual, sedangkan *posttest* diberikan sesudah peserta didik diberikan media papan visual. Selain itu instrument tes ini juga digunakan untuk mengukur keefektifan media pembelajaran papan visual yang dikembangkan. Lampiran tes hasil belajar yang ada dalam penelitian.

## G. Teknik Pengumpulan Data

### 1. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan informasi dan data yang diperlukan oleh peneliti. Pada penelitian ini peneliti melakukan wawancara terbuka kepada guru kelas untuk menemukan informasi terkait materi pembelajaran, penggunaan media pembelajaran, dan sarana penunjang informasi.

## 2. Observasi

Observasi merupakan suatu proses kompleks, suatu proses pengamatan. Jadi observasi adalah kegiatan pengamatan yang dilakukan peneliti saat melakukan penelitian. Observasi dilakukan mengumpulkan informasi dan data-data yang diperlukan dalam penelitian. Jenis observasi yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu observasi sistematis

## 3. Angket (kuisisioner)

Menurut Suharsimi Arikunto dalam Fahreza dan Hera, angket atau kuisisioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi atau data dari responden terkait dengan aspek pribadinya.<sup>25</sup> Dalam konteks ini, angket digunakan sebagai alat validasi untuk media pembelajaran yang akan dievaluasi oleh validator ahli. Selain itu, angket juga digunakan untuk validasi instrumen tes dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian lapangan untuk menentukan apakah produk media pembelajaran yang telah dibuat memenuhi kriteria layak atau tidak layak untuk diuji cobakan. Jenis angket yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu angket tertutup.

## 4. Tes

Tes dilakukan dengan dua tahap. Pertama yaitu dengan *pretes* diberikan diawal pembelajaran sebelum peserta didik mendapatkan media pembelajaran papan visual. Kedua yaitu *posttest* diberikan

---

<sup>25</sup> Fahreza Ali Fahmi dan Hera Heru SS, Pengaruh Layanan Informasi Dengan Media Film Terhadap Kewaspadaan Siswa Tentang Pelecehan Seksual Di Kelas VIII-C SMPN 1 Matesi Tahun Pelajaran 2018/ 2019, Jurnal Medi Kons, Vol.5 No.2, 2019, hlm. 39.

setelah peserta didik mendapatkan media pembelajaran papan visual. Tes yang dilakukan dalam penelitian ini berupa soal pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar.

## H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian pengembangan ini ada dua, yaitu dalam bentuk kualitatif dan kuantitatif sebagai berikut:

1. Analisis data dalam bentuk kualitatif disajikan secara interaktif analisis, yaitu: hasil kegiatan pengembangan media pembelajaran yang dilakukan peneliti dengan jenis penelitian ADDIE dengan lima tahapan yaitu: *analysis, design, development or production, implementation or delivery and evaluation.*
2. Analisis data dalam bentuk kuantitatif disajikan secara deskriptif kuantitatif sebagai berikut:
  - a. Analisis kelayakan media

Analisis kelayakan media dilakukan dengan cara meminta validasi kepada validator ahli. Tujuan validator ahli adalah menganalisis hasil validasi data menggunakan validator materi dan desain media visual yang telah divalidasi oleh validator dan dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis kualitatif digunakan untuk mengolah data lembar validasi yang diisi oleh validator. Sedangkan teknik analisis kuantitatif dilakukan untuk menghitung skor nilai.. validasi menggunakan rumus uji validitas untuk mengukur nilai kevalidan dalam instrument penelitian meliputi validitas materi, validitas desain

media dan respon peserta didik yang menggunakan pengukuran skala likert sebagai berikut:<sup>26</sup>

Tabel 3.4 Skala *Likert*

Skor	Kriteria
5	Sangat Layak
4	Layak
3	Cukup Layak
2	Kurang Layak
1	Tidak Layak

Skala *Likert*:<sup>27</sup>

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase

F = Jumlah Frekuensi Jawaban (Total jawaban validator)

n = Jumlah seluruh alternatif jawaban (Total maksimum jawaban validator)

Hitungan presentase validitas diklasifikasikan berdasarkan tingkat kelayakan yang memiliki kriteria sebagai berikut:<sup>28</sup>

Tabel 3.5 Kriteria Kelayakan Media

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
1	86% - 100%	Sangat Layak
2	74% - 85%	Layak
3	61% - 73%	Cukup Layak
4	47% - 60%	Kurang Layak
5	0% - 46%	Tidak Layak

<sup>26</sup> Sugiyono, *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Hal 93

<sup>27</sup> S.A.M.P.I IWAN HERMAWAN, *Metodologi Penelitian Pendidikan (kualitatif, kuantitatif dan Mixed Method)* (Hidayatul Quran, 2019), [https://www.google.co.id/books/edition/Metodologi\\_Penelitian\\_Pendidikan\\_Kualita/Vja4DwAAQBAJ](https://www.google.co.id/books/edition/Metodologi_Penelitian_Pendidikan_Kualita/Vja4DwAAQBAJ)

<sup>28</sup> IWAN HERMAWAN

Berdasarkan kriteria yang terdapat pada tabel diatas, media papan visual akan dianggap layak jika memenuhi semua unsur kelayakan dalam lembar validasi dengan skor 61 – 100%. Jika media papan visual tidak memenuhi kriteria kelayakan, akan dibuat revisi.

b. Analisis respon peserta didik

Angket respon peserta didik dalam penelitian ini diisi oleh peserta didik dengan cara *checklist*. Lembar angket respon peserta didik untuk mengukur tingkat respon peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran papan visual. Maka data yang terkumpul dianalisis dan dihitung sebagai berikut:

Rumus Skala *Likert*:<sup>29</sup>

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase

F = Jumlah Frekuensi Jawaban (Total jawaban validator)

n = Jumlah seluruh alternatif jawaban (Total maksimum jawaban validator)

Hasil presentase angket respon peserta didik kemudian dikualifikasikan berdasarkan kategori respon sebagai berikut:

---

<sup>29</sup> IWAN HERMAWAN

Tabel 3.6 Presentase Angket Respon Siswa

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
1	86% - 100%	Sangat Layak
2	74% - 85%	Layak
3	61% - 73%	Cukup Layak
4	47% - 60%	Kurang Layak
5	0% - 46%	Tidak Layak

Respon peserta didik terhadap media papan visual baik apabila penilaian setiap aspek mendapatkan presentase 61% - 100%. Dan kurang baik apabila presentasi kurang dari 60%-0%. Maka perlu direvisi kembali media yang dikembangkan.<sup>30</sup>

c. Analisis keefektifan Media

Keefektifan media dianalisis berdasarkan nilai hasil belajar siswa yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest*. Data hasil tes yang terkumpul kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik *N-Gain*. Tes ini dilakukan untuk mengetahui skor peningkatan hasil belajar siswa. Umus yang digunakan sebagai berikut.<sup>31</sup>

Rumus *N-Gain*

$$\text{Normal Gain} = \frac{\text{Skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{Skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Uji *N-Gain* memiliki kriteria berdasarkan skor *N-Gain* sebagai berikut

<sup>30</sup> IWAN HERMAWAN

<sup>31</sup> Abdul Wahab, Junaedi Junaedi, and Muh. Azhar, "Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan *N-Gain* Di PGMI," *Jurnal Basicedu* 5, no. 2 (2021): 1039–45, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.845>.

Tabel 3.7 Skor N-Gain

Nilai N-Gain	Kriteria
$g \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$0 \leq g \leq 0,3$	Rendah
$g \leq 0$	Gagal

Media papan visual dapat dinyatakan efektif apabila hasil N- *Gain* lebih dari kategori rendah dengan nilai 0,3. Apabila nilai yang didapatkan kurang dari kategori rendah maka perlu direvisi.

Sementara pembagian kategori perolehan N- *Gain* dalam bentuk persen (%) dapat mengacu pada tabel dibawah ini: <sup>32</sup>

Tabel 3.8 Presentasi Tafsiran N- *Gain*

Presentase %	Tafsiran
$\leq 40$	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
$\geq 76$	Efektif

Media papan visual dapat dinyatakan efektif apabila hasil uji N- *Gain* lebih dari kategori kurang efektif dengan nilai 55. Apabila nilai yang didapatkan kurang dari kategori efektif maka perlu revisi.

<sup>32</sup> D.A.P.F.S.P. editor, *Proceedings Conference of Elementary Studies 2020 : literasi dalam pendidikan di era digital untuk generasi milenial* (UM Surabaya Publishing, 2022)

## BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Gambaran Singkat Seting Lokasi Penelitian

#### 1. Profil MI Ma'arif Kadipaten Ponorogo

MI Ma'arif Kadipaten Ponorogo merupakan Lembaga Pendidikan Formal yang sejajar dengan Sekolah Dasar yang mengacu pada pendidikan Umum dan Kegamaan.

Perkembangan zaman sekarang ini pendidikan tingkat SD/MI perlu sekali mengenal ilmu teknologi. Dengan sarana dan prasarana yang ada di MI Ma'arif Kadipaten secara berkala dan terencana mewujudkan peserta didik yang cerdas dalam IPTEK maupun IMTAQ dengan berwawasan Ahlusunnah Wal Jama'ah.

#### 2. Visi dan Misi

##### a. Visi

“ Terbentuknya Peserta didik yang berakhlakul karimah, berkualitas dalam IMTAQ (Iman dan Taqwa) dan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) dengan berwawasan ahlusunnah wal jama'ah”.

Indikator visi:

1. Unggul dalam Penyusunan Kurikulum
2. Unggul dalam Pelaksanaan Pembelajaran
3. Unggul dalam Tingkat Kelulusan
4. Unggul dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia
5. Unggul dalam Penyediaan Sarana dan Prasarana
6. Unggul dalam Tata Kelola dan Manajemen Sekolah
7. Unggul dalam Penghimpunan Dana Sekolah

8. Unggul dalam Capaian Prestasi, Baik Akademik maupun Non-Akademik

b. Misi

1. Mengembangkan SDM Untuk meningkatkan kualitas guru dan karyawan.
2. Mengefektifkan pembelajaran dan mengoptimalkan kegiatan ekstrakurikuler serta meningkatkan keterampilan sejak dini.
3. Menyediakan dan melengkapi sarana dan prasarana.
4. Memperdayakan potensi dan peran serta masyarakat.
5. Melaksanakan K-7 untuk menciptkn lingkungan yang kondusif dan berwawasam aswaja.
  1. Ketertiban
  2. Kebersihan
  3. Kesehatan
  4. Keindahan
  5. Keamanan
  6. Kekeluargaan
  7. Kesopanan

c. Sarana dan Prasarana

Terdapat banyak fasilitas yang terdapat di sekolah MI Ma'arif

Kadipaten sebagai berikut:

- a. Ruang kelas yang presentatif
- b. Perpustakaan
- c. Computer dan LCD Proyektor

- d. Alat-alat laboratorium
- e. Tempat Ibadah (Masjid)
- f. Guru S-1 serta sesuai bidangnya

## B. Hasil Penelitian

### 1. Tahap Pengembangan

Media *open word mind mapping* dirancang menggunakan pengembangan ADDIE yaitu analisis (*Analysis*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Prosedur pengembangan secara rinci sebagai berikut:

#### a. Tahapan Analisis (*Analysis*)

##### 1) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilaksanakan dengan mengidentifikasi permasalahan terkait ketersediaan media pembelajaran di sekolah. Hal ini dilakukan sebagai dasar pengembangan media pembelajaran *open word mind mapping* khususnya di kelas IV MI Ma'arif Kadipaten. Analisis ini didapatkan saat wawancara dengan guru kelas IV. Tujuan wawancara dengan guru kelas adalah untuk mengetahui media apa saja yang dikembangkan.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas diketahui bahwa guru hanya menggunakan buku LKS saat proses pembelajaran. Untuk itu, siswa memerlukan media pembelajaran yang menarik, termasuk media *open word mind*

*mapping*. Supaya pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan.

## 2) Analisis Materi

Pada tahap analisis materi, dilakukan dengan pemilihan materi dalam media *open word mind mapping* yang akan dikembangkan. Tujuan analisis ini untuk menyesuaikan media pembelajaran *open word mind mapping* terhadap materi yang akan dibahas, selain itu tujuan analisis ini adalah untuk mengidentifikasi dan menyusun materi sesuai dengan capaian tujuan pembelajaran.

Pada tahap ini, materi yang digunakan adalah materi Negaraku Indonesia yang termasuk dalam makna NKRI dan contoh sikap/ perilaku yang menjaga atau merusak NKRI. Sehingga peserta didik mampu mengidentifikasi makna dan contoh sikap/ perilaku yang menjaga atau merusak NKRI.

Capain pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 4.1 Capaian Pembelajaran

<b>Capaian Pembelajaran</b>
1. Peserta didik dapat mengenal lingkungan rumah, sekolah, lingkungan (RT/RW/kelurahan dan kecamatan) sebagai bagian tidak terpisah dari wilayah NKRI
2. Memahami arti pentingnya menjaga kebersamaan dan persatuan sesama peserta didik di sekolah.

### 3) Analisis Peserta didik

Analisis peserta didik dilakukan bertujuan menyesuaikan media yang dikembangkan dengan karakter peserta didik. Karakter peserta didik kelas IV pada umumnya memiliki karakter yang santai, tenang dan cenderung sibuk dengan dirinya sendiri. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik saat proses pembelajaran. Sehingga media pembelajaran yang dikembangkan dapat diterima peserta didik dan membuat pembelajaran lebih menarik.

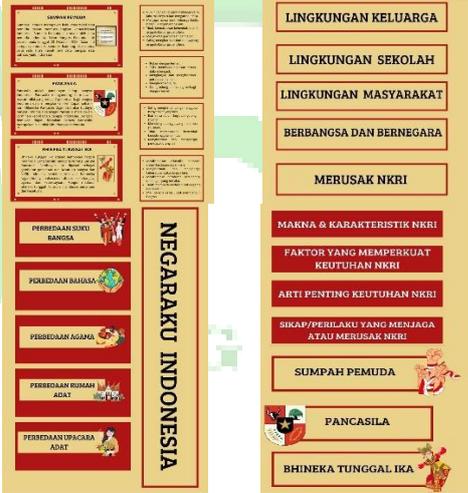
#### b. Tahap perancangan (*Design*)

Setelah melalui tahap analisis, diketahui materi yang terdapat pada buku paket dan LKS kelas IV yang perlu dimasukkan dalam format media papan visual. Media papan visual dibuat dengan nama *Media Open Word Mind Mapping* materi Negaraku Indonesia.

Berikut kisi-kisi rancangan pengembangan media *Open Word Mind Mapping*.

Tabel 4.2 Kisi-kisi Perancangan Media *Open Word Mind Mapping*

No	Deskripsi	Gambar
1	Membuat rancangan gambar media	

No	Deskripsi	Gambar
2	Membuat media papan literasi visual dari kayu	
3	Mendesain elemen media yang dikembangkan	
4	Menyusun pengembangan materi dari LKS	

No	Deskripsi	Gambar
5	Menempelkan elemen dan materi pada papan media <i>visual</i>	

Media *open word mind mapping* berbentuk papan literasi visual yang terbuat dari papan kayu berukuran 70cm x 70cm dan didalamnya berisi materi pembelajaran yang dicetak menggunakan kertas foto, alat bantu untuk mendesain materi yang ditempelkan pada papan kayu menggunakan aplikasi *canva*. Hasil rancangan media *open word mind mapping* ini disebut porototype, dikarenakan media yang dirancang belum melewati tahap validasi untuk mengukur kelayakan dari validator.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Media *open word mind mapping* yaitu dibuat berdasarkan rancangan sebelumnya, selanjutnya dilakukan proses validasi oleh validasi ahli. Tujuan validasi ini yaitu untuk mengetahui kelayakan media dengan penilaian dari validator ahli desain dan ahli materi. Validasi ini dilakukan dengan memberikan lembar validasi ke validator ahli untuk meminta penilaian serta kritik dan saran pada lembar validasi. Tujuan dari validasi ini untuk mengetahui

kelayakan media *open word mind mapping* yang dikembangkan sebelum diujicobakan pada siswa kelas IV MI Ma'arif Kadipaten.

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap ini merupakan tahap uji coba dengan media *open word mind mapping* pada siswa kelas IV, eksperimen dilaksanakan pada hari Senin, 25 Maret 2023 di MI Ma'arif Kadipaten dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan media *open word mind mapping* melalui tes. Serta kepraktisan melalui angket respon yang ditujukan untuk peserta didik, kepraktisan media *open word mind mapping* dapat dilihat dari jawaban lembar angket respon dalam kategori baik dan sangat baik

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan tahap yang bertujuan untuk mengevaluasi media *open word mind mapping* ketika ditahap sebelumnya tidak berhasil atau termasuk dalam kategori kurang valid, sehingga produk harus direvisi. Dalam penelitian pengembangan ini, tidak ada revisi dari validator terkait desain dan materi dari dosen maupun guru.

2. Hasil Penelitian

a. Validasi Ahli

Validasi media *open word mind mapping* memiliki tujuan untuk mengetahui kelayakan menggunakan media *open word mind mapping* materi Negaraku Indonesia yang dikembangkan. Pada penelitian ini terdapat 2 validator ahli, yaitu: 1 dosen IAIN

Ponorogo dan 1 pendidik sekaligus wali kelas IV MI Ma'arif Kadiapten. Validator pertama yaitu bapak Yoga Prismanata, M.Pd dan validator kedua bapak Muhammad Ahsani Taqwim, S.Pd. Hasil validasi diperoleh dari lembar angket validasi yang telah diisi validator ahli berupa *checklist* dengan skala *Likert*. Terdapat dua ahli dalam validasi ini yaitu desain media dan materi.

#### 1) Validator Desain Media

Terdapat 13 pertanyaan dari 2 validator yang dinilai oleh bapak Yoga Prismanata, M.Pd dan Muhammad Ahsani Taqwim, S.Pd. yaitu indikator kemenarikan media, ketahanan media, dan fisik media. Indikator kemenarikan media: kesesuaian media, kesesuaian ukuran, media dapat meningkatkan hasil belajar, media mudah digunakan, media sesuai dengan konsep materi. Ketahanan media: media aman digunakan oleh peserta didik, media mudah digunakan, keawetan perekat pada media, keawetan bahan yang digunakan pada media. Fisik media: kejelasan tulisan pada judul media, kejelasan abjad pada kartu media, kejelasan gambar pada media, ketetapan pemilihan warna pada media.

Hasil validasi disajikan pada tabel 4.3

P O N O R O G O

Tabel 4.3 Hasil Validasi Desain

No	Indikator	V1	V2	Total	Presentase	Rata-rata	Kesimpulan
1	Kesesuaian warna pada media <i>open word mind mapping</i> menarik	5	5	10	100%	92%	Sangat Layak
2	Kesesuaian ukuran media <i>open word mind mapping</i>	4	4	8	80%		
3	Media dapat meningkatkan hasil belajar	5	5	10	100%		
4	Media <i>open word mind mapping</i> mudah digunakan	5	5	10	100%		
5	Media sesuai dengan konsep materi yang dipelajari	5	5	10	100%		
6	Media <i>open word mind mapping</i> aman digunakan oleh guru dan peserta didik	5	4	9	90%		
7	Media <i>open word mind mapping</i> mudah digunakan	5	4	9	90%		
8	Keawetan perekat pada media <i>open word mind mapping</i>	4	4	8	80%		
9	Keawetan bahan yang digunakan pada media <i>open word mind mapping</i>	4	4	8	80%		
10	Kejelasan tulisan pada judul media <i>open word mind mapping</i>	5	5	10	100%		
11	Kejelasan abjad pada kartu bergambar media <i>open word mind mapping</i>	5	5	10	100%		
12	Kejelasan gambar pada media <i>open word mind mapping</i>	4	5	9	90%		
13	Ketetapan pemilihan warna pada <i>background</i> media <i>open word mind mapping</i>	4	5	9	90%		

Berdasarkan tabel diatas, rata-rata hasil validasi desain adalah 92%. Mengacu pada kriteria kelayakan media pada tabel 3.5, validitas dikategorikan sangat layak digunakan. Berdasarkan uraian yang telah disajikan, media *open word mind mapping* telah memenuhi indikator penilaian yang dicantumkan di lembar validasi.

Lembar validasi desain juga mendapat data kualitatif dari validator 1 berupa umpan balik atau saran, menurut validator , desain media *open word mind mapping* yang dikembangkan perlu perawatan yang berkala dalam proses pembelajaran yang baik agar media pembelajaran tidak cepat rusak.

## 2) Validator Materi

Terdapat 5 pertanyaan yang dinilai oleh validator materi dari guru wali kelas IV MI Ma'arif Kadipaten bapak Muhammad Ahsani Taqwim, S.Pd yaitu kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran, kebenaran isi/materi, kesesuaian dengan perkembangan peserta didik, memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Hasil validasi materi disajikan pada tabel 4.4

Tabel 4.4 Hasil Validasi Materi

No	Indikator	V1	Total	Rata-rata	Kesimpulan
1	Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran	5	23	92%	Sangat Layak
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5			
3	Kebenaran isi/materi	4			
4	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	4			
5	Memudahkan peserta didik dalam memahami materi	5			

Berdasarkan tabel 4.3 diketahui bahwa, rata-rata hasil validasi materi sebesar 92%. Mengacu pada kriteria kelayakan media tabel 3.5, validasi materi dapat dikategorikan sangat layak digunakan. Berdasarkan penjelasan tersebut media *open word mind mapping* telah sesuai dengan indikator penilaian yang telah dicantumkan dilembar validasi.

#### b. Validasi soal Tes

Soal *pretes* dan *postes* divalidasi oleh bapak Muhammad Ahsani Taqwim, S.Pd selaku pendidik dan wali kelas IV MI Ma'arif Kadipaten. Penilaian soal berupa *pretes* dan *postes* dilakukan dengan analisis validasi ahli yang didasarkan 3 aspek yaitu materi, konstruksi, bahasa. Hasil validitas oleh validator disajikan pada tabel 4.5

Tabel 4.5 Hasil Validasi Tes

No	Indikator	V1	Total	Rata-rata	Kesimpulan
1	Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran	4	47	47%	Sangat Layak
2	Hanya saja satu jawaban yang tepat	5			
3	Kesesuaian soal dengan indikator dan tujuan pembelajaran	5			
4	Pokok soal dirumuskan dengan singkat, jelas, dan padat	4			
5	Pokok soal tidak memberikan petunjuk kunci jawaban	5			
6	Butir soal tidak tergantung dengan jawaban soal sebelumnya	5			
7	Rumusan kalimat soal mudah difahami	4			
8	Menggunakan bahasa yang baku	5			
9	Tidak mengandung kata-kata yang menimbulkan penafsiran ganda	5			
10	Tidak mengandung kata yang menyinggung perasaan	5			

Hasil analisis validitas data yang diperoleh dari validator ahli dapat digunakan sebagai data untuk memperkuat instrument soal *pretes* dan *postest*. Berdasarkan tabel 4.4 diketahui presentase hasil analisis sebesar 94%. Mengacu pada tabel kriteria kelayakan 3.5, soal dapat dinilai sangat layak.

c. Kepraktisan Media

Setelah diberikan media *open word mind mapping*, kemudian diberikan angket respon peserta didik terhadap media *open word mind mapping*. Terdapat 10 butir pertanyaan dalam lembar angket respon peserta didik mengenai tanggapan terhadap media yang diajarkan kepada peserta didik. Angket respon diberikan kepada 28 peserta didik kelas IV di MI Ma'arif Kadiapten. Setelah memperoleh data melalui angket peserta didik kemudian dianalisis untuk mengetahui kepraktisan media *open word mind mapping*. Data hasil respon peserta didik sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil Analisis Angket Respon Siswa

NO	RESPONDEN	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
1	S-1	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5
2	S-2	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5
3	S-3	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5
4	S-4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5
5	S-5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
6	S-6	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5
7	S-7	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5
8	S-8	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5
9	S-9	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5
10	S-10	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4
11	S-11	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5
12	S-12	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4
13	S-13	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5
14	S-14	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5

NO	RESPONDEN	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
15	S-15	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5
16	S-16	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5
17	S-17	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5
18	S-18	4	4	4	5	5	4	4	5	4	5
19	S-19	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5
20	S-20	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5
21	S-21	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5
22	S-22	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4
23	S-23	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5
24	S-24	4	5	4	5	5	5	4	5	5	4
25	S-25	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5
26	S-26	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5
27	S-27	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4
28	S-28	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5
<b>Total skor angket: 1322</b>											
<b>Rata-rata: 94%</b>											

Media *open word mind mapping* dinyatakan praktis jika respon peserta didik menunjukkan pada presentase lebih dari 60%. Berdasarkan hasil analisis dapat diketahui bahwa respon peserta didik terhadap media *open word mind mapping* mendapatkan presentase 94% atau dapat dinyatakan praktis.

#### d. Keefektifan Media

Setelah produk media pembelajaran melalui beberapa tahapan validasi hingga analisis hasil validasi, selanjutnya media pembelajaran *open word mind mapping* siap diujicobakan pada siswa kelas IV. Penelitian dilakukan di MI Ma'arif Kadipaten dengan sampel 28 anak.

Tujuan dari penelitian ini yaitu mengembangkan media *open word mind mapping* sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, sehingga dapat menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Media *open word mind mapping*

bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi Negaraku Indonesia. Analisis data dengan menggunakan uji *N-Gain* menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang ditunjukkan dengan hasil pretest dan posttest peserta didik dengan menggunakan uji *N-Gain*. Adapun hasil uji *N-Gain pretes* dan *posttest* disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.7 Hasil Uji *N-Gain*

Pretes		Postes		Hasil Uji <i>N-Gain</i>	Persen tase	kategori
Rata-rata	Persen tase	Rata-rata	Persen tase			
54	54%	83	83%	0,6	68%	sedang

Berdasarkan tabel 4.6 diketahui media *open word mind mapping* yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar . Hasil ini ditunjukkan dari hasil *N-Gain* yaitu sebesar 0,6 dengan pretestase 68%. Mengacu pada kriteria *N-Gain* tabel 3.8 termasuk kategori “sedang” maka dapat dikatakan cukup efektif

#### d. Peningkatan hasil belajar siswa

Peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran dapat diamati melalui perbandingan antara nilai *pretes* (sebelum menggunakan media) dan *postes* (setelah menggunakan media). Hasil belajar merupakan ukuran yang menunjukkan tingkat pencapaian seseorang dalam proses pendidikan atau pembelajaran. Tujuan media *open word mind mapping* dikembangkan untuk memfasilitasi pembelajaran yang aktif dan menarik bagi siswa,

sehingga meningkatkan hasil belajarnya. Analisis peningkatan hasil belajar siswa disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.8 Hasil Analisis Pretes

NO	RESPONDEN	KUNCI JAWABAN										SKOR
		P1 A	P2 B	P3 C	P4 D	P5 B	P6 B	P7 D	P8 D	P9 D	P10 B	
1	ABID	C	B	B	D	B	C	D	B	C	A	40
2	ADHIZTA	D	C	D	B	C	B	C	B	D	C	20
3	ADINDA	D	B	C	D	B	B	D	B	D	B	80
4	ADIPATI	A	B	A	D	D	A	C	B	A	D	30
5	AHMAD	A	B	C	D	B	C	D	D	B	A	70
6	ALVINO	D	B	C	D	B	B	D	D	D	B	90
7	ARINI	D	B	C	D	B	B	D	D	D	D	80
8	ARRIFA	A	A	C	D	B	B	B	D	D	B	80
9	ARSILA	C	C	D	D	C	C	B	B	D	A	20
10	ARUH	B	A	C	D	A	B	C	B	C	C	30
11	AYDIN	D	C	A	C	B	A	C	D	A	D	20
12	DAMAR	B	B	C	D	B	B	B	B	D	A	60
13	DHENDY	D	B	C	D	B	B	A	B	D	D	60
14	ERLITA	A	C	C	D	D	B	A	D	D	B	70
15	ERVIL	D	A	C	D	D	B	D	B	D	D	60
16	FADLY	A	B	C	D	A	B	D	D	D	A	80
17	HAFIDZ	D	C	C	C	B	B	A	B	D	D	40
18	LUTFHIA	D	B	C	D	B	B	B	D	D	B	30
19	M. ABDUL	B	B	B	B	B	C	C	B	C	B	40
20	MARCELINO	D	B	C	D	A	A	C	B	D	A	40
21	MAULANA	D	B	C	D	B	B	C	B	D	B	70
22	M. HAIKAL	D	B	B	D	B	B	D	D	D	A	70
23	M. TAUFIQ	D	A	C	D	A	C	C	B	B	C	20
24	NURUL	D	B	C	D	B	B	A	B	D	B	70
25	RAIHAN	D	B	C	C	C	C	B	B	D	B	40
26	SYIFA	D	B	C	C	B	B	A	B	D	C	50
27	WAHIB	D	B	C	D	B	B	D	D	D	D	80
28	YAZID	A	B	A	C	B	B	A	A	B	A	40
<b>Total Skor : 1520</b>												
<b>Rata-rata : 54%</b>												

Tabel 4.9 Hasil Analisis Postest

NO	RESPONDEN	KUNCI JAWABAN										SKOR
		P1 B	P2 B	P3 B	P4 A	P5 B	P6 D	P7 D	P8 C	P9 B	P10 D	
1	ABID	B	B	B	A	B	D	B	C	B	C	80
2	ADHIZTA	B	B	D	A	B	D	C	C	C	C	70
3	ADINDA	B	B	B	A	B	D	D	C	B	D	100
4	ADIPATI	B	B	C	A	B	D	A	C	D	D	70
5	AHMAD	B	B	B	A	B	D	A	C	B	D	90
6	ALVINO	B	B	B	A	B	D	D	C	B	D	100
7	ARINI	B	B	B	A	B	D	D	C	B	D	100
8	ARRIFA	B	B	B	A	B	D	B	C	B	D	90
9	ARSILA	B	B	B	A	B	D	B	B	C	D	80
10	ARUH	B	B	B	A	B	D	B	B	C	D	80
11	AYDIN	B	B	D	C	C	D	B	C	D	B	70
12	DAMAR	B	B	D	A	C	D	B	A	B	D	70
13	DHENDY	B	B	B	A	B	D	A	C	D	D	80
14	ERLITA	B	B	B	A	B	B	D	A	B	D	80
15	ERVIL	B	B	B	A	B	D	D	C	D	D	90
16	FADLY	B	B	B	A	B	D	D	C	B	D	100
17	HAFIZH	B	B	D	A	B	D	D	C	D	D	80
18	LUTFIA	B	B	B	A	B	D	D	C	B	D	100
19	M. ABDUL	B	B	D	A	B	D	A	C	D	D	70
20	MARCELINO	B	B	D	A	B	B	D	C	D	D	70
21	M. DAMAR	B	B	B	A	B	D	D	C	D	D	90
22	M. HAIKAL	B	B	D	A	B	D	D	C	B	D	90
23	M. TAUFIQ	B	B	D	A	B	A	D	C	D	D	70
24	NUZUL	B	B	B	A	B	D	A	C	B	D	90
25	RAIHAN	B	B	A	A	B	C	D	A	B	D	70
26	SYIFA	B	B	D	A	B	D	C	C	D	D	80
27	WAHIB	B	B	B	A	B	D	D	C	B	D	100
28	YAZZID	B	B	D	A	B	D	B	C	C	D	70
<b>Total Skor : 2330</b>												
<b>Rata-rata: 83 %</b>												

Berdasarkan tabel 4.7 dan 4.8 diketahui peningkatan kemampuan berfikir siswa melalui nilai *pretes* dan *postes*. Nilai ini ditunjukkan dari

nilai rata-rata *pretes* sebesar 54% dan *postes* sebesar 83% atau dapat dinyatakan meningkat hasil belajar siswa.

### C. Pembahasan

#### 1. Proses Pengembangan media pembelajaran

Pengembangan media *open word mind mapping* menggunakan model pengembangan *ADDIE*, media *open word mind mapping* penelitian ini dibuat melalui tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi. Berdasarkan hasil analisis, diketahui bahwa media pembelajaran yang dibutuhkan adalah media pembelajaran efektif, dapat menarik perhatian peserta didik dan mencakup materi pembelajaran, karena selama ini di MI Ma'arif Kadipaten jarang menggunakan media pembelajaran visual, dan lebih sering menggunakan LKS dan buku paket sehingga kurang menarik perhatian peserta didik. Oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran yang efektif dan dapat menarik perhatian peserta didik. Media pembelajaran merupakan alat bantu memahami materi dalam proses pembelajaran, Hamka mendefinisikan media pembelajaran yaitu suatu alat yang membantu dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih menarik dan efektif antara guru dan siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran, proses pemahaman materi menjadi lebih cepat dan menarik bagi siswa, sehingga mereka lebih tertarik untuk menggali pengetahuan lebih lanjut.<sup>33</sup>

---

<sup>33</sup> Zharifah Munawarah, Bukhari, and Aida Fitri, "Pemanfaatan Media Belajar Oleh Guru Dalam Pembelajaran Di Sd Negeri 1 Mata Ie Kabupaten Aceh Besar," *Jurnal Ilmiah Mahasiswa: Elementary Education Research* 7, no. 3 (2022): 7–11, <http://www.jim.unsyiah.ac.id/pgsd/index>.

Penggunaan media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik dapat meningkatkan fokus pembelajaran sehingga materi yang disampaikan oleh pendidik dapat tersampaikan dengan maksimal. Salah satunya menggunakan media *open word mind mapping*. Media *open word mind mapping* merupakan sebuah media pembelajaran visual yang memberikan dan menyajikan informasi yang ditampilkan pada papan berisi gambar dan materi dengan desain menarik sehingga dapat menarik perhatian peserta didik.

Berdasarkan analisis materi, materi Negaraku Indonesia dipilih karena dalam materi ini mengandung muatan-muatan positif yang dapat membantu peserta didik menerapkan sikap/perilaku menjaga NKRI. Materi yang dipilih terdapat pada LKS dan buku paket Pendidikan pancasila dengan capaian pembelajaran siswa dapat mengenal lingkungan rumah, sekolah, lingkungan (RT/RW/kelurahan dan kecamatan) sebagai bagian tidak terpisah dari wilayah NKRI serta dapat memahami arti penting menjaga kebersaam dan persatuan sesama peserta didik di sekolah. Pemilihan materi ini diharapkan mampu memberikan pemahaman dan pengetahuan terhadap pentingnya menjaga sikap/perilaku NKRI dengan media *open word mind mapping*.

Media *open word mind mapping* ini dirancang setelah melalui tahap analisis, pembuatan media *open word mind mapping* diawali dengan membuat papan literasi visual yang terbuat dari papan kayu berukuran 70cm x 70cm dan didalamnya berisi materi pembelajaran

yang dicetak menggunakan kertas foto, alat bantu untuk mendesain materi yang ditempelkan pada papan kayu menggunakan aplikasi *canva*. Pemaparan materi dalam media *open word mind mapping* menggunakan bahasa yang informati dan komunikatif, yaitu bahasa yang digunakan sederhana dan lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Rancangan pembuatan media ini dinamakan prototype 1 sebelum divalidasi.

Media *open word mind mapping* yang masih berupa prototype 1 selanjutnya divalidasi oleh ahli, validasi tersebut meliputi 2 aspek yaitu aspek materi dan aspek desain media. Validasi diujikan dengan menyerahkan lembar angket validitas kepada validator ahli. Validasi memiliki tujuan untuk menerima masukan dari para ahli terhadap media *open word mind mapping* yang dikembangkan sesuai dengan indikator penilaian dari segi desain dan materi. Validasi desain bertujuan untuk melihat keseuaian media dengan indikator penilaian yaitu, kemenarikan media, ketahanan media, fisik media.. Sedangkan untuk validasi materi bertujuan untuk melihat kesesuain materi dengan capaian pembelajaran yang terdapat dalam materi Negaraku Indonesia. Dimana diperoleh hasil validasi desain sebesar 92%, validasi materi sebesar 92%. Jika diakumulasikan diperoleh presentase 92% dengan kategori "sangat valid"

Portotype 2 diujicobakan kepada peserta didik kelas 4 di MI Ma'arif Kadiapten yang berjumlah 28 anak, tujuan uji coba media ini adalah untuk mengetahui keefektifan media yang dikembangkan.

Keefektifan media diukur dari angket respon peserta didik yang diberikan setelah proses pembelajaran dengan media *open word mind mapping*. Keefektifan media juga dihitung dari hasil belajar peserta didik melalui tes yang diberikan sebelum menggunakan media pembelajaran dan setelah menggunakan media pembelajaran. Tahap terakhir yaitu evaluasi. Evaluasi ini bertujuan untuk mengukur keberhasilan dari setiap tahap analisis yang dilakukan sebelumnya. Jika ditemukan kekurangan pada tahap sebelumnya, maka akan dilakukan penyempurnaan produk yang dikembangkan.

## 2. Keefektifan media pembelajaran

Keefektifan media *open word mind mapping* dapat dilihat dari analisis peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah diberikan media pembelajaran. Hasil *pretes* dan *postes* dianalisis menggunakan uji *N-Gain* untuk melihat seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil uji *N-Gain* diketahui bahwa peningkatan hasil belajar sebesar 0,6 atau 68% dan dinyatakan cukup efektif. Media *open word mind mapping* dapat dikatakan efektif karena terdapat peningkatan nilai dari tes dengan hasil *N-Gain* sebesar 0,6 atau 68% dinyatakan cukup efektif.

Berdasarkan hasil di atas menunjukkan penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar karena beberapa alasan yang berkaitan dengan cara siswa memproses informasi dan berinteraksi dengan materi yang diajarkan. Media yang menarik dan interaktif media *open word mind mapping* dapat meningkatkan

keterlibatan dan motivasi siswa. Ketika siswa merasa tertarik dan terlibat dengan materi, mereka cenderung lebih fokus dan antusias dalam belajar, yang membantu dalam pemahaman dan retensi informasi.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil pengembangan media *open word mind mapping* untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media *open word mind mapping* untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan metode pengembangan RnD dengan pendekatan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Validasi media ini dari ahli desain, materi dan pembelajaran memperoleh persentase sebesar 92% dengan kategori “sangat valid”.
2. Media *open word mind mapping* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, terbukti dari nilai N-Gain sebesar 0,6 dengan kategori “sedang” dan persentase sebesar 68% dengan kategori “cukup efektif”.

#### **B. Saran**

Mengingat hasil pengembangan media pembelajaran ini terbatas dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi Negaraku Indonesia, maka disarankan kepada pendidik atau peneliti selanjutnya akan mengembangkan dengan cakupan materi yang luas dan menarik agar peserta didik semangat belajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali Fahreza Fahmi dan Hera Heru SS. Pengaruh Layanan Informasi Dengan Media Film Terhadap Kewaspadaan Siswa Tentang Pelecehan Seksual Di Kelas VIII-C SMPN 1 Matesi Tahun Pelajaran 2018/ 2019, *Jurnal Medi Kons*, Vol.5 No.2.
- Diana, Rashda. "Al-Mawardi Dan Konsep Kenegaraan Dalam Islam." *Tsaqafah* 13, no. 1 (2017): 157. <https://doi.org/10.21111/tsaqafah.v13i1.981>.
- Dores et al., "Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika." *J-PiMat : Jurnal Pendidikan Matematika* 2, no. 2 (2020): 242–54. <https://doi.org/10.31932/j-pimat.v2i2.889>.
- Fadilah, et al., "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran." *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (2023): 1–17.
- Fauhah, Homroul, et al., "Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 9, no. 2 (2020): 321–34. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334>.
- Magdalena, Ina, et al., "Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang." *Jurnal Pendidikan Dan Sains* 2, no. 3 (2020): 418–30. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>.
- Munawarah, Zharifah, et al., "Pemanfaatan Media Belajar Oleh Guru Dalam Pembelajaran Di Sd Negeri 1 Mata Ie Kabupaten Aceh Besar." *Jurnal Ilmiah Mahasiswa: Elementary Education Research* 7, no. 3 (2022): 7–11. <http://www.jim.unsyiah.ac.id/pgsd/index>.
- Mustami, Muhammad Khalifah. "Validitas Pengembangan Penuntun Praktikum Ilustratif Mikroteknik Hewan Berbasis Guided Inquiry." *Jurnal Ilmiah Pena* 11, no. 1 (2017): 75–83.
- Nabillah, Tasya, et al., "Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa." *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sesiomadika 2019* 2, no. 1 (2019): 659. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/article/view/2685>.
- Nasir, et, al., "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Resitasi Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Sd Islam Riyadhul Jannah Depok ", no. 3 (2023): 356–63.
- Natalia, Lena, et al., Institut Agama, and Kristen Negeri Kupang. "10 Pentingnya Pendidikan Pancasila." *Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 1, no. 10 (2023): 266–72. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10109883>.
- Nur Fitriyaningsih, Hardiansyah, et al., "Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis AVS Video Editor Pada Mata Pelajaran IPA." *Jurnal Pendidikan Mipa* 12, no. 1 (2022): 85–90. <https://doi.org/10.37630/jpm.v12i1.530>.
- Nurrahman, Muhammad Nazri, et al., "Keefektifan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Permainan Papan Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* 2, no. 2 (2022): 437–46.

- Nurwidayanti, Dewi, et al., “Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa SMA Negeri.” *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS* 5, no. 2 (2018): 105–14. <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v5i2.17743>.
- Parawangsa, Endah, et al., “Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar (SD).” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 3 (2021): 8050–54.
- Payanti, DAKD. “Peran Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Yang Inovatif.” *Sandibasa: Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 4, no. April (2022): 464–75. <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/sandibasa/article/view/2035%0Ahttps://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/sandibasa/article/download/2035/1484>.
- Priharto, Yusnawan Lubis & Dwi Nanta. *Buku Panduan Guru Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Untuk SD Kelas IV*, 2021. <http://www.fkip.unsyiah.ac.id/wp-content/uploads/2015/06/Hasil-Tes-Online-2015.pdf>.
- Setyowati, Rini, et al., “Pelatihan Menulis Naskah Drama Menggunakan Cerita Islami Bagi Siswa SMPIT Armaniyyah” 01, no. 02 (2023): 314–19.
- Slameto. “Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya, (Jakarta : Rineka Cipta,2000),Hlm 2.” *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2019, 5–48.
- Tafonao, Talizaro. “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa.” *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018): 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.
- Vincent Gaszpers. “Bab II Landasan Teori.” *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2002): 8–24.
- Wahab, Abdul, et al., “Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain Di PGMI.” *Jurnal Basicedu* 5, no. 2 (2021): 1039–45. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.845>.
- Wulandari, Amelia Putri, et al., “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar.” *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–36. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.