

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BROSUR BERBASIS *MIND*
MAPPING PADA MATERI TEKS DESKRIPSI BAGI PESERTA DIDIK
KELAS VII DI SMP NEGERI 1 PAMIJAHAN KABUPATEN BOGOR**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

Rizky Kamila

032120037

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA
FAKULTAS KEPENDIDIKAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAKUAN**

2024

LEMBAR PENGESAHAN

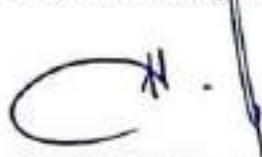
Judul : Pengembangan Bahan Ajar Brosur Berbasis *Mind Mapping* Pada Materi Teks Deskripsi Bagi Peserta Didik Kelas VII di SMP Negeri 1 Pamijahan Kabupaten Bogor

Peneliti : Rizky Kamila

NPM : 032120037

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing Utama,



Prof. Dr. Hj. Eri Sarimanah, M.Pd.
NIP 196506191990032001

Dosen Pembimbing Pendamping,



Siti Chodijah, M.Pd.
NIK 11013020618

Diketahui oleh:

Dekan FKIP
Universitas Pakuan,



Dr. Eka Subandi, M.Si.
NIP 19620624021205

Ketua Program Studi Pendidikan
Bahasa dan Sastra Indonesia,



Dr. H. Aam Nurjaman, M.Pd.
NIP 196511161992031002

BUKTI PENGESAHAN

Pada hari: **Jumat**

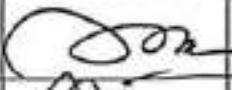
tanggal: **30 Agustus 2024**

Nama : Rizky Kamila

NPM : 032120037

Judul Skripsi : Pengembangan Bahan Ajar Brosur Berbasis *Mind Mapping* Pada Materi Teks Deskripsi Bagi Peserta Didik Kelas VII di SMP Negeri 1 Pamijahan Kabupaten Bogor

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

No	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1	Stella Talitha, M.Pd.		26-08-24
2	^{R,n} Dra. Tri Mahajani, M.Pd.		26-08-2024
3	Ainiyah Ekowati, M.Pd.		29-08-2024

Ketua Program Studi Pendidikan
Bahasa dan Sastra Indonesia



Dr. H. Aam Nurjaman, M.Pd.
NIP 196511161992031002

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmannirrahim

“Bacalah dengan menyebut nama Tuhanmu yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari Alaq, Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Mahamulia, Yang mengajar manusia dengan pena, Dia mengajarkan kepada manusia apa yang belum diketahuinya” (*Q.S Al-Alaq 1 s.d 5*)

Pada kelancaran yang Allah berikan selama menyelesaikan skripsi ini, peneliti berikan skripsi ini untuk orang-orang tersayang, atas doa yang tak henti, dukungan yang mengalir, dan pengingat di setiap saat. Ayah dan Ibu peneliti persembahkan skripsi ini untuk kalian. Terima kasih atas semua hal yang sudah diberikan selama ini.

Tidak lupa pula, untuk Bunda Eri, Ibu Chodijah, Bapak Roy, dan Ibu Rina serta seluruh dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang ikut berperan penting dalam penyusunan skripsi serta pengajaran selama proses perkuliahan. Terima kasih atas dedikasi serta ilmu yang sudah diberikan selama ini.

Kepada sahabat, Khoerunisa, Aolia, Vianita, Zalfa, teman-teman PBSI, dan pengurus LDK DKM Al-Kautsar. Terima kasih sudah kebersamaan selama proses penyusunan, senantiasa memberikan masukan dan semangat. Semoga Allah swt melindungi dan melimpahkan keimanan di manapun, kapanpun, dan dengan siapapun kalian nantinya.

“Jika kamu berbuat baik (berarti) kamu berbuat baik untuk dirimu sendiri. Dan jika kamu berbuat jahat, maka (kerugian kejahatan) itu untuk dirimu sendiri. Apabila datang saat hukuman (kejahatan) yang kedua, (Kami bangkitkan musuhmu) untuk menyeramkan wajahmu lalu mereka masuk ke dalam masjid (Masjid aqsa), sebagaimana ketika mereka memasukinya pertama kali dan mereka membinasakan apa saja yang mereka kuasai.” (*Q.S Al-Isra 17:7*)

PENYATAAN ORISINALITAS

Penulis menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Bahan Ajar Brosur Berbasis *Mind Mapping* Pada Materi Teks Deskripsi Bagi Peserta Didik Kelas VII di SMP Negeri 1 Pamijahan Kabupaten Bogor" adalah hasil karya penulis dengan arahan dosen pembimbing. Karya ilmiah ini diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan. Sumber informasi yang dikutip dalam karya ilmiah ini, baik dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah memenuhi etika penulisan karya ilmiah dengan disebutkan dalam teks dan tercantum dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari skripsi ini melanggar undang-undang hak cipta maka peneliti siap bertanggung jawab secara hukum dan menerima konsekuensinya.

Bogor, 22 Juni 2024



Rizky Kamila

NPM 032120037

PELIMPAHAN KEKAYAAN INTELEKTUAL

Kami yang bertanda tangan di bawah ini adalah para penyusun dan penanggung jawab skripsi yang berjudul "Pengembangan Bahan Ajar Brosur Berbasis *Mind Mapping* Pada Materi Teks Deskripsi Bagi Peserta Didik Kelas VII di SMP Negeri 1 Pamijahan Kabupaten Bogor", yaitu:

1. Rizky Kamila, Nomor Pokok Mahasiswa (032120037), Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Pakuan, selaku penulis skripsi dengan judul tersebut di atas.
2. Prof. Dr. Hj. Eri Sarimanah, M.Pd., Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Pakuan, selaku pembimbing utama skripsi dengan judul tersebut di atas.
3. Siti Chodijah, M.Pd., Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Pakuan, selaku pembimbing pendamping skripsi dengan judul tersebut di atas.

Secara bersama-sama menyatakan kesediaan dan memberikan izin kepada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Pakuan untuk melakukan revisi, penulis ulang, penggunaan data penelitian, dan atau pengembangan skripsi ini, untuk kepentingan pendidikan dan keilmuan.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dan ditanda tangani bersama agar selanjutnya dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 22 Juni 2024

Yang Memberikan Pernyataan.

1. Rizky Kamila



2. Prof. Dr. Hj. Eri Sarimanah, M.Pd.



3. Siti Chodijah, M.Pd.



ABSTRAK

RIZKY KAMILA. 032120037. Pengembangan Bahan Ajar Brosur Berbasis *Mind Mapping* Pada Materi Teks Deskripsi Bagi Peserta Didik Kelas VII di SMP Negeri 1 Pamijahan Kabupaten Bogor. Skripsi. Universitas Pakuan. Bogor. Di bawah Bimbingan Prof. Eri Sarimanah, M.Pd. dan Siti Chodijah, M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar brosur berbasis *mind mapping* pada materi teks deskripsi kelas VII serta uji kelayakan dari para validator, pendidik, dan peserta didik. Metode penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development* (R&D) dengan model 4-D (*Devine, Design, Develop, and Disseminate*) yang dilaksanakan pada bulan November 2023 sampai dengan Juni 2024. Penelitian ini dilaksanakan pada peserta didik kelas VII-8 SMP Negeri 1 Pamijahan. Dalam mengembangkan bahan ajar brosur berbasis *mind mapping* ini, peneliti memperhatikan aspek materi, aspek bahasa, dan aspek media yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sehingga peneliti berhasil mengembangkan bahan ajar brosur berbasis *mind mapping* ini. Bahan ajar brosur berbasis *mind mapping* ini telah memperoleh skor validasi aspek materi 100%, aspek bahasa 100%, dan aspek media 86,25% dengan keseluruhan Memenuhi kriteria valid. Selain itu, diperoleh skor dari respons guru sebesar 98,75% dan respons peserta didik sebesar 95,14% dengan kriteria sangat baik. Hasil validasi dan respons tersebut mengartikan bahwa bahan ajar brosur berbasis *mind mapping* pada materi teks deskripsi kelas VII sangat layak untuk digunakan secara luas.

Kata Kunci: Bahan Ajar, Brosur Berbasis *Mind Mapping*, Teks Deskripsi.

ABSTRACT

RIZKY KAMILA. 032120037. Development of Brochure Teaching Materials Based on Mind Mapping on Description Text Material for Class VII Students at SMP Negeri 1 Pamijahan, Bogor Regency. Thesis. Pakuan University. Bogor. Under the guidance of Prof. Eri Sarimanah, M.Pd. and Siti Chodijah, M.Pd.

This research aims to develop brochure teaching materials based on mind mapping on descriptive text material for class VII as well as feasibility tests from validators, educators and students. The research method used is Research and Development (R&D) with a 4-D model (Devine, Design, Develop, and Disseminate) which was carried out from November 2023 to June 2024. This research was carried out on students in class VII-8 of SMP Negeri 1 Pamijahan. In developing this mind mapping-based brochure teaching material, the researcher paid attention to material aspects, linguistic aspects, and media aspects that were adapted to the characteristics of the students so that the researcher succeeded in developing this mind mapping-based brochure teaching material. This mind mapping-based brochure teaching material has obtained a validation score for the material aspect of 100%, the linguistic aspect of 100%, and the media aspect of 86.25% with overall meeting the valid criteria. Apart from that, the score obtained from teacher responses was 98.75% and student responses were 95.14% with very good criteria. The validation and response results mean that the brochure teaching material based on mind mapping in descriptive text material for class VII is very suitable for widespread use.

Keywords: Teaching Materials, Mind Mapping Based Brochures, Description Text.

PRAKATA

Alhamdulillah puji syukur peneliti ucapkan kehadirat Allah swt yang telah melimpahkan kasih berupa kesehatan kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan proposal penelitian yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Brosur Berbasis *Mind Mapping* Pada Materi Teks Deskripsi Bagi Peserta Didik Kelas VII di SMP Negeri 1 Pamijahan Kabupaten Bogor”. Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa keberhasilan penulisan proposal penelitian ini berkat kemudahan yang diberikan Allah swt.

Pada tahap ini, peneliti berupaya untuk mengembangkan suatu bahan ajar terbaru, yaitu bahan ajar brosur pada konsep penyajian peta pikiran atau *mind mapping* yang tentunya berbeda dengan bahan ajar cetak lainnya. Tak hanya itu, peneliti juga akan mencari tahu suatu proses dalam kelayakan bahan ajar ini pada pembelajaran teks deskripsi bahasa Indonesia kelas VII di SMP Negeri 1 Pamijahan.

Peneliti juga menyadari sepenuhnya bahwa penyelesaian proposal penelitian ini melibatkan pihak-pihak yang telah memberikan kontribusi baik morel maupun materiel tidak lupa pula peneliti menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Prof. Dr. rer. pol. Ir. H. Didik Notosudjono, M.Sc., IPU., Asean Eng. selaku Rektor Universitas Pakuan yang senantiasa memberikan dukungan kepada peneliti dalam menuntaskan penelitian.
2. Dr. Eka Suhardi, M.Si, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Pakuan yang telah memberikan kemudahan administrasi dalam penyusunan proposal penelitian ini.
3. Dr. Aam Nurjaman, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP Universitas Pakuan yang senantiasa memberikan arahan, semangat, dan motivasi.
4. Prof. Dr. Hj. Eri Sarimanah, M.Pd, selaku dosen pembimbing utama yang telah membimbing saya dengan sabar dan ikhlas dalam menyusun proposal penelitian ini.

5. Siti Chodijah, M.Pd. selaku dosen pembimbing pendamping kedua yang telah membantu peneliti dengan ikhlas dan sabar dalam menyempurnakan proposal penelitian ini.
6. Bapak dan Ibu dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang sudah banyak memberikan ilmu selama proses pembelajaran di kelas.
7. Kedua orang tua tercinta Ayah Dedi Ka'batul Karyadi dan Ibu Siti Asnah S.Pd, yang senantiasa memberikan doa tulus, nasihat, kasih sayang serta semangat yang tiada hentinya kepada peneliti.
8. Kakak tersayang Farah Ainun Syifa, S.Pd dan Dina Mutia Rahmah S.Pd. dan Adik Fahri Hakim, Farhan Hakim, Fauzan Hakim yang selalu mendengar keluh kesah, memberikan semangat, dan menjadi tempat pulang yang paling aman dan nyaman.
9. Sahabat terbaik Khoerunisa, Abimanyu Okysaputra Rachman, Deanira Sandi Irawan, Aolia Safira Putri, Vianita Karunia Sujana, Zalfa Iftinan Zuansyah, dan Bagja Tegar Anugerah yang selalu memberikan afirmasi positif bagi peneliti selama proses penyusunan.
10. Teman-teman LDK DKM Al-Kautsar Kabinet Pionir Pengabdian yang senantiasa saling memberikan semangat dan mau direpotkan.
11. Teman-teman PBSI A 2020 yang senantiasa saling memberikan semangat.

Akhirnya semoga Allah swt berkenan membalas segala kebaikan dan amal semua pihak yang telah membantu, *Aamiin Ya Robbal 'Alamin*.

Bogor, 22 Juni 2024

Rizky Kamila
NPM 032120037

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
BUKTI PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
PENYATAAN ORISINALITAS.....	v
PELIMPAHAN KEKAYAAN INTELEKTUAL	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
PRAKATA	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GRAFIK	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian.....	4
F. Manfaat Penelitian.....	4
BAB II KAJIAN TEORETIS.....	6
A. Deskripsi Teori	6
1. Bahan Ajar	6
2. Brosur.....	17
3. <i>Mind Mapping</i>	21
4. Brosur Berbasis <i>Mind Mapping</i>	29
5. Teks.....	31
6. Teks Deskripsi	34
7. Kriteria Penilaian Menulis Teks Deskripsi	37

8. Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP).....	38
B. Teori Tentang Penelitian dan Pengembangan	41
1. Metode Penelitian <i>Research and Development</i>	41
2. Model Pengembangan 4D	45
C. Penelitian Relevan	48
D. Kerangka Berpikir	50
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	52
A. Waktu dan Tempat Penelitian	52
B. Metode Penelitian.....	53
C. Sasaran Klien.....	53
D. Langkah-langkah Riset Pengembangan	54
1. <i>Define</i> (Pendefinisian)	54
2. <i>Design</i> (Perancangan).....	56
3. <i>Develop</i> (Pengembangan).....	57
4. <i>Dessiminate</i> (Penyebaran).....	58
E. Perencanaan dan Penyusunan Model	58
F. Instrumen Penelitian.....	59
1. Instrumen Validasi Ahli.....	59
2. Instrumen Respons Pendidik dan Respons Peserta didik	65
G. Teknik Analisis Data	70
1. Analisis Kelayakan Brosur	70
2. Analisis Respons Pendidik dan Respons Peserta Didik.....	71
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	72
A. Hasil Pengembangan Model.....	72
1. <i>Define</i> (Pendefinisian)	72
2. <i>Design</i> (Perancangan).....	74
3. <i>Develop</i> (Pengembangan).....	77
4. <i>Disseminate</i> (Penyebarluasan).....	78
B. <i>Field Testing</i> (Uji Coba) dengan Revisi Model	78
1. Validasi Aspek Materi	81
2. Validasi Aspek Bahasa	82

3. Validasi Aspek Media.....	83
C. Pengujian Kelayakan Model pada Target	84
D. Pembahasan	91
1. Pengembangan Bahan Ajar Brosur Berbasis <i>Mind Mapping</i>	91
2. Validasi Ahli	92
3. Respons Guru dan Respons Peserta Didik.....	94
E. Keterbatasan Penelitian	94
BAB V SIMPULAN, SARAN, DAN REKOMENDASI	96
A. Simpulan.....	96
B. Saran	98
C. Rekomendasi	98
DAFTAR PUSTAKA	99

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Langkah-langkah pengembangan <i>research and development</i>	42
Gambar 2.2 Alur peta pikiran dalam penelitian	51
Gambar 3.1 Tahap pengembangan brosur	53
Gambar 4.1 Tampak depan brosur	76
Gambar 4.2 Tampak belakang/isi brosur	76
Gambar 4.3 Wawancara dengan kesiswaan	84
Gambar 4.4 Wawancara dengan pendidik.....	84
Gambar 4.5 Proses memahami LKPD	85
Gambar 4.6 Diskusi dengan teman.....	85
Gambar 4.7 Diskusi tanya jawab dengan peneliti	86
Gambar 4.8 Proses memahami dengan tertib	86
Gambar 4.9 Peserta didik menuliskan hasil kajiannya	86
Gambar 4.10 Peserta didik diskusi dengan teman kelas	86

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kriteria penilaian menulis	37
Tabel 2.2 Capaian pembelajaran teks deskripsi	40
Tabel 3.1 Jadwal kegiatan penelitian	52
Tabel 3.2 Rancangan penyusunan brosur berbasis <i>mind mapping</i>	58
Tabel 3.3 Teknik pengumpulan data	59
Tabel 3.4 Instrumen validasi brosur berbasis <i>mind mapping</i>	59
Tabel 3.5 Angket validasi ahli media	60
Tabel 3.6 Angket validasi ahli bahasa.....	61
Tabel 3.7 Angket validasi ahli materi	63
Tabel 3.8 Kisi-kisi instrumen respons pendidik.....	65
Tabel 3.9 Angket respons guru.....	66
Tabel 3.10 Kisi-kisi instrumen respons peserta didik	68
Tabel 3.11 Angket respons peserta didik	68
Tabel 3.12 Kriteria kelayakan brosur oleh ahli	70
Tabel 3.13 Kriteria respons pendidik dan respons peserta didik terhadap brosur. 71	
Tabel 4.1 Kritik dan saran ahli materi	79
Tabel 4.2 Kritik dan saran ahli bahasa	79
Tabel 4.3 Kritik dan saran ahli media	79
Tabel 4.4 Tindak lanjut dan perbaikan brosur berbasis <i>mind mapping</i>	80
Tabel 4.5 Hasil perolehan skor validasi pada aspek materi	82
Tabel 4.6 Hasil perolehan skor validasi pada aspek bahasa.....	82
Tabel 4.7 Hasil perolehan skor validasi pada aspek media	83
Tabel 4.8 Respons guru terhadap brosur berbasis <i>mind mapping</i>	87
Tabel 4.9 Respons peserta didik terhadap brosur berbasis <i>mind mapping</i>	89
Tabel 4.10 Respons peserta didik terhadap brosur berbasis <i>mind mapping</i>	91

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Grafik hasil validasi brosur berbasis <i>mind mapping</i>	84
Grafik 4.2 Grafik respons guru brosur berbasis <i>mind mapping</i>	88

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keputusan Bimbingan Skripsi.....	106
Lampiran 2. Surat Izin Observasi Sekolah.....	107
Lampiran 3. Hasil Observasi dengan Kesiswaan	108
Lampiran 4. Hasil Observasi dengan Guru	109
Lampiran 5. Surat Izin Penelitian.....	111
Lampiran 6. Surat Keterangan Penelitian.....	112
Lampiran 7. Surat Permohonan Validator Bahasa	113
Lampiran 8. Surat Permohonan Validator Media	114
Lampiran 9. Surat Keterangan Validasi Materi.....	115
Lampiran 10. Surat Keterangan Validasi Bahasa.....	116
Lampiran 11. Surat Keterangan Validasi Media	117
Lampiran 12. Hasil Validasi Ahli Materi	118
Lampiran 13. Hasil Validasi Ahli Bahasa	121
Lampiran 14. Hasil Validasi Ahli Media	124
Lampiran 15. Bahan Ajar Brosur Berbasis Mind Mapping	127
Lampiran 16. Hasil Angket Respons Guru	128
Lampiran 17. Hasil Angket Respons Siswa	131
Lampiran 18. Uji Coba Terbatas	141
Lampiran 19. Hasil Rekapitulasi Respons Peserta Didik.....	142
Lampiran 20. Daftar Hadir Peserta Didik Uji Coba.....	143

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran adalah suatu upaya untuk mentransfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Secara general, peserta didik yang telah mengikuti proses pembelajaran akan mengalami perubahan. Perubahan tersebut dimulai dari tingkah laku sampai dengan cara berpikir. Dalam kata lain, pembelajaran harus menghasilkan efek atau dampak positif bagi peserta didik itu sendiri. Sebelum pembelajaran berlangsung, tentu hal utama yang harus dilakukan ialah memilih, menetapkan, dan mengembangkan bahan ajar yang akan diberikan guna mencapai tujuan pembelajaran efektif.

Upaya untuk memilih, menetapkan, dan mengembangkan tentu harus didasari pada kondisi setiap peserta didik. Oleh karena itu, pembelajaran, secara signifikan, berkaitan dengan proses membelajarkan peserta didik agar merasa nyaman dan senang. Salah satu hal yang dapat dilihat ialah dengan pemilihan bahan ajar yang tepat. Bahan ajar yang tepat ialah bahan ajar yang mampu menjelaskan konsep secara jelas dan menarik serta dapat menunjang proses pembelajaran bahasa Indonesia.

Pendidik perlu memperhatikan beberapa hal sebelum melaksanakan pembelajaran, seperti cara mengorganisir pembelajaran, menyampaikan isi pembelajaran, serta mengoptimalkan fungsi bahan ajar bagi peserta didik. Hal ini akan memberikan dampak pada proses pembelajaran peserta didik, salah satunya adalah ketertarikan belajar pada peserta didik. Berkenaan dengan pemaparan tersebut, peran pendidik dalam pembelajaran di sekolah sangatlah penting dalam kaitannya dengan pemahaman belajar peserta didik.

Keefektifan pendidik dalam menyampaikan isi pembelajaran dapat menghasilkan peserta didik yang mampu mengimplementasikan ide atau gagasannya dalam berupa karya, baik berupa hasil tulisan, kreasi karya, dan sebagainya. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, umumnya peserta didik akan dilatih untuk mencoba atau menciptakan suatu teks sesuai dengan materi yang diajarkan. Tentu keberhasilan peserta didik dalam menulis karangan tersebut sangat

berpengaruh terhadap pemahaman awal peserta didik. Karenanya, diperlukan adanya alat penunjang pembelajaran yang mampu menunjang pendidik dalam memberikan alternatif solusi dalam sebuah pembelajaran.

Selaras dengan hal tersebut, alat penunjang pembelajaran umumnya dapat ditemukan dengan berbagai macam, seperti media audiovisual, media interaktif, media cetak, dan lain sebagainya. Menurut Aisyah, (2020:63) alat penunjang pembelajaran dapat berupa bahan ajar. Adapun, bahan ajar dapat didefinisikan sebagai rujukan materi yang signifikan bagi pendidik dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Bahan ajar berperan lebih dari sekadar sarana atau media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam mengajar peserta didik, yaitu sebagai sumber yang digunakan peserta didik agar materi dalam proses pembelajaran dapat lebih dipahami

Berdasarkan hasil observasi awal kepada FY, sebagai pendidik bahasa Indonesia kelas VII-8 di SMP Negeri 1 Pamijahan, menunjukkan bahwa kurangnya variasi bahan ajar, bahkan belum adanya pengembangan bahan ajar yang lebih menarik. Pendidik-pendidik cenderung hanya mengeksploitasi bahan ajar konvensional yang telah tersedia serta bahan ajar yang sifatnya praktis atau mudah digunakan tanpa adanya kreasi dan inovasi pada muatan isi bahan ajar itu sendiri. Hal tersebut memberikan respons yang monoton dan mengakibatkan rendahnya tingkat pemahaman peserta didik, sangat berdampak pada lemahnya aspek kognitif peserta didik terhadap materi pelajaran, termasuk pada aspek pengembangan peserta didik dalam menuliskan sebuah karya.

Ketidakefektifan pembelajaran ditandai pula dengan tidak terampilnya peserta didik dalam membuat karangan deskripsi secara tepat dan sesuai dengan struktur. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia, terutama pada materi teks deskripsi, masih bersifat konvensional. Bahan ajar yang tidak inovatif menyebabkan sebagian besar peserta didik bukan hanya kurang aktif pada saat pembelajaran melainkan sukar pula memahami materi yang diajarkan.

Berdasarkan hasil observasi lapangan mengenai ketidakefektifan pembelajaran akibat pembelajaran yang masih konvensional, peneliti berupaya untuk

menciptakan bahan ajar terbaru berupa brosur berbasis *mind mapping* yang akan diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Tak hanya itu, bahan ajar tersebut diperlukan sebagai upaya awal dalam menunjang pembelajaran yang mampu mendukung keberhasilan pendidik dalam memberikan pembelajaran bahasa Indonesia secara efektif. Peneliti memilih bahan ajar ini karena memiliki banyak manfaat, diantaranya adalah menarik perhatian peserta didik untuk membaca karena tampilan bersifat bebas dan didukung dengan visualisasi yang saling bertautan, tampilan yang diberikan pun sifatnya *to the point* yang dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami isi materi.

Materi teks deskripsi pada pelajaran bahasa Indonesia akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik, baik dalam menyerap isi materi maupun penyajian contoh yang nantinya akan dirancang untuk diimplementasikan. Tak hanya itu, bahan ajar ini disusun agar mempermudah peserta didik dalam mempelajarinya dimanapun dan kapanpun karena ukuran yang dirancang sangat mudah dibawa dan dipelajari.

B. Identifikasi Masalah

Hasil observasi terhadap pembelajaran menunjukkan beberapa permasalahan untuk diselesaikan, antara lain:

1. Upaya pendidik dalam mengoptimalkan tingkat pemahaman peserta didik, khususnya pada materi teks deskripsi belum maksimal.
2. Tidak adanya variasi bahan ajar pada pembelajaran ditandai dengan penggunaan bahan ajar cetak konvensional, seperti buku cetak.
3. Penggunaan bahan ajar brosur berbasis *Mind Mapping* belum optimal dalam pembelajaran materi teks deskripsi di SMP Negeri 1 Pamijahan.
4. Teks deskripsi dapat digolongkan sebagai salah satu materi yang sukar dipahami oleh peserta didik kelas VII di SMP Negeri 1 Pamijahan

C. Batasan Masalah

Agar masalah yang diteliti tetap relevan dengan rumusan dan tujuan yang telah ditentukan, peneliti membatasi masalah pada penelitian ini, antara lain:

1. Penelitian ini dibatasi pada aspek pengembangan bahan ajar brosur berbasis *Mind Mapping* dan dilakukan validasi oleh ahli.

2. Penelitian ini dibatasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VII Kurikulum Merdeka materi teks deskripsi.
3. Mengukur tingkat kelayakan bahan ajar brosur berbasis *mind mapping* dalam pembelajaran dikelas.
4. Unit analisis penelitian yaitu SMP Negeri 1 Pamijahan yang akan dilakukan pada peserta didik kelas VII-8.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan tersebut, beberapa rumusan yang ingin diteliti antara lain:

1. Bagaimanakah pengembangan bahan ajar brosur berbasis *Mind Mapping* terhadap materi teks deskripsi pada peserta didik kelas VII di SMP Negeri 1 Pamijahan?
2. Bagaimanakah tingkat kelayakan bahan ajar brosur berbasis *mind mapping* terhadap materi teks deskripsi pada peserta didik kelas VII di SMP Negeri 1 Pamijahan?

E. Tujuan Penelitian

Adapun, beberapa tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengembangkan bahan ajar brosur berbasis *Mind Mapping* terhadap materi teks deskripsi pada peserta didik kelas VII di SMP Negeri 1 Pamijahan.
2. Untuk menguji kelayakan bahan ajar brosur berbasis *mind mapping* terhadap materi teks deskripsi pada peserta didik kelas VII di SMP Negeri 1 Pamijahan.

F. Manfaat Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, terdapat beberapa manfaat yang dapat diambil, di antaranya:

1. Manfaat Teoretis
 - a. Bagi pendidik
Memberikan alternatif variasi bahan ajar pada proses pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks deskripsi.
 - b. Bagi peserta didik

Menyuguhkan pembaharuan bagi peserta didik dalam menyerap dan mengolah materi pelajaran, khususnya materi teks deskripsi kelas VII.

c. Bagi peneliti

Mengetahui proses implementasi serta keberhasilan bahan ajar brosur berbasis *Mind Mapping* yang digunakan pada perencanaan dan proses pembelajaran di sekolah.

d. Bagi sekolah

Memberikan gambaran umum bagi sekolah untuk meningkatkan hasil kegiatan pembelajaran di kelas.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi pendidik

Memberikan alternatif bahan ajar brosur berbasis *mind mapping* sesuai kebutuhan materi Bahasa Indonesia.

b. Bagi peserta didik

Bahan ajar *Mind Mapping* memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam mempelajari dan menguasai konsep pada materi teks deskripsi.

c. Bagi peneliti

Sarana observasi sekaligus praktik untuk melaksanakan cara penerapan bahan ajar yang berorientasi pada kebutuhan peserta didik.

d. Bagi sekolah

Sekolah mampu menyediakan sarana dan prasarana yang lebih memadai guna meningkatkan kreativitas pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran.

BAB II

KAJIAN TEORETIS

A. Deskripsi Teori

1. Bahan Ajar

a. Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar atau perangkat ajar adalah material pendukung yang isinya memuat capaian dan tujuan pembelajaran secara spesifik. Bahan ajar meliputi keterampilan, sikap, serta pengetahuan yang dibebankan kepada peserta didik untuk dipelajari. Bahan ajar dibentuk sebagai alat bantu bagi pendidik dalam proses pembelajaran, berkaitan dengan materi yang akan disampaikan. Selain itu, bahan ajar akan dirancang secara sistematis dan dirancang sesuai dengan kebutuhan peserta didik agar memudahkan proses pembelajaran sampai terlaksananya capaian pembelajaran.

Suharyati dalam Sarimahan, Chasanah et al, (2023: 41) menyatakan bahwa “proses belajar-mengajar meliputi alat, metode, penilaian serta tujuan. Keempat komponen tersebut saling berkaitan sehingga keempatnya saling memengaruhi dan tidaklah berdiri sendiri dan.” Hal tersebut menyatakan bahwa ada banyak aspek yang menjadi pertimbangan dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Salah satu yang menjadi fokus yang dapat dikaji adalah mengenai perangkat atau alat ajar yang digunakan. Pendidik harus mampu mengoptimalkan dan mengembangkan perangkat ajar yang sesuai dengan kemajuan zaman. Salah satu yang berpotensi besar ialah bahan ajar, karena memiliki banyak celah untuk disisipkan proses kreatif dan inovatif.

Amalia, (2020:63) mengemukakan, bahan pembelajaran dapat didefinisikan sebagai intisari materi yang disampaikan kepada peserta didik, baik dalam bentuk cetak ataupun dalam bentuk lain atau juga dalam format elektronik, baik verbal maupun non-verbal. Idealnya, bahan ajar diberikan kepada peserta didik sebelum proses pembelajaran dilakukan. Adapun, hal tersebut bertujuan agar peserta didik mendapat pra-pemahaman mengenai materi-materi pelajaran yang menjadi topik pembahasan. Hal ini juga membantu peserta didik untuk berpartisipasi

aktif selama proses pembelajaran sehingga terjalin suasana pembelajaran yang lebih efektif.

Berdasarkan pendapat tersebut, bahan ajar atau bahan pembelajaran bisa dikatakan sebagai satu dari sekian komponen signifikan dalam pembelajaran yang harus dipelajari terlebih dahulu oleh peserta didik dalam upaya penunjang keberhasilan untuk memenuhi capaian pembelajaran yang telah ditentukan. Bahan ajar diartikan juga sebagai salah satu bagian dari sumber ajar yang bertujuan untuk mempermudah peserta didik dan pendidik dalam pelaksanaan kegiatan belajar-mengajar.

b. Manfaat Bahan Ajar

Berkenaan dengan proses pembelajaran, pemanfaatan bahan ajar memiliki peran signifikan. Adapun, signifikansi peran tersebut dijelaskan oleh Tian Belawati (dalam Magdalena et al., 2020: 173) meliputi peran bagi pendidik, peserta didik, dalam pembelajaran klasikal, perorangan, maupun kelompok. Berikut pemaparan mengenai masing-masing peran tersebut,

Bagi pendidik:

- a) Menciptakan efisiensi waktu bagi pendidik dalam mengajar. Dengan adanya bahan ajar, peserta didik dapat mengeksplorasi topik atau materi pembelajaran terlebih dahulu, sehingga pendidik dapat menyesuaikan pemaparan bagi peserta didik dan tidak perlu memaparkan materi yang telah dipahami oleh peserta didik.
- b) Menyesuaikan peran pendidik dari pengajar menjadi fasilitator. Melalui penggunaan bahan ajar, pendidik dapat menyesuaikan perannya menjadi pihak yang memberikan fasilitas bagi peserta didik dalam proses pembelajaran.
- c) Menciptakan suasana pembelajaran yang lebih efektif dan interaktif. Melalui penggunaan bahan ajar, proses pembelajaran berpotensi menjadi lebih efektif. Hal tersebut terjadi karena pendidik dapat meluangkan lebih banyak waktu dan perhatian untuk memberikan bimbingan terhadap peserta didik dalam memahami suatu topik pembelajaran. Selain itu, metode

pembelajaran yang digunakan menjadi lebih beragam sebab pendidik tidak lagi menggunakan sistem pembelajaran satu arah dengan berceramah.

Bagi siswa:

- a) Peserta didik terbiasa belajar tanpa kehadiran pendidik.
- b) Peserta didik mampu belajar tanpa dibatasi waktu dan tempat.
- c) Peserta didik dapat mengikuti tempo belajar masing-masing.
- d) Peserta didik dapat memilih urutan sesuai keinginan masing-masing.
- e) Peserta didik dapat berpotensi untuk menerapkan kemandirian dalam belajar.

Dalam pembelajaran klasikal:

- a) Dapat diformulasikan sebagai media yang terintegrasi dengan buku acuan pokok.
- b) Dapat diformulasikan sebagai penunjang buku acuan pokok.
- c) Dapat digunakan sebagai metode untuk membuat peningkatan motivasi peserta didik dalam kegiatan belajar-mengajar.
- d) Dapat diformulasikan sebagai bahan untuk menjelaskan relevansi, penerapan, serta kausalitas antara satu topik dengan topik yang lainnya.

Dalam pembelajaran perorangan:

- a) Dapat dimanfaatkan sebagai sarana utama dalam proses pembelajaran.
- b) Dapat dijadikan media untuk meninjau progres peserta didik dalam mendapatkan pengetahuan dan informasi.
- c) Dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendukung pembelajaran perorangan lainnya.

Dalam pembelajaran kelompok:

- a) Dapat digunakan sebagai media yang terhubung dalam satu kesatuan penuh yang meliputi bahan ajar kelompok.
- b) Dapat digunakan sebagai penunjang bahan belajar utama.

Menurut Legendari & Raharjo (dalam Sofan dan Lif, 2016: 159), bahan ajar dapat didefinisikan sebagai tiap-tiap bentuk bahan yang dipakai untuk menunjang pendidik dalam pelaksanaan kegiatan belajar-mengajar di kelas. Definisi tersebut dapat dipaparkan secara lebih rinci sebagai berikut ini:

Bagi pendidik:

- a) Menciptakan suatu rumusan bahan ajar yang relevan dengan kebutuhan kurikulum serta kebutuhan belajar peserta didik.
- b) Mendapat keleluasaan untuk tidak bergantung pada buku-buku yang sulit didapatkan, baik oleh pendidik maupun oleh peserta didik.
- c) Memperkaya proses pembelajaran melalui pengembangan dengan menggunakan berbagai referensi.
- d) Meningkatkan khazanah pengetahuan serta pengalaman pendidik dalam menciptakan bahan ajar.
- e) Menciptakan suatu hubungan komunikatif yang efektif dalam konteks pembelajaran antara pendidik dengan peserta didik melalui peningkatan kepercayaan peserta didik terhadap pendidiknya.
- f) Menambah rasio kredit jika dikumpulkan dan diterbitkan menjadi sebuah buku.

Bagi peserta didik;

Menurut Legendari & Raharjo (dalam Sofan dan Ali, 2016:160), manfaat bahan ajar sangatlah banyak, utamanya bagi peserta didik. Oleh sebab itu, bahan ajar harus disusun secara baik dan menarik. Adapun, manfaat bahan ajar antara lain:

- a) Menjadikan kegiatan pembelajaran sebagai kegiatan yang lebih menggugah.
- b) Membuka kesempatan peserta didik untuk belajar secara mandiri, serta membuat peserta didik tidak secara intens bergantung pada kehadiran pendidik.
- c) Memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam proses pembelajaran untuk mencapai tiap-tiap kompetensi yang telah ditentukan.

c. Unsur-unsur Bahan Ajar

Pembelajaran akan berjalan dengan efektif dan efisien apabila instrumen pendukung seperti bahan ajar yang dibuat sesuai dengan ketentuan semestinya. Pembuatan bahan ajar akan harus memenuhi unsur-unsur dari bahan ajar itu sendiri. Menurut Gusti Satria, (2020: 17) unsur-unsur bahan ajar umumnya terdiri dari enam komponen di antaranya adalah petunjuk belajar, capaian

kompetensi, informasi tambahan, latihan berbentuk tugas, petunjuk kerja atau lembar kerja, dan evaluasi.

a) Petunjuk belajar

Petunjuk belajar biasanya disajikan secara tertulis yang di dalamnya memuat tentang bagaimana bahan ajar tersebut digunakan, apa saja yang harus dipelajari, petunjuk sebelum mengerjakan latihan-latihan, dan pengerjaan lainnya seperti evaluasi.

b) Kompetensi yang akan dicapai

Setiap sub-materi pelajaran tentu bertujuan untuk mendukung tercapainya kompetensi yang telah ditentukan. Kompetensi tersebut dapat berbagai macam, seperti penguasaan ilmu pengetahuan dan keterampilan, kemampuan berkarya, dan lain sebagainya.

c) Informasi tambahan

Informasi pendukung biasanya merupakan komponen pelengkap dari bahan ajar. Umumnya berupa video pembelajaran, contoh-contoh materi, dan lain sebagainya yang dapat memperkuat informasi dari materi yang sudah tersedia dalam bahan ajar. Hal tersebut memudahkan peserta didik dalam menyerap informasi yang tertera di bahan ajar.

d) Latihan berbentuk tugas

Latihan-latihan disajikan dengan tujuan mengukur kemampuan dan keahlian peserta didik dalam memecahkan permasalahan disetiap soalnya. Selain bentuk dalam penyelesaian masalah, peserta didik akan berupaya untuk mengingat kembali materi yang sudah diajarkan.

e) Petunjuk kerja atau lembar kerja

Secara general, petunjuk kerja berisi tata cara atau suatu tulisan prosedural mengenai pelaksanaan aktivitas yang berkaitan dengan pembelajaran.

f) Evaluasi

Evaluasi dapat didefinisikan sebagai bagian proses penilaian yang meliputi beberapa pertanyaan yang diajukan pada peserta didik untuk memberikan ukuran mengenai penguasaan kompetensi yang telah dicapai oleh peserta didik selama proses pembelajaran.

d. Jenis-jenis Bahan Ajar

Beberapa ahli mengelompokkan bahan ajar berdasarkan kategori tertentu. Tiap-tiap ahli tersebut memiliki pendapatnya masing-masing mengenai pengelompokkan bahan ajar. Heinich dkk (dalam Syamsu dkk, 2023: 66), mengelompokkan jenis bahan ajar ke dalam 5 kategori besar, yaitu:

- a) Bahan ajar non-proyeksi. Contohnya, diagram, *display*, foto dan model.
- b) Bahan ajar proyeksi. Contohnya, *filmstrips*, *overhead transparencies*, *slide* dan proyeksi komputer.
- c) Bahan ajar audio. Contohnya, kompas dan kaset.
- d) Bahan ajar video. Contohnya, film dan video.
- e) Bahan ajar media computer. Contohnya, *computer mediated instruction* (CMI), *computer based multimedia* atau *hypermedia*.

Tidak hanya itu, bahan ajar yang biasanya dipakai oleh pendidik mencakup dua jenis, yaitu bahan ajar cetak dan non-cetak. Pembagian bahan ajar lebih awal sebelum pembelajaran berlangsung dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami materi secara rinci atau sesuai dengan capaian pembelajaran.

Hal ini selaras dengan pendapat menurut Setiawan, (2023: 89), terdapat beragam jenis bahan ajar, seperti bahan ajar cetak ataupun noncetak. Beberapa bahan ajar yang umum ditemukan yaitu handout, buku ajar, LKS, modul pembelajaran, maket, leaflet, pemutar disk berisi audio pembelajaran, siaran radio pembelajaran, video pembelajaran, dan bahan ajar hidup, seperti manusia atau makhluk hidup lainnya.

Bahan ajar cetak dapat didefinisikan sebagai satu perangkat bahan berisi materi atau intisari pelajaran yang digunakan untuk mengakomodasi tujuan pembelajaran dan dibentuk dengan menggunakan teknologi cetak. Menurut Sanaky (dalam Syamsu dkk, 2023: 67) bahan dan media ajar cetak adalah tiap-tiap bahan ajar yang didesain secara sengaja dalam wujud kertas untuk digunakan sebagai sarana dalam menyampaikan pesan pembelajaran.

Ditegaskan kembali oleh Prastowo (dalam Syamsu dkk, 2023: 67) bahan ajar cetak merupakan bahan ajar yang tersedia dalam wujud kertas untuk

mendukung keperluan proses pembelajaran dan penyampaian informasi. Secara general, bahan ajar cetak merupakan media utama dalam pembelajaran di sekolah-sekolah, terutama di Indonesia. Hal tersebut terjadi karena bahan ajar cetak dapat dikategorikan sebagai bahan ajar yang mudah diakomodasi dibandingkan dengan bahan ajar digital, seperti komputer.

Kemudian, dikatakan sebagai bahan ajar non-cetak karena tampilannya merupakan bentuk dari sebuah produk digital. Bahan ajar berbasis digital merupakan seperangkat bahan ajar yang meliputi penggunaan produk dan perangkat digital berupa gawai. Salah satu contoh bahan ajar digital adalah *elektronik* modul (*e-modul*). E-modul dapat dioperasikan pada gawai standar seperti komputer, laptop, serta ponsel, sehingga memberikan kemudahan bagi pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Bahan ajar dapat juga digunakan oleh pendidik pada saat proses pembelajaran dengan upaya meningkatkan proses transfer ilmu peserta didik dalam aspek penilaian pembelajaran. Bahan ajar yang baik semestinya memuat konsep yang lengkap dan sistematis agar pendidik dan peserta didik dimudahkan dalam pembelajaran. Tak hanya itu, penggunaan bahan ajar yang menarik akan memengaruhi keefektifan proses pembelajaran peserta didik dalam menguasai aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam dirinya.

Bahan ajar berisi tentang pemaparan materi yang meliputi pengetahuan, pengalaman, atau teori-teori tertentu. Secara khusus, isi dari bahan ajar dapat dieksploitasi oleh pendidik dan peserta didik agar lebih mudah memahami topik pembelajaran yang telah ditentukan dalam kurikulum. Selain memudahkan pendidik dan peserta didik dalam memperoleh proses pemahaman, fungsi dari adanya bahan ajar ialah dapat menghemat waktu pembelajaran, pendidik dapat lebih fokus sebagai fasilitator saat pembelajaran, dan pembelajaran akan lebih efektif.

Seiring berjalannya waktu perkembangan teknologi digital dipengaruhi pula dengan perkembangan bahan ajar yang terbarukan, baik dari segi bahan ajar cetak maupun noncetak. Bahan ajar cetak terdiri dari beberapa jenis, di antaranya ialah brosur, *handout*, modul, dan lembar kerja peserta didik (LKS).

Mengenai perkembangan teknologi digital, Sarimanah et al, (2023: 17) berpendapat bahwa kemajuan teknologi dan perkembangan zaman menuju era digital mengharuskan tenaga pendidik untuk memperluas cara pandang dan pikirannya untuk menerima bentuk-bentuk kebaruan guna menjaga semangat belajar serta meningkatkan kreativitas dalam menjalankan tugas di instansi pendidikan. Pendidik yang berhasil adalah pendidik yang mampu menerima dan menerapkan nilai-nilai positif kepada peserta didik dari berbagai rujukan dan referensi, termasuk yang didapatnya di kelas.

Berdasarkan pemaparan tersebut, seorang pendidik, dalam proses pembelajaran, haruslah senantiasa mengedepankan keterbukaan pemikiran, potensi kreatif, dan hal-hal lain yang dapat menunjang keberhasilan pembelajaran di sekolah. Satu dari sekian banyak cara yang dapat dilakukan adalah dengan menghadirkan perangkat ajar yang dapat diterima baik dan berdampak positif oleh peserta didik. Bahan ajar merupakan perangkat yang relevan dalam kaitannya dengan kreativitas. Berikut jenis-jenis bahan ajar yang umum dipakai dalam proses pembelajaran.

a) Brosur

Brosur adalah selebar kertas yang memuat berbagai informasi dalam bentuk tulisan. Informasi tersebut dapat membahas tentang suatu hal atau suatu konsep yang dirancang dengan sistematis. Brosur terdiri dari satu-dua halaman yang dapat dilipat. Umumnya, brosur akan menyajikan keterangan singkat tetapi lengkap sesuai informasi yang akan dimuat.

Menurut R Firaina, (2019: 10), brosur dapat didefinisikan sebagai bahan cetak berbentuk lipatan lembaran, tetapi tidak diproses dengan jahitan atau simpul mati. Brosur didesain sedemikian rupa agar terlihat menarik. Brosur juga melibatkan penggunaan elemen visual serta penggunaan bahasa ragam cakapan agar penulisannya ringkas, dan mudah ditangkap. Hal yang sama juga diungkapkan oleh Kurniawan (dalam R Firaina, 2019: 10), yaitu brosur dapat didefinisikan sebagai rujukan pembelajaran yang mengandung gambar dan tulisan yang berisi pemaparan ringkas mengenai suatu informasi atau pengetahuan tertentu.

Berdasarkan penjabaran tersebut, dapat disimpulkan bahwa brosur adalah bahan ajar cetak yang mencantumkan tulisan-tulisan yang dapat dikreasikan dengan berbagai macam hal serta berisikan penjelasan-penjelasan yang singkat sehingga isi yang disampaikan mudah dipahami oleh pembacanya. Tak hanya itu, brosur juga dapat dimanfaatkan sebagai sumber pembelajaran yang sangat efisien dan menggugah dalam proses belajar-mengajar di kelas. Hal tersebut dikarenakan bentuknya yang sederhana dan praktis.

Pemanfaatan brosur dalam proses pembelajaran dapat dilakukan selama penyajian brosur sesuai dengan sistematika kompetensi dasar dan capaian pembelajaran yang telah ditentukan. Sama halnya pendapat yang dikemukakan oleh Tamiya, (2019: 46) bahwa “brosur didesain sedemikian rupa untuk satu capaian pembelajaran. Elemen visual pada brosur berpotensi memengaruhi daya tarik peserta didik dalam proses pembelajaran.”

b) *Handout*

Handout adalah bahan ajar tertulis berupa lembaran-lembaran kertas yang akan diberikan kepada peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung. *Handout* juga merupakan bahan ajar yang dijadikan sebagai penunjang proses pembelajaran dalam upaya untuk memperluas materi dengan menambahkan data, contoh, tabel, maupun hal lainnya sebagai bentuk pendukung materi yang ditampilkan. Dijelaskan pula oleh Laila, R., & Yanti, (2019: 9) “*handout* dapat didefinisikan sebagai bahan ajar yang dibentuk pendidik dengan tujuan menambah pengetahuan peserta didik. *Handout* termasuk pada media ajar cetak.”

Hal tersebut berarti, *handout* adalah bahan ajar yang dapat memberikan stimulus lengkap kepada peserta didik karena memuat berbagai macam relevansi dengan materi yang diajarkan. Biasanya diambilkan dari satu-dua rujukan literatur yang relevan dengan materi yang harus dipahami oleh peserta didik. Tak hanya sebagai bahan ajar cetak, *handout* juga berperan sebagai bahan ajar yang dapat menunjang pemberian motivasi dengan cara mencantumkan pesan-pesan positif yang sifatnya memotivasi. Sama halnya yang dijelaskan oleh Junaidi et al, (2023: 146), “bahan ajar *handout* adalah

seperangkat bahan ajar yang berbentuk tulisan cetak berisi ringkasan materi yang bersumber dari beberapa referensi, baik dari buku milik peserta didik yang tersimpan di sekolah maupun buku-buku lainnya.”

c) Modul

Modul dapat didefinisikan sebagai suatu media atau bahan rujukan yang berisi informasi lengkap mengenai suatu konsep atau materi pembelajaran. Modul sering kali digunakan sebagai bahan ajar otonom oleh peserta didik sehingga kehadiran pendidik hanya sebatas membimbing atau bahkan tidak memiliki fungsi sama sekali. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Wea et al., (2023: 736) “modul dapat didefinisikan sebagai bahan ajar yang penyusunannya ditujukan untuk proses pembacaan secara rinci oleh peserta didik secara mandiri.”

Penyusunan modul bertujuan untuk menciptakan kemandirian peserta didik sehingga peserta didik dapat melakukan proses belajar tanpa adanya bimbingan dari pendidik. Secara general, modul berisi tentang komponen-komponen dasar dari bahan ajar. Modul dapat dibentuk sesuai dengan minat, keterampilan, perhatian serta karakteristik peserta didik.

Sebuah modul bisa dikatakan bermakna jikalau peserta didik dapat dengan mudah menggunakannya dan paham akan isi dari modul tersebut. Dengan bahan ajar modul, peserta didik dengan kemampuan lebih unggul dapat lebih cepat menyelesaikan kompetensi-kompetensi dasar pembelajaran dibanding peserta didik lain.. Laila R, & Yanti, (2019: 12) menyatakan bahwa “modul dapat didefinisikan sebagai seperangkat media pembelajaran mandiri yang terdiri dari serangkaian perencanaan pengalaman pembelajaran yang dibentuk secara sistematis dengan tujuan menunjang target belajar peserta didik.”

Penyusunan secara sistematis pada modul sangat berpengaruh terhadap keefektifan peserta didik dalam memahami isi modul tersebut. Tak hanya itu, peserta didik juga dapat dengan mudah memahami semua capaian pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

d) Lembar Kerja Peserta didik (LKS)

Lembar kerja peserta didik (LKS) merupakan sebuah kumpulan soal yang telah dibukukan dan disusun secara sistematis sesuai dengan petunjuk yang diselaraskan oleh tiap-tiap capaian pembelajaran pada suatu materi.

Sama halnya dengan pendapat yang dijelaskan oleh M Hersandi, (2023: 60) LKS merupakan sejumlah kumpulan tugas dasar yang menjadi keharusan bagi peserta didik untuk diselesaikan guna mendapat pemahaman yang maksimal sebagai upaya membentuk kemampuan dasar sesuai dengan capaian indicator yang telah ditentukan.

Indikator pencapaian peserta didik dapat dianggap sebagai komponen penting dari setiap pembelajaran yang wajib hukumnya untuk dipenuhi agar peserta didik paham betul dengan yang dipelajari. Lembar kerja siswa (LKS) adalah satu dari sekian bahan ajar yang dibuat untuk dapat menunjang keberhasilan peserta didik dalam memenuhi pencapaiannya dalam sebuah pembelajaran.

Penjelasan lain mengenai LKS sebagai bahan ajar dikemukakan oleh Laila R, & Yanti, (2019: 29), yaitu Lembar Kerja Peserta didik (LKS) dapat didefinisikan sebagai kumpulan lembar kertas berisi tugas untuk dikerjakan oleh peserta didik. LKS berisi judul, kompetensi dasar yang harus dicapai, tenggat pengerjaan, alat dan bahan yang diperlukan, informasi tambahan, langkah kerja, perintah tugas, serta laporan yang harus dibuat.

Sesuai dengan pandangan tersebut, lembar kerja peserta didik dirancang untuk memberikan kemudahan bagi pendidik dalam melaksanakan pembelajaran serta dapat mempermudah peserta didik untuk melakukan pembelajaran mandiri karena lembar kerja peserta didik disusun sebagai pedoman bagi peserta didik untuk memahami dan berlatih soal.

Lembar kerja peserta didik juga dibuat sesuai dengan komponen pembelajaran seperti judul, capaian pembelajaran, waktu, peralatan, dan sebagainya. Tak hanya itu, lembar kerja peserta didik juga menjadi salah satu pilihan agar dapat menunjang peserta didik melaksanakan variasi belajar serta memanfaatkan waktu peserta didik agar lebih efektif dan efisien dalam sebuah pembelajaran.

2. Brosur

a. Pengertian Brosur

Dalam penelitian ini, bahan ajar yang dikembangkan yaitu bahan ajar brosur berbasis *Mind Mapping*. Seperti yang telah dijelaskan pada halaman sebelumnya, definisi brosur yaitu suatu perangkat berisi informasi dalam bentuk tulisan yang membahas tentang suatu konsep atau permasalahan. Brosur dirancang berdasarkan suatu sistematika penulisan yang terbentuk atas satu-dua halaman tanpa jilid dan lipatan.. Selaras dengan pendapat yang dikemukakan oleh Fernando, (2019: 4) “bahwa penggunaan brosur sebagai bahan ajar memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk turut berperan aktif dalam proses pembelajaran, terutama dalam diskusi kelompok serta menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik tergugah untuk membacanya secara menyeluruh.”

Dari pemaparan pendapat tersebut, bahan ajar brosur merupakan seperangkat intisari materi yang dibentuk melalui penyusunan sistematis dalam bentuk tertulis yang meliputi lembaran halaman yang dilipat serta memuat ilustrasi dan pemaparan dari materi yang telah ditentukan. Bahan ajar brosur berfungsi untuk menunjang pendidik dalam pelaksanaan kegiatan belajar-mengajar.

Tamiya, (2019: 26) mengemukakan bahwa brosur adalah suatu media atau bahan ajar yang berpotensi memantik ketertarikan peserta didik melalui bentuk dan tampilan yang praktis dan menggugah. Brosur harus didesain untuk mencakup satu kompetensi dasar guna menghemat lembaran sehingga tampilannya tetap menarik. Elemen visual dalam sebuah brosur berpotensi menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pandangan di atas, diuraikan bahwa brosur memiliki potensi yang sangat besar untuk menarik minat peserta didik. Tentunya dengan tujuan agar memudahkan pemahaman materi pembelajaran di kelas. Dengan sajian yang berbeda dari bahan ajar lain, hal ini menjadi kelebihan tersendiri dari bahan ajar brosur.

Abdul M, (2019: 177) menjelaskan bahwa brosur memiliki wujud yang menggugah dan praktis sehingga cocok untuk digunakan sebagai sumber pembelajaran yang menarik. Selain itu, brosur dapat meningkatkan minat belajar peserta didik melalui ilustrasi yang dimuat di dalamnya. Penggunaan ilustrasi dan penjelasan singkat pada brosur menjadikan materi pembelajaran tersaji dengan lebih ringkas dan mudah untuk dipahami oleh peserta didik. Dengan hal tersebut, proses pembelajaran akan lebih dinamis dan tidak membosankan.

Dari pemaparan pendapat tersebut, brosur merupakan seperangkat bahan ajar cetak yang meliputi ilustrasi atau gambar serta penjelasan singkat mengenai suatu informasi. Bahan ajar brosur merupakan perangkat yang sederhana, ringkas, dan efektif sehingga dapat dijadikan sarana pembelajaran yang efisien untuk membangun suasana pembelajaran yang tidak membosankan. Penggunaan brosur sebagai bahan ajar juga dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap proses pembelajaran melalui suguhan ilustrasi yang menarik.

Sedangkan menurut Prastowo (dalam Tamiya, 2019: 26) menyatakan bahwa brosur tergolong pada kelompok bahan ajar berbentuk cetak. Terdapat 4 komponen utama dalam struktur brosur, yaitu judul, materi pokok atau kompetensi dasar, informasi tambahan, serta penilaian. Dengan demikian, struktur brosur menjadi agak rumit dibanding struktur bahan ajar lain.

Hal tersebut menegaskan bahwa bahan ajar brosur ini memiliki berbagai kelebihan. Salah satunya ialah kemudahan dalam mengakses, peserta didik dapat membawa bahan ajar brosur kemanapun mereka inginkan karena bentuk dan ukurannya yang ringkas namun memuat cakupan materi yang luas dan mendalam.

Secara general, brosur dapat ditemukan di tempat-tempat umum, seperti museum, destinasi wisata, atau juga tempat-tempat usaha. Menurut Nafiah & Jumino, (2019: 252) brosur dapat secara eksplisit dipakai sebagai bahan ajar selama brosur tersebut sesuai kriteria yang dibutuhkan.

b. Kriteria Brosur

Berkaitan dengan brosur tidak hanya sekadar tentang kekurangan maupun kelebihan yang ada pada brosur saja. Akan tetapi, terdapat beberapa hal yang perlu menjadi perhatian saat menentukan bagaimana brosur akan layak apabila dirancang dengan memerhatikan kriterianya. Berikut hal-hal yang perlu diperhatikan mengenai kriteria brosur:

- a) Relevansi intisari materi terhadap capaian dari kompetensi dasar yang harus dicapai peserta didik.
- b) Penyajian substansi yang jelas dan lengkap serta relevan dengan materi pembelajaran.
- c) Kuantitas informasi dan pengetahuan yang mumpuni.
- d) Reliabilitas materi serta tingkat akurasi informasi yang disajikan.
- e) Penggunaan kalimat dalam pemaparan informasi.
- f) Tampilan yang menarik bagi peserta didik.
- g) Sumber yang kredibel.

c. Manfaat Brosur

Setelah mengetahui bahan ajar yang akan dikembangkan adalah brosur, peneliti mencari lebih banyak lagi informasi yang berkaitan dengan brosur. Salah satunya adalah tentang kebermanfaatan brosur yang akan dikembangkan. Sejalan dengan hal tersebut, peneliti mengambil beberapa manfaat yang ada pada bahan ajar brosur menurut Susanto (dalam Kosanke, 2019: 30) sebagai berikut:

- a) Memberikan penjelasan yang sederhana untuk konsep yang rumit sehingga mempermudah peserta didik dalam memahami topik pembelajaran.
- b) Memberikan gambaran konkret terhadap materi-materi abstrak.
- c) Menambahkan tingkat daya ingat peserta didik melalui bantuan ilustrasi sehingga peserta didik lebih mudah dalam mengungkapkan kembali materi pembelajaran.
- d) Meningkatkan minat, motivasi, dan perhatian peserta didik, serta menginduksi kreativitas peserta didik.
- e) Meningkatkan partisipasi peserta didik serta memberi kesan mendalam.

- f) Menunjang pembentukan sikap dan keahlian peserta didik.
- g) Memiliki fleksibilitas sehingga dapat disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.

Tidak hanya kebermanfaatannya saja, peneliti menyadari bahwa setiap bahan ajar yang akan dikembangkan memiliki kelebihan dan kekurangan. Termasuk pada bahan aja brosur ini. Berikut dipaparkan kelebihan dan kekurangan brosur menurut Ariyani, (2019: 9-10).

d. Kelebihan brosur

- a) Memberikan kemudahan bagi pendidik untuk menunjukkan fokus pembelajaran.
- b) Memerlukan biaya yang relatif murah.
- c) Tidak memerlukan penanganan yang rumit serta dapat dimobilisasi secara mudah.
- d) Menawarkan susunan informasi yang komprehensif dan memantik kreativitas peserta didik.
- e) Merupakan bahan bacaan yang ringan serta dapat dibaca di manapun.
- f) Memberikan dorongan motivasi peserta didik.
- g) Memiliki sebuah nilai besar dan menjadi dokumen yang layak dijadikan bahan ajar.
- h) Memudahkan peserta didik dalam mengorganisir tempo belajar secara mandiri.

e. Kekurangan brosur

- a) Tidak dapat mencantumkan gerakan, materi yang disuguhkan cenderung linear, serta belum dapat menghadirkan banyak informasi kejadian secara runut.
- b) Tidak memberikan kemudahan bagi peserta didik yang terkendala dalam menyerap informasi pada bagian tertentu.
- c) Terbatas dalam memberikan informasi sehingga dapat menimbulkan pertanyaan di luar informasi yang tercantum di dalam brosur.
- d) Belum dapat memberikan akomodasi terhadap peserta didik yang memiliki keterbatasan dalam membaca.

- e) Memiliki kecenderungan untuk digunakan sebagai sarana hafalan semata.
- f) Terkadang berisi terlalu banyak istilah asing sehingga membebani kognitif peserta didik.

f. Struktur brosur

Bahan ajar umumnya meliputi berbagai struktur yang mendukung kelegkapan dari bahan ajar itu sendiri. Menurut Tamiya, (2019: 36) struktur brosur dapat dispesifikan kembali menjadi 4 komponen utama, yaitu judul, materi pokok atau kompetensi dasar, informasi tambahan, serta penilaian. Penjelasan mengenai keempat komponen tersebut adalah sebagai berikut:

- a) Judul MP (Mata Pelajaran)
Memuat informasi yang akan dikenalkan dalam brosur nantinya.
- b) Kompetensi dasar atau materi pokok
Kompetisi dasar atau materi pokok merupakan kompetensi yang akan dicapai oleh peserta didik nantinya dalam pembelajaran.
- c) Informasi pendukung
Informasi pendukung dapat didefinisikan sebagai tiap-tiap informasi atau referensi tambahan yang berpotensi menunjang bahan ajar, sehingga peserta didik lebih mudah untuk mendapat pengetahuan.
- d) Penilaian
Pada komponen penilaian, umumnya pendidik akan memberikan sebuah evaluasi terhadap pembelajaran. Hal tersebut terjadi karena terdapat beberapa pertanyaan yang diajukan pada peserta didik pada evaluasi pembelajaran. Kegiatan tersebut bertujuan untuk memberikan ukuran mengenai pemahaman dan penguasaan kompetensi dasar yang telah dicapai oleh peserta didik setelah proses pembelajaran.

3. *Mind Mapping*

a. Definisi *Mind Mapping*

Mind Mapping merupakan sebuah teknik pemetaan reflektif yang dilakukan pikiran atau otak mengenai suatu konsep atau materi. Tony Buzan, seorang psikolog yang dijuluki sebagai Bapak *Mind Mapping*, adalah orang

yang pertama kali mengembangkan teknik tersebut. *Mind Mapping* dapat didefinisikan sebagai proses pemetaan pikiran yang meliputi hubungan antara beberapa konsep dalam suatu permasalahan tertentu. Proses tersebut melibatkan neuron-neuron pada otak yang kemudian membentuk suatu hubungan dari konsep-konsep tersebut. Hubungan antarkonsep inilah yang pada akhirnya memberikan pemahaman komprehensif terhadap suatu permasalahan. *Mind Mapping* sering kali dituangkan dalam bentuk tulisan disertai gambar yang terkadang hanya dimengerti oleh pikiran pembuatnya. Tulisan dan gambar tersebut merupakan manifestasi cara kerja neuron dalam pikiran manusia.

Selaras dengan pandangan Busan dalam Rahayu, n.d. (2021: 66) yang menyatakan bahwa *Mind Mapping* dapat dipandang sebagai suatu metode termudah untuk menerima dan memproses informasi untuk kemudian mengutarakan ulang informasi tersebut. *Mind Mapping* juga dapat dianggap sebagai metode paling efektif dan kreatif dalam kegiatan pencatatan. Sebab, *Mind Mapping* dapat diartikan secara harfiah sebagai pemetaan dari pikiran pembuat *Mind Mapping* tersebut.

Mind Mapping adalah sebuah metode untuk mengakomodasi keselarasan antara otak kanan dan otak kiri dalam mencerna informasi-informasi yang sebelumnya tidak diketahui. *Mind Mapping* juga diakui sebagai sebuah metode yang mendatangkan banyak manfaat. Salah satunya adalah memberikan kemudahan dalam mempresentasikan suatu konsep atau permasalahan. Dengan metode *Mind Mapping*, tiap-tiap detail informasi visual yang ditangkap oleh otak diutarakan kembali dengan rinci untuk kemudian dihubungkan secara komprehensif.

Mind Mapping juga dapat didefinisikan sebagai sebuah teknik pencatatan yang efektif serta kreatif. Secara harfiah, teknik ini akan memetakan apa-apa yang divisualisasikan seseorang di dalam otaknya. Sebagai sistem pembelajaran, *Mind Mapping* mengakomodasi penggunaan kedua belahan otak manusia sesuai dengan kinerja alamiahnya sehingga kedua belahan otak manusia dapat mengeluarkan seluruh kemampuan dan kapasitasnya. Selain itu,

teknik ini juga dapat mencerminkan proses pembelajaran pada otak manusia saat manusia tersebut belajar atau berpikir. Hal tersebut tentu sesuai dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Qondias et al, (2020: 178) bahwa *Mind Mapping* adalah metode terbaik untuk menunjang proses kognitif seseorang secara sistematis. Hal tersebut terjadi karena metode ini melibatkan penggunaan gambar yang tertuang dari pemikiran seseorang itu sendiri sehingga memberikan potensi untuk mengembangkan pikiran manusia lebih jauh.”

Berkaitan dengan pendapat di atas, penyajian dengan *Mind Mapping* dapat menunjang peserta didik menemukan kuantitas informasi yang memadai dalam merencanakan dan mengatur sistem kerja otak dalam memahami belajarnya. Selain itu, teknik ini berpotensi menumbuhkan gagasan-gagasan kreatif, serta memungkinkan penyerapan informasi dan pengetahuan baru dengan lebih mudah. Peserta didik juga dapat mengenal sumber belajar yang luas secara efisien serta memberikan kemudahan belajar bagi otak.

Pada proses pembelajaran, teknik *Mind Mapping* memberikan kemudahan dalam proses penurunan materi dari pendidik pada peserta didik secara komprehensif serta mengurangi orientasi hafalan. *Mind Mapping* memantik peserta didik untuk memaksimalkan daya ingat dan kreativitas dalam berpikir. Melalui teknik ini, peserta didik diharapkan mampu mendapat peningkatan kompetensi dasar serta mengasah kemampuan otak, terutama dalam pengelolaan pengetahuan dan informasi. Selain itu, *Mind Mapping* memberikan kemudahan dan keleluasaan bagi peserta didik untuk mendapat pemahaman materi berdasarkan pola dan gaya berpikir masing-masing.

Inovasi dan pembaruan metode pembelajaran sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut penting dilakukan untuk meningkatkan kreativitas serta kemandirian peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan bahan ajar terbaru dapat menunjang proses pembaruan tersebut. Salah satu metode pembelajaran terbaru yang layak dalam meningkatkan kreativitas berpikir peserta didik adalah penggunaan konsep *Mind Mapping*.

Teknik *Mind Mapping* bermula dari satu titik konsep mengenai tema tunggal tertentu, kemudian konsep tersebut dihubungkan dengan konsep-konsep yang relevan dengan konsep awal melalui suatu skema. Hal tersebut menjadi pemantik bagi peserta didik untuk mengerahkan kemampuan berpikir serta membentuk gagasan-gagasan baru mengenai konsep awal yang telah ditentukan. Teknik ini memungkinkan peserta didik memodifikasi suatu konsep yang kompleks menjadi sebuah pola yang sederhana, menarik, ringkas dan lebih mudah dipahami. Selaras dengan pendapat Lukman & Ishartiwi, (2020: 111) menyatakan bahwa:

Mind Mapping merupakan suatu solusi alternatif bahan ajar yang harus terus dikembangkan dan diimplementasikan. Teknik ini merupakan sebuah metode yang tepat untuk menjawab tantangan dunia pendidikan secara global. Penyajian *Mind Mapping* dianggap tepat karena dapat disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing peserta didik.

b. Manfaat *mind mapping*

Secara lebih rinci, *mind mapping* memiliki beberapa manfaat yang sangat berkaitan erat dengan dunia pembelajaran. Selaras dengan pendapat yang dikemukakan oleh Rahayu, n.d. (2021: 72), bahwa *Mind Mapping* memiliki dampak signifikan dalam menunjang peserta didik untuk menelaah suatu konsep atau permasalahan yang kompleks secara komprehensif. Hal tersebut terjadi karena dalam proses pembuatan *mind mapping*, peserta didik diharuskan untuk menemukan keterkaitan antara sebuah konsep asing dengan pengetahuan dan informasi yang telah diketahui sebelumnya. Berikut manfaat lain tentang *Mind Mapping* yang dikemukakan oleh Rahayu:

a) Meningkatkan Produktivitas

Penggunaan teknik *Mind Mapping* menunjang peserta didik dalam membangun visualisasi dan proyeksi pikiran serta prosedur atau langkah yang tepat untuk dilakukan dalam sebuah proyek. Peserta didik akan lebih mudah mengatasi kekurangan dan memperbaiki kekurangan tersebut melalui penggambaran prosedur yang telah dirampungkan. *Mind mapping* juga berfungsi untuk menunjukkan informasi yang lebih signifikan dibanding

yang lain. Sehingga, peserta didik mendapat fleksibilitas dalam manajemen waktu saat proses pengerjaan tugas. Hal tersebut menunjang peserta didik untuk lebih produktif. Teknik ini juga membantu peserta didik saat mengalami kebuntuan dengan melancarkan proses berpikir serta menjaga alur berpikir dalam koridor yang telah ditentukan.

b) Meningkatkan Kreativitas

Penggunaan teknik *Mind Mapping* memudahkan peserta didik dalam menuangkan gagasan-gagasannya secara sistematis dan berurutan melalui ilustrasi dan skema yang menarik dan komprehensif. Hal tersebut menunjang peserta didik untuk mengerahkan kemampuan berpikirnya dalam membuat suatu urutan informasi yang kreatif, dan menggugah. Proporsi antara informasi dan ilustrasi harus diseimbangkan dan menjadi tantangan bagi peserta didik dalam mengeksplorasi tingkat kreativitasnya.

c) Meningkatkan Pemahaman

Mind Mapping memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam penyajian informasi serta membantu dalam proses penyampaian ulang informasi tersebut, baik bagi peserta didik itu sendiri atau bagi orang lain. Peserta didik lebih mudah menyelesaikan suatu permasalahan yang kompleks apabila terbiasa menentukan gagasan utama atau ide pokok dari suatu konsep atau materi. Poin-poin utama dalam suatu konsep dapat menunjukkan inti masalah yang wajib dipecahkan oleh peserta didik.

d) Meningkatkan Kognitif dan Penyerapan Informasi

Mind Mapping dapat dipakai sebagai sarana bagi peserta didik untuk membiasakan diri dalam mengorganisir dan memilah informasi-informasi penting dari suatu konsep atau materi pembelajaran. Hal tersebut menumbuhkan ketajaman berpikir, meningkatkan konsentrasi belajar, serta meningkatkan kognitif peserta didik.

c. Tujuan pembuatan *Mind Mapping*

Secara mendasar, penciptaan *Mind Mapping* bertujuan untuk mengusahakan kesesuaian proses kognitif dengan cara kerja neuron pada otak manusia dengan meniru proses keterhubungan satu neuron dengan neuron yang

lain pada saat mengelola informasi. Berikut tujuan lain dalam pembuatan *Mind Mapping* menurut Rahayu, n.d. (2021: 74):

- a) Penggunaan *Mind Mapping* bertujuan untuk menciptakan pola visual mengenai suatu konsep atau materi pembelajaran sehingga menunjang peserta didik dalam menyerap, mengolah, serta mengutarakan kembali informasi yang sebelumnya telah didapat.
- b) Penggunaan *Mind Mapping* bertujuan untuk membuat efisiensi waktu bagi peserta didik dalam mengulang materi pembelajaran melalui tulisan, simbol-simbol, ragam warna atau ilustrasi yang secara langsung dipahami oleh peserta didik selaku pembuat *Mind Mapping*. Sehingga, peserta didik dapat mempersingkat waktu belajar dan meningkatkan efektivitas pembelajaran.
- c) Penggunaan *Mind Mapping* bertujuan untuk menyeimbangkan potensi kerja otak peserta didik serta memantik kedua belahan otak untuk sama-sama bekerja dalam memecahkan suatu masalah atau memaparkan suatu konsep. Hal tersebut terjadi karena teknik ini memadukan visualisasi informasi dengan informasi dalam bentuk tulisan sehingga memudahkan peserta didik dalam mengolah segala bentuk informasi, baik secara tertulis maupun secara verbal.
- d) Penggunaan *Mind Mapping* bertujuan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kondusif dan menyenangkan melalui media pembelajaran yang menggabungkan bentuk visual yang menarik serta informasi yang mudah diserap. Suasana kelas yang kondusif dan ceria berpotensi memengaruhi proses pembuatan *Mind Mapping*. Karenanya, pendidik diharapkan untuk senantiasa menjaga suasana kelas yang menunjang peserta didik untuk belajar dalam kondisi yang menyenangkan. Timbal balik dalam proses belajar tersebut dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif serta berkesinambungan. Lingkungan belajar yang baik dapat membentuk sugesti dan memantik nilai-nilai positif sehingga dapat memberikan dampak yang baik pula terhadap hasil belajar peserta didik.

Tiap-tiap bahan ajar tentu memiliki keuntungan dan kerugiannya, termasuk bahan ajar *Mind Mapping*. Berikut ialah kelebihan dan kekurangan dari *Mind Mapping* yang dikemukakan oleh Rahayu, n.d. (2021: 76).

d. Kelebihan *Mind Mapping*

- a) Memberikan kemudahan dalam mengeksplorasi informasi atau pengetahuan dari suatu konsep atau materi. Bentuk catatan *mind mapping* berpotensi mempermudah pembuatnya dalam menyerap suatu informasi.
- b) Memberikan kebebasan bagi peserta didik untuk berpendapat. Hal tersebut terjadi karena peserta didik dapat membuat gagasan-gagasan kreatif yang didasarkan pada preferensi pikiran mereka sendiri serta menggunakan preferensi ragam cakapan pribadi yang dipahami oleh masing-masing peserta didik.
- c) Memfokuskan perhatian peserta didik pada intisari materi dalam bentuk catatan. Pembentukan *Mind Mapping* tidak mengharuskan peserta didik mencatat semua materi yang diberikan oleh pendidik. Selain itu, catatan yang terfokus dalam bentuk selebar kertas memungkinkan pembelajaran ulang materi dilakukan dengan lebih mudah.
- d) Meningkatkan kreativitas peserta didik, baik perorangan maupun kelompok. *Mind Mapping* memungkinkan peserta didik menuangkan gagasan-gagasan dalam bentuk visualisasi yang kreatif. Penggunaan ilustrasi, simbol, warna, serta kata kunci yang relevan akan memantik pola pikir dan kreativitas peserta didik.
- e) Memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam mengingat informasi. Bentuk tulisan atau catatan pada *Mind Mapping* bersifat spesifik, terfokus pada inti materi, dan secara khusus dapat dimaknai oleh pembuatnya. Tiap-tiap *Mind Mapping* memiliki ciri khas dari pembuatnya. Informasi-informasi akan dicantumkan dalam beberapa kata kunci yang secara langsung dipahami oleh pembuatnya. Hal tersebut memudahkan peserta didik dalam mengingat dan mengolah suatu informasi dengan melihat hubungan dan keterkaitan yang terbentuk dari kata kunci.

- f) Merupakan media pembelajaran yang menyenangkan. Pembuatan *Mind Mapping* melibatkan komponen-komponen warna, ilustrasi, dan simbol-simbol. Hal tersebut memberikan kesenangan tersendiri bagi peserta didik sehingga membentuk suasana pembelajaran yang efisien dan menyenangkan.
- g) Melatih kemampuan seluruh bagian otak secara simultan. Dalam pembuatan *Mind Mapping*, pikiran bekerja secara maksimal dengan memanfaatkan tenaga dari kedua belahan otak sehingga peserta didik tidak hanya terorientasi pada satu belahan otak, tetapi secara seimbang memaksimalkan potensi dari kedua belahan otak.

e. Kekurangan *Mind Mapping*

- a) Tidak memberikan kuantitas informasi secara detail serta membutuhkan banyak alat tulis. Hal tersebut terjadi karena *Mind Mapping* yang baik melibatkan banyak warna, simbol-simbol, ilustrasi serta garis yang dicantumkan secara atraktif dan menarik.
- b) Memakan banyak waktu dalam proses pembuatannya. Para peserta didik yang belum mahir dalam menulis dan menggambar berpotensi mengalami keraguan serta rasa takut salah. Hal tersebut menjadikan proses pembuatan *Mind Mapping* memakan banyak waktu.
- c) Memerlukan banyak waktu untuk proses pemeriksaan dan pemberian umpan balik. Pendidik berpotensi mengalami kesulitan dalam proses pemeriksaan dan pemberian umpan balik apabila terdapat lebih dari satu *Mind Mapping* dalam satu pokok pembelajaran.
- d) Diperlukan keahlian yang memadai dalam proses pembuatannya. Kekurangan tersebut dapat diatasi jika pendidik memahami teknik *Mind Mapping* secara komprehensif. Dalam pembuatan *Mind Mapping*, pendidik diharapkan mendampingi dan membimbing peserta didik sehingga tiap-tiap peserta didik tidak mengalami kendala dan tetap antusias dalam proses pembelajaran.

f. Tata cara pembuatan *mind mapping*

Tata cara dalam pembuatan *mind mapping* harus memerhatikan hal-hal penting. Seperti yang diungkapkan oleh Rahayu, n.d. (2021: 70) sebagai berikut:

- a) Mula-mula, tulislah topik utama pada bagian tengah kertas atau media penulisan lain.
- b) Gunakan ilustrasi, warna, dimensi, simbol, dan kata kunci.
- c) Pilihlah kata kunci untuk tiap cabang, kemudian kembangkan, lalu tulislah kata kunci tersebut huruf blok atau huruf kapital.
- d) Berikan ruang tersendiri pada setiap kata atau ilustrasi di setiap garis dan cabangnya.
- e) Tiap cabang wajib relevan terhadap topik utama. Gunakan garis yang lebih tebal pada cabang utama dan garis yang lebih tipis pada cabang terjauh. Buatlah cabang-cabang dengan susunan yang sistematis, dan mengalir dari topik utama ke luar.
- f) Buatlah garis atau cabang yang presisi dengan tulisannya.
- g) Gunakanlah paling tidak tiga warna atau lebih sesuai preferensi pribadi.
- h) Kembangkan sesuai dengan kreativitas dan preferensi masing-masing. *Mind Mapping* berpotensi berbeda tiap orang meski membahas tema yang sama.
- i) Gunakanlah dasar-dasar pembagian merata (asosiatif).
- j) Buatlah secara runtut dan jelas, manfaatkan penggunaan hierarki yang berurutan hingga cabang yang terujung.
- k) Buatlah tempat sebagai cadangan untuk penambahan tema selanjutnya.

4. Brosur Berbasis *Mind Mapping*

Penelitian-penelitian telah banyak dilakukan mengenai bahan ajar berbasis *Mind Mapping*, tetapi optimalisasi penggunaannya belum tampak pada proses implementasi. Dalam penelitian ini, bahan ajar berbasis *Mind Mapping* dipadukan dengan bahan ajar berbentuk brosur. Perpaduan ini dilakukan sebab brosur merupakan bahan ajar yang lebih sederhana dan mudah dimobilisasikan. Selain itu, brosur juga menyajikan informasi secara tertulis dan sistematis berisi keterangan ringkas, dan lengkap. Perpaduan ini

diharapkan mampu mengoptimalkan implementasi bahan ajar *Mind Mapping* dalam kegiatan belajar-mengajar.

Penggunaan bahan ajar brosur ataupun penyajian *Mind Mapping* dalam dunia pendidikan berpotensi memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam menyerap materi pelajaran, mengolah informasi secara lebih faktual, serta menawarkan sebuah pemahaman yang lebih komprehensif terhadap peserta didik. Sebab, teknik *mind Mapping* memungkinkan penyajian hubungan antara informasi dan fakta yang ada. Selain itu, tampilannya menarik sehingga membuat peserta didik dapat belajar dalam suasana yang lebih menyenangkan dan dapat meningkatkan kreativitas peserta didik. Adapun, bagi seorang pendidik, bahan ajar brosur berbasis *Mind Mapping* akan menunjang proses persiapan pembelajaran di kelas. Pendidik dapat melakukan penyusunan perencanaan pembelajaran dengan lebih mudah dan menunjang pendidik dalam membangun suasana pembelajaran kelas yang kreatif.

Bahan ajar dengan berbasis *Mind Mapping* ini merupakan bahan ajar yang berpotensi menunjang proses pembelajaran, baik bagi peserta didik maupun bagi pendidik melalui peringkasan bahan ajar yang banyak ke dalam bagan-bagan, tulisan, dan skema yang dibuat dengan menggunakan berbagai warna-warni, ilustrasi, dan simbol-simbol agar terlihat menarik. Dalam penggunaan *mind mapping*, seluruh informasi-informasi penting dari setiap bahan pembelajaran dapat diorganisir sesuai dengan mekanisme kerja alami otak.

Selain itu, dalam pendapat lain yang dikemukakan oleh Masriani & Mayar, (2021: 3514) bahwa teknik *Mind Mapping* memungkinkan peserta didik untuk membuat catatan atau ringkasan dengan menggunakan preferensi bahasa serta kata kunci dan elemen visual. Kombinasi tersebut menunjang pembentukan asosiasi pada pikiran peserta didik sehingga saat peserta didik melihat elemen visual yang berkaitan maka peserta didik dapat lebih mudah dalam mengingat materi terkait.

Hal ini dilakukan karena penggunaan catatan konvensional berupa *outline* berpotensi menimbulkan rasa bosan dalam proses pembacaan sebab

peserta didik diharuskan membaca deretan huruf yang panjang. Oleh sebab itu, penggunaan *Mind Mapping* dinilai lebih layak karena lebih menarik dan memudahkan peserta didik dalam mengingat informasi. Penggabungan antara elemen warna, ilustrasi, dan cabang kata kunci pada *Mind Mapping* dapat memantik pikiran secara visual ketimbang menggunakan metode pencatatan konvensional yang linear dan monokromatik. Penyajian *Mind Mapping* melatih otak untuk menggunakan kodrat alaminya dalam bentuk visual, sehingga dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam menyimpan informasi.

5. Teks

a. Pengertian teks

Teks umumnya terbentuk dari kumpulan kata dan tersusun sebagai sebuah wacana tulis. Teks harus mengandung suatu integrasi antara esensi atau gagasan dengan bahasa sebagai media penyampaiannya. Selain itu, dikatakan teks apabila kumpulan kata tersebut membentuk sebuah konstruksi bahasa yang padu, baik dari segi isi maupun format; baik ketika dilisankan maupun dituliskan oleh komunikator dalam proses komunikasi. Teks juga dapat diartikan sebagai rangkaian kata yang saling terhubung sehingga membangun sebuah kesatuan makna secara semantis yang utuh dan menyeluruh.

Pernyataan di atas diperkuat oleh Kridalaksana, (dalam Saroni et al 2016: 158) dalam kamus lingustiknya menyatakan bahwa teks merupakan unit bahasa paling lengkap yang abstrak sifatnya. Teks dibentuk dari deretan kalimat, kata, dan satuan gramatikal bahasa. Teks umumnya menyiratkan sebuah wacana dalam bentuk ujaran, dan merefleksikan interaksi komunikasi manusia.

Teks merupakan sebuah medium penyampaian pesan dalam bentuk rangkaian kata atau kalimat wacana. Teks yang baik haruslah memiliki makna yang utuh, agar penerima pesan atau pembaca mampu memahami maksud dari teks yang ditulis oleh penulis.

Secara umum, teks yang seringkali dijumpai sekurang-kurangnya ada dua, yaitu teks tulis dan teks lisan, kedua bentuk teks tersebut bergantung pada bagaimana teks tersebut disampaikan oleh penulis. Sebuah teks dapat digolongkan sebagai teks tulisan jika teks tersebut merujuk pada sebuah buah

pikir dari manusia yang telah dituliskan dalam sebuah karya menggunakan bentuk tulisan tertentu. Sedangkan, sebuah teks dapat digolongkan sebagai teks lisan jika teks tersebut merujuk pada buah pikir manusia yang kemudian diujarkan secara lisan dan pembuatannya diperuntukkan sebagai bahan untuk diperdengarkan. Artinya, Sebuah teks tercipta dari hasil pemikiran gagasan manusia yang menjadi cerminan dari kehidupan.

b. Ragam teks

Hasil analisis terhadap buku Bahasa Indonesia kelas VII Kurikulum Merdeka terdapat adanya enam jenis teks yang dijumpai, diantaranya adalah: teks deskripsi, teks naratif, teks prosedur, teks berita, teks eksplanasi, dan teks tanggapan, berikut penjelasan terkait enam jenis teks yang ada pada buku Bahasa Indonesia kelas VII Kurikulum Merdeka.

a) Teks deskripsi

Teks deskripsi dapat didefinisikan sebagai sejenis teks yang menjelaskan secara rinci ciri-ciri dari satu objek. Umumnya teks deskripsi akan dikembangkan berdasarkan apa yang sudah dilihat atau diamati dengan menggunakan pancaindra. Teks deskripsi juga akan berusaha memberikan kesan pada pembacanya sehingga pembaca seolah-olah merasakan apa yang ditulis. Pernyataan tersebut diperkuat oleh Sudrajat, (2018: 157)

Teks deskripsi dapat dipandang sebagai suatu karangan yang berisi penggambaran mengenai objek tertentu. Penggambaran dalam teks deskripsi disampaikan berdasarkan proses pengamatan mendalam, sehingga mampu memberikan kesan pada pembaca dan membuat pembaca seperti mampu merasakan secara langsung objek yang sedang dideskripsikan. Teks deskripsi merupakan jenis teks yang sering dipakai sebagai fondasi dalam pengembangan bahan ajar. Hal tersebut terjadi karena teks deskripsi adalah teks yang memiliki ciri khas dan sangat variatif.

b) Teks narasi

Teks narasi dapat didefinisikan sebagai sejenis karangan tulis berisi serangkaian peristiwa yang disusun secara berurutan sehingga membentuk suatu kisah atau cerita mengenai suatu hal. Sejalan dengan pernyataan tersebut menurut Marlina & Indihadi, (dalam Hapsari, 2020: 111)

“Teks narasi merupakan sejenis teks yang mencoba membangun, menceritakan, serta membuat sebuah rangkaian kisah secara kronologis serta terjadi dalam satu kesatuan waktu.”

c) Teks prosedur,

Teks prosedur adalah suatu teks yang memaparkan secara penuh mengenai bagaimana sesuatu hal dilakukan secara sistematis atau berurutan sesuai dengan langkah demi langkah agar tercapai suatu tujuan tertentu. Pernyataan tersebut sejalan dengan yang dikemukakan oleh Wijayanti et al, (2015: 98) “teks prosedur dipandang sebagai suatu teks yang memberikan deskripsi mengenai langkah-langkah penyelesaian sesuatu hal menurut petunjuk yang diberikan”

d) Teks berita,

Teks berita merupakan sejenis teks yang memuat beragam informasi terkait apapun yang ada didunia, mulai dari teknologi seperti gawai keluaran terbaru dan tercanggih, lingkungan yang tercemar akibat sampah yang dibuang sembarangan, *pinjaman online*, budaya-budaya diberbagai daerah, dan lain sebagainya.

Berdasarkan menurut ahli Putri & Ratna, (2020: 462) teks berita dapat didefinisikan sebagai rangkaian informasi yang bersifat faktual, yang disampaikan di media masa. Teks berita berisi tentang sebuah fakta mengenai satu kejadian di dunia nyata yang dikemas menurut aturan jurnalisme agar memudahkan pembaca dalam menerima informasi faktual tersebut.

e) Teks eksplanasi

Teks eksplanasi umumnya berkaitan dengan informasi fakta, isinya berupa rentetan peristiwa sosial atau alam yang menjadi fenomena dan terjadi pada kehidupan sehari-hari. Teks eksplanasi juga bersifat keilmuan dan tidak dapat mempengaruhi pembaca apa yang sedang dibahas dalam teks.

Menurut Owon, (2017: 533) teks eksplanasi adalah teks yang berisi tentang kumpulan pemaparan komprehensif mengenai sebuah wacana atau fenomena yang relevan dengan kehidupan manusia. Tujuan dari teks eksplanasi adalah memberikan informasi yang jelas kepada pembaca mengenai suatu wacana atau fenomena.

f) Teks tanggapan

Teks tanggapan merupakan suatu teks yang isinya berupa tanggapan terhadap suatu pendapat berupa pujian, sanggahan, maupun kritik. Teks tanggapan biasanya diterapkan pada materi pembelajaran debat. Menurut Yulianti, (2022: 51) “teks tanggapan adalah teks yang memuat berupa tanggapan sekitar disertai fakta dan alasannya.

6. Teks Deskripsi

a. Pengertian teks deskripsi

Teks deskripsi dapat dipandang sebagai sejenis tulisan yang memberikan gambaran mendetail mengenai satu objek, tempat atau peristiwa dan menjadikan penggambaran tersebut sebagai gagasan utama serta topik bagi pembaca. Teks deskripsi memberikan kesan pada pembaca melalui pemaparan detail sehingga pembaca seolah merasakan langsung objek atau peristiwa yang digambarkan. Pernyataan tersebut tidak bertentangan dengan apa yang dikemukakan oleh Ulfa et al, (2019: 2) bahwa “teks deskripsi merupakan sebuah karangan tekstual yang memberikan gambaran atau deskripsi mengenai sebuah objek. Penggambaran tersebut merupakan hasil observasi, pemetaan rasa, dan pengalaman empiris penulisnya.”

Hal ini berarti, teks deskripsi merupakan teks yang menitikberatkan pada kemampuan peserta didik untuk menjelaskan secara rinci terhadap objek yang sedang diamatinya. Adanya pancaindera, penulis dituntut untuk mampu menyajikan keadaan sebenarnya dalam bentuk tulisan. Tidak hanya itu, teks deskripsi tidak hanya menjelaskan sebuah objek berdasarkan pengamatan langsung terhadap keadaan aslinya saja. Tetapi juga diimbangi dengan kedalaman pemahaman penulis terhadap objek yang dijelaskan. Hal ini penting agar teks yang dihasilkan mampu dirasakan secara utuh oleh pembaca.

Maka dari itu, teks deskripsi merupakan sejenis teks yang memberikan penjelasan mengenai satu objek apapun yang ada di kehidupan manusia, dengan mengutamakan perasaan, pengalaman, dan kepekaan pancaindera. Teks deskripsi juga akan mudah dipahami oleh pembaca dan menjadikan pembaca

seakan mengalaminya secara langsung. Selain itu, teks deskripsi memiliki struktur atau kerangka yang memuat gagasan utama dari tiap-tiap teks yang akan dibuat. Proses ini merupakan bagian signifikan karena menentukan sistematika dan baik atau buruknya suatu karangan. Kerangka karangan adalah suatu koridor atau pegangan dalam penyusunan suatu karangan. Kerangka karangan berpotensi membuat isi karangan tetap terarah, sesuai topik utama.

b. Jenis-jenis teks deskripsi

“Teks deskripsi umumnya dibedakan menjadi tiga jenis di antaranya, deskriptif spasial, deskriptif objektif, dan deskriptif subjektif” menurut Adnyana, (2023: 111). Deskriptif spasial merupakan jenis teks deskriptif yang pembahasannya memuat ruang atau latar, biasanya pembaca akan merasakan apa yang sudah digambarkan. Deskriptif objektif adalah teks yang menyajikan penggambaran mengenai suatu benda atau makhluk dengan menggunakan identitas asli dari benda atau makhluk tersebut, dengan hal ini jenis teks tersebut tidak menggunakan opini atau kesan subjektif penulis. Deskriptif subjektif adalah teks yang menyajikan penggambaran mengenai sebuah benda atau makhluk dengan subjektif berdasarkan indera perasa dan firasat penulis, dengan kata lain penulis berupaya menyisipkan gagasan dan opini subjektifnya terhadap keadaan suatu benda atau makhluk yang sedang digambarkan.

c. Struktur teks deskripsi

Menurut Trikandi et al, (2022: 8) “struktur karangan deskripsi meliputi identifikasi, deskripsi bagian, dan simpulan.” Identifikasi merupakan langkah pertama dalam membentuk gambaran umum atau pengenalan nama objek, ciri benda, tanda dan substansi lainnya yang tercantum dalam teks. Deskripsi bagian berisi tentang gambaran-gambaran rinci dari bagian di dalam teks berdasarkan tanggapan subjektif dari penulis. Kesimpulan umumnya berisi kesan umum penulis dari hasil pengamatan penulis terhadap suatu objek yang dideskripsikan.

d. Ciri-ciri teks deskripsi

Selain struktur, teks deskripsi juga memiliki ciri-ciri. Ciri-ciri dari teks deskripsi menurut Nurjayanti, (2019: 5) ialah “menyajikan sebuah

penggambaran atau pelukisan terhadap suatu substansi, dengan jelas serta melibatkan citraan pancaindera, dan membuat pembaca turut merasakan apa yang digambarkan, dan menggunakan kata kerja transitif dalam penyampaian informasi.”

e. Kaidah bahasa teks deskripsi

Apabila ingin merancang sebuah teks deskripsi dengan tepat, peserta didik wajib mengetahui pula kaidah bahasa yang ada pada teks deskripsi. Kaidah bahasa akan memudahkan peserta didik dalam merancang sebuah teks deskripsi yang tepat. Berkaitan dengan kaidah bahasa tersebut, Parameswari et al, (2022: 65) menjelaskan bahwa terdapat setidaknya empat hal yang harus menjadi perhatian pada kaidah bahasa, di antaranya ialah:

Mencakup penggunaan majas untuk menggambarkan secara jelas, menggunakan kalimat rincian, menggunakan bahasa yang membuat pembaca seolah sedang merasakan yang dideskripsikan, dan menggunakan kata ganti orang.

f. Manfaat teks deskripsi

Setelah mengetahui komponen yang ada pada teks deskripsi, mulai dari pengertian teks deskripsi, ragam jenis teks deskripsi, struktur teks deskripsi, ciri-ciri teks deskripsi, dan kaidah bahasa teks deskripsi. Peneliti membuat kesimpulan bahwa teks deskripsi dibuat berdasarkan manfaat di dalam pembelajaran. Manfaat dari teks deskripsi tersebut ialah dapat meningkatkan imajinasi seseorang, mendukung pemahaman seseorang pada objek yang diamati, dan dapat menghidupkan suatu cerita. Kemudian, cara membuat teks deskripsipun terbilang sangat mudah, peserta didik cukup memahami setiap langkah-langkah pengerjaannya mulai dari penentuan wacana berupa objek atau peristiwa yang hendak diberikan penggambaran, kemudian membuat pengenalan dari objek atau peristiwa tersebut. Selanjutnya, buat pengembangan deskripsi dengan menggunakan citraan pancaindera dan berikan penjelasan yang melibatkan perasaan mengenai objek atau peristiwa yang digambarkan. Selain itu, teks deskripsi dapat dilengkapi dengan majas kiasan atau metafora yang sesuai dengan objek atau peristiwa yang digambarkan.

7. Kriteria Penilaian Menulis Teks Deskripsi

Setiap penulisan akan memiliki kriteria penilaian dalam penulisannya, kriteria bentuk penulisan dapat dibedakan dari adanya kebebasan peserta didik untuk memilih topik apa yang akan dibahas dengan pengembangan Bahasa yang mereka miliki. Berikut kriteria penulisan menurut Nurgiyantoro, (2016: 480).

Tabel 2.1

KRITERIA PENILAIAN MENULIS

PROFIL PENILAIAN KARANGAN		
Nama		
Judul		
SKOR	KRITERIA	
O B J E K	4	Sangat baik: pemilihan objek yang nantinya diolah menjadi paragraf deskriptif sangat tepat dengan arahan yang diberikan oleh pendidik.
	3	Baik: pemilihan objek yang nantinya diolah menjadi paragraf deskriptif sudah baik dengan arahan yang diberikan oleh pendidik.
	2	Cukup baik: pemilihan objek yang nantinya diolah menjadi paragraf deskriptif sudah cukup baik hanya saja peserta didik perlu diberikan Pemahaman ulang terkait topik yang harus diamati.
	1	Sangat kurang: pemilihan objek yang nantinya diolah menjadi paragraf deskriptif kurang baik, hal ini dikarenakan peserta didik perlu diberikan pemahaman ulang terkait topik yang harus diamati serta diberikan pemelihan topik pengamatannya.
J E N	4	Sangat baik: pemilihan jenis yang nantinya diolah menjadi paragraf deskriptif sangat tepat dengan arahan yang diberikan oleh pendidik.

I S	3	Baik: pemilihan jenis yang nantinya diolah menjadi paragraf deskriptif sudah sesuai dengan arahan yang diberikan oleh pendidik.
	2	Cukup baik: pemilihan objek yang nantinya diolah menjadi paragraf deskriptif sudah cukup baik hanya saja peserta didik perlu diberikan pemahaman ulang terkait jenis-jenis yang ada pada teks deskripsi.
	1	Sangat kurang: pemilihan jenis yang nantinya diolah menjadi paragraf deskriptif kurang baik, hal tersebut terjadi karena peserta didik tidak mengetahui jenis apa saja yang ada pada teks deskripsi.
I S I	4	Sangat baik: pengembangan isi dari sebuah teks deskripsi yang dikembangkan menjadi sebuah paragraf teks deskripsi sangat lengkap.
	3	Baik: pengembangan isi dari sebuah teks deskripsi yang dikembangkan menjadi sebuah paragraf teks deskripsi sudah baik.
	2	Cukup baik: pengembangan isi dari sebuah teks deskripsi yang dikembangkan menjadi sebuah paragraf teks deskripsi sudah cukup baik hanya saja peserta didik memerlukan referensi agar isinya lebih maksimal lagi.
	1	Sangat kurang: pengembangan isi dari sebuah teks deskripsi yang dikembangkan menjadi sebuah paragraf teks deskripsi sangat kurang baik hal ini dikarenakan peserta didik tidak mampu mengembangkan objek kedalam bentuk teks deskripsi.
JUMLAH		

8. Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

Materi Teks Deskripsi

Capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran erat kaitannya dengan Kurikulum Merdeka. Upaya dalam menerapkan konsep merdeka belajar dijelaskan oleh Rifai (dalam Sammi & Amir, 2023: 22917) yang berarti

Merdeka belajar adalah usaha untuk memberikan keleluasaan pada pihak instansi penyedia pendidikan untuk melakukan eksperimen sesuai dengan ketersediaan sarana prasana, pemasukan, serta sumber daya, dan juga memberikan kebebasan kepada pendidik untuk memberikan penyampaian materi yang sifatnya *urgen*.

Capaian pembelajaran (CP) bahasa Indonesia sesuai dengan Kemendikbudristek nomor 033/H/KR/2022 menyatakan bahwa tingkat SMP berada pada fase D. Adapun, pada fase tersebut, CP yang harus diraih oleh peserta didik adalah peserta didik diharuskan memiliki kemampuan berbahasa untuk proses komunikasi dan kegiatan kognitif sesuai dengan tujuan, konteks, serta pada bidang akademis. Selain itu, peserta didik diharuskan untuk memiliki pemahaman dalam mengolah dan membuat interpretasi mengenai informasi yang beragam dan juga pada karya sastra. Mengenai fase D menurut Safira et al, (2023: 129).

Fase D merupakan fase aplikatif peserta didik. Pada fase ini, peserta didik mendapat kesempatan untuk melakukan penerapan dari pengetahuan dan keterampilan yang sebelumnya telah didapat. Kesempatan penerapan tersebut dapat berupa tugas-latihan, tugas-proyek, sebuah simulasi, atau praktik lain yang memungkinkan peserta didik menerapkan konsep-konsep bahasa dalam situasi riil.

Peserta didik diharapkan membentuk kemampuan atau keahlian untuk turut berpartisipasi secara aktif dalam sebuah diskusi serta mampu melakukan presentasi dan memberikan tanggapan atas informasi nonfiksi dan fiksi yang telah dijelaskan. Selain itu, CP juga mencakup kemampuan menuliskan beragam jenis teks sebagai sarana untuk menuangkan gagasan dan ide yang didapat dari hasil pengamatan dan pengalaman secara sistematis dan rinci serta menuliskan tanggapan terhadap sebuah wacana tulis dengan menggunakan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki. Kemudian, peserta didik mampu

melakukan pengembangan diri dengan berbagai contoh teks untuk membentuk karakter yang dibutuhkan.

Materi yang digunakan pada pengembangan bahan ajar brosur berbasis *mind mapping* ini adalah fase D, dengan capaian pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 2.2

CAPAIAN PEMBELAJARAN TEKS DESKRIPSI

Elemen	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Materi
Menulis	Peserta didik mampu membuat sebuah penyampaian berupa tulisan yang didasarkan pada fakta, pengalaman dan imajinasi secara estetik dan menarik.	Peserta didik mampu memilah informasi yang tertuang secara jelas pada teks deskripsi dan menyimpulkan-nya melalui tanya-jawab.	1. Definisi teks deskripsi 2. Ciri teks deskripsi 3. Manfaat teks deskripsi
		Peserta didik mengidentifikasi gaya penulisan teks deskripsi yang telah disajikan.	1. Kaidah bahasa teks deskripsi
		Peserta didik mengembangkan pemahamannya terhadap teks deskripsi dengan menyimak video contoh teks deskripsi yang sudah disediakan.	1. Struktur teks deskripsi

		<p>Peserta didik berlatih mengenali gaya penyajian teks deskripsi yang efektif dan menggugah pembaca. Kemudian, peserta didik diarahkan untuk menuliskan teks deskripsi sesuai dengan objek yang akan mereka amati.</p>	<p>1. Penulisan teks deskripsi</p> <p>2. Jenis-jenis teks deskripsi</p>
--	--	---	---

B. Teori Tentang Penelitian dan Pengembangan

1. Metode Penelitian *Research and Development*

Metode penelitian dan pengembangan adalah suatu metode yang dipakai untuk menciptakan satu terobosan produk yang dapat diuji kelayakannya. Pada saat proses uji kelayakan, awal mula peneliti akan melakukan analisis kebutuhan terlebih dahulu dengan menggunakan metode survei. Kemudian peneliti berusaha untuk merancang hal terbaru yang memang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, lalu dilanjut dengan melakukan uji kelayakan produk dengan menggunakan metode eksperimen.

Metode penelitian dan pengembangan dapat ditemukan di berbagai bidang profesi, seperti teknik, kesehatan, arsitektur, psikologi, sosiologi, dan pendidikan. Pada bidang pendidikan, umumnya produk terbaru yang dihasilkan ialah bahan ajar, modul ajar, atau media ajar yang dirasa layak untuk peserta didik sasaran.

Haryati, (2019: 14) mengemukakan bahwa produk-produk pendidikan yang dihasilkan dapat berupa kurikulum yang spesifik untuk keperluan pendidikan tertentu, seperti: metode mengajar, media pendidikan, buku ajar, modul, sistem evaluasi, model uji kompetensi, penataan ruang kelas untuk model pembelajar tertentu,

model unit produksi, model manajemen, sistem pembinaan pegawai, sistem penggajian, dan lain-lain.

Sama halnya dengan pendapat di atas, bahwa metode penelitian dan pengembangan tentu akan erat kaitannya dengan ruang lingkup pendidikan. Di dalam ruang lingkup pendidikan, metode ini berfungsi sebagai penyalur produk terbaru berupa bahan ajar misalnya buku ajar, modul, *handout*, brosur, dan sebagainya. Berikut adalah prosedur dalam penelitian dan pengembangan (*research and development*) menurut Borg dan Gall (dalam Haryati, 2019: 14) sebagaimana dijelaskan dalam gambar sebagai berikut:



Gambar 2.1 Langkah-langkah pengembangan *research and development*

a. Penelitian dan pengumpulan informasi

Penelitian dilakukan berdasarkan informasi awal yang didapat. Informasi tersebut dapat dikaji dan dijadikan sebagai sumber acuan untuk pengukuran kebutuhan dan persiapan untuk merumuskan kerangka kerja penelitian. Tidak hanya itu, proses akumulasi data berupa informasi bertujuan sebagai cara untuk mendapat informasi yang dibutuhkan guna meraih tujuan penelitian. Kemudian

pengumpulan informasi yang ada pada lapangan akan digunakan untuk menjawab permasalahan dalam penelitian.

b. Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti akan berusaha untuk menyusun rencana penelitian yang relevan terhadap isu atau masalah utama. Kemudian, peneliti menentukan tujuan, dan mendesain prosedur penelitian. Perencanaan penelitian juga akan memberikan suatu gambaran mengenai hal-hal yang harus dilakukan dan hal-hal yang menjadi permasalahan yang mungkin akan ada saat penelitian berlangsung serta memungkinkan penelitian dapat berjalan sesuai dengan sistematis.

c. Mengembangkan bentuk awal produk

Mengembangkan bentuk awal atau mendesain bentuk awal produk yang akan dihasilkan adalah salah satu upaya untuk mengetahui produk tersebut secara nyata dan kelayakan produk tersebut untuk digunakan dalam pembelajaran. Tidak hanya itu, mengembangkan bentuk awal produk juga dapat mengetahui menarik atau tidaknya sebuah produk serta layak atau tidaknya apabila digunakan pada peserta didik sasaran. Tahapan ini dimulai dari adanya perencanaan komponen penunjang, kaidah pegangan, buku petunjuk, serta evaluasi terhadap layak atau tidaknya alat-alat penunjang.

d. Uji lapangan pendahuluan

Uji coba lapangan bisa dilakukan dengan cara melakukan tahapan observasi kepada pihak sekolah atau sasaran dengan melakukan wawancara sederhana terkait masalah yang selama ini terjadi dalam pembelajaran berlangsung. Setelah permasalahan tersebut diketahui, umumnya peneliti akan berupaya untuk mencari solusi yang ada dalam permasalahan tersebut. Solusi yang ditawarkan biasanya dapat berupa pengembangan bahan ajar atau strategi belajar yang dapat diperbaharui.

e. Revisi produk utama

Revisi produk atau diartikan pula sebagai tahap perbaikan produk dilakukan apabila telah melaksanakan uji coba awal. Umumnya perbaikan akan terjadi lebih dari satu kali apabila produk belum sesuai dengan pedoman.

Apabila diuji cobakan kembali belum diperoleh produk yang lebih baik dengan ditandai sulitnya peserta didik dalam memahami isi materi atau tidak ada daya tarik serta interaktif yang diperlihatkan oleh peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

f. Pengujian lapangan utama

Pengujian lapangan utama kerap disebut sebagai uji coba utama, umumnya akan melibatkan beberapa partisipan sebagai penilai terhadap pencapaian hasil uji coba. Uji coba lapangan utama umumnya bertujuan untuk menyempurnakan bahan ajar yang sebelumnya sudah dirancang.

g. Revisi produk operasional

Revisi produk merupakan tahapan yang bertujuan untuk melengkapi kembali komponen-komponen yang telah berkembang dan sesuai dengan realitas di lapangan. Pada tahap ini peneliti akan berupaya untuk menguji coba lebih mendetail, sehingga produk yang dihasilkan termasuk dalam produk operasional yang siap untuk divalidasi oleh validator.

h. Pengujian lapangan operasional

Tahap ini dikatakan juga sebagai uji validitas model operasional yang telah diciptakan. Biasanya, melalui metode wawancara, penyebaran angket, dan observasi. Tahap ini dilakukan sebagai bentuk validasi bahwa bahan ajar yang dimodifikasi dan ditingkatkan sudah siap dipakai oleh peserta didik karena sudah dapat dibuktikan kelayakannya.

i. Revisi produk akhir

Revisi produk akhir dilakukan sebagai bentuk pengecekan ulang terhadap bahan ajar yang akan disebar. Selain itu, peneliti bisa mendemostrasikan produk tersebut kepada validator sebagai bentuk penguatan bahwa bahan ajar yang telah dibuat sudah bisa dipastikan layak pakai.

j. Sosialisasi dan implementasi

Tahap ini merupakan tahap penyebarluasan produk yang telah dikembangkan dan siap digunakan oleh peserta didik. Langkah utama yang ada di dalam tahap ini adalah mengomunikasikan bahan ajar yang telah dibuat. Sosialisasi itu sendiri berfungsi juga sebagai pengenalan awal bahan ajar untuk

diketahui, dipahami, sekaligus dapat memberikan motivasi kepada khalayak umum agar dapat menjadi contoh bahan ajar terbarukan yang bisa dibuat dan diimplementasikan dalam pembelajaran lainnya.

2. Model Pengembangan 4D

Salah satu model penelitian yang ada dalam metode penelitian dan pengembangan ialah 4D (*four D*). 4D (*four D*) merupakan model pengembangan berbagai macam jenis perangkat pembelajaran yang sifatnya umum, termasuk bahan ajar yang dapat diukur keefektifannya melalui uji validasi dan implementasi. Tahap-tahap dalam model pengembangan meliputi 4 hal, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*).

Sama halnya dengan pendapat menurut Maydiantoro, (2020:3), bahwa 4D terdiri dari empat tahap pengembangan. Tahap pertama *define* merupakan tahap pendefinisian atau tahap analisis kebutuhan, tahap kedua adalah *design* atau perancangan berfungsi untuk menyiapkan kerangka konseptual bahan ajar dan perangkat pembelajaran, tahap ketiga *develop* yaitu tahap pengembangan dan melibatkan uji validasi terhadap kelayakan bahan ajar, dan terakhir tahap *disseminate* yaitu implementasi pada sasaran sesungguhnya atau subjek penelitian.

Adapun rincian tahapan pada model 4D sebagai berikut:

a. *Define*

Tahapan yang paling pertama dalam model 4D adalah pendefinisian yang berkaitan dengan syarat pengembangan. Umumnya, tahap ini meliputi tahap analisis kebutuhan. Pada tahap pengembangan, produk yang dikembangkan akan terfokus kepada syarat pengembangan, menganalisis, dan mengakumulasi informasi sebagai upaya untuk melaksanakan pengembangan.

b. *Design*

Tahap kedua pada model 4D ialah perancangan yang umumnya dilakukan berdasarkan sistematika pengembangan 4D dimulai dari *constructing criterion-referenced test* atau disebut juga penyusunan standar tes, kemudian *media selection* atau pemilihan media, selanjutnya *format selection*

atau disebut juga pemilihan format, dan terakhir *initial design* atau rancangan awal.

c. *Develop*

Tahapan yang ketiga dalam model 4D adalah tahap pengembangan. Tahapan ini adalah tahapan yang bertujuan untuk menghasilkan produk yang dikembangkan. Pada tahapan ini, terdapat setidaknya 2 prosedur, yaitu penilaian ahli atau validator dilengkapi dengan revisi, dan uji coba pengembangan.

d. *Disseminate*

Tahapan yang terakhir dari model 4D ialah tahapan penyebarluasan. Penyebarluasan ini biasanya digunakan untuk pengemasan akhir, difusi, dan adopsi merupakan bagian yang paling signifikan. Tahapan ini bertujuan untuk memperkenalkan produk yang didapat dari proses pengembangan agar mendapat penerimaan dari pengguna. Tak hanya itu, komponen pengemasan materi pun sebaiknya dilakukan secara selektif guna menciptakan wujud yang sesuai dan menarik.

Adapun pendapat lain yang dikemukakan oleh Hikmah, (2019: 42) bahwa model pengembangan 4D ini memiliki langkah yang sistematis, sederhana, dan mudah untuk diaplikasikan sehingga dalam pengembangannya dapat menghasilkan produk yang baik dan dapat dipertanggung jawabkan. Pada tahapan 4D setidaknya ada 4 komponen yang perlu diperhatikan, diantaranya adalah 1. Pendefinisian (*define*), 2. Perancangan (*design*), 3. Pengembangan (*develop*), dan 4. Penyebaran (*dissiminate*), berikut penjelasan dari keempat komponen:

a. Pendefinisian (*define*)

Dalam pengembangan model 4D, tahapan pertama yang harus dilakukan adalah pendefinisian. Tahap pendefinisian memerlukan suatu analisis terhadap kebutuhan dalam mengembangkan suatu modul yang menarik. Tahap ini meliputi 5 prosedur utama, yaitu: *front-end analysis*, *learner analysis*, *assignment analysis*, *concept analysis*, dan *specifying instructional objectives*.

b. Perancangan (*design*)

Tahapan selanjutnya setelah pendefinisian adalah perancangan. Tahap perancangan bertujuan untuk menciptakan sebuah rancangan atau *prototype* modul interaktif. Tahap perancangan meliputi empat skema, yaitu: *criterion test construction*, *media selection*, *format selection*, dan *initial desig*).

c. Pengembangan (Develop)

Tahapan selanjutnya adalah pengembangan. Tahap pengembangan (*develop*) merupakan tahapan yang meliputi proses validasi ahli (*expert appraisal*) yang meninjau produk yang dihasilkan dan unit uji coba pengembangan (*development testing*). Tujuan dari tahap pengembangan adalah menciptakan suatu rancangan modul yang interaktif.

d. Penyebaran (*Disseminate*)

Tahapan ini merupakan langkah yang dilakukan guna menyebarkan hasil pengembangan produk modul interaktif yang telah lolos dalam tahap uji validitas ahli dan uji coba. Tahap ini meliputi beberapa skema, yaitu *validatio testing*, *packaging*, dan *diffusion and adaption*.

Menurut Oktarisma, (2019: 9) model 4D dapat dipandang sebagai model untuk pengembangan instruksional. Pengembangan 4D dapat diadaptasikan menjadi 4P yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada setiap tahap pengembangan dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Pendefinisian

Tahap pendefinisian meliputi penetapan dan pendefinisian beberapa syarat pengembangan. Tahap ini disebut dengan istilah analisis kebutuhan. Pada tahap ini, tiap-tiap produk dibuatkan analisis yang berbeda sesuai dengan kebutuhan dari produk tersebut. Tahapan ini juga meliputi analisis mengenai hal-hal yang harus dipenuhi dalam pengembangan produk agar sesuai dengan kebutuhan pengguna serta model pengembangan yang tepat. Pada tahap ini, terdapat setidaknya lima hal yang perlu dianalisis, yaitu: ujung-depan, peserta didik, tugas, konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran.

b. Perancangan

Setelah mendapatkan rumusan masalah melalui pendefinisian, hal selanjutnya yang harus dilakukan adalah tahap perancangan. Tahap ini dilakukan dengan tujuan untuk membuat rancangan perangkat pembelajaran. Tahapan ini membagi perancangan menjadi empat prosedur yang harus dilakukan yaitu: perancangan tes rujukan patokan, pemilihan sarana, pemilihan bentuk, dan pembentukan rancangan mula-mula.

c. Pengembangan

Pengembangan dapat dipandang sebagai suatu tahapan yang meliputi dua aspek, yaitu: *expert appraisal* dan *developmental testing*. *Expert appraisal* adalah suatu metode untuk memberikan validasi atau penilaian mengenai kelayakan dari sebuah rancangan produk. *Expert appraisal* harus dilakukan oleh ahli dalam bidangnya sehingga evaluasi yang diberikan menjadi kredibel dan optimal. *Developmental testing* merupakan uji coba rancangan produk yang dilakukan pada subjek pasar sungguhan. Pada saat aspek ini, data respon, reaksi atau komentar dari sasaran pengguna produk merupakan suatu tujuan yang harus didapat.

d. Penyebarluasan

Penyebarluasan adalah tahapan yang mencakup penggunaan dari produk yang telah rampung pada cakupan yang lebih besar. Tahapan tersebut meliputi 4 skema, yaitu: *validation testing*, *packaging*, *diffusion and adoption*. Pada skema *validation testing*, produk yang lolos proses pengembangan diterapkan pada subjek sungguhan. Pada skema *packaging, diffusion and adoption*, produk dieksploitasi oleh subjek sasaran melalui distribusi. Salah satu bentuk pengemasan model pembelajaran adalah pencetakan buku rujukan penerapan model pembelajaran. Pasca proses pencetakan, buku tersebut didistribusikan agar mampu diserap (diffusi) dan dipelajari subjek sasaran serta dipakai (diadopsi) pada proses pembelajaran.

C. Penelitian Relevan

Pada penelitian kali ini, peneliti mendapatkan rujukan dari beberapa penelitian relevan yang sebelumnya telah dilakukan sebelum penelitian saat ini.

Berikut ini penelitian yang relevan tentang penggunaan bahan ajar brosur berbasis *mind mapping* yang dijadikan bahan telaah bagi peneliti:

1. Hal yang relevan mengenai pengembangan bahan ajar brosur pernah dilakukan oleh Titik Lestari, (2020) Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Kependidikan, Institut Agama Islam Negeri Tulungagung, Jawa Timur. Berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Brosur dengan Model Inkuiri Terbimbing Peran Perkembangan IPTEK Dalam Kegiatan Ekonomi Kelas VII Di MTS Ma'arif Bakung Danawu Blitar”. Hasil penelitian tersebut mengungkapkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan memenuhi kriteria validitas dengan persentase rata-rata sebesar 83.4%. Hal ini dibuktikan dengan analisis pengamatan aktivitas peserta didik lebih aktif. Dari bukti pengamatan tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan sebelum dan sesudah penggunaan bahan ajar model inkuiri terbimbing yang tampak berdasarkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, dapat disimpulkan juga bahwa terdapat perbedaan mencolok pada perolehan nilai peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan bahan ajar. Dengan demikian, bahan ajar tersebut dapat dikategorikan sebagai bahan ajar yang layak dalam pembelajaran mata pelajaran IPS pada materi peran perkembangan IPTEK dalam kegiatan ekonomi kelas VII.
2. Pengembangan bahan ajar brosur juga pernah dilakukan oleh Rohimah, (2019) jurusan pendidikan agama islam, fakultas tarbiyah dan kependidikan, UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten, dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Cetak Brosur Materi Macam-macam Sujud Pada Mata Pelajaran PAI dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik (studi kelas VIII di SMP Islam Daarul Falah Ciloang). Hasil penelitian tersebut mengungkapkan validitas ahli materi mendapat perolehan skor rata-rata 3,9 dengan kategori baik, dan hasil validitas ahli media mendapat perolehan skor rata-rata 4,2 dengan kategori baik. Hasil validitas uji coba produk pada peserta didik mendapat perolehan skor rata-rata 4,31 dengan kategori sangat baik dan hasil uji coba produk pada

pendidik memperoleh skor rata-rata 4,6 dengan kategori sangat baik. Adapun hasil belajar peserta didik sebelum penggunaan bahan ajar cetak brosur memperoleh skor rata-rata 56,55 dan sesudah penggunaan bahan ajar cetak brosur 82,06. Berdasarkan hasil uji coba tersebut, bahan ajar cetak brosur layak untuk digunakan dalam pembelajaran PAI dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penelitian diatas sudah menunjukkan bahwa adanya kelayakan dalam penggunaan brosur pada suatu penelitian pengembangan. Hal lainnya yang dapat dijadikan penelitian terbaharukan oleh peneliti ialah adanya variasi *Mind mapping* pada sebuah brosur. Maka dari itu, peneliti berupaya untuk menciptakan penelitian pengembangan brosur berbasis *Mind Mapping* pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas VII materi Teks Deskripsi.

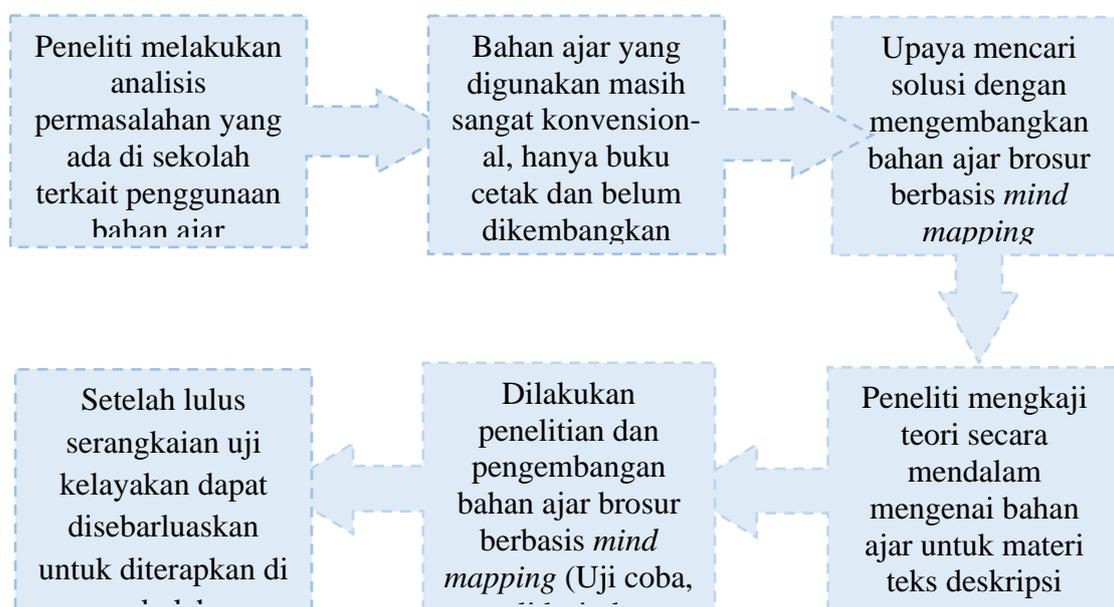
D. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dapat didefinisikan sebagai sebuah fondasi pemikiran yang secara garis besar memuat kombinasi teori, realitas, serta pengamatan. Fondasi ini dapat dijadikan sebuah landasan dalam sebuah penelitian. Salah satunya adalah peneliti menemukan hambatan yang terjadi di kelas VII SMP Negeri 1 Pamijahan mengenai proses pembelajaran Bahasa Indonesia pada teks deskripsi. Dalam penerapannya, pendidik masih kesulitan dalam memberikan bahan ajar yang menggugah untuk menunjang pemahaman peserta didik. Tidak adanya pembaharuan terhadap bahan ajar yang digunakan membuat bahan ajar yang pendidik berikan masih sangat konvensional, sehingga tidak ada daya tarik bagi peserta didik untuk melakukan pembelajaran yang lebih efektif.

Penggunaan bahan ajar yang sesuai adalah satu dari sekian usaha untuk menyelesaikan permasalahan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan kendala yang telah disampaikan sebelumnya, dapat diketahui bahwa bahan ajar brosur berbasis *Mind Mapping* akan luar biasa tepat bila dipakai dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran sehingga kegiatan belajar-mengajar akan lebih menggugah dan peserta didik akan lebih mudah memahami. Hal ini didukung karena adanya peta pikiran yang tersaji

secara ringkas dalam bentuk *Mind Mapping* yang dikemas berupa *Mind Mapping*.

Bahan ajar brosur berbasis *Mind Mapping* ini merupakan inovasi baru yang akan diterapkan dalam sebuah pembelajaran bahasa Indonesia pada teks deskripsi. Selain itu, diharapkan dapat membantu pendidik di SMP Negeri 1 Pamijahan untuk menerapkannya dalam materi-materi lain. Berikut alur peta pikiran dalam penelitian:



Gambar 2.2 Alur peta pikiran dalam penelitian

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan mulai dari bulan November 2023 hingga bulan Juni 2024. Adapun uji coba terbatas akan dilakukan di SMP Negeri 1 Pamijahan dengan waktu pelaksanaannya pada semester dua tahun ajaran 2024/2025.

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMP Negeri 1 Pamijahan, sekolah yang bertempat di Jalan K.H Abdul Hamid Km. 8 Pamijahan, Kec. Pamijahan, Kabupaten Bogor, Jawa Barat, dipilih sebagai subjek penelitian karena sekolah ini sudah menggunakan Kurikulum Merdeka dan memenuhi kualifikasi penelitian.

Tabel 3.1

JADWAL KEGIATAN PENELITIAN

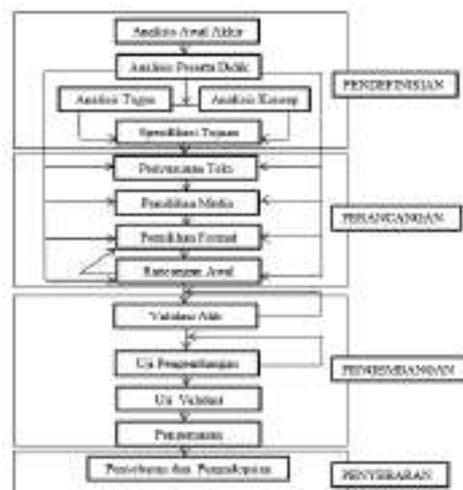
No	Kegiatan	Bulan (2023/2024)							
		Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun
1.	Pembuatan proposal								
2.	Seminar proposal								
3.	Penyusunan bahan ajar								
4.	Validasi ahli bahan ajar								
5.	Uji coba instrumen								
6.	Penelitian lapangan								
7.	Pengolahan Data								
8.	Pelaporan hasil penelitian								

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang dipakai adalah metode *Research and Development*. Adapun, metode penelitian ini dipakai untuk menciptakan sebuah produk tertentu dengan kualitas yang lebih baik agar dapat berfungsi di masyarakat luas dan diperlukan penelitian untuk menguji produk tersebut.

Sama halnya dengan pendapat yang diberikan oleh Adnas & Veren, (2023: 354) bahwa *Research and development (R&D)* merupakan gabungan dari dua kata kerja yakni penelitian dan pengembangan yang memiliki tujuan aktivitas. *Research* adalah kegiatan ilmiah dengan mengikuti norma penelitian sesuai standar dan diakui secara universal; sedangkan *development* ialah sebuah aktivitas yang mengarah pada peningkatan, baik dari segi kuantitas maupun kualitas dari sebuah kegiatan atau objek yang menjadi kegiatan.

Model pengembangan brosur yang dipakai adalah model 4D (*Four D*) yang meliputi, tahap *define*, tahap *design*, tahap *develop*, dan tahap *disseminate*. Tahapan pengembangan brosur ini secara komprehensif dapat diamati pada gambar berikut:



Gambar 3.1 Tahap pengembangan brosur

C. Sasaran Klien

Pada tahapan ini, uji coba terbatas yang menjadi sasaran peneliti ialah peserta didik kelas VII-8 di SMP Negeri 1 Pamijahan dengan jumlah 30 orang

peserta didik. Penarikan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*.

Purposive sampling merupakan sebuah metode *sampling non-random*. Menurut Turner, (2020: 8) *purposive sampling* merupakan sebuah metode penarikan sampel yang dipakai saat seorang peneliti telah memiliki sasaran yang memenuhi karakteristik yang dibutuhkan dalam sebuah penelitian.

Selaras dengan pernyataan tersebut, sebelum pengambilan sampel peneliti sudah harus mempunyai sasaran peserta didik yang akan diteliti dengan mempertimbangkan kebutuhan peserta didik. Kemudian, pada saat pengambilan sampel, ada hal yang harus diperhatikan seperti tata cara pengambilan dalam teknik *purposive sampling* sebagai berikut:

- a. Pertama, penentuan topik serta tujuan penelitian.
- b. Kedua, penentuan kriteria sampel yang dibutuhkan secara spesifik.
- c. Ketiga, penentuan sampel populasi yang akan diambil. Penentuan ini harus sesuai dengan tujuan penelitian.
- d. Keempat, penentuan kuantitas minimum sampel yang dinilai layak untuk dijadikan data dalam penelitian.

D. Langkah-langkah Riset Pengembangan

Model pengembangan brosur yang diberdayakan adalah model 4D, dengan langkah pengembangan model 4D secara rinci adalah:

1. Define (Pendefinisian)

Tahap ini dilakukan sebagai tahap awal pengembangan, dilakukan juga untuk mengidentifikasi hal-hal yang harus menjadi perhatian dalam pengembangan bahan ajar brosur. Pada tahap ini terdapat lima kriteria yang harus diperhatikan, yaitu:

a. Analisis kurikulum

Analisis kurikulum bertujuan agar bahan ajar dapat disusun sesuai atau relevan dengan Kurikulum Merdeka di SMP Negeri 1 Pamijahan. Analisis yang perlu dilakukan adalah analisis Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP). Analisis capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran akan memudahkan pendidik dalam mencapai berbagai aspek yang diperlukan oleh peserta didik. Tak hanya itu, analisis kurikulum juga merupakan upaya pendidik dalam memperbaiki kelemahan yang ada pada kurikulum sebelumnya dan menciptakan strategi baru untuk mewujudkan pembelajaran efektif.

b. Analisis karakteristik peserta didik

Analisis karakteristik peserta didik merupakan upaya yang dilakukan pendidik untuk memperoleh pemahaman bagaimana peserta didik itu memahami pengetahuan secara baik. Analisis karakteristik peserta didik biasanya dilakukan dengan cara mengetahui terlebih dahulu gaya belajar peserta didik, minat, bakat, kebutuhan, dan kepentingan yang berkaitan dengan peserta didik. Jika sudah mengetahui, pendidik dapat menentukan bahan ajar apa yang akan relevan untuk digunakan. Sama halnya yang sudah peneliti lakukan pada saat observasi awal. Peneliti menemukan suatu fakta unik bahwa peserta didik kelas VII-8 SMP Negeri 1 Pamijahan lebih cenderung menyukai bahan ajar yang sifatnya visual. Hal ini dibuktikan dengan interaktifnya peserta didik dalam memahami materi yang dapat mereka lihat, raba, dan amati secara langsung oleh pancaindera. Peserta didik juga lebih cenderung menyukai hal-hal yang sifatnya *to the point* atau tidak banyaknya bahasa yang bertele-tele dan sukar dipahami. Itu sebabnya peneliti memilih bahan ajar brosur berbasis *mind mapping* ini dalam penerapan bahan ajar terbaru.

c. Analisis bahan ajar

Selain pentingnya menganalisis karakteristik peserta didik, menganalisis bahan ajar juga merupakan hal penting lainnya. Analisis bahan ajar menjadi salah satu proses perencanaan yang akan berpengaruh terhadap keberhasilan

pembelajaran di dalam semester tersebut. Di dalam Kurikulum Merdeka, bahan ajar dapat dikategorikan sebagai bahan penunjang dari modul rujukan utama yang dapat membantu jalannya proses pembelajaran. Tak hanya itu, dengan adanya bahan ajar kegiatan pembelajaran akan lebih menggugah dan peserta didik dapat dengan mudah untuk memahami pembelajaran secara mandiri.

d. Analisis konsep

Analisis konsep dilakukan untuk mencari tahu apa saja permasalahan yang telah dan sedang dihadapi oleh peserta didik saat memahami sebuah konsep atau materi dan memilih strategi pembelajaran yang tepat untuk pengajaran. Hal ini dilakukan juga untuk mengenali materi yang hendak diberikan, mengumpulkan, dan menyeleksi materi yang relevan dan memodifikasinya sesuai kebutuhan. Pada tahap ini peneliti akan berupaya untuk membuat rancangan bahan ajar brosur berbasis *mind mapping*.

e. Perumusan alur tujuan pembelajaran (ATP)

Perumusan alur tujuan pembelajaran dilakukan agar rancangan brosur relevan dengan capaian pembelajaran. Pada tahap ini dibuat tujuan pembelajaran dengan melihat standar kompetensi dan karakter peserta didik. Selain itu, perumusan tujuan pembelajaran memudahkan pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran karena sudah memiliki petunjuk pembelajaran serta tujuan pembelajaran yang akan disusun secara sistematis berdasarkan urutan pembelajaran.

2. *Design* (Perancangan)

Tahap perancangan bertujuan untuk merancang bahan ajar berupa brosur. Hal yang harus dilakukan pada tahap ini, yaitu:

a. Pemilihan rujukan brosur

Pemilihan rujukan brosur merupakan upaya peneliti dalam mengumpulkan sumber-sumber pendukung penyusunan brosur. Sumber brosur yang diberdayakan bisa berupa jurnal, buku, modul, dan rujukan yang berkenaan dengan materi teks deskripsi.

b. Pemilihan format

Pemilihan format ditujukan untuk memudahkan dalam merancang susunan brosur mulai dari isi, ilustrasi, dan tata letak. Ilustrasi yang digunakan wajib sesuai dengan kebutuhan materi dan brosur itu sendiri. Kemudian, format yang dipilih adalah yang memenuhi kriteria menarik, mudah dipahami, dan disusun dengan sistematis.

c. Rancangan awal

Rancangan awal merupakan rancangan yang harus dituntaskan sebelum uji coba diberlakukan. Hasil yang diperoleh dari studi pustaka dan pendahuluan diberdayakan untuk pembuatan produk awal dan instrumen penelitian. Produk yang sudah selesai kemudian diserahkan ke dosen pembimbing untuk dievaluasi.

3. *Develop* (Pengembangan)

Tahapan ini adalah tahap untuk menciptakan brosur. Prosedur yang perlu dilakukan di tahap ini adalah

a. Validasi ahli

Setelah brosur berhasil dirancang, langkah berikutnya adalah dilakukan validasi oleh ahli untuk mencari tahu kelayakan isi, penyajian, dan kebermanfaatannya untuk peserta didik.

b. Revisi brosur

Revisi brosur dapat dilakukan berdasarkan masukan dari para ahli. Tujuan dari revisi ialah agar produk lebih baik daripada rancangan awal. Produk yang telah mengalami revisi biasanya akan diuji kelayakannya terlebih dahulu sebelum disebarluaskan.

c. Uji coba terbatas

Implementasi uji coba lapangan secara terbatas kepada sejumlah peserta didik dan pendidik bertujuan untuk mempelajari materi teks deskripsi. Tujuan uji coba terbatas ini untuk memperoleh respons peserta didik dan para pendidik terhadap bahan ajar yang telah dirancang. Pada tahap ini peneliti akan memberikan uji coba terbatas kepada peserta didik kelas VII-8 di SMP Negeri 1 Pamijahan.

4. *Dessiminate* (Penyebaran)

Tahap desiminasi dilakukan untuk menyebarluaskan produk brosur hasil pengembangan agar bisa diberdayakan di sekolah, baik individu, maupun kelompok. Penyebarluasan hanya akan dilakukan apabila produk sudah memperoleh predikat sempurna dari para ahli terkait.

E. Perencanaan dan Penyusunan Model

Brosur berbasis *mind mapping* memiliki isi yang di dalamnya terdapat unsur-unsur pokok sebagaimana pembangunnya, diantaranya adalah: 1) judul, 2) kompetensi dasar, 3) informasi pendukung, dan 4) penilaian. Rancangan penyusunan dalam penelitian dan pengembangan ini sebagai berikut:

Tabel 3.2

RANCANGAN PENYUSUNAN BROSUR BERBASIS *MIND MAPPING*

No.	Unsur Brosur	Deskripsi
1	Judul	Memuat judul materi yang akan disampaikan kepada peserta didik.
2	Capaian pembelajaran	Memuat capaian pembelajaran yang ingin dicapai dalam satu pertemuan pembelajaran.
3	Informasi pendukung	Pada halaman ini memuat materi dalam bentuk <i>mind mapping</i> dengan isi: <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian teks deskripsi 2. Struktur teks deskripsi 3. Jenis teks deskripsi 4. Ciri-ciri teks deskripsi 5. Kaidah bahasa teks deskripsi 6. Cara membuat teks deskripsi 7. Manfaat teks deskripsi
4	Penilaian	Pada bagian ini, disajikan format penilaian pemahaman peserta didik terhadap materi dalam bentuk latihan uraian yang harus diselesaikan.

F. Instrumen Penelitian

Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah validasi brosur, penyebaran angket. Teknik pengumpulan data secara lengkap terdapat pada tabel. Proses penelitian yang dilakukan antara lain, lembar validasi konten bahan ajar, lembar validasi keterbacaan bahan ajar, dan lembar angket respons pendidik terhadap bahan ajar. Adapun modul ajar yang digunakan dalam pembelajaran terlampir.

Tabel 3.3

TEKNIK PENGUMPULAN DATA

No	Jenis Data	Teknik	Instrumen
1	Kelayakan brosur	Angket	Lembar angket validasi brosur
2	Respons pendidik dan peserta didik terhadap brosur	Angket	Lembar angket respons brosur

1. Instrumen Validasi Ahli

Instrumen yang telah diberdayakan untuk menakar kelayakan bahan ajar brosur dirancang dalam bentuk angket penilaian ahli.

Tabel 3.4

INSTRUMEN VALIDASI BROSUR BERBASIS *MIND MAPPING*

No	Aspek Penilaian	Jumlah soal
1	Validasi Aspek Materi	20
2	Validasi Aspek Bahasa	20
3	Validasi Aspek Media	20
Total		60

Tabel 3.5
ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1	Brosur berbasis <i>mind mapping</i> memiliki desain sampul/ <i>cover</i> yang menarik.				
2	Brosur berbasis <i>mind mapping</i> pada setiap halaman didesain menarik.				
3	Brosur berbasis <i>mind mapping</i> sudah sesuai dengan tujuh materi pembelajaran yang akan disampaikan.				
4	Kesesuaian antara teori yang ditampilkan dengan contoh yang disajikan pada kode batang.				
5	Penomoran dapat dilihat dengan jelas.				
6	Kode batang dapat dipindai dengan jelas.				
7	Pemilihan dan komposisi warna yang ditampilkan dalam brosur berbasis <i>mind mapping</i> sudah tepat.				
8	Kualitas tampilan gambar atau ilustrasi pada brosur berbasis <i>mind mapping</i> sangat jelas.				
9	Ilustrasi pada brosur berbasis <i>mind mapping</i> sangat jelas dan sesuai dengan tataran materi yang dibahas.				
10	Ilustrasi pada brosur berbasis <i>mind mapping</i> berdasarkan data yang ada dalam buku ajar siswa kelas VII.				
11	Brosur berbasis <i>mind mapping</i> memiliki tujuan kegiatan yang jelas.				
12	Brosur berbasis <i>mind mapping</i> memiliki struktur yang kompleks.				

13	Brosur berbasis <i>mind mapping</i> memiliki konten yang dapat menumbuhkan rasa ingin tahu.				
14	Brosur berbasis <i>mind mapping</i> memiliki informasi pendukung yang dapat membantu peserta didik selama pembelajaran.				
15	Brosur berbasis <i>mind mapping</i> memiliki contoh faktual yang mudah dipahami.				
16	Brosur berbasis <i>mind mapping</i> menggunakan jenis dan ukuran huruf yang jelas dan terbaca.				
17	Brosur berbasis <i>mind mapping</i> memiliki <i>layout</i> /tata letak yang proporsional.				
18	<i>Mind mapping</i> pada brosur dapat dilihat dengan jelas.				
19	<i>Mind mapping</i> pada brosur disajikan dengan bentuk yang menarik.				
20	Brosur memiliki <i>mind mapping</i> yang mudah dipahami alurnya.				
Total Skor					
Taraf validasi		$= \frac{\quad}{80} \times 100\% = \dots$			

Tabel 3.6
ANGKET VALIDASI AHLI BAHASA

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1	Penjelasan materi pada brosur berbasis <i>mind mapping</i> dapat dibaca dengan baik.				
2	Brosur berbasis <i>mind mapping</i> menggunakan konjungsi yang tepat.				

3	Brosur berbasis <i>mind mapping</i> menggunakan gaya bahasa yang sesuai dengan kemampuan bahasa peserta didik kelas VII.				
4	Brosur berbasis <i>mind mapping</i> menggunakan bahasa yang baku sesuai kaidah kebahasaan yang berlaku.				
5	Diksi yang digunakan pada brosur berbasis <i>mind mapping</i> sangat sesuai.				
6	Brosur berbasis <i>mind mapping</i> menggunakan tanda baca yang sesuai.				
7	Brosur berbasis <i>mind mapping</i> memiliki informasi tambahan untuk memudahkan pemahaman.				
8	Brosur berbasis <i>mind mapping</i> menggunakan kata-kata yang sesuai dengan konteks.				
9	Brosur berbasis <i>mind mapping</i> menggunakan bahasa yang komunikatif.				
10	Bahasa yang digunakan pada brosur berbasis <i>mind mapping</i> sesuai dengan perkembangan bahasa.				
11	Brosur berbasis <i>mind mapping</i> menggunakan kalimat efektif dan mudah dipahami.				
12	<i>Mind mapping</i> yang disajikan menggunakan bahasa yang mudah dipahami.				
13	Tata bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Ejaan yang Disempurnakan (EYD)				
14	Brosur berbasis <i>mind mapping</i> memiliki struktur bahasa yang kompleks.				
15	Brosur berbasis <i>mind mapping</i> dapat menstimulus peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran.				

16	Brosur berbasis <i>mind mapping</i> menggunakan kalimat yang dapat menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik.				
17	Perintah yang disajikan pada latihan mudah dipahami.				
18	Perintah yang tersaji pada lembar kerja peserta didik mudah dipahami				
19	Teori-teori pada brosur berbasis <i>mind mapping</i> dimuat dengan memerhatikan tata kalimat dan tata bahasa yang tepat				
20	Brosur berbasis <i>mind mapping</i> memuat teks deskripsi yang sesuai dengan kaidah bahasa teks deskripsi.				
Total Skor					
Taraf validasi		$= \frac{\quad}{80} \times 100\% = \dots$			

Tabel 3.7

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1	Materi teks deskripsi sesuai dengan pembelajaran Kurikulum Merdeka.				
2	Materi teks deskripsi sesuai dengan capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka.				
3	Materi teks deskripsi sesuai dengan alur tujuan pembelajaran Kurikulum Merdeka.				

4	Materi yang disajikan pada brosur berbasis <i>mind mapping</i> sesuai dengan kebutuhan peserta didik kelas VII.				
5	Materi teks deskripsi sudah sesuai dengan kebutuhan bahan ajar Kurikulum Merdeka.				
6	Brosur berbasis <i>mind mapping</i> memuat keseluruhan konsep teks deskripsi.				
7	Brosur berbasis <i>mind mapping</i> mampu menambah wawasan pengetahuan peserta didik.				
8	Brosur berbasis <i>mind mapping</i> mampu menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik.				
9	Bahan ajar brosur berbasis <i>mind mapping</i> tidak bertentangan dengan unsur SARA.				
10	Bahan ajar brosur berbasis <i>mind mapping</i> adalah alternatif bahan ajar yang layak digunakan pada peserta didik SMP Negeri 1 Pamijahan.				
11	Contoh-contoh pada brosur berbasis <i>mind mapping</i> dapat memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi.				
12	Latihan-latihan pada brosur berbasis <i>mind mapping</i> dapat menstimulus peserta didik untuk berpikir kritis.				
13	Ringkasan pada brosur berbasis <i>mind mapping</i> dapat membantu peserta didik memahami konsep materi yang telah dipelajari secara singkat.				
14	Evaluasi pada brosur berbasis <i>mind mapping</i> dapat membantu peserta didik mengukur kemampuan diri terhadap pemahaman materi.				
15	<i>Mind mapping</i> pada brosur dapat membantu peserta didik memahami materi.				

16	<i>Mind mapping</i> pada brosur sesuai dengan konteks materi.				
17	<i>Mind mapping</i> pada brosur disajikan dengan alur yang sederhana dan tidak rumit.				
18	Ilustrasi pada brosur berbasis <i>mind mapping</i> membantu mempertegas materi yang disajikan.				
19	Ilustrasi pada brosur berbasis <i>mind mapping</i> sesuai dengan konteks materi.				
20	Ilustrasi pada brosur berbasis <i>mind mapping</i> dapat dilihat dengan jelas.				
Total Skor					
Taraf validasi		$= \frac{\quad}{80} \times 100\% = \dots$			

2. Instrumen Respons Pendidik dan Respons Peserta didik

Instrumen yang digunakan untuk mengidentifikasi respons pendidik dan peserta terhadap produk bahan ajar yang telah dibuat berbentuk angket skala likert dengan lima respons. Penyusunan kisi-kisi instrumen respons pendidik dapat dilihat pada tabel.

Tabel 3.8

KISI-KISI INSTRUMEN RESPONS PENDIDIK

No	Indikator	No. Soal
1	Keterpaduan materi	1,2,4, 12,
2	Penyajian isi brosur	5,9,10,11, 13,14,15,16,17,18
3	Pengaruh brosur berbasis <i>mind mapping</i> terhadap pembelajaran	3,6,7,8, 19, 20
Jumlah		20

Tabel 3.9
 ANGKET RESPONS GURU TERHADAP BROSUR BERBASIS
MIND MAPPING PADA MATERI TEKS DESKRIPSI

NO	PERNYATAAN	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Brosur berbasis <i>mind mapping</i> disusun secara sistematis.					
2	Materi yang disajikan dalam brosur berbasis <i>mind mapping</i> sesuai dengan capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran					
3	Kegiatan yang disajikan menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik.					
4	Kegiatan yang disajikan memiliki tujuan yang jelas.					
5	Penyajian brosur dilengkapi peta pikiran (<i>mind mapping</i>).					
6	Penyajian ilustrasi pada brosur berbasis <i>mind mapping</i> dapat memikat ketertarikan pengguna.					
7	Brosur berbasis <i>mind mapping</i> membuat peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran.					
8	Kegiatan dalam brosur berbasis <i>mind mapping</i> meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas.					
9	Bahasa yang digunakan dalam brosur berbasis <i>mind mapping</i> sesuai dengan kaidah Ejaan Yang Disempurkan (EYD)					
10	Kalimat yang disajikan pada brosur berbasis <i>mind mapping</i> merupakan kalimat efektif.					

11	Bahasa yang digunakan dalam brosur berbasis <i>mind mapping</i> komunikatif dan mudah dimengerti oleh peserta didik.					
12	Contoh-contoh yang dimuat dalam brosur berbasis <i>mind mapping</i> merupakan contoh faktual dikehidupan sehari-hari.					
13	Brosur berbasis <i>mind mapping</i> menggunakan kata penghubung (konjungsi) yang mudah dimengerti.					
14	Gaya bahasa yang digunakan mudah dipahami peserta didik.					
15	Isi materi pada brosur sesuai dengan kebutuhan peserta didik.					
16	Penyajian materi teks deskripsi pada brosur berbasis <i>mind mapping</i> memiliki struktur yang lengkap.					
17	Menggunakan kata-kata dan kalimat sederhana yang mudah dipahami.					
18	Isi brosur memiliki <i>mind mapping</i> yang mudah dipahami alurnya.					
19	Memiliki informasi pendukung yang membantu peserta didik selama pembelajaran, seperti contoh teks deskripsi dan video pembelajaran.					
20	Memuat informasi yang dapat memotivasi belajar peserta didik.					
TOTAL						

Tabel 3.10

KISI-KISI INSTRUMEN RESPONS PESERTA DIDIK

No	Indikator	No. Soal
1	Keterpaduan Materi	3,4,5,6,7
2	Penyajian isi Brosur	1,2,8,9,10,11,13,14,16, 17,18
3	Pengaruh Brosur terhadap pembelajaran	12,15,19,20
Jumlah		20

Tabel 3.11

ANGKET RESPONS PESERTA DIDIK TERHADAP BROSUR
BERBASIS *MIND MAPPING* PADA MATERI TEKS DESKRIPSI

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Bentuk dan ukuran brosur berbasis <i>mind mapping</i> ringkas dan mudah dibawa.					
2	Ukuran dan jenis huruf pada brosur berbasis <i>mind mapping</i> dapat dibaca dengan jelas.					
3	Materi teks deskripsi pada brosur berbasis <i>mind mapping</i> mudah dipahami secara mandiri.					
4	Setiap sub-materi pada brosur berbasis <i>mind mapping</i> sesuai dengan yang dijelaskan oleh guru.					
5	Ringkasan pada brosur berbasis <i>mind mapping</i> membantu memperkuat pemahaman materi teks deskripsi.					
6	Latihan-latihan pada brosur berbasis <i>mind mapping</i> membantu mengukur pemahaman terhadap materi teks deskripsi.					

7	Penjelasan pada brosur berbasis <i>mind mapping</i> dapat membuat peserta didik memahami materi teks deskripsi.					
8	Penyajian materi pada brosur dilengkapi dengan <i>mind mapping</i> dan ilustrasi yang jelas.					
9	Penyajian materi teks deskripsi pada brosur dilengkapi <i>mind mapping</i> dan ilustrasi yang menarik.					
10	Brosur berbasis <i>mind mapping</i> dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran.					
11	Bahasa yang digunakan dalam brosur berbasis <i>mind mapping</i> komunikatif.					
12	Contoh-contoh yang dimuat dalam brosur berbasis <i>mind mapping</i> merupakan contoh faktual di kehidupan sehari-hari.					
13	Brosur berbasis <i>mind mapping</i> menggunakan kata penghubung (konjungsi) yang mudah dimengerti.					
14	Gaya bahasa yang digunakan mudah dipahami.					
15	Isi materi pada brosur berbasis <i>mind mapping</i> sesuai dengan kebutuhan.					
16	Penyajian materi teks deskripsi pada brosur berbasis <i>mind mapping</i> memiliki struktur yang lengkap.					
17	Kata-kata dan kalimat yang digunakan sederhana dan mudah dipahami.					
18	Penomoran pada brosur berbasis <i>mind mapping</i> mudah dipahami, jelas, dan sistematis.					

19	Memiliki informasi pendukung yang membantu peserta didik selama pembelajaran.					
20	Memuat informasi yang dapat memotivasi belajar.					
TOTAL						

G. Teknik Analisis Data

Data yang di kumpulkan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Jenis analisis data yang di gunakan adalah teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif bahan ajar. Data kualitatif dalam penelitian ini wawancara serta masukan dari pendidik yang akan dinyatakan dalam presentasi untuk dideskripsikan, sedangkan data kuantitatif berupa data hasil validasi ahli.

1. Analisis Kelayakan Brosur

Kelayakan Brosur didapat berdasarkan penilaian ahli bahan ajar menggunakan angket yang terdiri dari beberapa aspek yaitu: 1) aspek materi; 2) aspek bahasa; dan 3) aspek media. Data validitas bahan ajar dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut. Habibah Zain et al., (2022: 219)

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase kelayakan, Σx = Jawaban skor validator (nilai riil)

Σxi = Jawaban tertinggi (nilai harapan)

Hasil yang diperoleh kemudian dikualifikasikan sesuai tabel berikut:

Tabel 3.12

KRITERIA KELAYAKAN BROSUR OLEH AHLI

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
80 – 100%	Valid	tidak perlu revisi
60 – 79%	cukup valid	tidak perlu revisi
40 – 59%	kurang valid	revisi
0 – 39%	tidak valid	revisi

Arikunto, (2017:80)

2. Analisis Respons Pendidik dan Respons Peserta Didik

Data respons pendidik dan peserta didik tentang pembelajaran menggunakan brosur berbasis mind mapping dianalisis dengan menggunakan Skala Likert. Skala ini disusun dalam bentuk satu pernyataan dan diikuti dengan lima respons yang menunjukkan tingkatan. Hasil respons pendidik mengenai b diambil melalui angket yang dianalisis dengan rumus berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria respons pendidik terhadap pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.13

KRITERIA RESPONS PENDIDIK DAN RESPONS PESERTA DIDIK TERHADAP BROSUR

Persentase	Kriteria
80% - 100%	sangat baik
66% - 79%	baik
56% - 65%	cukup baik
41% - 55%	kurang baik
<40%	tidak baik

Arikunto, (2017:80)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Model

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development (R&D)* yang bertujuan mengembangkan sebuah perangkat ajar yaitu berupa bahan ajar brosur berbasis *mind mapping*. Metode yang digunakan ialah 4D yang di dalamnya berisikan empat tahapan utama yaitu *define, design, develop* dan *disseminate*. Berikut penjelasan terperinci dari metode yang digunakan dan dikaitkan dengan produk yang dikembangkan.

1. Define (Pendefinisian)

Tahap ini dilakukan sebagai tahap awal pengembangan, dilakukan juga untuk mengidentifikasi hal-hal yang harus diperhatikan dalam pengembangan bahan ajar brosur. Peneliti melakukan observasi di dalam kelas VII-8 SMP Negeri 1 Pamijahan dan wawancara terhadap guru Bahasa Indonesia. Pengembangan bahan ajar brosur *berbasis mind mapping* berdasarkan pada data perolehan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan. Pada tahap ini terdapat lima kriteria yang harus diperhatikan, yaitu:

a) Analisis Kurikulum

Kriteria ini dilakukan untuk bertujuan agar bahan ajar dapat disusun sesuai atau relevan dengan Kurikulum Merdeka di SMP Negeri 1 Pamijahan. Analisis yang perlu dilakukan adalah analisis Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP). Hal ini perlu menjadi perhatian, sebab analisis capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran akan memudahkan pendidik dalam mencapai berbagai aspek yang diperlukan oleh peserta didik. Selain itu, analisis kurikulum juga merupakan upaya pendidik maupun peneliti dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

b) Analisis Karakteristik Peserta Didik

Salah satu upaya yang dilakukan pendidik untuk memperoleh pemahaman bagaimana peserta didik itu memahami pengetahuan secara baik ialah dengan melakukan analisis ini. Analisis karakteristik peserta didik umumnya

dilakukan dengan cara mengidentifikasi hal-hal yang berkaitan dengan peserta didik, seperti gaya belajar peserta didik, minat, bakat, kebutuhan, dan lain-lain. Lalu, berdasarkan observasi dan analisis yang dilakukan, Peneliti menemukan hasil bahwa peserta didik kelas VII-8 SMP Negeri 1 Pamijahan lebih cenderung menyukai bahan ajar yang sifatnya visual. Hal ini dibuktikan dengan interaktifnya peserta didik dalam memahami materi yang dapat mereka lihat, raba, dan amati secara langsung oleh pancaindera. Peserta didik juga lebih cenderung menyukai hal-hal yang sifatnya *to the point* atau tidak banyaknya bahasa yang bertele-tele dan sukar dipahami. Itu sebabnya peneliti memilih bahan ajar brosur berbasis *mind mapping* ini dalam penerapan bahan ajar terbaru.

c) Analisis Bahan Ajar

Keberhasilan proses pembelajaran tentu dikarenakan adanya pengaruh dari perangkat ajar yang mendukung, salah satunya ialah bahan ajar. Di dalam Kurikulum Merdeka, bahan ajar juga dapat dikatakan sebagai material pendukung dari modul ajar yang dapat menunjang pembelajaran secara spesifik. Tak hanya itu, dengan adanya bahan ajar kegiatan pembelajaran akan lebih menarik dan peserta didik dapat dengan mudah untuk memahami pembelajaran secara mandiri. Pada penelitian ini, ditemukan bahwa bahan ajar yang digunakan di SMP Negeri 1 Pamijahan masih sangat konvensional, yaitu hanya sekadar menggunakan buku cetak dari pemerintah dengan versi yang lama. Hal ini tentu akan berpengaruh besar pada proses pembelajaran, khususnya tingkat pemahaman terhadap pembelajaran.

d) Analisis Konsep

Analisis konsep dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang telah dan sedang dihadapi oleh peserta didik saat memahami suatu konsep dan menentukan strategi pembelajaran yang sesuai untuk pengajaran. Hal ini dilakukan juga untuk mengenali materi yang hendak diberikan, mengumpulkan, dan menyeleksi materi yang relevan dan memodifikasinya sesuai kebutuhan. Pada tahap ini peneliti akan berupaya untuk membuat rancangan bahan ajar brosur berbasis *mind mapping*. Peneliti memilih materi

teks deskripsi sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Karena beberapa materi bersifat kompleks yang berarti terdapat beberapa konsep yang tidak dapat dipahami oleh siswa hanya dengan tindakan verbal atau membaca kalimat/wacana panjang saja.

Setelah analisis konsep, peneliti melakukan perumusan capaian pembelajaran (CP) agar perancangan bahan ajar sesuai kompetensi dasar yang akan dicapai. Pada tahap ini tujuan dibuat sesuai dengan Alur tujuan Pembelajaran (ATP) dan karakteristik peserta didik, karakteristik materi dan bahan ajar, sehingga didapatkan tujuan pembelajaran sebagai berikut: (1) Peserta didik mampu mengidentifikasi informasi eksplisit serta memberikan kesimpulan melalui kegiatan tanya-jawab berkaitan dengan informasi pada teks deskripsi; (2) Peserta didik mengidentifikasi gaya penulisan teks deskripsi yang telah disajikan; (3) Peserta didik mengembangkan pemahamannya terhadap teks deskripsi dengan menyimak video contoh teks deskripsi yang sudah disediakan; dan (4) Peserta didik berlatih mengenali gaya penyajian teks deskripsi yang efektif dan memikat pembaca. Kemudian, peserta didik diarahkan untuk menuliskan teks deskripsi sesuai dengan objek yang akan mereka amati.

e) Perumusan alur tujuan pembelajaran (ATP)

Perumusan alur tujuan pembelajaran dilakukan agar rancangan brosur relevan dengan capaian pembelajaran. Pada tahap ini dibuat tujuan pembelajaran dengan melihat standar kompetensi dan karakter peserta didik. Selain itu, perumusan tujuan pembelajaran memudahkan pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran karena sudah memiliki petunjuk pembelajaran serta tujuan pembelajaran yang akan disusun secara sistematis berdasarkan urutan pembelajaran.

2. *Design (Perancangan)*

Berdasarkan tahapan yang telah dilakukan sebelumnya, maka peneliti memilih bahan ajar brosur berbasis *mind mapping* pada materi teks deskripsi kelas VII. *Brosur* ini merupakan sebuah inovasi dari bahan ajar konvensional edisi lama. Bahan ajar brosur berbasis *mind mapping* dirancang dengan tampilan

menarik, menggunakan bahasa yang mudah dimengerti, yang terpenting alur berpikir yang mudah dipahami. Perancangan bahan ajar dilakukan dengan melalui proses sebagai berikut.

a) Pemilihan Rujukan Brosur

Pemilihan rujukan brosur merupakan upaya peneliti dalam mengumpulkan sumber-sumber pendukung penyusunan brosur. Sumber brosur yang diberdayakan ialah berupa jurnal, buku, modul, dan rujukan yang berkenaan dengan materi teks deskripsi. Selain itu, sumber rujukan ini pun didiskusikan terlebih dahulu bersama guru di SMP Negeri 1 Pamijahan, agar relevan dengan yang peserta didik butuhkan.

b) Pemilihan Format

Pemilihan format ditujukan untuk memudahkan dalam merancang susunan brosur mulai dari isi, ilustrasi, dan tata letak. Ilustrasi yang digunakan wajib sesuai dengan kebutuhan materi dan brosur itu sendiri. Peneliti menggunakan aplikasi *canva* untuk membuat rancangan *brosur ini*. Ukuran *brosur* yang dibuat peneliti berukuran A5 (148mm x 210mm). Peneliti menggunakan kertas berjenis *art paper* dengan tebal 120gr. Selain itu, juga peneliti membuat rancangan konten yang menarik berupa peta pikiran dan ilustrasi yang berkaitan dengan teks deskripsi.

c) Rancangan Awal

Rancangan awal merupakan rancangan yang harus dituntaskan sebelum uji coba diberlakukan. Hasil yang diperoleh dari studi pustaka dan pendahuluan diberdayakan untuk pembuatan produk awal dan instrumen penelitian. Produk yang sudah selesai kemudian diserahkan ke dosen pembimbing untuk dievaluasi. Sesuai dengan kriteria perancangan brosur yang baik harus berisi: (1) Judul; (2) kompetensi dasar; (3) informasi pendukung; dan (4) penilaian. Rancangan pengembangan produk brosur ini sebagai berikut:



Gambar 4.1 Tampak Depan Brosur

Pada bagian ini, terpampang jelas yaitu sampul yang nyaman untuk dilihat, judul yang menarik, serta muatan-muatan materi yang termuat dalam bahan ajar brosur. Adanya gambar tersebut juga merupakan stimulus bagi peserta didik untuk tertarik membaca isi brosur. Selain itu, terdapat pula identitas tambahan seperti: (1) Nama Penyusun; (2) Pertanyaan stimulus; (3) Capaian pembelajaran; dan (4) Jenjang kompetensi yang ditunjukkan.



Gambar 4.2 Tampak Belakang/Isi Brosur

Pada bagian ini termuat secara jelas isi materi teks deskripsi. Dijelaskan secara lengkap dan dengan bahasa yang mudah dicerna oleh peserta didik. Selain itu, termuat pula perangkat-perangkat pendukung lain yang dapat diakses melalui kode batang yang mesti dipindai oleh gawai peserta didik, seperti: 1) daftar hadir siswa, 2) Contoh teks deskripsi, 3) Video pembelajaran, dan 4) Lembar Kerja Peserta didik.

3. Develop (Pengembangan)

Tahap pengembangan adalah tahap untuk menghasilkan brosur. Langkah yang dilakukan pada tahap ini sebagai berikut.

a) Validasi Ahli

Setelah brosur berhasil dirancang, langkah berikutnya adalah dilakukan validasi oleh ahli untuk mengetahui kelayakan isi, penyajian, dan kebermanfaatannya untuk peserta didik. Validator bahan ajar brosur berbasis mind mapping yaitu AE, GG, dan guru bahasa Indonesia kelas VII-8, validasi dilakukan setelah perancangan produk selesai secara keseluruhan. Ada pula tiga aspek berbeda yang dinilai pada tahap validasi ini, antara lain:

1) Validasi aspek materi

Aspek materi ialah penilaian terhadap materi, kompetensi dasar dan kelengkapan sub-materi. Pada aspek ini dinilai oleh FY, yaitu guru Bahasa Indonesia VII-8 di SMP Negeri 1 Pamijahan.

2) Validasi aspek bahasa

Pada aspek bahasa dinilai dari kriteria penggunaan bahasa dan kata-kata yang tepat sesuai dengan kaidah bahasa yang berlaku, yaitu Ejaan yang Disempurnakan (EYD), keterbacaan, penggunaan konjungsi, gaya bahasa, tanda baca, hingga kalimat efektif. Pada aspek ini dinilai oleh AE, M.Pd., beliau merupakan dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

3) Validasi Aspek media

Pada aspek media yang dinilai yaitu dari segi struktur, isi konten, informasi pendukung, jenis huruf, tata letak, dan ilustrasi yang ada di dalam brosur berbasis peta pikiran (*mind mapping*). Penilaian pada aspek ini dilakukan oleh

GG, M.Pd.. beliau merupakan dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang ahli dalam bidang grafis dan penyuntingan.

b) Revisi Brosur Berbasis *Mind Mapping*

Revisi brosur dapat dilakukan berdasarkan masukan dari para ahli. Tujuan dari revisi ialah agar produk lebih baik daripada rancangan awal. Produk yang telah mengalami revisi biasanya akan diuji kelayakannya terlebih dahulu sebelum disebarluaskan.

c) Uji Coba Terbatas

Uji coba lapangan dilakukan secara terbatas kepada sebanyak 41 peserta didik dan pendidik yang mempelajari materi teks deskripsi. Tujuan uji coba terbatas ini untuk memperoleh respons peserta didik dan para pendidik terhadap bahan ajar yang telah dirancang. Pada tahap ini peneliti akan memberikan uji coba terbatas kepada peserta didik kelas VII-8 di SMP Negeri 1 Pamijahan.

4. *Disseminate (Penyebarluasan)*

Tahap desiminasi dilakukan untuk menyebarluaskan produk brosur hasil pengembangan agar bisa diberdayakan di SMP Negeri 1 Pamijahan sebagai bahan ajar yang terbaru dan bisa dimanfaatkan baik oleh individu maupun kelompok. Penyebarluasan hanya akan dilakukan apabila produk sudah memperoleh predikat sempurna dari para ahli terkait.

B. *Field Testing (Uji Coba) dengan Revisi Model*

Bahan ajar brosur berbasis *mind mapping* yang telah dirancang memerlukan validasi ahli yang bertujuan untuk mengukur tingkat kelayakan pada suatu produk. Validasi bahan ajar dilakukan berdasarkan dari tiga aspek, yaitu aspek materi, aspek bahasa, dan aspek media yang akan dinilai oleh masing-masing ahli yang kompeten dibidangnya. Pada aspek materi, hal-hal yang perlu diperhatikan ialah kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran yang ada dalam buku ajar peserta didik Kurikulum Merdeka. Pada aspek bahasa, yang perlu diperhatikan ialah mencakup keterbacaan, penggunaan konjungsi, gaya bahasa, tanda baca, dan kalimat efektif. Pada aspek media, hal yang perlu diperhatikan ialah struktur, isi konten, informasi pendukung, *quick response code*, video pembelajaran, jenis huruf, tata letak, dan ilustrasi.. Kemudian, pada tahapan ini pula

kritik dan saran dari para ahli sangat diperlukan agar mengetahui hal yang belum lengkap pada bahan ajar yang telah dirancang. Selanjutnya, kritik dan saran tersebut akan dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk diperbaiki. Berikut adalah rincian kritik dan saran dari para ahli.

Tabel 4.1

KRITIK DAN SARAN AHLI MATERI

No	Kritik dan Saran Ahli
1	Mahasiswa memberikan persiapan terhadap bahan ajar yang dibuat dan mengajar materi sudah sangat baik. Caranya Menyampaikan kepada peserta didik juga menyenangkan dan mudah dimengerti.

Tabel 4.2

KRITIK DAN SARAN AHLI BAHASA

No	Kritik dan Saran Ahli
1	Halaman 1: Capaian pembelajaran belum ada di dalam brosur. baiknya penempatan CP diletakan pada halaman pertama.
2	Halaman 2: 1. Perbaiki tata tulis yang belum tepat. 2. Lengkapi contoh teks deskripsi berdasarkan jenisnya.

Tabel 4.3

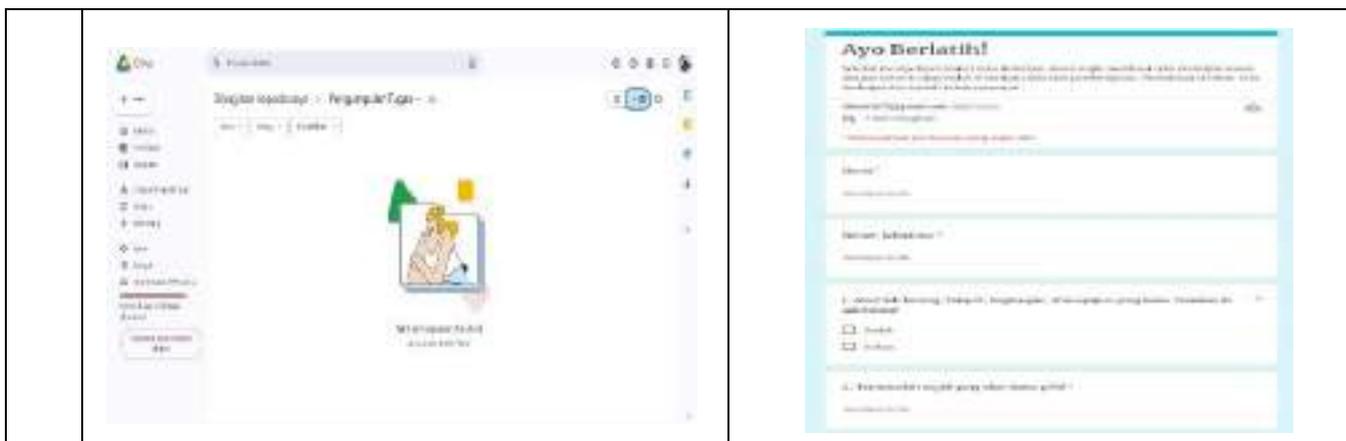
KRITIK DAN SARAN AHLI MEDIA

No	Kritik dan Saran Ahli
1	Halaman 2: LK yang semula pengumpulan dalam berupa foto, baiknya dirubah pengumpulannya dalam bentuk <i>upload file</i> di <i>google</i> formulir.

Berdasarkan kritik dan saran ahli pada tabel di atas, selanjutnya peneliti melakukan tindak lanjut berupa perbaikan terhadap bahan ajar brosur berbasis *mind mapping*. Secara terperinci, perbaikan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.4
TINDAK LANJUT DAN PERBAIKAN
BROSUR BERBASIS *MIND MAPPING*

Tindak lanjut perbaikan		
No	Brosur berbasis <i>mind mapping</i> sebelum revisi	Brosur berbasis <i>mind mapping</i> sesudah revisi
1	<p>Halaman 1.</p> <p>Capaian pembelajaran belum ada di dalam brosur. Baiknya penempatan CP diletakan pada halaman pertama.</p> 	
2	<p>Halaman 2.</p> <p>1. Perbaiki tata tulis yang belum tepat.</p> <p>2. Lengkapi contoh teks deskripsi berdasarkan jenisnya.</p> 	
3	<p>Halaman 2</p> <p>LK yang semula pengumpulan dalam berupa foto, baiknya diubah pengumpulannya dalam bentuk unggah berkas di <i>google</i> formulir.</p>	



Tidak hanya melakukan perbaikan terhadap kritik dan saran ahli, peneliti juga melakukan analisis terhadap hasil validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Secara rinci, perbaikan tersebut dapat dilihat sebagai berikut.

1. Validasi Aspek Materi

Aspek materi merupakan penilaian terhadap materi pembelajaran yang sudah sesuai dengan Kurikulum Merdeka serta capaian pembelajaran dan kelengkapan alur tujuan pembelajaran. Validasi aspek materi ini ditinjau langsung oleh guru bahasa Indonesia kelas VII-8 SMP Negeri 1 Pamijahan. Pada aspek materi, validator memberikan persentase sebesar 100% atau dalam artian bahwa produk bahan ajar brosur berbasis *mind mapping* sangat baik dan sudah valid serta layak digunakan tanpa revisi kembali. Kualifikasi tingkat pencapaian validasi tersebut dijelaskan oleh salah satu ahli yaitu Arikunto, (2017:80). Hal ini tentu dikarenakan materi yang disajikan pada bahan ajar sudah sesuai dengan segala kriteria yang berkaitan dengan isi materi, capaian pembelajaran, dan alur tujuan pembelajaran yang semestinya. Tak hanya itu saja, validator memberikan skor tersebut dengan melihat kesiapan dari bahan ajar yang telah dibuat sangat menarik dan mudah untuk dipahami oleh kalangan peserta didik. Hasil perolehan skor pada aspek ini dapat dilihat rinciannya sebagai berikut.

Tabel 4.5

HASIL PEROLEHAN SKOR VALIDASI PADA ASPEK MATERI

Aspek yang dinilai	Hasil validasi
skor total	80
skor maksimal	80
persentase	100%
skor keseluruhan	$\frac{80}{80} \times 100 = 100\%$
kriteria	80-100% (valid)

Arikunto, (2017:80)

2. Validasi Aspek Bahasa

Kriteria penilaian aspek bahasa ini mencakup keterbacaan, penggunaan konjungsi, gaya bahasa, tanda baca, dan kalimat efektif. Aspek bahasa ini ditinjau langsung oleh Ibu AE sebagai dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Produk bahan ajar brosur berbasis *mind mapping* pada aspek bahasa memperoleh skor sebesar 100%. Dengan demikian, produk bahan ajar brosur berbasis *mind mapping* ini dapat dipastikan sudah sangat baik dan memenuhi kriteria penggunaan bahasa serta diksi yang tepat sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI) seperti rincian berikut.

Tabel 4.6

HASIL PEROLEHAN SKOR VALIDASI PADA ASPEK BAHASA

Aspek yang dinilai	Hasil validasi
skor total	80
skor maksimal	80
persentase	100%
skor keseluruhan	$\frac{80}{80} \times 100 = 100\%$
kriteria	80-100% (valid)

Arikunto, (2017:80)

3. Validasi Aspek Media

Pada aspek media kriteria penilaian ini mencakup struktur, isi konten, informasi pendukung, *quick response code*, video pembelajaran, jenis huruf, tata letak, dan ilustrasi. Aspek media ini ditinjau langsung oleh Bapak GG sebagai dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Produk bahan ajar brosur berbasis *mind mapping* pada aspek ini memperoleh skor sebesar 86,25% dengan kriteria valid. Pada aspek media ini, validator menambahkan saran kepada peneliti agar lembar kerja peserta didik dapat diubah pengumpulannya dalam bentuk *upload file* di *google* formulir. Meski demikian, produk bahan ajar brosur berbasis *mind mapping* ini tetap dapat dipastikan memenuhi kriteria aspek media, seperti rincian berikut.

Tabel 4.7

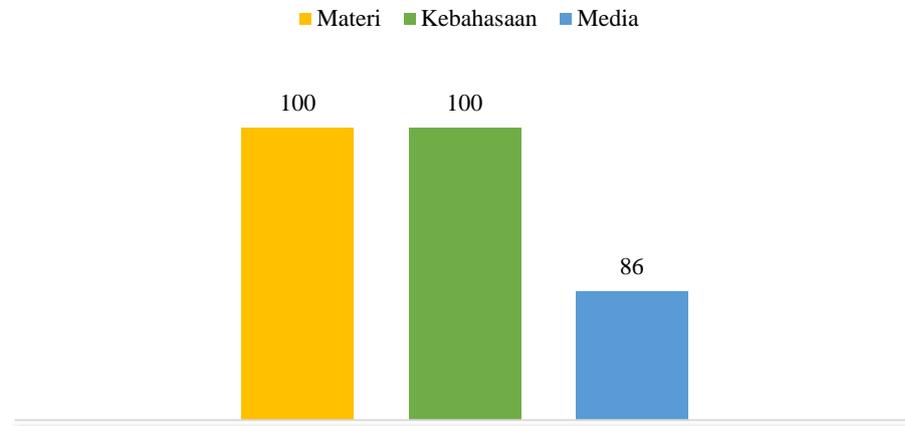
HASIL PEROLEHAN SKOR VALIDASI PADA ASPEK MEDIA

Aspek yang dinilai	Hasil validasi
skor total	69
skor maksimal	80
persentase	100%
skor keseluruhan	$\frac{69}{80} \times 100 = 86,25\%$
kriteria	80-100% (valid)

Arikunto, (2017:80)

Berdasarkan hasil validasi ahli dari ketiganya, secara jelas dapat dibuktikan dengan data bahwa bahan ajar brosur berbasis *mind mapping* dikatakan valid dan layak untuk dilakukan uji coba kepada peserta didik kelas VII-8 SMP Negeri 1 Pamijahan. Brosur berbasis *mind mapping* ini akan dicetak dan diujicobakan kepada masing-masing peserta didik pada saat proses pembelajaran dikelas. Kualifikasi valid dari ketiga validasi ahli ini tersaji pada tabel grafik sesuai dengan data yang sudah diperoleh.

Hasil Validasi Ahli



Grafik 4.1 Grafik Hasil Validasi Brosur Berbasis *Mind Mapping*

C. Pengujian Kelayakan Model pada Target

Pada saat pelaksanaan uji coba awal pada penelitian ini, peneliti melibatkan pendidik mata pelajaran bahasa Indonesia dan kesiswa di sekolah tersebut. Pendidik dan kesiswaan memberikan info sejas-jelasnya kepada peneliti terkait rekomendasi kelas yang akan dijadikan sampel penelitian, respons peserta didik pada saat pembelajaran, cara belajar peserta didik, bahan pendukung pembelajaran seperti apa saja yang biasa digunakan, dan sebagainya.



Gambar 4.3 Wawancara dengan Kesiswaan SMP N 1 Pamijahan



Gambar 4.4 Wawancara dengan Pendidik SMP N 1 Pamijahan

Setelah melaksanakan penelitian langsung kepada peserta didik, berdasarkan hasil pengamatan peneliti terhadap peserta didik pada saat pembelajaran brosur berbasis *mind mapping*, peserta didik memberikan respons yang baik. Hal ini ditandai dengan antusias peserta didik dalam berdiskusi dengan teman untuk menjawab pertanyaan pemantik yang diberikan, lebih fokus untuk memahami yang sedang dipelajari, dan mulai berusaha berpikir apabila peserta didik dimintai ke depan untuk menjabarkan objek yang akan ia amati.

Uji coba terbatas ini dilakukan sebanyak dua kali pertemuan selama empat jam pelajaran. Pembelajaran berlangsung di dalam kelas dengan durasi pertemuan masing-masing 2x40 menit. Alur dari kegiatan yang pertama dilakukan ialah, peneliti mengenalkan terlebih dahulu bahan ajar yang akan digunakan. Lalu, peneliti memberitahu materi yang akan dipelajari dan hal yang akan dibahas terkait materi tersebut kepada peserta didik. Hasil dari adanya pertemuan pertama ialah peserta didik memberikan respons yang antusias pada saat pembelajaran. Peserta didik juga berusaha memahami betul terkait isi yang ada pada bahan ajar ketika guru menjelaskan dengan ditandai tertibnya peserta didik pada saat pembelajaran. Tak hanya itu, pada saat lima belas menit terakhir, peserta didik berupaya menanyakan kembali tentang jenis-jenis teks deskripsi beserta contoh objeknya yang akan diamati.



Gambar 4.5 Proses Memahami LKPD



Gambar 4.6 Diskusi dengan Teman



Gambar 4.7 Diskusi Tanya Jawab
dengan Peneliti



Gambar 4.8 Proses Memahami
dengan Tertib

Pada saat pertemuan kedua dengan durasi yang sama yaitu 2x40 menit, kegiatan uji coba yang peneliti lakukan ialah mengulas kembali materi yang sudah dijelaskan pertemuan sebelumnya dengan upaya mengukur kemampuan mereka dalam mengingat kembali apa yang sudah dipelajari. Setelah selesai mengulas kembali materi, peneliti memberikan pemahaman terkait latihan yang akan peserta didik kerjakan. Peneliti juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk kedepan menuliskan hasil observasinya terkait objek apa yang akan mereka deskripsikan dan peneliti mengarahkan agar setiap peserta didik memiliki jenis objek pengamatan yang berbeda. Pada saat itu juga peserta didik aktif dalam melakukan diskusi dengan temannya untuk melakukan pemilihan objek yang berbeda.



Gambar 4.9 Peserta Didik
Menuliskan Hasil Kajiannya



Gambar 4.10 Peserta Didik Diskusi
dengan Teman Kelas

Penggunaan bahan ajar brosur berbasis *mind mapping* juga sudah dapat dibuktikan kelayakannya untuk membantu mempermudah pembelajaran baik bagi pendidik maupun peserta didik khususnya pada materi teks deskripsi. Tak hanya itu, angket yang memuat keterpaduan materi, penyajian isi, dan pengaruh brosur berbasis *mind mapping* terhadap pembelajaran bahasa Indonesia dinilai sudah efektif dan layak digunakan. Hal ini juga dinilai langsung oleh guru bahasa Indonesia SMP Negeri 1 Pamijahan yaitu Ibu Fitri Yatnisari, M.Pd, yang menunjukkan hasil penelitian sudah sangat baik sesuai dengan tabel berikut:

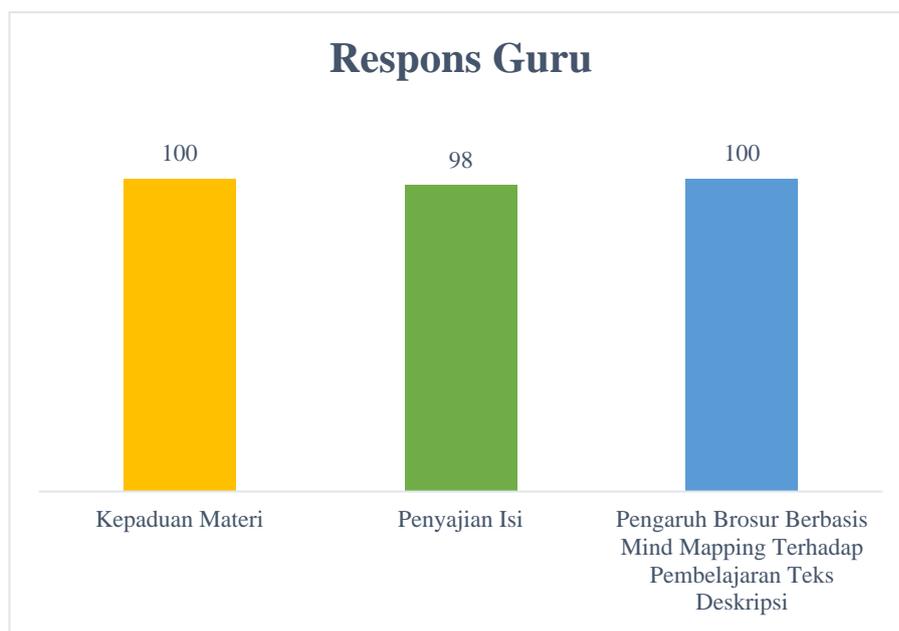
Tabel 4.8

RESPONS GURU TERHADAP BROSUR BERBASIS *MIND MAPPING*

No	Responden	Jumlah Skor	Total Skor Guru	Tingkat Ketercapaian	Kategori
1	Guru Bahasa Indonesia	99	98,75	$\frac{99}{100} \times 100 = 98,75\%$	sangat baik

Arikunto, (2017:80)

Berdasarkan hasil data yang tertera pada tabel di atas, menunjukkan bahwa bahan ajar brosur berbasis *mind mapping* mendapatkan respons yang sangat baik dari pendidik mata pelajaran bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Pamijahan Kabupaten Bogor. Hasil yang diperoleh yaitu sebesar 98,75% dengan kategori sangat baik dan layak diujicobakan kepada peserta didik kelas VII-8. Jumlah skor tersebut diperoleh dengan mempertimbangkan perhitungan kepaduan materi, penyajian isi, dan pengaruh brosur berbasis *mind mapping* terhadap peserta didik. Kualifikasi tingkat pencapaian validasi tersebut dijelaskan oleh salah satu ahli yaitu Arikunto, (2017:80). Kemudian, peneliti cantumkan grafik analisis respons guru terhadap bahan ajar brosur berbasis *mind mapping* setelah dilakukan uji coba sebagai berikut.



Grafik 4.2

Grafik Respons Guru Terhadap Brosur Berbasis *Mind Mapping*

Pendidik merupakan salah satu orang yang pada umumnya memanfaatkan bahan ajar pada saat proses pembelajaran. Angket respons guru pada brosur diberikan kepada salah satu guru bahasa Indonesia yang ada di SMP Negeri 1 Pamijahan. Angket ini digunakan untuk mengetahui seberapa layaknya bahan ajar brosur berbasis *mind mapping* yang sudah dibuat apabila digunakan dalam pembelajaran. Penilaian dilakukan dengan mengisi angket yang berisi dua puluh pertanyaan dengan rata-rata skor satu sampai dengan lima. Aspek yang dinilai pada angket ini ialah keterpaduan materi, penyajian isi, dan pengaruh brosur berbasis *mind mapping*.

Setelah adanya respons guru terhadap bahan ajar brosur berbasis *mind mapping*. Pada saat pertemuan uji coba kedua, peneliti juga menyebarkan angket kepada peserta didik untuk melakukan pengambilan data dan uji kelayakan penggunaan bahan ajar brosur berbasis *mind mapping*. Sasaran peserta didik untuk mengisi angket ini ialah kelas VII-8 di SMP Negeri 1 Pamijahan, Kabupaten Bogor. Data menunjukkan bahwa bahan ajar brosur berbasis *mind mapping* mendapatkan persentase yang sangat baik, yaitu sebesar 95,14% artinya bahan ajar ini layak

digunakan oleh peserta didik secara luas. Berikut peneliti sajikan rincian skor yang sudah didapatkan berdasarkan data angket yang diperoleh:

Tabel 4.9
RINCIAN SKOR RESPONS PESERTA DIDIK TERHADAP
BROSUR BERBASIS *MIND MAPPING*

Peserta Didik		Hasil Uji Coba			
No	Nama	Σ Skor	Skor Ideal	%	Kriteria
1	AJS	95	100	95%	sangat baik
2	AE	86	100	86%	sangat baik
3	AI	100	100	100%	sangat baik
4	ANI	100	100	100%	sangat baik
5	AFA	79	100	79%	baik
6	AIO	99	100	99%	sangat baik
7	DA	74	100	74%	baik
8	DIK	84	100	84%	sangat baik
9	FF	100	100	100%	sangat baik
10	FA	100	100	100%	sangat baik
11	FF	100	100	100%	sangat baik
12	FFU	94	100	94%	sangat baik
13	FA	100	100	100%	sangat baik
14	GA	96	100	96%	sangat baik
15	IJ	100	100	100%	sangat baik
16	MHF	90	100	90%	sangat baik
17	MAI	98	100	98%	sangat baik
18	MF	100	100	100%	sangat baik
19	MFM	99	100	99%	sangat baik
20	MHH	100	100	100%	sangat baik
21	MNR	95	100	95%	sangat baik

22	NYA	100	100	100%	sangat baik
23	NRP	97	100	97%	sangat baik
24	NMI	100	100	100%	sangat baik
25	NW	99	100	100%	sangat baik
26	PS	99	100	99%	sangat baik
27	PATH	99	100	99%	sangat baik
28	PSA	99	100	99%	sangat baik
29	RP	91	100	91%	sangat baik
30	RS	97	100	97%	sangat baik
31	SJ	88	100	88%	sangat baik
32	SZK	100	100	100%	sangat baik
33	SH	100	100	100%	sangat baik
34	TSN	96	100	96%	sangat baik
35	WIK	82	100	82%	sangat baik
36	YAA	88	100	88%	sangat baik
37	AFI	90	100	90%	sangat baik
38	MIS	100	100	100%	sangat baik
39	MRH	92	100	92%	sangat baik
40	SAA	100	100	100%	sangat baik
41	SRSA	95	100	95%	sangat baik
Jumlah				3.901%	
Pesentase rata-rata				95,14%	
Kriteria				sangat baik	

Berikut merupakan tabel dari hasil respons peserta didik terhadap bahan ajar brosur berbasis *mind mapping*.

Tabel 4.10
RESPONS PESERTA DIDIK TERHADAP BROSUR
BERBASIS *MIND MAPPING*

Aspek yang dinilai	Hasil respons
persentase skor rata-rata perolehan peserta didik.	95,14%
persentase skor maksimal peserta didik	100%
kriteria	sangat baik

Arikunto, (2017:80)

D. Pembahasan

1. Pengembangan Bahan Ajar Brosur Berbasis Mind Mapping

Pengembangan bahan ajar *brosur berbasis mind mapping* dilakukan sesuai dengan prosedur pengembangan yang diadaptasi dari model pengembangan 4D. Model ini terdiri dari empat tahap pengembangan yaitu *define, design, develop, dan disseminate* atau diadaptasikan menjadi model 4D, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran.

Pengembangan bahan ajar *brosur berbasis mind mapping* merupakan bahan ajar yang dapat meningkatkan pemahaman belajar Bahasa Indonesia peserta didik dimulai dari tahap pendefinisian dengan melakukan observasi secara langsung dengan guru bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Pamijahan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan, guru bahasa Indonesia menjelaskan bahwa tren peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya materi teks deskripsi kurang menarik, jenuh untuk dipelajari, dan sulit bila hanya terpaku pada materi yang ada pada bahan ajar konvensional edisi lama, maka perlu dibuat bahan ajar yang inovatif, memberikan kemudahan, dan disajikan dengan bahasa yang komunikatif mudah dicerna, agar proses pembelajaran peserta didik lebih dapat dioptimalkan.

Perancangan bahan ajar *brosur berbasis mind mapping* terdiri dari: (1) judul; (2) kompetensi dasar; (3) informasi pendukung; dan (4) penilaian.

Peneliti merancang sendiri bahan ajar brosur berbasis *mind mapping* dengan cara mendesain menggunakan aplikasi *canva*. Bahan ajar brosur ini dicetak dengan menggunakan *art paper* dengan ukuran kertas A4 (210mm x 290mm).

Tahap pengembangan dilakukan dengan cara penilaian bahan ajar brosur *mind mapping*. Terdapat tiga validator yang menilai kesempurnaan produk ini diantaranya: (1) FY, M.Pd.; (2) AE, M.Pd.; dan (3) GG, M.Pd. Validasi dilakukan untuk menguji kelayakan dan kesempurnaan bahan ajar brosur. Bahan ajar brosur berbasis *mind mapping* yang sudah dinyatakan layak dan valid selanjutnya diimplementasikan pada peserta didik kelas VII-8 SMP Negeri 1 Pamijahan.

Jumlah subjek penelitian adalah 41 peserta didik kelas VII-8 SMP Negeri 1 Pamijahan. Pada tahap ini, peserta didik tampak menunjukkan ketertarikan yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar brosur. Hal tersebut bukanlah tak beralasan, sebab peserta didik kelas VII-8 ini sebelumnya belum pernah belajar dengan menggunakan bahan ajar brosur berbasis *mind mapping* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Tujuan pengembangan bahan ajar brosur berbasis *mind mapping*, yaitu untuk mengembangkan bahan ajar brosur pada materi teks deskripsi kelas VII pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP), mengetahui kelayakan dan kesesuaian produk pengembangan bahan ajar brosur berbasis *mind mapping* pada materi teks deskripsi dari validator, respons guru, dan respons peserta didik di kelas.

2. Validasi Ahli

Proses validasi bahan ajar brosur berbasis peta pikiran (*mind mapping*), diketahui melalui penilaian bahan ajar brosur oleh para ahli. Validasi ini merupakan tahap yang paling utama dan sangat penting dilakukan agar bahan ajar brosur berbasis *mind mapping* dapat digunakan selama proses penelitian. Perhitungan kelayakan bahan ajar brosur berbasis *mind mapping* diukur dari tiga ahli berbeda yang sudah pasti terampil dalam bidangnya. Aspek pertama yaitu aspek materi ialah penilaian yang memfokuskan terhadap materi, kompetensi dasar, dan kelengkapan sub-materi. Pada aspek ini dinilai oleh FY,

yaitu guru Bahasa Indonesia VII-8 di SMP Negeri 1 Pamijahan, pada aspek ini diperoleh skor maksimal sebesar 80. Kemudian, setelah ahli melakukan penilaian, persentase yang diperoleh pada aspek materi ini yaitu sebesar 100% yang berarti aspek materi dapat dikatakan ‘valid’ dan layak untuk diuji coba kepada peserta didik di kelas.

Aspek kedua yaitu aspek bahasa, ialah aspek yang memfokuskan pada penilaian kriteria penggunaan bahasa dan kata-kata yang tepat sesuai dengan kaidah bahasa yang berlaku, yaitu Ejaan yang Disempurnakan (EYD), keterbacaan, penggunaan konjungsi, gaya bahasa, tanda baca, hingga kalimat efektif. Pada aspek ini dinilai oleh AE, beliau merupakan dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Pada aspek bahasa yang dinilai oleh AE, diperoleh skor sebesar 80 dari seluruh total skor sebesar 80. Kemudian, persentase yang diperoleh ialah sebesar 100% yang mengartikan bahan ajar ini memenuhi kriteria ‘valid’ sesuai dengan kriteria penilaian yang ada.

Aspek ketiga yaitu aspek media, ialah aspek yang memfokuskan pada segi struktur, isi konten, informasi pendukung, jenis huruf, tata letak, dan ilustrasi yang ada di dalam *brosur* berbasis peta pikiran (*mind mapping*). Penilaian pada aspek ini dilakukan oleh GG, beliau merupakan dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang ahli dalam bidang grafis dan penyuntingan. Aspek ini memperoleh skor sebesar 69 dari total skor maksimal 80. Persentase yang didapat yaitu sebesar 86,25% atau masuk kriteria ‘valid’ dan layak untuk diuji coba kepada peserta didik di kelas.

Bila dilihat dari keseluruhan, penilaian dari para ahli menunjukkan bahwa bahan ajar *brosur* berbasis *mind mapping* sudah layak untuk diuji coba pada peserta didik. Tak hanya itu, peneliti dapat melengkapi komponen pembelajaran lainnya agar dapat melaksanakan ujicoba di sekolah. Rata-rata perolehan persentase yang didapat ialah 80–100% dengan kriteria ‘valid’ dan tanpa harus dilakukan revisi ulang pada bahan ajar *brosurnya* sesuai dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Arikunto, (2017:80).

3. Respons Guru dan Respons Peserta Didik

Kelayakan bahan ajar brosur berbasis *mind mapping* juga dipertimbangkan dari penilaian dari guru Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Pamijahan. Penilaian dilakukan dengan cara yang sama seperti validasi ahli, yaitu dengan memberikan angket berisi 20 butir pertanyaan kepada Ibu Fitri Yatnisari, M.Pd. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa bahan ajar *brosur* ini sepenuhnya layak untuk dimanfaatkan oleh peserta didik pada saat pembelajaran bahasa Indonesia di kelas VII secara luas.

Berdasarkan data yang telah dianalisis sebelumnya, bahan ajar *brosur berbasis mind mapping* mendapat respons yang baik dari dua guru mata pelajaran bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Pamijahan, dikarenakan nilai persentase setelah dilakukan rekapitulasi ialah mencapai 95% dengan kategori sangat baik. Saran dan masukan yang diberikan sangat membangun yaitu *brosur berbasis mind mapping* dapat membuat peserta didik memahami konsep materi dari teks deskripsi. Selain itu, peserta didik juga menjadi lebih aktif sehingga suasana dikelas menjadi menarik dan tidak membosankan.

Mind mapping yang menjadi keunggulan utama pada bahan ajar, gambar ilustrasi dan informasi-informasi yang ada *brosur berbasis mind mapping* mampu mendorong peserta didik untuk aktif saat proses pembelajaran. Adapun saran dan masukan dari guru bahasa Indonesia setelah dilakukannya uji coba yaitu diharapkan *brosur berbasis mind mapping* agar lebih dikembangkan ke tahap yang selanjutnya serta konteks yang didalamnya dibuat lebih lengkap, hal ini bisa mencakup keseluruhan materi bahasa Indonesia yang diajarkan. Sama halnya seperti respons guru, pada respons peserta didik pun mendapat perolehan skor yang tinggi, yaitu sebesar 96,75% yang berarti bahwa bahan ajar *mind mapping* dapat dengan layak dan digunakan dengan ‘sangat baik’ oleh para peserta didik kelas VII di SMP Negeri 1 Pamijahan.

E. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan, dengan memperoleh hasil produk bahan ajar brosur berbasis *mind mapping* pada materi teks

deskripsi. Pada masa penelitian, peneliti mendapatkan beberapa persoalan terkait suatu hal yang melatarbelakangi adanya keterbatasan dalam pengembangan bahan ajar brosur berbasis *mind mapping* ini. Keterbatasan-keterbatasan tersebut diantaranya adalah:

- 1) Penerapan bahan ajar brosur berbasis *mind mapping* dilaksanakan secara terbatas oleh waktu yang sudah ditentukan sehingga pada saat ujicoba peneliti hanya memberikan beberapa contoh-contoh teks deskripsi.
- 2) Peserta didik diperbolehkan menggunakan gawai pada saat pembelajaran, hanya saja banyak kendala terkait paket data yang tidak mereka miliki dan *wifi* sekolah tidak bisa diakses secara bebas.

BAB V

SIMPULAN, SARAN, DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan dari pengembangan bahan ajar brosur berbasis *mind mapping* sebagai berikut.

1. Proses pengembangan bahan ajar brosur berbasis *mind mapping* pada materi teks deskripsi dilakukan dengan model 4D atau *four-D* dengan empat tahapan, yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebarluasan). Setiap tahapan ini memiliki perannya masing-masing. Tahap pertama, *define* (pendefinisian) merupakan tahap awal dalam pengembangan yang bertujuan mengidentifikasi hal-hal yang akan ada dalam pengembangan bahan ajar. Seperti analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik, analisis bahan ajar, analisis konsep, dan rumusan ATP. Tahap kedua, *design* (perancangan) berkaitan dengan pemilihan rujukan brosur, pemilihan format, dan rancangan awal. Tahap ketiga, *develop* (pengembangan) adalah tahap untuk menghasilkan brosur atau bahan ajar yang sudah dirancang. Pada tahapan ini peneliti akan melakukan uji validasi kepada tiga validator, revisi bahan ajar, dan melakukan uji coba terbatas. Tahap keempat, *disseminate* (penyebarluasan) adalah tahapan akhir untuk menyebarkan produk bahan ajar yang telah dirancang dan sudah teruji validasi oleh ahli.
2. Pengembangan bahan ajar ini dilakukan selama delapan bulan sejak bulan November 2023 sampai dengan Mei 2024, yang di dalamnya meliputi berbagai macam kegiatan meliputi observasi, perancangan, pengujian, sampai dengan pelaporan hasil penelitian. Pada tahapan model tersebut, menghasilkan produk bahan ajar brosur berbasis *mind mapping* pada materi teks deskripsi yang terdiri dari capaian pembelajaran, alur tujuan pembelajaran, ringkasan materi yang meliputi pengertian teks deskripsi, struktur teks deskripsi, jenis-jenis teks deskripsi, ciri-ciri teks deskripsi, kaidah bahasa teks deskripsi, cara membuat teks deskripsi, dan manfaat teks deskripsi, serta soal-soal dan sumber belajar

lainnya. Bahan ajar ini diujicobakan kepada peserta didik kelas VII-8 di SMP Negeri 1 Pamijahan Kabupaten Bogor.

3. Berdasarkan hasil validasi ahli kelayakan bahan ajar brosur berbasis *mind mapping* pada materi teks deskripsi bagi peserta didik kelas VII-8 diketahui melalui proses penilaian pada tiga aspek, yaitu hasil validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Masing-masing validasi ahli menunjukkan persentase skor, pada aspek materi skor yang diperoleh yaitu 100%, pada aspek bahasa skor yang diperoleh yaitu 100%, dan pada aspek media skor yang diperoleh yaitu 86,25%. Pada aspek media ini, validator menambahkan saran kepada peneliti agar lembar kerja peserta didik dapat dirubah pengumpulannya dalam bentuk *upload file* di *google* formulir. Hal ini sesuai dengan kriteria validasi yaitu pada rentang skor 80-100 dinyatakan valid dan berarti bahan ajar brosur berbasis *mind mapping* layak untuk diuji coba kepada peserta didik.
4. Sementara itu, berdasarkan hasil angket respons yang diberikan kepada pendidik dan peserta didik, bahan ajar brosur berbasis *mind mapping* pada materi teks deskripsi dapat dinyatakan sangat baik untuk diujicobakan. Hal ini dibuktikan dengan perolehan hasil respons pendidik sebesar 98,75% dengan kategori sangat baik dan hasil respons dari 41 peserta didik sebagai sasaran uji coba dengan persentase skor sebesar 95,14% dengan kategori sangat baik. Oleh karena itu, bahan ajar brosur berbasis *mind mapping* ini dapat dinyatakan sangat layak untuk diimplementasikan pada pembelajaran bahasa Indonesia khususnya materi teks deskripsi bagi peserta didik kelas VII-8 di SMP Negeri 1 Pamijahan Kabupaten Bogor.
5. Berkenaan dengan hal-hal yang sudah dijelaskan di atas, adapun kelebihan yang ada pada bahan ajar brosur berbasis *mind mapping* yang telah dibuat yaitu, materi teks deskripsi yang disajikan dengan penerapan *mind mapping* serta animasi yang dapat membuat peserta didik tertarik selama proses pembelajaran. Selain itu, ukuran dari brosur yang dikemas sangat ringkas karena hanya memuat garis besar pembahasan dapat memberikan keefektifan peserta didik untuk memahami materi ajar teks deskripsi pada pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memiliki beberapa saran yang dapat membantu apabila ada yang ingin melakukan penelitian serupa, diantaranya sebagai berikut:

1. Pengembangan bahan ajar brosur berbasis *mind mapping* dapat diimplementasikan pada sasaran yang lebih luas dan dapat menjadi bahan ajar alternatif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik. Maka dari itu, diharapkan produk bahan ajar berbasis *mind mapping* ini dapat dikembangkan lebih luas lagi dengan cakupan materi yang lebih kompleks pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
2. Produk bahan ajar brosur berbasis *mind mapping* sudah dibuat menjadi materi ajar yang mudah untuk dipahami dan dibawa oleh peserta didik. Terdapat pula animasi yang mendukung bahan ajar tersebut yang menjadikan peserta didik lebih merasa tertarik saat membacanya. Diharapkan dengan hal tersebut, produk bahan ajar brosur berbasis *mind mapping* ini dapat implementasikan dengan semestinya dan dikemas lagi dengan baik sesuai dengan kebutuhan animasi pendukungnya.

C. Rekomendasi

Rekomendasi yang diajukan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Penentuan rentan waktu pada saat penelitian sebaiknya diperhatikan agar tidak ada lagi keterbatasan penelitian karena waktu yang ditentukan kurang tepat.
- 2) Penggunaan gawai pada saat pembelajaran dengan memanfaatkan internet harus ditinjau ulang karena tidak semua peserta didik memiliki paket data, hal ini sebaiknya sebelum melaksanakan penelitian peserta didik diberi pemberitahuan agar pada saat pelaksanaan semuanya sudah teratasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, M. (2019). *Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. 2 (1). hlm. 170–177.
- Adnas, D. dkk. (2023). Analisa dan Pengembangan Visual Branding dengan Pendekatan R&D : Studi Kasus *Barbershop*. 7 (1), hlm. 352–366.
- Adnyana, K. (2023). Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi dengan Metode *Picture and Picture* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Pada Mahasiswa Semester III, Program Studi PGSD, FKIP, Universitas Dwijendra. *Stilistika : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Seni*, 12 (1), hlm. 109–125.
- Aisyah, S. (2020). Bahan Ajar Sebagai Bagian dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa. *Salaka*, 2 (1), hlm. 62–65.
- Amalia, Y. (2020). Bahan Ajar Sebagai Bagian dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia. 2 (6), hlm. 63-67.
- Arikunto, S. (2017). Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program (Azzadine (ed.); Pertama). *Pustaka Pelajar*. 2 (2). hlm 77–80.
- Ariyani. (2019). Pengembangan Bahan Pembelajaran Brosur Untuk Siswa Kelas X MIPA Pada Materi Virus Sebagai Bahan Pembelajaran di MAN 1 Banyuasin III. *Academia*, 2 (4), hlm. 9–10.
- Fernando. (2019). Keefktifan Penggunaan Bahan Ajar Brosur. *Jurnal Basicedu*, 15(1), hlm. 165–175.
- Gusti S, (2020). Studi Deskriptif Kinerja Guru Dalam Memilih Bahan Ajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Primary Education Journal Silampari*, 2(2), hlm. 12–23.
- Habibah, D. (2022). Pengembangan Komik Bahan Ajar IPA Terpadu Kelas VIII SMP Pada Tema Sistem Pencernaan Manusia dan Hubungannya dengan Kesehatan. *Unnes Science Education Journal*, 2 (1), hlm. 217–222.
- Haryati, S. (2019). *Research and Development (R&D)* Sebagai Salah Satu Model Penelitian. *Academia*, 37 (1), hlm.13–14.
- Hikmah, N. (2019). Pengembangan Modul Interaktif Berbasis *Kvisoft Flipbook*

- Maker Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Menggunakan Model Pengembangan 4D. *Digital Repository Universitas Jember*, 2(3). hlm. 41–49.
- Junaidi, I. dkk (2023). Pengaruh Bahan Ajar Handout Berbasis Gambar Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7 (1), hlm. 143–155.
- Kosanke, R. M. (2019). *Pengaruh Media Brosur Tentang Anestesi Spinal Terhadap Tingkat Kecemasan Pasien Pre Operasi Di RS PKU Muhammadiyah Gamping*. 11–33.
- Laila, R. dkk (2019). Makalah Pengembangan Bahan Ajar Fisika Pengertian, Jenis-jenis, dan Karakteristik Bahan Ajar Cetak Meliputi Handout, Modul, Buku, (Diktat, Buku Ajar, Buku Teks), Lks, dan Pamflet. *Proceedings Of The Institution Of Mechanical Engineers. Proceedings of the Institution of Mechanical Engineers, Part J: Journal of Engineering Tribology*, 224 (11), hlm. 122–130.
- Legendari, M. dkk (2016). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Bangun Ruang Kubus dan Balok Kelas VIII Di SMPN 1 Ciledug. *Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching*, 5(1). hlm. 155-159.
- Lukman, L. dkk (2020). Pengembangan Bahan Ajar dengan Model Mind Mapp Untuk Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial SMP. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 1(2), hlm. 109–122.
- M Hersandi, M. R. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar Lembar Kerja Siswa (LKS) dalam Bentuk Brosur Ditinjau Dari Aspek Kelayakan Isi*. 1(1), hlm. 57–68.
- Magdalena, I. dkk. (2020). Analisis Pengembangan Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2 (2), hlm. 170–187.
- Marhadi, Syamsu Nisa Lestari, D. (2023). Analisa Jenis-jenis Bahan Ajar dalam Proses Pembelajaran. *Amanah Ilmu*, 3 (2), hlm. 63–75.
- Marliana, R. dkk (2020). Teknik Brainstorming Pada Model Pembelajaran Menulis Teks Narasi. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7 (2), hlm. 109–115.
- Masriani, dkk (2021). Pengembangan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Tematik

- dengan Menggunakan Metode Mind Mapping di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), hlm. 3513–3519.
- Maydiantoro, A. (2020). Model Penelitian Pengembangan. *Chemistry Education Review (CER)*, 3(2), hlm. 185–189.
- Nafiah, S., & Jumino, J. (2019). Efektivitas Brosur Sebagai Media Pendidikan Pemakai Untuk Meningkatkan Pengetahuan Tentang Perpustakaan di SMA Negeri 3 Semarang. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 8(4), hlm. 249–259.
- Nurgiyantoro, B. (2016). Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi. In *Didaktika: Jurnal Kependidikan*. 7 (2). hlm. 477–490.
- Nurjayanti, P. (2019). *Kriteria Penilaian Menulis Teks Deskripsi*.
- Oktarisma, D. (2019). Analisis Model Pengembangan Bahan Ajar (4D, ADDIE, ASSURE, HANNAFIN, dan PECK). *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53 (9), hlm. 1–38.
- Owon, R. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Berbagai Jenis Teks Bertema Kearifan Lokal Sikka Bagi Siswa SMP. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 3(1), hlm. 528–541.
- Parameswari, K. & Asrin, K. (2022). Analisis Kaidah Bahasa Pada Teks Deskripsi Siswa Kelas IV SDN 1 Sandik Tahun Pelajaran 2020/2021. *PENDAGOGIA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), hlm. 61–67.
- Putri, W., & Ratna, E. (2020). Korelasi Keterampilan Menyimak Teks Berita dengan Keterampilan Menulis Teks Berita. *Pendidikan Bahasa Indonesia*, 8 (3), hlm. 461–462.
- Qondias, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Mind Mapping. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5 (2), hlm. 176–182.
- R Firaina. (2019). Makalah Pengembangan Bahan Ajar Fisika Pengertian, Jenis-jenis dan Karakteristik Bahan Ajar Cetak Meliputi Brosur, *Leaflet*, *Fyler*, *Poster*, dan *Wallchat*. *Proceedings of the Institution of Mechanical Engineers, Part J: Journal of Engineering Tribology*, 224 (11), hlm. 122–130.
- Rahayu, A. (2021). *Penggunaan Mind Mapping Dari Perspektif Tony Buzan dalam Proses Pembelajaran*. 11 (8), hlm. 65–80.
- Rohimah, S. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Cetak Brosur Materi Macam-*

- macam Sujud Pada Mata Pelajaran PAI dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Studi kelas VIII SMP-Islam Daarul Falah Ciloang Serang Banten). 2 (2). hlm. 9–46.*
- Safira, A. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas VII SMP Negeri 2 Batang. *Bahtera: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 22 (2), hlm. 123–136.
- Sammi, J. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Pariaman. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7 (2), hlm. 22916–22927.
- Sarimahan, dkk. (2023). Peningkatan Kompetensi Profesional Guru Melalui Penguatan Efikasi. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 11 (01), hlm. 40–47.
- Sarimanah, E. dkk. (2023). Peningkatan Kreativitas Kerja Guru Melalui Motivasi Kerja Kepribadian dan Kepemimpinan Visioner. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4 (1), hlm. 136–148.
- Saroni, N., H S, W., & Mudiono, A. (2016). Analisis Keterbacaan Teks pada Buku Tematik Terpadu Kelas V SD Berdasarkan Grafik Fry. *Prosiding Seminar Nasional KSDP Prodi S1 PGSD: Konstelasi Pendidikan Dan Kebudayaan Indonesia Di Era Globalisasi*, 2 (3). hlm. 157–164.
- Setiawan, N. (2023). *Pemanfaatan Bahan Ajar dalam Peningkatan Motivasi Belajar Siswa di Madrasah. 2 (1)*, hlm. 1–9.
- Sudrajat, S. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Teks Eksposisi. *Jurnal Sastra Indonesia*, 9 (2), hlm. 97–102.
- Tamiya, G. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Brosur Materi Berbusana Muslim-muslimah Mata Pelajaran PAI Kelas X di SMK 2 (2). hlm. 25–36.*
- Titik, L. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Brosur dengan Model Inkuiri Terbimbing Peran Perkembangan Iptek dalam Kegiatan Ekonomi Kelas VII di MTS Ma'arif Bakung Udanawu Blitar. *NBER Working Papers*, 89.
- Trikandi, S. dkk (2022). Pembelajaran Teks Deskripsi Berbasis Pendekatan Mikro Padaa Siswa Kelas VII SMPN Muaro Jambi. *Jurnal Bindo Sastra*, 6 (1), hlm. 1–8.
- Turner, D. P. (2020). Teknik *Purposive Sampling*. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu*

Pendidikan, 6 (1), hlm. 7–12.

Ulfa, N., & dkk. (2019). Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Bahasa Makasar Melalui Media Gambar Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Bajeng Barat Kabupaten Gowa. *Universitas Negeri Makassar*, 3 (2). hlm. 1-5.

Wea, Y., & dkk. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Modul Teknik Memainkan Alat Musik Ndoto Untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Keo Tengah Satap. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3 (1), hlm. 734–743.

Wijayanti, W. dkk (2015). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Kompetensi Memproduksi Teks Prosedur Kompleks yang Bermuatan Kesantunan Bagi Peserta Didik Kelas X SMA/MA. *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4 (2), hlm. 94–101.

Yulianti, R. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Balon Kalimat Pada Materi Membaca Teks Tanggapan Kelas IX Masa Pandemi Covid-19 di SMPN 1 Sukaresik. *Dikstrasia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6 (1), hlm. 50–64.

RIWAYAT HIDUP



Rizky Kamila, lahir di Bogor, 16 Agustus 2002, bertempat tinggal di Kp. Cilengkong Pamijahan, RT.03 RW.05, Kecamatan Pamijahan, Kabupaten Bogor, Jawa Barat. Saya merupakan lulusan dari SMA Negeri 1 Leuwiliang dan pernah meraih pencapaian sebagai penulis buku “*The High School Stories*”. Saya anak ke tiga dari enam bersaudara. Saya sebagai penulis skripsi dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Brosur berbasis *Mind Mapping* pada Materi Teks Deskripsi bagi Peserta Didik Kelas VII di SMP Negeri 1 Pamijahan Kabupaten Bogor”. Saat ini saya aktif dibidang kreatif kepenulisan khususnya di media sosial Instagram dengan nama pena kalaberkata_. Saya ikut aktif dalam organisasi kampus dan aktif juga mengikuti komunitas luar. Pengalaman dan pencapaian saya selama mengikuti hal tersebut dapat dijangkau di platform LinkedIn saya yaitu Rizky Kamila.