



Jurnal Pendidikan IPS Indonesia is licensed under
A Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TERPADU BERBASIS APLIKASI FREEMIND DALAM MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN IPS DI JURUSAN PGMI FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN MAULANA MALIK IBRAHIM

Nur Lailatus Zahroh

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Jawa Timur

E-mail: zahrafairuz12@gmail.com

Abstract. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh ditemukannya permasalahan pada penelitian sebelumnya yaitu adanya model pembelajaran terpadu namun media yang digunakan masih terpisah. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah media yang mampu memadukan semua materi IPS. Rumusan masalah difokuskan pada apakah media pembelajaran berbasis aplikasi *freemind* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS SD di SD di jurusan PGMI Fakultas Tarbiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research & Development* Uji coba media dilakukan dengan metode eksperimen. Tiga hasil penelitian ini yaitu Media yang diproduksi adalah media pembelajaran dengan tema Indonesia klasik ini berupa media visual dari penggunaan aplikasi mindmap/freemind. Media pembelajaran berbasis aplikasi mindmap/freemind dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS SD di jurusan PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Media pembelajaran berbasis aplikasi mindmap/freemind dapat meningkatkan pemahaman materi IPS Mahasiswa lebih tinggi dari pada media yang lain. Oleh karena itu media pembelajaran ini sebaiknya terus digunakan dalam pembelajaran IPS.

Keywords: Media Pembelajaran Terpadu Berbasis Aplikasi Freemind, Kualitas Pembelajaran IPS

I. PENDAHULUAN

Education Kualitas pembelajaran merupakan salah satu hal yang harus diperhatikan dalam meningkatkan mutu pendidikan Peraturan Pemerintah no 19 tahun 2005 menjelaskan tentang pembelajaran yang berkualitas yaitu pembelajaran yang diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemampuan sesuai bakat minat dan perkembangan fisik dan psikologi peserta didik.

Kualitas pembelajaran harus terus ditingkatkan. Peningkatan kualitas pembelajaran dimaksudkan agar tercapai keunggulan dalam prose pembelajaran. Suatu pembelajaran yang unggul adalah pembelajaran yang mengutamakan

hasil dan memberi peluang yang tinggi bagi guru dan peserta didik untuk aktif, inovatif, dan pemanfaatan sumber belajar yang banyak dan bagus (Warsita, 2008:263)

Salah satu cara meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan perpaduan antara bahan dan alat atau perpaduan antara soft-ware dan hardware. Adapun kualitas pembelajaran yang perlu ditingkatkan dengan media pembelajaran adalah pembelajaran IPS terpadu yang telah dikembangkan peneliti pada penelitian sebelumnya dengan nomer SP DIPA -025.04.2.423812/2016 dengan judul pengembangan model pembelajaran IPS terpadu dalam meningkatkan penguasaan konsep IPS mahasiswa PGMI fakultas ilmu tarbiyah dan keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

yang menghasilkan beberapa hasil penelitian diantaranya adalah:

1. Model pembelajaran IPS terpadu dikembangkan melalui dua tema yaitu tema Indonesia klasik dan permasalahan lingkungan.
2. Tingkat keterterapan model pembelajaran IPS terpadu sangat bagus dilihat dari proses pembelajaran di mana setiap langkah yang telah disusun dapat diaplikasikan dengan baik.
3. Pengaruh model pembelajaran IPS terpadu terhadap penguasaan konsep Mahasiswa masuk pada kategori menguasai 61% dan tidak menguasai 39% untuk tema pertama dan untuk tema kedua 70% masuk pada kategori menguasai dan 30% tidak menguasai.

Akan tetapi, berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan peneliti menemukan beberapa permasalahan diantaranya adalah:

Pertama, Waktu pembelajaran IPS SD dengan menerapkan model pembelajaran terpadu sangat terbatas yang mengakibatkan Mahasiswa tidak mempunyai ruang untuk memahami materi lebih dalam.

Kedua, Penggunaan media yang terpisah dalam penerapan model pembelajaran IPS terpadu tahun lalu membuat pembelajaran kurang efisien. Saat pelaksanaan model pembelajaran IPS terpadu, media yang digunakan masih terpisah misalnya pada tema kedua tentang Indonesia klasik untuk konsep geografi digunakan media peta, untuk konsep sejarah digunakan media gambar dan konsep ekonomi digunakan media power point. Oleh karena itu menurut M.Husnur Ridho sebaiknya kreativitas dari pembuatan media pembelajaran dan materi lebih ditingkatkan lagi supaya lebih jelas dan menarik.

Ketiga, pada tema pertama tela dicoba media pembelajaran terpadu berupa video di mana beberapa konsep IPS dipadukan dalam satu media namun berdasarkan pengamatan bahwasannya media video belum mampu melibatkan Mahasiswa secara proaktif dalam mengintegrasikan konsep-konsep IPS sehingga Mahasiswa tidak memiliki pengalaman secara langsung dalam mengintegrasikan konsep-konsep

IPS. Hal ini tidak menyelesaikan masalah pada penelitian pertama yakni mahasiswa tampak kesulitan dan kebingungan ketika diberikan tugas untuk mengaitkan antar konsep geografi, konsep ekonomi dan konsep sejarah dalam membahas suatu tema. Mahasiswa tidak mampu memandang keadaan atau permasalahan sosial secara komprehensif dari sudut pandang ilmu sosial.

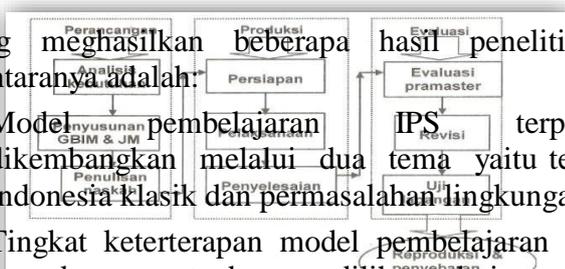
Salah satu media yang mampu mengintegrasikan berbagai konsep IPS dalam satu wadah adalah media grafis berbasis aplikasi *freemind* yang merupakan bagian dari program *mindmap*. Kelebihan dari *Mindmap* berbasis aplikasi *freemind* ini adalah dapat mempercepat pembelajaran, membantu melihat koneksi anatar topik/konsep yang berbeda, memudahkan mengingat dan meningkatkan kreativitas (Suteja, 2008:3)

Berdasarkan hasil penelitian Susilo,Rudi Salam yang berjudul *Pemanfaatan Mind Map dengan aplikasi edrawmindmap.7* sebagai media inovatif dalam pembelajaran mata kuliah pengembangan pendidikan kewarganegaraan sekolah dasar bahwasannya media ini memberikan kontribusi dalam mendukung pembelajaran dan mendorong ketercapaian tujuan pembelajaran dengan perbandingan 54% : 89% (Susilo,Rudi Salam: 2016).

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti ingin mengembangkan suatu media yang mampu memadukan beberapa konsep IPS dalam satu wadah dan memberikan pengalaman langsung kepada Mahasiswa dalam mengintegrasikan antar konsep IPS sehingga kualitas penerapan model pembelajaran IPS terpadu dapat meningkat.

II. METODE

Penelitian Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research & Development*. Adapun desain pengembangan dalam penelitian ini menggunakan desain pengembangan instruksional. Menurut Reigeluth dalam Suparman (2004: 30) pengembangan melalui tahap desain, produksi, dan evaluasi. Seperti pada gambar berikut:



(Sumber: Warsita, 2008)

Adapun uji coba dilakukan dengan eksperimen kelas control dan kelas eksperimen yang diuji dengan Uji t paired dan uji t independence.

III. HASIL PENELITIAN

Setelah produk diselesaikan media di validasi oleh seorang ahli media Pembelajaran yaitu Rois Imron Rosi, M.Pd, dengan komposisi daya guna daya Tarik sengan total presentase 90%.

Adapun hasil respon mahasiswa terhadap penggunaan media, 86 % Mahasiswa merasa lebih aktif dalam memahami materi IPS dengan menggunakan media aplikasi mind mapping 83.4% Mahasiswa menganggap Media mind mapping meningkatkan kreativitas dalam belajar IPS. 82, 7 % Mahasiswa menganggap Media mind mapping dapat membantu dalam mengaitkan konsep IPS yang diajarkan, dan 86.7% Mahasiswa merasa mendapat wawasan baru tentang cara belajar IPS terpadu dengan menggunakan media aplikasi mind mapping.

84,7% menganggap media aplikasi mind mapping bermanfaat dalam belajar IPS terpadu. Hasil uji coba media yang membandingkan kelas control dan kelas eksperimen dengan Uji t independence yaitu hasil belajar IPS menggunakan Program PPT dan Program Aplikasi Mind Mapping dengan rata-rata PPT 67.0000 dan Mind Mapping 77.5000. sehingga hasil belajar menggunakan media aplikasi mind map lebih bagus.

Pengaruh media pembelajaran terpadu berbasis aplikasi *freemind* terhadap pemahaman materi IPS Mahasiswa PGMI dapat dilihat dengan uji T test Paired. kelas eksperimen memiliki rata-rata pre test 51,16 dan post test 77.50 adapun kelas kelas control. Diketahui bahwa rata-rata pre

test 42,16 dan post test 67 artinya ada peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media mind map dan PPT.

Apabila di lihat dari nilai konversi 7 dengan standar nilai di UIN. Di kelas eksperimen diketahui bahwa ada perbedaan yang sangat signifikan tentang tingkat pemahaman Mahasiswa terhadap materi IPS antara sebelum dan sesudah menggunakan media aplikasi freemind. Pada kategori tidak menguasai mengalami perubahan yang sangat tinggi yaitu dari 77% menjadi 0%, untuk kategori kurang menguasai dari 17% menjadi 13%. Untuk kategori menguasai dari 3% menjadi 57 % dan untuk kategori sangat menguasai berubah dari 3% menjadi 30%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media aplikasi mind map fireemind sangat berpengaruh terhadap pemahaman Mahasiswa tentang materi Indonesia klasik.

Di kelas control dapat diketahui bahwa ada pada kategori saat pre test tingkat penguasaan terhadap materi IPS hanya ada dua kategori yaitu tidak menguasai sebanyak 77% dan kurang menguasai 23%. Namun setelah dilakukan tindakan terjadi perubahan namun tidak signifikan karena untuk kelompok Mahasiswa yang sangat menguasai menduduki presantase yang paling kecil yaitu 17%, kemudian 36% masuk kategori menguasai 20% kurang menguasai dan 27% tidak menguasai dari paparan di atas dapat diketahui bahwa Media Mind Map memiliki pengaruh yang lebih tinggi terhadap penguasaan dan pemahaman materi IPS mahasiswa dari pada menggunakan ppt

IV. KESIMPULAN

1. Curriculum Media yang diproduksi adalah media pembelajaran terpadu berbasis aplikasi mindmap/freemind dengan tema Indonesia klasik. Media berupa media visual yang merupakan hasil printout dari penggunaan aplikasi mindmap/freemind. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi mindmap/freemind dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS SD

- di jurusan PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Media pembelajaran berbasis aplikasi mindmap/freemind memiliki pengaruh terhadap pemahaman materi IPS Mahasiswa lebih tinggi dari pada media power point. Media mind map meningkatkan pemahaman Mahasiswa dengan prosentase 87% yang masuk kategori sangat menguasai dan menguasai sementara kelas control hanya 53%. Padahal dua kategori ini memiliki prosentase yang sama yaitu 77% pada kategori tidak menguasai di tingkat pretest.

Adapun dampak penggunaan media mind map terhadap aktifitas belajar IPS Mahasiswa yang ditemukan oleh peneliti antara lain: Meningkatkan aktivitas belajar Mahasiswa, Mahasiswa mendapatkan pengalaman cara belajar IPS yang baru sehingga mereka keluar dari paradigma lama belajar IPS yaitu menghafal, Memberikan pengalaman langsung pada Mahasiswa untuk mengintegrasikan antar konsep dalam IPS. Hal ini penting untuk konsep dalam IPS. Hal ini penting untuk menjaga jati diri IPS dan karakteristik IPS

- Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: rajawali Press.
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: rajawali Press.
- Sanjaya, Wina. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: prenadamedia group.
- Sopiatin, Popi. 2010. *Manajemen Belajar berbasis kepuasan Siswa*
- Sudjana, Nana. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo

DAFTAR PUSTAKA

- Ana Maria Kristina Candra. *Penerapan media mind mapping untuk meningkatkan Prestasi belajar IPS kelas IV Sd Negeri purwoyoso 04 Kota Semarang* dalam jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snpe/article/download/6987/4774 diakses tanggal 24 Oktober 2107.
- Budiningsih, Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta Indra
- Sungkana Nugraha. 2014. *Penerapan aplikasi mind map untuk meningkatkan hasil belajar siswa*. dalam repository.uksw.edu/bitstream/.../T1_702010032_Full%20text.pdf. diakses tanggal 24 Oktober 2107.
- Miarso, yusufhadi. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Rusman. 2011. *Model-Model*