

ABSTRAK**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MINDMAP* BERBASIS *WEB* DI
KELAS X SMA PADA MATERI JAMUR.**

Elisa Grace Chrisha Artanty

171434047

Pembelajaran jarak jauh membuat siswa kurang aktif dan antusias dalam pelajaran karena pembelajaran masih menggunakan media pembelajaran yang sederhana baik materi maupun tampilan, sehingga siswa tidak bisa mempelajari secara mandiri. Materi yang dipilih sesuai dengan hasil wawancara analisis kebutuhan yang menyatakan bahwa guru mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi jamur. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran sebagai sumber belajar dengan materi Jamur kelas X SMA.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Tahap penelitian dan pengembangan mengacu pada model Borg dan Gall yang memiliki 10 tahap. Namun, pada penelitian dan pengembangan ini peneliti hanya melakukan tahap 1 hingga tahap 5 yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain dan terakhir revisi desain. Desain produk media pembelajaran yang sudah dibuat kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan guru.

Produk yang dihasilkan berupa *web* berbasis *mindmap* pada materi jamur kelas X SMA. Produk ini dapat diakses melalui *smartphone* maupun laptop dan dapat digunakan dengan berbagai tipe *android/IOS*. Hasil penelitian sebagai berikut: (1) Hasil validasi oleh ahli materi mendapatkan skor sebesar 3,25 dan dikategorikan “sangat baik”, (2) Hasil validasi oleh ahli media mendapatkan skor sebesar 3,375 dan dikategorikan “sangat baik”, (3) hasil validasi oleh guru sebagai ahli pembelajaran mendapatkan skor sebesar 3,75 dan dikategorikan “sangat baik”, (4) Hasil validasi oleh guru sebagai pengguna teknis di sekolah mendapatkan skor sebesar 3,8 dan dikategorikan “sangat baik”. Rata-rata hasil keseluruhan mendapatkan nilai sebesar 3,543 yang dikategorikan “sangat baik”. Berdasarkan hasil validasi maka media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak diujicoba terbatas setelah diperbaiki sesuai saran validator untuk digunakan.

Kata kunci: Media pembelajaran, *Mindmap* berbasis *web*, Materi jamur

ABSTRACT**DEVELOPMENT OF WEB-BASED MINDMAP LEARNING MEDIA IN CLASS X SMA
ON MUSHROOM MATERIAL**

Elisa Grace Chrisha Artanty

171434047

Distance learning makes students less active and enthusiastic in learning because learning still uses simple learning media, both material and old look, so students cannot study independently. The material chosen was in accordance with the results of the needs analysis interview which stated that the teacher had difficulties in conveying the mushroom material. This study aims to develop learning media as a learning resource with class X high school Mushroom material.

The type of research used research and development (R&D). The research and development stage refers to the Borg and Gall model which has 10 stages. However, in this research and development, the researcher only carried out stages 1 to 5, namely potential and problems, data collection, product design, design validation and finally design revision. The design of learning media products that have been made then validated by material experts, media experts and teachers.

The resulting product mindmap-based web on class X SMA mushrooms. This product can be accessed via smartphones or laptops and can be used with various types of Android/IOS. The results of the study are as follows: (1) The results of validation by material experts get a score of 3.25 and are categorized as "very good", (2) The results of validation by media experts get a score of 3.375 and are categorized as "very good", (3) validation results by the teacher as a learning expert gets a score of 3.75 and is categorized as "very good", (4) The results of the validation by the teacher as a technical user in the school get a score of 3.8 and are categorized as "very good". The average overall result got a score of 3.543 which was categorized as "very good". Based on the results of the validation, the learning media developed was declared worthy of limited trials after being repaired according to the validator's suggestions for use.

Keywords: Learning media, web-based mindmap, Mushroom material