



Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Berkonsep *Mind Mapping* di SMA

Yuniati, Ibut Priono Leksono, M. Subandowo

Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

cuteuni8@gmail.com, ibutpriono@unipasby.ac.id, subanindi@gmail.com

Abstrak

Penelitian pengembangan lembar kegiatan peserta didik (LKPD) ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas belajar peserta didik, menggunakan konsep mind mapping yang maksimal, mampu menciptakan proses belajar yang aktif, dan menyenangkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA Al Azhar kelas XII. Pengembangan LKPD pada mata pelajaran Bahasa Indonesia berkonsep mind mapping digunakan sebagai media bahan ajar untuk membantu peserta didik atau mempermudah peserta didik dalam pembelajaran. Dengan begitu, peserta didik cenderung tidak kesulitan ketika pembelajaran tanpa adanya acuan media bahan ajar (LKPD). Pengembangan LKPD dalam penelitian ini menggunakan konsep mind mapping yaitu suatu peta konsep pikiran yang digunakan dalam proses pembelajaran mudah mengingat banyak informasi. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang mengacu pada model penelitian dan pengembangan Dick and Carey. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskripsi kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan LKPD dengan konsep mind mapping pada mata pelajaran Bahasa Indonesia layak digunakan sebagai media ajar guna meningkatkan kualitas belajar peserta didik. Hasil validasi dari ahli materi menyatakan LKPD layak digunakan dengan persentase sebesar 76,36%, sedangkan dari ahli desain media pembelajaran diperoleh tingkat pencapaian kelayakan sebesar 84,44%. Uji kelayakan teman sejawat mencapai 83,63% dan uji coba pada peserta didik kelas XII SMA Al Azhar diperoleh tingkat pencapaian kelayakan sebesar 93,9%.

Kata kunci: Lembar kegiatan peserta didik, *mind mapping*

Abstract

The research on the development of student activity sheets (LKPD) aims to improve the quality of learning of students, use the maximum mind mapping concept, is able to create an active and enjoyable learning process in learning Indonesian in Al Azhar High School class XII. The development of LKPD on Indonesian language subjects with mind mapping concept is used as a medium of teaching materials to help students or facilitate students in learning. That way, students tend to have no difficulties when learning without reference to the instructional material media (LKPD). The development of LKPD in this study uses the concept of mind mapping, which is a mind concept map that is used in the learning process easily remembering a lot of information. This research is a research and development that refers to the Dick and Carey research and development model. Data was analyzed by using quantitative description. The results of this study revealed that Indonesian Language LKPD Lessons Conceptual Mind Mapping is worthy of being used as a teaching media to improve the learning quality of students. The results of the validation from the material expert stated that the LKPD was feasible to use with a percentage of 76.36%, while the expert of learning media design obtained an attainment level of 84.44%. Peers' feasibility test reached 83.63% and trials on class XII students of Al Azhar High School obtained an achievement level of 93.9%.

Keywords: *Student Activity Sheet, mind mapping*

PENDAHULUAN

Peningkatan mutu dan kualitas pendidikan nasional harus terus ditingkatkan. Hal ini didasari pertimbangan betapa pentingnya peran pendidikan dalam pengembangan sumber daya

manusia (SDM) dan juga pengembangan karakter bangsa untuk kemajuan masyarakat dan negara. Berlandaskan pada tujuan pendidikan sebagaimana yang telah tercantum dalam Undang-Undang nomor 20 tahun 2003, bahwa pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Langkah yang paling tepat untuk meningkatkan kualitas pendidikan dapat dilakukan dengan memperbaiki kualitas pembelajaran (Degeng, 2001). Inti pembelajaran adalah bagaimana peserta didik belajar sehingga ada proses interaksi antara peserta didik dengan sumber-sumber belajar untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Selanjutnya, Degeng (2008) menyatakan bahwa dalam belajar peserta didik selain berinteraksi dengan tenaga didik sebagai salah satu sumber belajar, peserta didik juga berinteraksi dengan semua belajar yang mungkin dipakai untuk mencapai hasil yang diinginkan.

Banyak cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah. Salah satu hal yang dapat mempengaruhi mutu pembelajaran diantaranya yaitu tampilan materi bahan ajar. Sebagai contoh buku atau modul yang menarik dapat menimbulkan minat belajar (Prawiradilaga, 2007). Lebih lanjut Prawiradilaga mengemukakan bahan ajar dalam desain pembelajaran adalah satu-satunya yang berwujud dari sebuah komponen dasar desain pembelajaran. Bahan ajar seperti lembar kerja peserta didik (LKPD) merupakan salah satu format materi yang diberikan dalam kegiatan pembelajaran.

Lembar kerja peserta didik (LKPD) merupakan suatu media yang berupa lembaran berisi tugas yang di dalamnya berisi petunjuk, langkah-langkah untuk menyelesaikan tugas. LKPD ataupun LKS dapat berupa panduan untuk latihan pengembangan aspek kognitif maupun panduan untuk pengembangan semua aspek pembelajaran dalam bentuk panduan eksperimen dan demonstrasi (Trianto, 2007:73).

Secara umum LKPD merupakan perangkat pembelajaran sebagai pelengkap atau sarana pendukung pelaksanaan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Lembar kerja peserta didik berupa lembar kertas yang berupa informasi maupun soal-soal (pertanyaan-pertanyaan) yang harus dijawab oleh peserta didik. LKPD ini sangat baik digunakan untuk menggalangkan keterlibatan peserta didik dalam belajar baik dipergunakan dalam penerapan metode terbimbing maupun untuk memberikan latihan pengembangan. Dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, LKPD juga bertujuan untuk menemukan konsep atau prinsip dan aplikasi konsep atau prinsip.

LKPD merupakan stimulus atau bimbingan tenaga pendidik dalam pembelajaran yang disajikan secara tertulis sehingga dalam penulisannya memperhatikan kriteria media grafis sebagai media visual untuk menarik perhatian peserta didik. Sedangkan isi pesan LKPD harus memperhatikan unsur-unsur penulisan media grafis hirarki materi dan pemilihan pertanyaan-pertanyaan sebagai stimulus yang efisien dan efektif (Hidayah, 2007:8). Melalui LKPD, tenaga pendidik meminta peserta didik untuk menjawab soal-soal yang telah tersedia setelah materi pelajaran diberikan.

Permasalahannya adalah LKPD yang ada saat ini belum dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik dan sesuai dengan struktur LKPD yang benar. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi baru dalam mengembangkan LKPD yang dapat menarik minat peserta didik dalam belajar.

Pengembangan LKPD dalam penelitian ini menggunakan konsep atau pendekatan *mind mapping*. Pengembangan yang berkonsep *mind mapping* merupakan cara untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambilnya kembali ke luar otak. *Mind mapping* merupakan teknik penyusunan catatan demi membantu peserta didik menggunakan seluruh potensi otak agar optimal. Caranya, menggabungkan kerja otak bagian kiri dan kanan. Dengan metode *mind mapping* peserta didik dapat meningkatkan daya ingat hingga 78% (Herdian, 2009). Konsep *mind mapping* asal mulanya diperkenalkan oleh Toni Buzan tahun 1970-an. Teknik ini dikenal juga dengan nama *Radiant Thinking*. Sebuah *mind mapping* yang memiliki sebuah ide atau kata sentral, dan ada lima sampai sepuluh lain yang keluar dari ide sentral tersebut. *Mind mapping* sangat efektif bila digunakan untuk memunculkan ide terpendam yang kita miliki dan membuat asosiasi di antara ide tersebut. *Mind mapping* juga berguna untuk mengorganisasikan sebuah informasi yang dimiliki. Bentuk diagramnya yang seperti diagram pohon dan percabangannya untuk mereferensikan satu informasi kepada informasi yang lain.

Ditinjau dari segi waktu, *mind mapping* juga dapat mengefisiensikan penggunaan waktu dalam pembelajaran. Hal ini utamanya disebabkan karena konsep ini dapat menyajikan gambar menyeluruh atas suatu hal, dalam waktu yang lebih singkat. Dengan kata lain, *mind mapping* mampu memangkas waktu belajar dengan mengubah pola pencatatan linear yang memakan waktu menjadi pencatatan yang efektif yang sekaligus langsung bisa dipahami individu.

Hasil penelitian pengembangan yang dilakukan Putri & Matarlis (2015) menunjukkan bahwa LKS berbasis *mind mapping* dapat melatih keterampilan berpikir kreatif pada siswa dengan terpenuhinya beberapa aspek seperti aspek kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*) dan orisinalitas.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Hatchi dan Sari (2019) mengemukakan bahwa modul bernuansa *mind mapping* dapat meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran dengan menggunakan modul bernuansa *mind mapping* ini dapat terkoordinasi dengan baik dan terarah. Selain itu, peningkatan aktivitas siswa juga berdampak pada hasil belajar siswa yang berada pada kriteria sangat baik.

Hasil pengamatan di lapangan, kualitas LKPD yang dipakai dalam kegiatan pembelajaran masih banyak kekurangannya dan tidak mempunyai konsep yang jelas. Oleh karena itu, dibutuhkan pengembangan LKPD dengan konsep *mind mapping* pada mata pelajaran bahasa Indonesia untuk peserta didik kelas XII SMA. Dengan adanya pengembangan LKPD ini diharapkan agar dapat membantu dan mempermudah kegiatan pembelajaran bagi peserta didik di kelas supaya lebih efektif dan efisien khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pembuatan LKPD serta kelayakan LKPD mata pelajaran bahasa Indonesia untuk peserta didik kelas XII SMA Al Azhar Bangkalan. Sedangkan penelitian ini bertujuan untuk membuat LKPD mata pelajaran bahasa Indonesia untuk peserta didik kelas XII SMA Al Azhar Bangkalan dan mengetahui kelayakan LKPD mata pelajaran bahasa Indonesia untuk peserta didik kelas XII SMA Al Azhar Bangkalan.

METODE

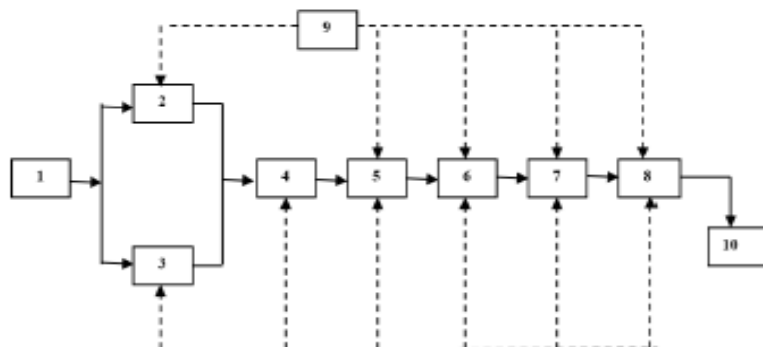
Penelitian ini merupakan jenis penelitian R&D (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016: 297).

Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan LKPD mata pelajaran bahasa Indonesia ini adalah model pengembangan pembelajaran (*instructional systems development/ISD*) Dick and Carey yang telah disesuaikan dengan keperluan pengembangan. Selain itu, LKPD mata pelajaran bahasa Indonesia kelas XII dikembangkan berdasarkan pada kompetensi dasar (KD) 3.1 yaitu memahami struktur dan kaidah teks cerita sejarah baik melalui lisan maupun tulisan dan KD 3.2 yaitu membandingkan teks cerita sejarah baik melalui lisan maupun tulisan.

Model pengembangan instruksional Dick and Carey ini berpijak berdasarkan landasan teoritis desain pembelajaran dan mengarah pada upaya pemecahan masalah belajar proses pembelajaran serta terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis yang terdiri atas 10 langkah yaitu: 1) mengidentifikasi tujuan pembelajaran, 2) melakukan analisis tujuan pembelajaran, 3) mengidentifikasi kemampuan awal dan karakteristik peserta didik, 4) menulis

tujuan pembelajaran khusus, 5) mengembangkan instrumen penelitian, 6) mengembangkan strategi pembelajaran, 7) mengembangkan media LKPD, 8) merancang dan melakukan evaluasi formatif, 9) merevisi media LKPD, dan 10) mengembangkan evaluasi sumatif.

Adapun tahapan penelitian dan pengembangan model Dick and Carey dapat digambarkan dalam bagan alur yang dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Bagan Alur Tahapan Penelitian dan Pengembangan Model Dick and Carey

Data yang diperoleh dari uji coba produk pengembangan LKPD mata pelajaran Bahasa Indonesia ini bersifat kualitatif. Data kualitatif yang dimaksud yaitu data dengan penyebaran angket kepada ahli isi bidang studi, ahli desain, tenaga pendidik dan peserta didik.

Penelitian ini dilakukan di SMA Al Azhar Bangkalan pada semester ganjil tahun pelajaran 2018/2019. Tahap uji coba LKPD dengan konsep *mind mapping* mata pelajaran bahasa Indonesia yang dikembangkan dilakukan kepada 20 orang siswa kelas XII SMA Al Azhar Bangkalan. Berikut responden uji coba LKPD secara keseluruhan adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Responden Uji Coba LKPD

Responden	Jumlah
Ahli Bidang Isi/Materi	1 orang
Ahli Bidang Desain Media Pembelajaran	1 orang
Teman Sejawat	1 orang
Uji Kelompok Kecil	5 orang
Uji Kelompok Besar	20 orang

Pengembangan media LKPD mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan konsep *mind mapping* ini dan mengacu pada desain instruksional model pengembangan Dick and Carey menggunakan instrumen pengumpulan data dalam bentuk angket. Instrumen angket berupa lembar telaah LKPD, lembar validasi LKPD, dan angket respon peserta didik.

Setelah data terkumpul, data dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kuantitatif merupakan teknik analisis data secara deskriptif yaitu data yang terkumpul

kemudian dideskripsikan atau digambarkan sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Data kualitatif ditransformasikan lebih dahulu berdasarkan bobot skor yang telah ditetapkan menjadi data kuantitatif, yaitu satu, dua, tiga, empat dan lima agar data dapat digunakan sesuai maksud penelitian. Berikut ini skala penilaian atau skoring instrumen angket yang ditentukan dengan menggunakan skala *likert* dengan bobot skor 1 sampai 5.

Tabel 2. Skala *Likert* Untuk Skoring

No	Kategori	Skor
1	Sangat layak	5
2	Layak	4
3	Cukup layak	3
4	Kurang layak	2
5	Tidak layak	1

Kemudian data penelitian dianalisis dengan perhitungan sebagai berikut (Sugiyono, 2016):

$$\text{Persentase Skor} = \frac{\Sigma \text{Skor Perolehan}}{\Sigma \text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Selanjutnya perolehan persentase skor diinterpretasikan ke dalam kategori kelayakan sesuai dengan tabel 3 berikut.

Tabel 3. Kriteria Kelayakan Berdasarkan Presentase Skor

Persentase (%)	Kriteria
0 – 20	Sangat Kurang
21 – 40	Kurang
41 – 60	Cukup
61 – 80	Layak
81 – 100	Sangat Layak

Sumber: Riduwan dalam Putri & Mitarlis (2015)

Revisi akan dilakukan apabila pencapaian persentase skor kelayakan berada dalam skor $\leq 61\%$ atau dalam kategori cukup. Revisi dilakukan pada bagian-bagian LKPD yang mengalami kekurangan dengan mengacu pada saran atau catatan yang didapatkan peneliti dari para validator maupun pada saat kegiatan uji coba.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan

Uji Ahli Materi

Dalam rangka uji coba kelayakan produk LKPD yang pertama adalah hasil validasi dari ahli materi yang dinilai berdasarkan kriteria isi, penyajian, bahasa dan kegrafikan. Pengujian LKPD ini melibatkan satu ahli materi. Hasil uji ahli materi dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Ahli Materi

No	Deskripsi Data	Nilai	Kategori
1	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan berpikir siswa	4	Layak
2	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan sosial-emosional siswa	4	Layak
3	Keterpahaman siswa terhadap materi	4	Layak
4	Kemampuan memotivasi siswa	4	Layak
5	Kemampuan mendorong siswa Untuk berpikir kritis	4	Layak
6	Ketepatan struktur kalimat	4	Layak
7	Kebakuan istilah	4	Layak
8	Ketepatan tata bahasa	3	Cukup layak
9	Ketepatan ejaan	3	Cukup layak
10	Konsistensi penggunaan istilah	4	Layak
11	Ketepatan penulisan nama ilmiah/asing	4	Layak

Selanjutnya berdasarkan tabel di atas, akan dihitung persentase skor. Adapun perhitungan tersebut adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Persentase kelayakan ahli materi} &= \frac{42}{55} \times 100\% \\ &= 76,36\% \end{aligned}$$

Dengan skor uji ahli materi adalah sebesar 42 dengan total skor maksimum adalah sebesar 55 dan persentase kelayakan ahli materi sebesar 76,36%. Dengan demikian, hasil ini menunjukkan bahwa LKPD dengan konsep *mind mapping* ini valid dan berada dalam kriteria layak.

Uji Ahli Desain Media Pembelajaran

Validasi selanjutnya berupa uji desain media pembelajaran yang melibatkan satu ahli desain media pembelajaran. Berikut hasil validasi dari ahli desain media pembelajaran terhadap produk LKPD dengan konsep *mind mapping* melalui instrumen angket.

Tabel 5. Hasil Uji Ahli Materi

No	Deskripsi Data	Nilai	Kategori
1	Kesesuaian ukuran LKPD dengan standar ISO	4	Layak

No	Deskripsi Data	Nilai	Kategori
2	Kesesuaian ukuran dengan materi isi LKPD	4	Layak
3	Penampilan unsur tata letak	3	Cukup layak
4	Menampilkan pusat pandang yang baik dan jelas	5	Sangat layak
5	Komposisi unsur tata letak	4	Layak
6	Warna unsur tata letak harmonis	4	Layak
7	Penampilan unsur tata letak konsisten	5	Sangat layak
8	Huruf menarik dan mudah dibaca	4	Layak
9	Huruf sederhana (komunikatif)	4	Layak
10	Konsistensi penggunaan istilah	4	Layak
11	Ketepatan penulisan nama istilah./asing	4	Layak
12	Keharmonisan tata letak	5	Sangat layak
13	Penempatan dan penampilan unsur tata letak	4	Layak
14	Daya pemahaman tata letak	4	Layak
15	Tipografi sederhana	4	Layak
16	Tipografi mudah dibaca	4	Layak
17	Memperjelas materi dan mudah dipahami	5	Sangat layak
18	Ilustrasi isi menimbulkan daya tarik	5	Sangat layak

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh skor kelayakan ahli desain media pembelajaran adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Persentase kelayakan ahli desain} &= \frac{76}{90} \times 100\% \\ &= 84,44\% \end{aligned}$$

Dengan skor uji ahli desain pembelajaran adalah sebesar 76 dengan total skor maksimum adalah sebesar 90 dan persentase kelayakan ahli desain media pembelajaran sebesar 84,44%. Dengan demikian, hasil ini menunjukkan bahwa LKPD dengan konsep *mind mapping* ini valid dan berada dalam kriteria sangat layak.

Uji Teman Sejawat

Selanjutnya dilakukan uji validasi teman sejawat yang melibatkan satu guru bahasa Indonesia. Berikut hasil validasi dari ahli desain media pembelajaran terhadap produk LKPD dengan konsep *mind mapping*.

Tabel 6. Hasil Uji Teman Sejawat

No	Deskripsi Data	Nilai	Kategori
1	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan berpikir siswa	4	Layak
2	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan sosial-emosional siswa	4	Layak
3	Keterpahaman siswa terhadap materi	5	Sangat layak
4	Kemampuan memotivasi siswa	3	Cukup layak
5	Kemampuan mendorong siswa Untuk berpikir kritis	4	Layak
6	Ketepatan struktur kalimat	5	Sangat layak
7	Kebakuan istilah	4	Layak
8	Ketepatan tata bahasa	5	Sangat layak
9	Ketepatan ejaan	5	Sangat layak
10	Konsistensi penggunaan istilah	4	Layak
11	Ketepatan penulisan nama ilmiah/asing	3	Cukup layak

Dari data pada tabel di atas, diperoleh skor kelayakan teman sejawat adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Persentase kelayakan teman} &= \frac{46}{55} \times 100\% \\ &= 83,63\% \end{aligned}$$

Dengan skor uji ahli desain pembelajaran adalah sebesar 46 dengan total skor maksimum adalah sebesar 55 dan persentase kelayakan teman sejawat sebesar 83,63%. Dengan demikian, hasil ini menunjukkan bahwa LKPD dengan konsep *mind mapping* ini valid dan berada dalam kriteria sangat layak.

Dari penilaian teman sejawat dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan media pembelajaran LKPD untuk SMA kelas XII sangat baik untuk mengembangkan imajinasi peserta didik, memotivasi dan dapat menciptakan suasana yang kondusif (menyenangkan) saat proses pembelajaran.

Berdasarkan penilaian dari teman sejawat beserta beberapa tanggapannya maka pada dasarnya produk pengembangan media pembelajaran LKPD ini sangat baik dan sesuai.

Respon Peserta Didik (Uji Pengguna)

Pengujian berikutnya adalah uji pengguna yang merupakan respon peserta didik berkaitan dengan kelayakan LKPD dengan konsep *mind mapping*. Uji pengguna ini dibagi menjadi dua yaitu uji pengguna pada kelompok kecil di mana hanya melibatkan lima orang peserta didik kelas XII. Berikut perolehan hasil uji pengguna pada kelompok kecil.

Tabel 7. Hasil Respon Siswa Kelompok Kecil Terhadap LKPD

dengan Konsep *Mind Mapping*

No	Deskripsi Data	Jumlah Skor	Persentase
1	Apakah adanya LKPD ini membantu dalam memahami materi?	24	96%
2	Apakah langkah pembelajaran dalam LKPD ini membantu dalam memahami materi?	22	88%
3	Apakah LKPD ini menarik minat dan perhatian Anda untuk mempelajarinya?	20	80%
4	Apakah LKPD ini meningkatkan motivasimu untuk belajar?	21	84%
5	Apakah bahasa yang digunakan dalam LKPD ini mudah dipahami?	21	84%
6	Apakah huruf yang digunakan mudah terbaca?	24	96%
7	Apakah istilah yang digunakan dalam LKPD ini mudah dipahami?	25	100%
8	Apakah tampilan LKPD ini menarik?	22	88%
9	Apakah kombinasi warna LKPD ini menarik?	20	80%
10	Apakah gambar dan ilustrasi dalam LKPD ini menarik dan membantu memahami materi?	22	88%
Total		221	88,4%

Pada tabel di atas menunjukkan perolehan total skor kelayakan uji pengguna yaitu sebesar 221 dengan skor maksimum adalah 250. Sedangkan rata-rata skor kelayakan pengguna atau skor respon peserta didik pada kelompok kecil adalah sebesar 88,4%. Dengan demikian, hasil ini menunjukkan bahwa LKPD dengan konsep *mind mapping* ini valid dan berada dalam kriteria sangat layak.

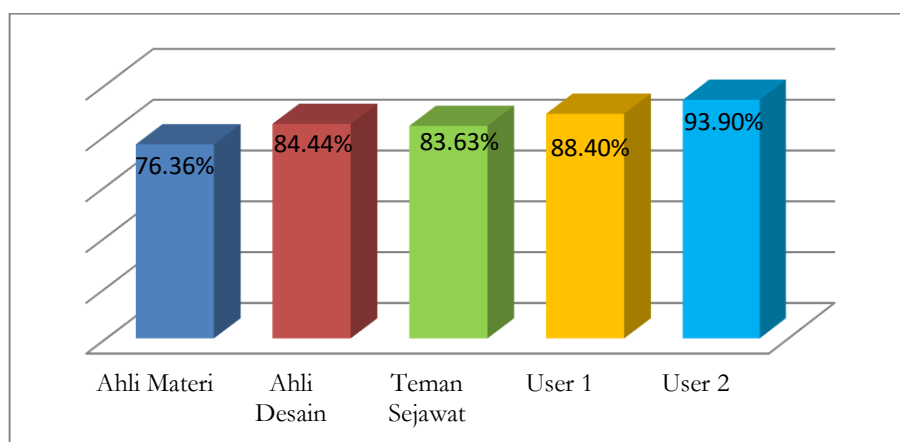
Selanjutnya uji pengguna dilakukan pada kelompok besar di mana melibatkan peserta didik kelas XII sebanyak 20 orang peserta didik. Berikut perolehan hasil uji pengguna pada kelompok besar.

Tabel 8. Hasil Respon Siswa Kelompok Besar Terhadap LKPD dengan Konsep *Mind Mapping*

No	Deskripsi Data	Jumlah Skor	Persentase
1	Apakah adanya LKPD ini membantu dalam memahami materi?	88	88%
2	Apakah langkah pembelajaran dalam LKPD ini membantu dalam memahami materi?	95	88%
3	Apakah LKPD ini menarik minat dan perhatian Anda untuk mempelajarinya?	88	88%
4	Apakah LKPD ini meningkatkan motivasimu untuk belajar?	99	99%
5	Apakah bahasa yang digunakan dalam LKPD ini mudah dipahami?	90	90%
6	Apakah huruf yang digunakan mudah terbaca?	96	96%
7	Apakah istilah yang digunakan dalam LKPD ini mudah	98	98%

No	Deskripsi Data	Jumlah Skor	Persentase
	dipahami?		
8	Apakah tampilan LKPD ini menarik?	97	97%
9	Apakah kombinasi warna LKPD ini menarik?	90	90%
10	Apakah gambar dan ilustrasi dalam LKPD ini menarik dan membantu memahami materi?	98	98%
Total		939	93,9%

Hasil pada tabel di atas, diperoleh total skor kelayakan uji pengguna adalah sebesar 939 dengan skor maksimum adalah 1000. Sedangkan rata-rata skor kelayakan pengguna atau skor respon peserta didik kelompok besar adalah sebesar 93,9%. Dengan demikian, hasil ini menunjukkan bahwa LKPD dengan konsep *mind mapping* ini valid dan berada dalam kriteria sangat layak. Hasil perhitungan deskriptif secara lengkap dapat dilihat pada gambar 2 di bawah ini.



Gambar 2. Histogram Hasil Validasi LKPD

Berdasarkan gambar 2 di atas, dapat diketahui bahwa produk LKPD dengan konsep *mind mapping* yang dikembangkan telah mencapai kriteria valid, praktis, dan layak sehingga dapat dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran atau bahan ajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia untuk peserta didik kelas XII SMA.

Pembahasan

LKPD mata pelajaran bahasa Indonesia yang dikembangkan dengan menggunakan konsep *mind mapping* untuk peserta didik kelas XII SMA layak untuk digunakan sebagai salah satu sarana atau media pembelajaran bagi para siswa dalam proses pembelajaran. Hasil uji validasi dan kelayakan produk oleh ahli materi, ahli desain media pembelajaran dan teman sejawat pada LKPD bahasa Indonesia yang dikembangkan menunjukkan hasil dan tanggapan yang baik. Selain itu, LKPD yang dikembangkan telah disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta

didik sehingga media ini mampu meningkatkan kualitas dan motivasi belajar pada diri peserta didik serta mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan penelitian yang dilakukan oleh Nurrochmawati, dkk (2016) menyatakan bahwa LKS dengan menggunakan strategi peta pikiran (*mind mapping*) mampu membantu siswa dalam meningkatkan ketuntasan hasil belajar dan aktivitas siswa. LKS berbasis peta pikiran dapat membantu siswa memahami konsep materi pelajaran dengan lebih mudah. Selain itu, dengan peta pikiran siswa menjadi lebih kreatif dalam mengembangkan konsep-konsep yang telah dipahami dalam bentuk tulisan, gambar maupun garis yang berwarna.

Penelitian yang dilakukan oleh Mirwanto, dkk (2016) menyimpulkan bahwa LKS berbasis *mind mapping* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kevalidan dan kepraktisan. LKS berbasis *mind mapping* ini juga dinyatakan memiliki efek potensial dalam kegiatan pembelajaran sehingga LKS ini dapat digunakan sebagai bahan ajar atau media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Menurut Syamsu (2017) menyatakan LKS dengan konsep *mind map* mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Selain itu, dapat meningkatkan peran guru sebagai fasilitator dan dapat mendukung keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Tingkat persentase aspek penyajian dan kegrafikan mencapai nilai 93,49% dan memenuhi kriteria sangat valid. Sedangkan dari aspek kelayakan isi LKS berbasis *mind map* pada mata pelajaran biologi mencapai persentase 94,79% dan penilaian tingkat kepraktisan LKS mencapai tingkat persentase sebesar 87,20%. Meskipun LKS dengan konsep *mind map* dan menggunakan pendekatan kontekstual ini menarik dan mudah dimengerti, akan tetapi perlu adanya penjelasan yang mendalam terkait materi pelajaran agar siswa dapat menjadikan LKS berkonsep *mind map* ini sebagai bahan ajar.

Mukti, dkk (2018) menyatakan bahwa LKPD pada pembelajaran Fisika dengan menggunakan kombinasi *mind mapping* efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar pada siswa kelas X. Adapun tingkat persentase efektivitas dari penggunaan LKPD dengan teknik *mind mapping* ini terhadap hasil belajar siswa adalah mencapai 78,5%. LKPD dengan kombinasi *mind mapping* ini juga memenuhi kriteria kelayakan dalam aspek kelancaran, keluwesan, orisinalitas dan elaborasi serta kategori *mind mapping* yang dihasilkan baik.

Menurut Sari dan Sakdiah (2016), penerapan konsep *mind mapping* dalam suatu media pembelajaran atau bahan ajar mampu memfasilitasi siswa dalam memahami materi pelajaran. Media pembelajaran dengan konsep *mind mapping* memiliki beberapa aspek material yang meliputi: variasi warna, garis-garis penghubung, tata letak dan gambar yang menarik. Dengan

demikian, siswa sangat antusias dalam menggunakan peta pikiran. Hal ini disebabkan penggunaan media pembelajaran dengan konsep *mind mapping* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan efektif. Selain itu, Irfan dan Syahrani (2017) menjelaskan bahwa LKS dengan konsep *mind mapping* yang bersifat fleksibel sehingga memudahkan siswa dalam mengingat kembali suatu subyek pelajaran mampu menunjukkan tingkat kemampuan kerja ilmiah siswa yang memuaskan. Konsep *mind mapping* dalam LKS mampu melatih dan mengembangkan kemampuan bekerja ilmiah siswa serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara kognitif.

Pengembangan produk buku saku berbasis *mind mapping* juga dilakukan oleh Masita dan Wulandari (2018). Pengembangan ini dilakukan untuk membantu dan menunjang proses pembelajaran bagi siswa yang mengalami kesulitan dalam pemahaman materi yang diajarkan. Buku saku dimodifikasi menggunakan *mind mapping* menghasilkan pembelajaran yang bermakna bagi siswa dan mampu memberikan pengalaman belajar secara langsung dan nyata. Desain buku saku yang memiliki banyak gambar dan warna yang menarik mampu memberikan respon positif dalam proses pembelajaran di kelas. Hasil ini dibuktikan dari perolehan hasil belajar siswa yang lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar sebelum penggunaan buku saku berbasis *mind mapping* dalam kegiatan pembelajaran.

Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Wahab (2014) menyatakan bahwa bahan ajar *Qawaid Bahasa Arab* berbasis *mind map* dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar. Bahan ajar ini memiliki karakteristik *mind map* yaitu menggunakan kata-kata yang sederhana, tidak terlalu detail, menyeluruh, berwarna, menggunakan berbagai bentuk yang fleksibel dan tidak kaaku serta memiliki banyak variasi. Bahan ajar *Qawaid Bahasa Arab* berbasis *mind map* merupakan materi pembelajaran yang disusun secara sistematis dan bersifat mandiri. Sehingga bahan ajar berbasis *mind map* yang terstruktur dan berurutan dapat memberikan motivasi dalam belajar dan mampu mengatasi kesulitan belajar bagi pembelajar.

Menurut penelitian Fauziah dan Alatas (2016) dengan temuan penelitiannya yaitu LKS berbasis *mind map* dikembangkan berdasarkan pandangan kognitif tentang pembelajaran dan prinsip-prinsip konstruktivisme. LKS ini disajikan dalam bentuk pola peta pikiran dengan berbagai ilustrasi bentuk dan warna. Penggunaan LKS dengan konsep *mind map* ini mampu memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Dalam proses pembelajaran, penggunaan LKS berbasis *mind map* ini menyebabkan meningkatkan keaktifan siswa dan guru sebagai fasilitator memberikan kesempatan pada siswa untuk membuat konsep tema pelajaran, berdiskusi, dan bertukar pendapat. Sehingga penggunaan LKS berbasis *mind map* ini mampu

menghasilkan pembelajaran yang bermakna dan mampu meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan paparan hasil temuan-temuan penelitian yang relevan, maka dapat disimpulkan bahwa konsep *mind mapping* yang digunakan sebagai strategi atau pendekatan yang dipakai dalam pengembangan produk LKPD mata pelajaran bahasa Indonesia ini dapat meningkatkan motivasi dalam belajar, keaktifan dan kemampuan kognitif bagi siswa. Konsep *mind mapping* yang sistematis, terstruktur, berurutan, memiliki desain penuh gambar dan warna dapat menarik minat siswa dalam belajar sehingga LKPD ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan memenuhi kriteria kelayakan dan kepraktisan sebagai alternatif bahan ajar atau sumber belajar bagi siswa SMA khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pengembangan ini maka didapatkan kesimpulan bahwa secara keseluruhan LKPD dengan konsep *mind mapping* ini memperoleh skor kelayakan materi/isi sebesar 76,36%. Hal ini menunjukkan bahwa LKPD dengan konsep *mind mapping* yang dikembangkan memenuhi validitas isi dan berada dalam kriteria layak. Selanjutnya, LKPD dengan konsep *mind mapping* yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat layak dari ahli desain media pembelajaran dengan perolehan persentase skor kelayakan sebesar 84,44%. Adapun LKPD dengan konsep *mind mapping* yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat layak dari teman sejawat dengan perolehan persentase skor kelayakan sebesar 83,63%. Dengan begitu, LKPD dengan konsep *mind mapping* yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat layak dari pengguna dengan perolehan persentase skor kelayakan sebesar 93,9%.

DAFTAR RUJUKAN

- Degeng. (2001). *Teori Belajar dan Strategi Pembelajaran*. Surabaya: Citra Raya.
- Fauziah, R., & Alatas, F. (2016). Pengaruh Lembar Kerja Siswa Berbasis Mind Map Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA pada Konsep Fluida Statis. *EDUSAINS*, 8(1), 1-8. <http://dx.doi.org/10.15408/cs.v8i1.1406>
- Hatchi, I., & Sari, L. P. (2019). Pengembangan Modul Bernuansa Mind Mapping yang Efektif pada Materi Sistem Regulasi Manusia untuk Siswa Kelas XI IPA Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Education and Development*, 7(2), 39-43.
- Irfan, M., & Syahrani. (2017). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Metode Mind Map pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 1(2), 107-114.
DOI: <http://dx.doi.org/10.26858/jkp.v1i2.5278>

- Masita, M., & Wulandari, D. (2018). Pengembangan Buku Saku Berbasis Mind Mapping pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Kreatif*, 8(2), 191-198.
- Mirwanto., Darlius., & Asri, A. F. (2016). Pengembangan LKS Berbasis Mind Mapping pada Mata Pelajaran Sistem Penerangan dan Sinyal di Program Studi Keahlian Teknik Otomotif SMK Lingua Prima Indralaya Kabupaten Ogan Ilir. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 3(2), 86-96.
- Mukti, F., Connie., & Medriati, R. (2018). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Pembelajaran Fisika untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMA Sint Carolus Kota Bengkulu. *Jurnal Kumparan Fisika*, 1(3), 57-63.
- Nurrochmawati, F., Ducha, N., & Indana, S. (2016). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Menggunakan Strategi Peta Pikiran pada Materi Transpor Melalui Membran Kelas XI SMA. *BioEdu*, 5(3), 339-343.
- Prawiradilaga, D. S. (2007). *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Reneka Cipta.
- Putri, D., & Mitarlis. (2015). Pengembangan lembar Kerja Siswa Berbasis Mind Mapping pada Materi Laju Reaksi untuk Melatihkan Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa Kelas XI SMA. *UNESA Journal of Chemical Education*, 4(2), 340-348.
- Sari, S. A., & Sakdiah, H. (2016). The Development of Mind Mapping Media in Flood Material using ADDIE Model. *Journal of Education and Learning*, 10(1), 53-62.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syamsu, F. D. (2017). Pengembangan LKS Biologi Berbasis Kontektual Dilengkapi dengan Mind Map pada Materi Archaeobacteria dan Eubacteria untuk Siswa SMA. *Jurnal Bionatural*, 4(1), 26-34.
- Trianto. (2007). *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Wahab, L.A. (2014). Pengembangan Bahan Ajar Qawaid Bahasa Ajar Berbasis Mind Map untuk STAIN Kendari. *Al-Izzah: Jurnal Hasil-Hasil Penelitian*, 9(2), 65-90.
DOI: <http://dx.doi.org/10.31332/ai.v9i2.157>