

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *MIND*
MAPPING UNTUK MELATIH PEMAHAMAN KONSEP SISWA PADA
PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA**

SKRIPSI

Diajukan sebagai Syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)



OLEH :

FITRIA ANJELINA

NIM. 21046064

**DEPARTEMEN SEJARAH
JURUSAN PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2025

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi

Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang

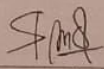
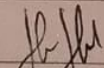
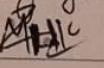
Pada Hari Kamis, 05 November 2025

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *MIND MAPPING* UNTUK
MELATIH PEMAHAMAN KONSEP SISWA PADA PEMBELAJARAN SEJARAH DI
SMA

Nama : Fitria Anjelina
BP/NIM : 2021/21046064
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Departemen : Sejarah
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, 05 November 2025

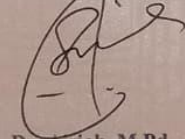
Tim Penguji :

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Rini Afriani, M. Pd	1. 
Anggota	: Hera Hastuti, M. Pd	2. 
Anggota	: Elfa Michellia Karima, M. Pd	3. 

HALAMAN PERSETUJUAN LULUS UJIAN SKRIPSI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MIND MAPPING UNTUK
MELATIH PEMAHAMAN KONSEP SISWA PADA PEMBELAJARAN SEJARAH DI
SMA

Nama : Fitria Anjelina
BP/NIM : 2021/21046064
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Departemen : Sejarah
Fakultas : Ilmu Sosial

Kepala Departemen Sejarah

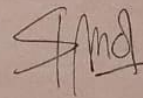


Dr. Aisiah, M.Pd
NIP. 198106152005012002

Padang, 05 November 2025

Disetujui oleh

Pembimbing



Rini Afriani, M.Pd
NIP. 198804082022032009

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

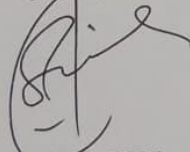
Nama : Fitria Anjelina
BP/NIM : 2021/21046064
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Departemen : Sejarah
Fakultas : Ilmu Sosial

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mind Mapping Untuk Melatih Pemahaman Konsep Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Di SMA”** adalah benar hasil karya saya sendiri dan bukan hasil karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses sesuai dengan syarat hukum dan ketentuan yang berlaku, baik instansi Universitas Negeri Padang maupun di masyarakat dan Negara.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan kesadaran penuh dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, 05 November 2025

Diketahui oleh,
Kepala Departemen Sejarah



Dr. Aisiah, M.Pd
NIP. 198106152005012002

Saya yang menyatakan,



Fitria Anjelina
NIM. 21046064

ABSTRAK

Fitria Anjelina 21046064. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Mind mapping* Untuk Melatih Pemahaman Konsep Siswa pada Pembelajaran Sejarah di SMA, 2025.

Latar belakang penelitian ini memfokuskan pada kurangnya kemampuan siswa dalam memahami konsep sejarah. Penelitian ini bertujuan untuk melatih pemahaman konsep siswa, uji kelayakan media *mind mapping*, praktikalitas dan efektifitas media *mind mapping* khususnya pada materi konsep dasar sejarah dan penelitian ini memberikan solusi melalui pengembangan media pembelajaran *mind mapping*.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Uji validitas media pembelajaran *mind mapping* dilakukan oleh beberapa ahli di bidangnya yaitu ahli materi dan ahli media. Uji praktikalitas dilakukan oleh guru dan siswa di SMA Negeri 1 Palupuh kelas X. E1 dengan memberikan angket. Analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif diperoleh dari pengukuran skala likert.

Hasil analisis uji validitas ahli materi rata-rata 3,83 kategori sangat layak dan uji validitas ahli media mendapatkan rata-rata 3,57 kategori sangat layak. Selanjutnya untuk analisis praktikalitas terhadap media pembelajaran *mind mapping* yang dilakukan oleh guru mendapatkan nilai rata-rata 3,93 dan untuk uji praktikalitas siswa mendapatkan rata-rata 3,74 yang mendapatkan kategori sangat layak. Kesimpulan dari penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *mind mapping* sangat layak digunakan oleh guru dan siswa untuk melatih pemahaman konsep siswa pada pembelajaran sejarah.

Kata Kunci : Pembelajaran Sejarah, Media Pembelajaran *Mind Mapping*, Pemahaman Konsep

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur alhamdulillah atas segala nikmat dan karunia yang telah Allah SWT berikan kepada penulis. Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di Universitas Negeri Padang. Skripsi ini berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Mind Mapping* Untuk Melatih Pemahaman Konsep Siswa pada Pembelajaran Sejarah di SMA.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat diselesaikan tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, pihak-pihak tersebut antara lain:

1. (Alm) Bapak Dr. Ofianto selaku Dosen Pembimbing yang dengan tulus membimbing, mengarahkan, dan memberikan ilmu serta motivasi selama proses penyusunan skripsi ini. Meskipun beliau telah berpulang ke Rahmatullah sebelum proses bimbingan ini selesai, jasa dan dedikasinya akan selalu terpatrit dalam ingatan penulis. Semoga Allah SWT memberikan tempat terbaik di sisi Nya dan membalas segala amal baik beliau dengan pahala yang berlipat ganda.
2. Ibu Rini Afriani, M. Pd selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah senantiasa menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan arahan, masukan, dan bimbingan dalam penulisan skripsi ini.

3. Ibu Hera Hastuti, M. Pd selaku penguji I, Bapak Firza, M. Pd selaku penguji II pada seminar proposal, dan Ibu Elfa Michelia Karima, M. Pd selaku penguji II yang telah menyediakan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, motivasi dan saran dalam penulisan skripsi.
4. Bapak Dr. Hendra Naldi, M. Hum, Ibu Najmi, S.S., M. Hum selaku validator ahli materi dan Bapak Dr. Ridho Bayu Yefterson, M. Pd, Ibu Rini Afriani, M. Pd selaku validator ahli media yang telah banyak memberikan saran dan perbaikan demi kesempurnaan produk penelitian ini sehingga produk yang penulis hasilkan dapat dikatakan valid dan layak untuk di uji cobakan.
5. Ibu Dr. Aisiah, M. Pd selaku kepala Departemen Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang yang telah memberikan izin penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Prof. Dr. Siti Fatimah, M. Hum selaku Dosen pembimbing akademik (PA)
7. Ibu Linda Hayati, S. Pd selaku guru mata pelajaran sejarah di SMAN 1 Palupuh yang telah memberikan izin, informasi, dan kemudahan selama pengumpulan data dalam pelaksanaan penelitian ini.
8. Teristimewa kepada kedua orangtua tercinta Bapak Rahmat Suhendra dan Ibu Irma Deswita yang telah menjadi sumber kekuatan, doa, dan semangat dalam setiap langkah perjalanan hidup penulis. Terima kasih atas kasih sayang yang tiada batas, pengorbanan tanpa lelah, dan do'a yang selalu

mengiringi setiap usaha penulis. Semoga keberhasilan kecil ini dapat menjadi kebanggaan dan kebahagiaan bagi amak dan abak.

9. Terima kasih untuk Uni Dona Suhendra dan Uda Diki Elnanda, S. Sos tersayang yang telah mendo'akan, memberikan motivasi dan kasih sayang yang tak pernah surut serta bantuan dan pengorbanan yang menjadi kekuatan besar bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
10. Terimakasih untuk sahabat seperjuangan selama bangku perkuliahan, Mela Asmita yang telah menjadi tempat keluh kesah, tempat berbagi tawa dengan berbagai tingkah laku yang selalu memberi warna hari-hari penulis. Terimakasih sudah menjadi teman sekaligus saudara yang selalu ada disetiap cerita dari awal perjuangan hingga titik akhir penantian ini. Persahabatan ini akan selalu penulis ingat, tidak hanya sebagai kenangan masa kuliah tapi juga sebagai bukti bahwa perjuangan terasa lebih indah saat dijalani bersama orang tulus dan setia.
11. Terimakasih untuk sahabat penulis sejak kecil, Fitri Nurzarlis yang senantiasa memberikan bantuan, mendengarkan keluh kesah dan masih menemani penulis hingga saat ini.
12. Terimakasih untuk sahabat Independen woman, Gunjingan Maut dan Manusia Prik yang selalu menemani hari-hari penulis selama bangku perkuliahan.
13. Terakhir, Penulis mempersembahkan skripsi ini spesial untuk orang-orang yang selalu bertanya kapan kamu wisuda? Dan kapan skripsimu selesai? Wisuda hanyalah bentuk seremonial akhir setelah melewati berbagai

proses, terlambat lulus atau tidak lulus tepat waktu bukanlah sebuah kejahatan dan bukanlah sebuah aib. Bukankah sebaik-baiknya skripsi adalah skripsi yang diselesaikan entah itu tepat waktu maupun tidak.

Akhir kata, penulis berharap semoga Allah SWT berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah banyak membantu penulis. Penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu segala kritik dan saran yang membangun dari pembaca dengan senang hati penulis terima demi penyempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan. Aamin Yaa Rabbal ‘Alamin.

Padang, November 2025

Fitria Anjelina
NIM. 21046064

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
G. Spesifikasi Produk.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Kajian Teori	12
1. Teori Kognitif.....	12
2. Media Pembelajaran.....	20
3. <i>Mind mapping</i>	25

4. Penggunaan Media <i>Mind mapping</i> dalam Pembelajaran Sejarah	28
B. Studi Relevan	29
C. Kerangka Berpikir	32
BAB II METODE PENELITIAN	34
A. Jenis Penelitian	34
B. Model Pengembangan	35
C. Tempat dan Waktu Penelitian	35
D. Subjek dan Objek Penelitian	35
E. Prosedur Penelitian	36
a. Tahap Analysis (Analisis)	38
b. Design (Perancangan)	39
c. Tahap Development (Pengembangan)	39
d. Tahap Implementation (Penyebaran)	40
e. Tahap Evaluation (Evaluasi)	40
F. Instrumen Pengumpulan Data	41
G. Teknik Analisis Data	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	50
A. Hasil Penelitian	50
1. Analisis (Analysis)	50
2. Perancangan (<i>Design</i>)	55

3. Pengembangan (<i>Development</i>).....	63
4. Implementasi (<i>Implementation</i>).....	72
5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	76
B. Pembahasan.....	79
BAB V PENUTUP	82
A. Kesimpulan	82
B. Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN.....	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berpikir	32
Gambar 2. Bagan Prosedur ADDIE	37
Gambar 3 Cover judul Produk Skripsi	60
Gambar 4 Cara penggunaan media <i>mind mapping</i>	61
Gambar 5 Desain cover media <i>mind mapping</i>	61
Gambar 6 Membuat lembaran-lembaran isi <i>mind mapping</i>	62
Gambar 7 Cetak berbentuk link semua lembaran <i>mind mapping</i>	62

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Soal Pretest Terkait Pemahaman Konsep Sejarah	4
Tabel 2 Hasil Tes Pemahaman Konsep Sejarah.....	4
Tabel 3 Indikator Pemahaman Konsep	20
Tabel 4 Kisi-Kisi Lembar Angket Validasi Materi.....	42
Tabel 5 Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Media	43
Tabel 6 Aspek Penilaian Angket Respon Guru.....	44
Tabel 7 Aspek Penilaian Angket Respon Peserta Didik	45
Tabel 8 Kualifikasi validitas pengembangan media pembelajaran.....	46
Tabel 9 Kategori kevalidan media pembelajaran.....	47
Tabel 10 Kategori kepraktisan media pembelajaran.....	49
Tabel 11 CP Dan Indikator Pembelajaran.....	53
Tabel 12 Referensi yang digunakan pada Media <i>Mind mapping</i>	55
Tabel 13 Gambar dan Sumber gambar.....	56
Tabel 14 Validasi ahli materi Dr. Hendra Naldi, M. Hum.....	65
Tabel 15 Validasi ahli materi Najmi, S.S., M. Hum	66
Tabel 16 Validasi media Dr. Ridho Bayu Yefterson, M. Pd.....	67
Tabel 17 Validasi media Rini Afriani, M. Pd	69
Tabel 18 Perbaikan Media <i>Mind mapping</i>	71
Tabel 19 Uji praktikalitas <i>Mind mapping</i> pada siswa	72
Tabel 20 . Uji praktikalitas guru	74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat izin penelitian Fakultas Ilmu Sosial	88
Lampiran 2 Surat izin penelitian dari Dinas Pendidikan	89
Lampiran 3 Instrumen validasi ahli materi Dr. Hendra Naldi, M. Hum	90
Lampiran 4 Instrumen validasi ahli materi Najmi, S.S., M. Hum	93
Lampiran 5 Hasil validasi ahli materi	96
Lampiran 6 Instrumen validasi ahli media Dr. Ridho Bayu Yefterson, M. Pd.....	97
Lampiran 7 Instrumen validasi ahli media Rini Afriani, M. Pd.....	101
Lampiran 8 Hasil validasi ahli media.....	105
Lampiran 9 Penggunaan Media <i>Mind mapping</i> oleh siswa	106
Lampiran 10 Instrumen praktikalitas oleh guru	107
Lampiran 11 Instrumen praktikalitas siswa	110
Lampiran 12 Hasil praktikalitas siswa	112
Lampiran 13 Modul Ajar	113
Lampiran 14 Surat selesai penelitian	113
Lampiran 15 Produk Media <i>Mind mapping</i>	113

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia pendidikan berkembang dengan berbagai macam pembaharuan yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Sebagai seorang pendidik, guru yang akan mengajar wajib menggunakan beragam media. Peningkatan kualitas pendidikan dengan berbagai terobosan baru dapat ditingkatkan dengan menciptakan proses pembelajaran menjadi lebih inovatif sehingga dapat mendorong peserta didik untuk belajar secara optimal (Wahyana, 2018: 10).

Setiap guru yang mengembangkan media pembelajaran wajib mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dimana pada abad 21 mengalami berbagai perubahan karakteristik peserta didik sehingga membutuhkan orientasi dan cara pembelajaran yang menarik dan inovatif. Terjadinya perubahan karakteristik peserta didik generasi abad 21 peran pendidik harus menyesuaikan situasi dan kondisi karena berbagai perubahan yang terjadi. Perubahan tersebut mencakup pola pembelajaran, orientasi kebutuhan serta kebiasaan-kebiasaan belajar peserta didik (Fatmawati & Setiawati, 2018: 1261).

Salah satu pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan adalah pembelajaran sejarah. Pembelajaran sejarah bertujuan untuk membangun

kesadaran peserta didik tentang pentingnya konsep waktu, tempat, dan ruang dalam rangka memahami perubahan dan berkelanjutan dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa di Indonesia, pembelajaran sejarah dapat mengembangkan berpikir Historis (Historical Thinking) yang menjadi dasar keterampilan logis, kreatif dan inovatif (Tresnaningsih et al., 2017: 7-9).

Pada kurikulum merdeka belajar, terdapat tiga komponen tujuan utama dari pembelajaran sejarah, yaitu : pengembangan aspek akademis (afektif, kognitif, dan skill), menumbuhkembangkan rasa nasionalisme bagi peserta didik, menumbuhkan kesadaran sejarah bagi peserta didik (Aman, 2009: 21). Pembelajaran sejarah saat ini tidak hanya menuntut keterampilan kognitif (pengetahuan) peserta didik tentang peristiwa masa lampau saja namun lebih kepada keterampilan untuk menganalisis dan memahami peristiwa, sehingga skill peserta didik pada pembelajaran sejarah sangat dibutuhkan. Pembelajaran sejarah seharusnya mampu untuk menjadi solusi dari ketidakmampuan peserta didik dalam menganalisis dan memahami sebuah peristiwa yang terjadi (Marni, 2021: 1), sehingga muncul perilaku berpikir bagi peserta didik. Oleh karena itu peserta didik harus memiliki skill untuk berpikir historis/ historical thinking. Berpikir historis adalah keterampilan yang harus dikembangkan untuk membedakan waktu lampau, masa kini dan masa yang akan datang. Keterampilan berpikir historis dibutuhkan agar hubungan antara masa lalu yang telah terjadi mampu dijabarkan pada saat sekarang ini. Maka dari itu untuk pembelajaran sejarah di sekolah berpikir historis sangat dibutuhkan.

Kurangnya kemampuan siswa terhadap pemahaman konsep sejarah antara lain karena pelajaran sejarah sering dianggap remeh, yang semata-mata hanya berupa sejarah masa lampau saja, sehingga timbul tanggapan negatif bagi siswa karena terkesan membosankan. Sistem pengajaran dan media yang digunakan juga menjadi poin penting dalam mengajar, hal ini juga menjadi masalah yang sangat besar. Dilihat dari cara guru menyajikan informasi agar siswa tertarik untuk mempelajarinya, guru harus mengemas pelajaran sejarah dengan cara kreatif dan menyenangkan karena materi biasanya berkaitan dengan kehidupan masa lalu. Hal ini sesuai dengan kemajuan teknologi dan informasi memungkinkan untuk melakukan rekayasa dan penciptaan dalam perencanaan desain pembelajaran termasuk sejarah (Meihan, 2024, 80-87). Kebanyakan siswa di Indonesia mengkritik pelajaran sejarah karena didominasi hafalan. Siswa dipaksa untuk mengingat tanpa menyadari upaya untuk meningkatkan kemampuan intelektual sikap dan kreativitas.

Saat observasi, ditemukan bahwa guru sejarah biasanya menggunakan metode ceramah, karena menurutnya metode ini tepat digunakan, tidak perlu menyiapkan media. Namun kadang juga menggunakan media berupa foto dan gambar, akan tetapi penggunaan media tersebut masih dipertimbangkan dan digunakan hanya beberapa kali saja dan lebih sering menggunakan metode ceramah dengan bantuan media buku. Hal ini dilakukan karena keterbatasan waktu pembelajaran sejarah dan desain dalam mempersiapkan bahan ajar sejarah. Hasilnya, guru menggunakan media seadanya untuk mengefisiensikan

waktu belajar. Namun disamping itu guru sejarah juga dihadapi dengan banyaknya miskonsepsi siswa terhadap pembelajaran sejarah yang membosankan dan terdengar tidak menarik.

Berdasarkan observasi tersebut selain analisis kebutuhan guru, penulis juga melakukan sebuah analisis siswa yang dimana dilakukan dengan cara memberikan tiga buah soal essay yang dibuat berdasarkan pemahaman konsep sejarah.

Tabel 1 Soal Pretest Terkait Pemahaman Konsep Sejarah

Soal	No. Butir soal
Jelaskan apa yang dimaksud dengan konsep waktu dalam sejarah dan mengapa unsur waktu sangat penting dalam kajian sejarah?	1
Mengapa sejarah dianggap sebagai ilmu dan apa yang membedakannya dari sekedar cerita atau seni?	2
Jelaskan hubungan antara ruang, waktu, dan manusia dalam konteks sejarah!	3

Adapun hasil yang diperoleh dari jawaban peserta didik dalam menjawab ketiga soal tersebut adalah sebagai berikut :

Tabel 2 Hasil Tes Pemahaman Konsep Sejarah

No	Jumlah dan persentase siswa yang menjawab benar		Jumlah dan persentase siswa yang menjawab salah	
	F	%	F	%
1	4	16%	21	84%
2	8	32%	17	68%
3	6	24%	19	76%

Soal pertama dari 25 peserta didik yang ikut, hanya 4 orang yang mampu menjawab dengan benar (16%). Kemudian pada soal kedua 8 orang (32%) peserta didik yang menjawab dengan benar. Selanjutnya pada soal ketiga hanya 6 (24%) peserta didik yang menjawab dengan benar. Materi sejarah yang padat dan banyak mengakibatkan peserta didik sulit untuk memahami dan menganalisis peristiwa, sehingga peserta didik kesulitan dalam pemahaman konsep dengan baik, selain itu pelajaran sejarah juga sulit dikemas dengan tepat oleh guru karena materi yang akan diberikan sangat kompleks. Maka dari itu dibutuhkan sebuah pengembangan media *mind mapping* untuk membantu dan menunjang guru pada proses pembelajaran sejarah, sehingga peserta didik bisa belajar dengan kreatif serta melatih pemahaman konsep peserta didik.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, maka penulis ingin memberikan solusi untuk melatih pemahaman konsep peserta didik dengan cara yang menyenangkan. Media pembelajaran yang akan dikembangkan dan digunakan oleh guru untuk membantu dan menunjang dalam proses pembelajaran sejarah adalah media *mind mapping*.

Pembelajaran akan lebih tercapai jika dilengkapi dengan media pembelajaran yang kreatif dan menarik. Berdasarkan pernyataan tersebut, hal ini sesuai dengan pendapat Nurul Audie (dalam Wardani, 2024: 134), yang mengatakan bahwa media pembelajaran baik digital maupun konvensional

menawarkan peluang untuk memperkaya pengalaman belajar siswa dan membantu mereka memahami topik pembelajaran dengan lebih baik. Oleh karena itu, media pembelajaran menjadi fokus utama sebagai alternatif yang menguntungkan. Menyikapi perkembangan zaman saat ini, dimana siswa yang hidup di zaman serba teknologi menjadi peluang yang besar bagi guru untuk mensinkronkan gaya belajar modern melalui inovasi media pembelajaran. Meihan (2020; 87) berpendapat bahwa proses pembelajaran yang menarik menjadi sesuatu hal yang sangat penting dalam era perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini. Salah satu media pembelajaran yang menarik adalah media *mind mapping*. *Mind mapping* atau pemetaan pikiran, kemungkinan besar siswa akan menerima respon dan ransangan yang dirasakannya diluar otak. *Mind mapping* memudahkan proses belajar siswa karena dalam penerapannya, *Mind mapping* biasanya gambar, teks, cabang melengkung dan warna. Dengan cara ini siswa dapat mengkomunikasikan ide-ide yang dirancang dalam otak mereka dengan bebas. *Mind mapping* juga dapat membantu mengingat lebih baik, menyelesaikan masalah dengan cepat dan meningkatkan efisiensi pembelajaran.

Menurut Buzan (2008:171), tujuan penggunaan mind map antara lain adalah: 1) Membantu siswa lebih mudah mengingat materi pelajaran, 2) Memudahkan dalam mengingat fakta, angka, dan rumus, 3) Meningkatkan minat belajar siswa, serta 4) Meningkatkan motivasi dan memudahkan proses menghafal maupun mengingat informasi. Mind map sendiri merupakan media yang memfasilitasi siswa untuk mengekstrak informasi dari otaknya melalui catatan yang kreatif, sehingga sangat efektif dalam menggambarkan peta pikiran. Hallen dan Sangeetha (dalam jurnal Hidajat 2017:28-29) juga menyatakan bahwa pembelajaran berbasis *Mind mapping* lebih efektif, karena memungkinkan siswa menjadi lebih kreatif dan memudahkan pemahaman konsep materi. Mind map membantu merangkum informasi, menyajikan pembelajaran secara visual, memudahkan penguasaan materi, mengingat kembali informasi yang telah dipelajari, serta membuat proses belajar menjadi lebih bermakna dibandingkan sekadar menghafal. Oleh karena itu, media mind map sangat ideal digunakan dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran sejarah.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media pembelajaran Berbasis *Mind Mapping* Untuk Melatih Pemahaman Konsep Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Di SMA”**.

B. Identifikasi Masalah

1. Penggunaan media dalam pembelajaran yang belum beragam.
2. Kurangnya kemampuan siswa terhadap pemahaman konsep sejarah.
3. Guru memerlukan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran serta dapat dimanfaatkan untuk melatih pemahaman konsep peserta didik.

C. Batasan Masalah

Batasan yang digunakan penulis untuk penelitian ini agar lebih fokus, dan tidak melebar adalah :

1. Penelitian tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *Mind mapping* untuk melatih pemahaman konsep siswa.
2. Materi yang digunakan pada penelitian ini adalah Sejarah kelas X Konsep-konsep Dasar Sejarah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas maka masalah yang dibahas pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Mind mapping* yang dirancang berdasarkan pemahaman konsep pada mata pelajaran sejarah di SMA?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *Mind mapping* dalam melatih pemahaman konsep siswa sejarah di SMA?

3. Bagaimana praktikalitas media *Mind mapping* untuk melatih pemahaman konsep pada siswa?

E. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran berbasis *mind mapping* pada pembelajaran sejarah di SMA
2. Mengkaji perubahan tingkat pemahaman konsep sejarah siswa di SMA dalam pembelajaran sejarah setelah digunakannya media pembelajaran berbasis *mind mapping*.
3. Menganalisis apakah media pembelajaran *mind mapping* praktis digunakan untuk melatih pemahaman konsep siswa di SMA

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diharapkan penulis adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memberikan sumbangan dalam perkembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang pendidikan pada penggunaan media *Mind mapping* untuk meningkatkan siswa.
 - b. Menambah pengetahuan dan wawasan bagi penulis dalam penggunaan media *mind mapping*.
2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, memberikan pengalaman yang berbeda dalam proses pembelajaran.
- b. Bagi guru, sebagai bahan masukan bagi guru sejarah dalam memanfaatkan media pembelajaran.
- c. Bagi penulis, dapat berkontribusi langsung dan mendapatkan pengalaman dalam dunia pendidikan.
- d. Bagi penulis lain, sebagai sumber acuan atau pengembangan lebih lanjut terhadap hasil yang penulis dapat setelah melakukan penelitian ini.

G. Spesifikasi Produk

- 1. Produk yang dikembangkan menggunakan Aplikasi Canva yang dapat di implementasikan di ruang kelas.
- 2. Materi yang digunakan pada produk pengembangan media ini adalah konsep dasar dalam sejarah.
- 3. Produk yang dihasilkan dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran secara visual.
- 4. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini sesuai atau disusun secara rinci yaitu dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar dalam Modul Ajar.
- 5. Produk yang dihasilkan diharapkan mampu membuat siswa aktif serta dapat melatih pemahaman konsep dalam proses pembelajaran.

6. Media pembelajaran *mind mapping* berbasis aplikasi canva dapat diakses secara online.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan kepada pengembangan media pembelajaran berbasis *mind mapping* dalam pembelajaran sejarah dalam upaya melatih pemahaman konsep siswa di SMAN 1 Palupuh dan berhasil melakukan penelitian maka dapat disimpulkan, Pengembangan Media pembelajaran *mind mapping* dalam pembelajaran sejarah telah dikembangkan sesuai dengan CP dan TP yang berlaku pada kurikulum merdeka dan media pembelajaran yang dikembangkan sudah sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru sebagai tenaga pendidik di SMAN 1 Palupuh.

Penelitian yang peneliti lakukan dilaksanakan dengan melalui beberapa tahapan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu *analysis, design, development, implementation dan evaluation*. Pada tahapan analisis peneliti melakukan analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis peserta didik serta perancangan yang teliti untuk memastikan produk media pembelajaran *mind mapping* sesuai dengan standar pendidikan. Pada tahapan desain atau perancangan peneliti menggunakan aplikasi canva untuk membuat desain dari media pembelajaran *mind mapping* mulai dari cover sampai pembuatan halaman-halaman yang sudah ada isi materi.

Pada tahap development materi yang peneliti masukan kedalam media pembelajaran *mind mapping* yang dikembangkan di uji kelayakannya oleh

ahli materi dan ahli media dan mendapatkan penilaian sangat layak. Pada uji praktikalitas media pembelajaran *mind mapping* penilaian dilakukan kepada siswa di SMAN 1 Palupuh dengan jumlah siswa 30 dan guru sejarah dengan memberikan angket. Hasil dari uji praktikalitas guru mendapatkan penilaian sangat layak dengan kategori sangat layak dan uji praktikalitas siswa mendapatkan penilaian sangat layak dengan kategori sangat layak.

B. Saran

1. Media pembelajaran *mind mapping* mendapatkan kategori sangat layak dari ahli materi dan ahli media untuk tahap berikutnya media pembelajaran *mind mapping* bisa dikembangkan lagi agar mendapatkan hasil yang lebih menarik.
2. Media pembelajaran *mind mapping* dapat digunakan dalam pembelajaran sejarah, supaya pembelajaran lebih bervariasi dan menarik, mempermudah siswa dalam pemahaman materi meningkatkan analisis dan stimulus siswa dalam pembelajaran.
3. Guru sejarah di SMAN 1 Palupuh dapat mengembangkan media pembelajaran *mind mapping* untuk dapat mempermudah proses pembelajaran.
4. Siswa diharapkan untuk dapat menggunakan media pembelajaran *mind mapping* untuk belajar secara mandiri.
5. Penelitian pengembangan media pembelajaran *mind mapping* ini dapat dilanjutkan untuk peneliti berikutnya dengan materi dan sekolah yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Abd Rahman BP, Sabhayati Asri Munandar, Andi Fitriani, Yuyun Karlina, Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2-3.
- Aldin, M. (2022). *Pengembangan Modul Berbantuan Media Poster Berbasis Mind Mapping Pada Materi Usaha dan Energi di SMA/MA*. UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
- Anita Handayani, Akhmad Shunhaji, Abd. Muid N. (2024). Peningkatan Motivasi Belajar Peserta didik dengan Penggunaan Mind Mappada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Journal of Education Research*, 2275.
- Apriyani, L., Warsono, & Cahyadin, A. (2023). *Penerapan Mind Mapping Sebagai Media Belajar dalam Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Biologi Kelas XII IPA 2 SMA Negeri 3 Ciamis*. Bioed: Jurnal Pendidikan Biologi, 11(1), 30-38.
- Ariwianto, E. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Mind Map Perang Asia Timur Raya (MIPPAR) Berbasis X-Mind Materi Perang Asia Timur Raya untuk Kelas XI IPS SMA Nasional Malang*. Jurnal Istoria, 20(1).
- Astuti, Sri. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran *Mind Mapping* pada Materi Keanekaragaman Hayati Kelas X MA Ma'arif 9 Kotagajah. Skripsi, IAIN Metro.
- Basilia Subiyanti Wilujeng, Yassinta Safera Mahera, Faizatul Ulumiyah. (2019). Media Pembelajaran Berbasis *Mind Mapping* Untuk Meningkatkan Kompetensi Pengajar. *Jurnal Abdikarya: Jurnal Karya Pengabdian Dosen dan Mahasiswa*.
- Buzan, T. (2006). *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Cemerlang, Y. I., Kafiyuddin, M., & Miftah M. Nur, D. (2025). Penggunaan Media *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa MAN 1 Kudus dalam Berpikir Kritis pada Pembelajaran IPS. *Jurnal Ilmiah Perkembangan Pendidikan dan Pembelajaran (RUKASI)*, 2(03), Edisi Mei
- Fimansyah, W., & Kumalasari, D. (2022). Penanaman nilai-nilai nasionalisme melalui pembelajaran sejarah di SMA Kebangsaan Yogyakarta. *ISTORIA : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sejarah*, 11(1).
- Fitriatinnisa. (2024). Pengembangan Media Video HistoSource Menggunakan Microsoft Clipchamp dalam Membantu Siswa Meningkatkan Keterampilan

- Menggunakan Sumber Sejarah di SMAN 1 Banuhampu. *Universitas Negeri Padang*, 13.
- Fuada, S. (2015). Pengujian Validitas Alat Peraga Pembangkit Sinyal (Oscillator) Untuk Pembelajaran Workshop Instrumentasi Industri. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 854-861.
- Iftahurrahmah. (2022). Pengaruh Penerapan Media Video Pembelajaran Berbasis Chronological Thinking Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas XI Di UPT SMA Negeri 8 Ogan Hilir. *Universitas Sriwijaya*.
- Irawan, A., & Hakim, M. A. R. (2021). Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika pada Materi Himpunan Kelas VII SMP/MTs. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 91-100. <https://doi.org/10.33373/pythagoras.v10i1.2934>
- Jaelani. (2023). Sejarah Sebagai Kajian Ilmu Dan Seni. *Jurnal Sambas*, 6(2), 115-128.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *AXIOM*, 7(1), 91-96. Dikutip dari (Karo-Karo & Rohani, 2018: 94) mengenal beberapa keunggulan yaitu:
- Liberta Loviana Carolin, I Ketut Budaya Astra, I Gede Suwiwa. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model ADDIE Pada Materi Teknik Dasar Tendangan Pencak Silat Kelas VII SMP Negeri 4 Sukasada Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Kejaora: Jurnal Kesehatan Jasmani dan Olah Raga*, 14-15.
- Ofianto, M. P., & Ningsih, Z. (2021). *Assesment Keterampilan Berpikir Historis (Historical Thinking)*. Jawa Timur: Duta Media Publishing.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915.
- Purwanto, M. N. (1992). *Prinsip-Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Putra, D. S. (2023). *Pengembangan E-Handout Berbasis Mind Mapping Pada Materi Sistem Gerak di Kelas XI MIPA SMA Negeri 2 Aceh Barat Daya*. UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
- Putrie, D. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran "BATAR" Berbasis Android Dengan Pendekatan RME Berorientasi Pada Kemampuan Pemahaman Matematis Materi Bangun Ruang Sisi Datar . 13-17.
- Rahayu, A. P. (2021). Penggunaan Mind Mapping dari perspektif Tony Buzan dalam proses pembelajaran. *Jurnal Paradigma*, 11(1), 65-80.

- Rahmi, L., Hidayati, N., & Sisri, E. M. (2023). *Penerapan Digital Mind Maps Berbantuan Mind Mapping Software untuk Siswa Geografi SMA*. Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial.
- Riduwan, & Sunarto. (2017). Pengantar Statistika untuk Penelitian : Pendidikan, Sosial, Komunikasi, Ekonomi dan Bisnis. ALFABETA.
- Siswanto, Nabillah, Wanda Ayu Lasman. (2024). Penerapan Metode *Mind Mapping* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Mis Gupi No. 13 Tasik Malaya. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*.
- Siti Nursipa, Aziz Akhmad Najib, Asep Saepul Muslim. (2023). Model Pembelajaran *Mind Mapping* Dinasti Al-Ayyubiyah Terhadap Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Kelas VIII F MTSN 2 Purwakarta. *Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas dan Sekolah*, 101.
- Suryadi Fajri, Nisa Ulaini, Melia Susantri. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial Humaniora (KAGANGA)*, 388.
- WardhaniD., RustamanaA., & Hadi WibowoT. U. (2022). Implementasi Model Discovery Learning Dengan Menggunakan Media *Mind Mapping* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Sejarah Pada Siswa Kelas Xi Sma Negeri 2 Pandeglang. *Reslaj : Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 4(4), 970-986. <https://doi.org/10.47467/reslaj.v4i4.1041>
- Yeni Puspita Sari, Ofianto, Ridho Bayu Yefterson. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Sejarah Berbasis Chronological Thinking Untuk Siswa SMA. *Jurnal Halaqah*, 80-83.
- Yudi Hari Rayanto, & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie dan R2d2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.