

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *HANDOUT* BERBASIS *MIND MAPPING* PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS X IPS MA DAARUL MA'ARIF NATAR**

Tiara Ira Afrilia<sup>1</sup>, Triani Ratnawuri<sup>2</sup>, Wakijo<sup>3</sup>

Universitas Muhammadiyah Metro

Email: [tiara1404@gmail.com](mailto:tiara1404@gmail.com), [t.ratnawuri@gmail.com](mailto:t.ratnawuri@gmail.com)<sup>2</sup>, [wakijoummetro@yahoo.com](mailto:wakijoummetro@yahoo.com)<sup>3</sup>

---

**KATA KUNCI**

Pengembangan, Media Pembelajaran, *Handout* berbasis *Mind Mapping*

---

**ABSTRAK**

Media Pembelajaran adalah salah satu komponen pendidikan yang sangat penting bagi guru dan peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran. Hasil Pra survei pada guru dan peserta didik kelas X MA Daarul Ma'arif Natar, menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan yaitu buku paket atau buku cetak pada umumnya yang kurang menarik. Maka diperlukan media pembelajaran yang dapat digunakan. Salah satu media pembelajaran berupa media pembelajaran cetak yang dapat digunakan oleh peserta didik yaitu *handout* berbasis *mind mapping*. Kelebihan *Handout* berbasis *mind mapping* yaitu perpaduan teks dan gambar dalam halaman cetak sudah merupakan hal lumrah dan dapat menambah daya tarik serta mempermudah pemahaman siswa secara verbal dan visual. Tujuan dari pengembangan ini adalah menghasilkan media pembelajaran cetak berupa *handout* berbasis *mind mapping* yang valid dan praktis. Model Pengembangan yang digunakan model 4-D (*Define, Design, Develop, and Disseminate*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa *handout* berbasis *mind mapping* valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil validasi oleh ahli media dengan presentase 80% kriteria layak, ahli materi dengan presentase 98% kriteria sangat layak. Hasil uji coba produk *handout* berbasis *mind mapping* kepada peserta didik dengan persentase 91% kriteria sangat baik, hal ini menunjukkan bahwa *handout* berbasis *mind mapping* merupakan media pembelajaran yang valid dan praktis dalam proses pembelajaran.

---

**KEYWORDS**

*Development, Learning Media, Mind Mapping-based Handouts*

---

**ABSTRACT**

*Learning Media is one of the most important components of education for teachers and students in the learning process. The results of the pre-survey on teachers and students of class X MA Daarul Ma'arif Natar, showed that the learning media used were textbooks or printed books in general which were less attractive. Then we need learning media that can be used. One of the learning media in the form of printed learning media that can be used by students is mind mapping based handouts. The advantage of mind mapping based handouts is that the combination of text and images in a*

---

*printed page is common and can add attraction and facilitate students' verbal and visual understanding. The purpose of this development is to produce print learning media in the form of mind mapping based on valid and practical. The Development Model used by the 4-D model (Define, Design, Develop, and Disseminate). The results showed that mind mapping based handouts are valid for use in the learning process. The results of the validation by media experts with a percentage of 80% criteria are feasible, material experts with a percentage of 98% criteria are very feasible. The results of a mind mapping product handout based on students with a percentage of 91% are very good criteria, this shows that mind mapping based handouts are valid and practical learning media in the learning process.*

## PENDAHULUAN

Upaya untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif adalah dimulai dari proses pelaksanaan pembelajaran dikelas. Keberhasilan guru dalam menyampaikan materi sangat tergantung pada kelancaran interaksi komunikasi antara guru dengan peserta didiknya. Ketidak lancaran komunikasi antara guru dan peserta didik akan berakibat

Media pembelajaran melalui media cetak yang berisi materi lebih ringkas berupa media pembelajaran *Handout*. *Handout* merupakan ringkasan bahan pembelajaran cetak yang berisi pemetaan konsep, uraian singkat dari isi materi. Penggunaan *handout* berbasis *mind mapping* sebagai media pembelajaran dapat mempermudah peserta didik dalam memahami isi materi yang sedang di pelajari. Sehingga peserta didik lebih mu dah memahami isi materi yang di ajarkan oleh guru dan dapat digunakan di dalam kelas maupun di luar kelas.

Berdasarkan hasil pra survei yang dilakukan di MA Daarul Ma'arif Natar peneliti menemukan beberapa masalah, antara lain: media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran hanya berupa buku cetak dan bahan ajar lainnya, peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran di kelas, kurangnya media yang kreatif di kelas, guru masih kesulitan dalam menyampaikan materi ekonomi kelas X yang sesuai dengan media yang akan digunakan.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan tersebut, dapat diketahui bahwa fmedia pembelajaran yang terdapat di MA Daarul Ma'arif Natar menggunakan buku paket sebagai media pembelajaran. sehingga peserta didik merasa bosan saat proses pembelajaran karena hanya buku paket saja yang digunakan guru dalam proses pembelajaran Oleh sebab itu penulis ingin menciptakan produk berupa media pembelajaran *handout* berbasis *mind mapping* agar bisa bermanfaat dan bisa digunakan untuk kegiatan pembelajaran bagi guru dan peserta didik disekolah. Hasil rekapitulasi survei penggunaan media pembelajaran ekonomi berbasis *handout* berbasis *mind mapping* mendapatkan rata-rata sebesar 91%.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran ekonomi *handout* berbasis *mind mapping* pada peserta didik kelas X di MA Daarul Ma'arif Natar yang valid dan praktis. Sehingga dapat memanfaatkan sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dan peserta didik.

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar yang digunakan oleh guru untuk mempermudah dalam menyampaikan suatu materi. . Menurut pendapat Heinich (Sumiharsono, 2017: 9) menyatakan bahwa "Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran sebagai pembawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan untuk menunjang proses pembelajaran serta mengandung maksud-maksud pembelajaran".

Menurut Aqib (2013: 50) Menyatakan bahwa "Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada peserta didik". Media pembelajaran dapat juga berupa media cetak, seperti: buku, majalah, *handout*, brosur dan

lain sebagainya. Menurut Sanaky (Hera, 2014: 224) Menyatakan bahwa "*Handout* adalah bahan ajar tertulis yang berisi konsep-konsep penting dari suatu materi pembelajaran. Bahan ajar ini berisi rangkuman konsep-konsep penting dari suatu materi sehingga dapat memudahkan pembaca menguasai, memahami dan mengingat konsep-konsep yang dipelajari".

Menurut Prastowo (2018: 22) *Handout* sebagai salah satu bentuk bahan ajar memiliki struktur yang terdiri atas dua unsur (komponen). Adapun kedua unsur tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Identitas *handout*, unsur ini terdiri atas nama sekolah, kelas, nama mata pelajaran, standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator pembelajaran, tujuan yang akan dicapai, serta petunjuk pembelajaran.
- b. Materi pokok atau materi pendukung pembelajaran yang akan disampaikan, yang perlu kita perhatikan dalam hal ini adalah kepedulian, kemauan dan keterampilan pendidik dalam menyajikan materi.

## **METODE PENELITIAN**

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah 4-D. Model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan, yaitu *Define, Design, Development, dan Dissemination* yang diadaptasi menjadi 4P, yaitu pendefinisian, perencanaan, pengembangan dan penyebaran. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media pembelajaran *handout* berbasis *mind mapping*. Dalam pengembangan ini, *handout* berbasis *mind mapping* yang telah divalidasi, dibatasi sampai tahap uji coba produk karena keterbatasan waktu peneliti.

Adapun langkah-langkah dalam penelitian 4D adalah sebagai berikut:

### **1. Tahap Pendefinisian (*Define*)**

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan berbagai informasi dengan melakukan pra survei di MA Daarul Ma'arif Natar. Pra survey dilakukan dengan wawancara kepada Ibu Evy Sholeha S.E selaku guru mata pelajaran ekonomi dan peserta didik kelas X IPS 1 di MA Daarul Ma'arif Natar. Dari hasil wawancara tersebut diketahui bahwa (a). Analisis masalah: guru hanya menggunakan buku cetak dan bahan ajar lainnya/ LKS. Guru mata pelajaran ekonomi belum pernah menggunakan media pembelajaran berupa *Handout* sehingga peneliti memilih media tersebut untuk dilakukannya uji coba. (b). Analisis peserta didik: peserta didik sangat antusias dan aktif dengan menggunakan media pembelajaran ekonomi berupa *handout* berbasis *mind mapping* karena sebelumnya peserta didik belum pernah menggunakan media pembelajaran tersebut. (c). Analisis tugas: tugas yang diberikan kepada peserta didik mencakup materi pasar dalam perekonomian. (d). Analisis konsep: yaitu berupa materi yang diberikan kepada peserta didik yaitu mendeskripsikan pengertian jenis pasar struktur pasar dalam perekonomian. (e). Spesifikasi tujuan: tujuan dari penelitian ini adalah untuk bisa menggunakan produk berupa media pembelajaran *handout* berbasis *mind mapping*.

## 2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap yang kedua yaitu tahap *desain* atau perancangan. Tahap ini untuk merancang tampilan media pembelajaran *handout* berbasis *mind mapping* Rancangan awal merupakan bentuk awal dari media pembelajaran *handout* berbasis *mind mapping* yang dikembangkan. Rancangan awal media pembelajaran *handout* berbasis *mind mapping* yang kemudian telah divalidasi oleh ahli desain dan ahli materi.

## 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap yang ke tiga yaitu tahap pengembangan dimana produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *handout* berbasis *mind mapping* yang akan digunakan oleh peserta didik. Tahap pengembangan ini dilakukan melalui beberapa tahap untuk dilakukannya perbaikan kembali setelah divalidasi oleh para ahli. Adapun langkah-langkah dalam pengembangan ini yaitu: (a).Validasi ahli: media pembelajaran *handout* berbasis *mind mapping* selanjutnya divalidasi, ini untuk menilai layak dan valid dari media pembelajaran *handout* berbasis *mind mapping* dan dari segi materi yang digunakan. Kemudian validasi desain dilakukan oleh 2 orang ahli dan validasi materi dilakukan oleh 1 orang ahli. (b).Uji coba produk: produk yang telah divalidasi oleh ahli telah dinyatakan valid, maka media pembelajaran *handout* berbasis *mind mapping* dapat diuji cobakan kepada peserta didik. Uji coba yang dilakukan adalah uji coba kelompok kecil.

Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti melalui dengan beberapa tahap yakni uji ahli dan uji kelompok kecil. Uji ahli terdapat 2 jenis yaitu uji ahli materi dan uji desain media pembelajaran. Uji kelompok kecil untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran *handout* berbasis *mind mapping* pada mata pelajaran ekonomi, dilakukan dengan beberapa peserta didik kelas X IPS 1 MA Daarul Ma'arif Natar

Jenis data yang di kumpulkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah

### a. Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari komentar dan saran yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi, di gunakan untuk mengetahui kevalidan produk sedang komentar dan saran yang diberikan oleh peserta didik di gunakan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan.

### b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari rata-rata hasil penskoran angket berupa deskripsi presentase kevalidan oleh para ahli dan kelayakan oleh peserta didik.

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{Skor yang diberikan validator}}{\sum \text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Instrumen pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah dengan metode wawancara, angket validasi produk oleh ahli media serta angket kepraktisan produk peserta didik. Kegiatan wawancara ini berupa daftar wawancara terhadap guru ekonomi dan peserta didik MA Daarul Ma'arif

Natar tentang media pembelajaran yang digunakan untuk mengetahui masalah yang dapat dijadikan potensi pengembangan media pembelajaran. Angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab atau diisi. Setelah data di peroleh maka data perlu di analisis. Analisis data yang di gunakan adalah untuk menghitung skala valid dari produk yang di hasilkan. Menurut Riduwan dan Akdon (2013:18) rumus untuk mengelola data berkelompok adalah sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{Skor yang diberikan validator}}{\sum \text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria validitas produk dapat dinyatakan pada tabel dibawah ini:

**Tabel 3. Kriteria Penilaian Valid Suatu Produk**

Nilai	Kategori	Penilaian
5	Sangat layak	$81 < N \leq 100$
4	Layak	$61 < N \leq 80$
3	Cukup layak	$41 < N \leq 60$
2	Tidak layak	$21 < N \leq 40$
1	Sangat tidak layak	$0 < N \leq 20$

(Sumber: Penafsiran persentase angket (Riduwan dan Akdon:2013))

Berdasarkan kriteria tersebut, media pembelajaran *handout* berbasis *mind mapping* apabila hasil yang diperoleh lebih dari 60% maka produk sudah dapat diujicobakan ke uji coba kelompok terbatas. Sedangkan untuk menghitung kepraktisan menurut Riduwan dan Akdon (2013:13) rumus untuk mengelola data berkelompok adalah sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{Skor yang diberikan responden}}{\sum \text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria kepraktisan produk yang dihasilkan dinyatakan dalam tabel berikut:

**Tabel 4. Kriteria Penilaian Praktis Suatu Produk**

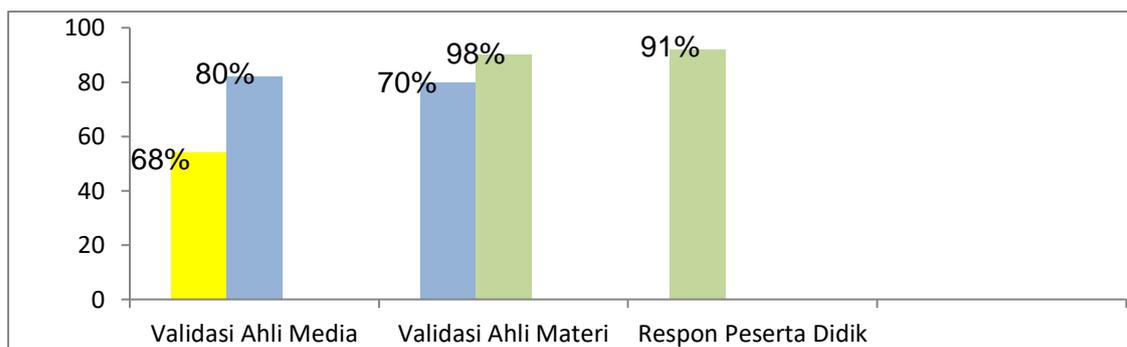
Nilai	Kategori	Penilaian
5	Sangat layak	$81 < N \leq 100$
4	Layak	$61 < N \leq 80$
3	Cukup layak	$41 < N \leq 60$
2	Tidak layak	$21 < N \leq 40$
1	Sangat tidak layak	$0 < N \leq 20$

(Sumber: Penafsiran persentase angket (Riduwan dan Akdon:2013))

Berdasarkan kriteria tersebut data Hasil yang diperoleh lebih dari 60% maka produk sudah dapat digunakan peserta didik. Penelitian ini dikatakan praktis apabila dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian peserta didik memenuhi kriteria skor penilaian minimal  $61 < N \leq 80$  atau pada kriteria kuat.

## HASIL PENELITIAN

Penelitian pengembangan ini dilakukan melalui dua tahap, yaitu tahap validasi dan tahap uji coba produk. Masing-masing validator akan mengisi lembar angket yang telah dibuat oleh peneliti. Validasi dilakukan oleh 2 orang ahli yaitu 1 ahli media untuk menguji desain media pembelajaran *handout* berbasis *mind mapping* dan 1 ahli materi untuk menguji materi. Kemudian media pembelajaran *handout* berbasis *mind mapping* diuji cobakan pada kelompok kecil oleh kelas X IPS 1 MA Daarul Ma'arif Natar untuk mengetahui kepraktisan dari produk. Hasil akhir media pembelajaran *handout* berbasis *mind mapping* oleh ahli desain, ahli materi dan peserta didik yaitu sebagai berikut:



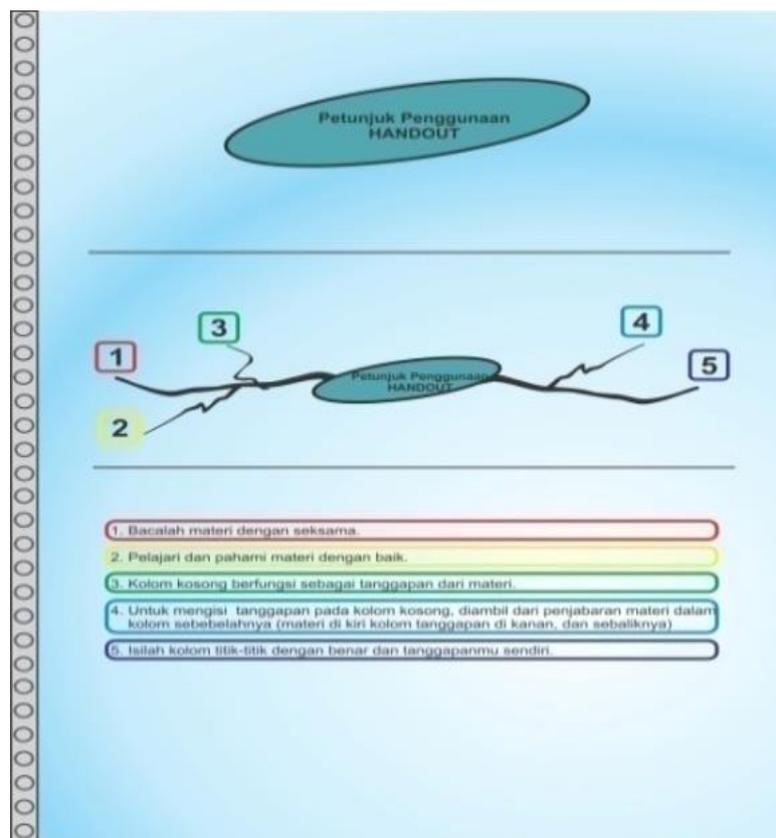
Gambar 1. Grafik Penilaian validasi media pembelajaran *handout* berbasis *mind mapping* oleh ahli media, ahli materi dan respon peserta didik.

Berdasarkan hasil analisis data dan hasil revisi produk, didapatkan hasil akhir berupa media pembelajaran *handout* berbasis *mind mapping* sebagai media pembelajaran yang valid dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran dikelas. Produk yang valid diperoleh dari hasil angket ahli media dan ahli materi. Validasi ahli media dilakukan oleh 1 orang yaitu ibu Meyta Pritandhari M.Pd dengan 10 aspek yang dinilai dan hasil persentase rata-rata pada tahap awal yaitu 68% dengan kriteria layak kemudian tahap akhir diperoleh 80% dengan kriteria layak. Validasi ahli mmateri dilakukan oleh 1 orang yaitu Ibu Evi sholeha S.E dengan penilaian 10 aspek. Selanjutnya dari hasil persentase rata-rata pada tahap awal diperoleh 70% dengan kriteria layak kemudian pada tahap akhir dipeoleh 98% dengan kriteria sangat layak. Sedangkan pada penilaian kepraktisan oleh peserta didik diperoleh dari hasil persentase rata-rata angket yaitu 91% dengan kriteria sangat baik.

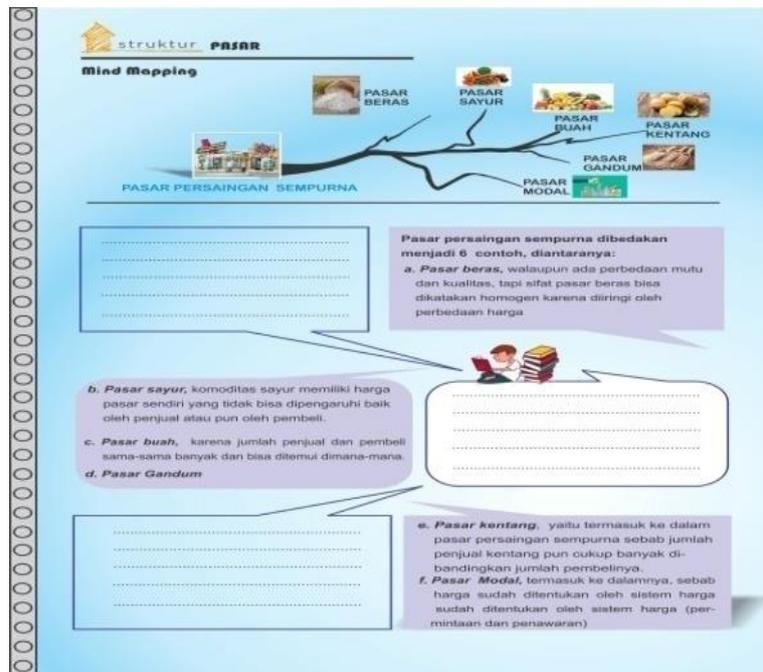
Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *handout* berbasis *mind mapping* yang telah dikembangkan oleh peneliti dinyatakan sangat valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Kemudian hasil penilaian kepraktisan peserta didik terhadap media pembelajaran *handout* berbasis *mind mapping* sangat kuat atau sangat praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran dikelas.

## PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran *handout* berbasis *mind mapping* yang valid dan praktis. Sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan di MA Daarul Ma'arif Natar diperoleh bahwa hasil persentase oleh ahli media rata-rata 80% dengan kriteria layak, hasil persentase oleh ahli materi rata-rata 98% dengan kriteria sangat layak kemudian hasil persentase oleh peserta didik rata-rata 91% dengan kriteria sangat baik. Artinya media pembelajaran *handout* berbasis *mind mapping* sangat valid dan praktis jika digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Berikut ini tampilan awal produk:



Gambar 2. Tampilan awal petunjuk penggunaan



Gambar 3. Tampilan isi produk

Materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran *handout* berbasis *mind mapping* adalah materi pasar. Respon dan antusias peserta didik terhadap produk ini sangat baik sehingga materi yang diberikan mudah dipahami oleh peserta didik.

Media pembelajaran *handout* berbasis *mind mapping* setelah melalui beberapa tahapan maka dapat diketahui kelebihan dan kekurangan media pembelajaran *handout* berbasis *mind mapping*, kelebihan dan kelemahan, yaitu sebagai berikut:

1. Kelebihan *handout* berbasis *mind mapping*
  - a. Mempermudah guru dalam proses pembelajaran
  - b. Mempermudah peserta didik dalam memahami materi pasar.
  - c. Mempermudah peserta didik dalam mengerjakan soal evaluasi yang diberikan oleh guru.
  - d. Media pembelajaran *handout* berbasis *mind mapping* dapat menarik perhatian peserta didik
  - e. Dapat dibuat dan digunakan dalam semua materi pembelajaran yang ada di sekolah.
2. Kekurangan *handout* berbasis *mind mapping*
  - a. Peserta didik yang pasif sulit dalam memahami alur dari *mind mapping*.
  - b. Peserta didik yang pasif merasa kesulitan karena dituntut untuk mengembangkan materi yang diajarkan karena *handout* hanya berisi ringkasan materi saja.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Media pembelajaran *handout* berbasis *mind mapping* dapat dinyatakan valid dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat diketahui dari hasil analisis data dan revisi produk yang telah dilakukan. Validasi ahli media tahap akhir diperoleh dengan persentase rata-rata 80%. Kemudian validasi ahli materi tahap akhir diperoleh persentase rata-rata 98%. Persentase kepraktisan peserta didik adalah 91%. Hasil rekapitulasi dari keseluruhan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *handout* berbasis *mind mapping* yang dikembangkan oleh peneliti menunjukkan bahwa media tersebut sangat layak dan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran ekonomi.

Saran dalam pengembangan yaitu untuk keperluan pemanfaatan produk pengembangan lebih lanjut. Berikut saran yang diajukan dalam penelitian ini:

### 1. Saran Pemanfaatan Produk

- a. Bagi peserta didik, media pembelajaran ini dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar untuk mengasah daya tangkap terhadap materi sehingga peserta didik akan lebih mudah mengingat jika materi dikembangkan dengan bahasa sendiri dengan melihat *mind mapping* yang ada maupun gambar yang terdapat dalam *handout*.
- b. Bagi guru, media pembelajaran ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar dan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik.
- c. Bagi peneliti, media pembelajaran ini dapat dijadikan salah satu sumber referensi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

### 2. Saran Diseminasi Produk

Media pembelajaran ini diharapkan dapat digunakan bagi seluruh peserta didik di MA Daarul Ma'arif Natar Jmaupun sekolah-sekolah lainnya. Peneliti menyarankan ketika akan mengembangkan suatu produk untuk memperhatikan kembali tahapan-tahapan yang harus dilakukan dalam penelitian pengembangan. Penyebaran produk ini juga dapat dilakukan untuk mendapatkan beberapa masukan dan saran agar dapat menghasilkan produk yang lebih baik lagi.

### 3. Saran Pengembangan Lanjutan Produk

Media pembelajaran *handout* berbasis *mind mapping* tidak hanya dikembangkan untuk kelas X saja tetapi dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Oleh sebab itu diperlukan pengembangan media pembelajaran *handout* berbasis *mind mapping* lebih lanjut lagi dengan menerima saran dan masukan dari beberapa ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Saran untuk pengembangan produk lebih lanjut yaitu diperlukan untuk revisi pada desain, materi maupun gambar yang disajikan agar dapat membuat peserta didik memiliki rasa ketertarikan dan paham dalam belajar dengan menggunakan *handout* berbasis *mind mapping* sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

#### DAFTAR PUSTAKA

Riduwan dan Akdon. 2013. *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika*. Bandung: Alfabeta

Aqib, Zainal. 2013. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontektual*. Bandung: CV Yrama Widya

Hera, Khairil dan Hasanudin. 2014. *Pengembangan Handout Pembelajaran Embriologi Berbasis Kontekstual pada Perkuliahan Perkembangan Hewan untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Banda Aceh*. Vol 2. No 2. Universitas Muhammadiyah Banda Aceh.

Prastowo, Andi. 2018. *Sumber Belajar dan Pusat Sumber Belajar*. Depok: prena media grup.

Sumiharsono, dan Hasanah. 2017. *Media Pembelajaran*. Jawa timur: cv. pustaka abadi