

# **PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN TENTANG MODEL PEMBELAJARAN *MIND MAPPING* SEBAGAI BAHAN AJAR MAHASISWA TEKNOLOGI PENDIDIKAN**

## ***DEVELOPING VIDEO BASED LEARNING MEDIA ABOUT MIND MAPPING MODEL AS A LEARNING MATERIAL FOR EDUCATIONAL TECHNOLOGY STUDENTS***

Rivan Prayuda Dewantara  
Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta  
rdewantara94@gmail.com

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan menghasilkan bahan ajar dengan materi model pembelajaran *mind mapping* yang mampu membantu mahasiswa prodi Teknologi Pendidikan dalam proses pembelajaran mata kuliah Model - Model Pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D). Pengumpulan data dilakukan dengan metode wawancara, observasi, kuisioner, dokumentasi, dan *pre an post test*. Subjek penelitian berjumlah 22 orang, yang terdiri 1 ahli media, 1 ahli materi dan subjek uji coba 20 mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang sedang atau sudah menempuh mata kuliah Model - Model Pembelajaran. Analisis data berupa masukan, kritikan, dan saran yang dianalisis secara deskriptif kualitatif yang kemudian disimpulkan guna memperbaiki produk yang dikembangkan. Sedangkan data angka yang menunjukkan kelayakan produk dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini adalah menghasilkan video pembelajaran tentang model pembelajaran *mind mapping* yang layak sebagai bahan ajar mahasiswa Teknologi Pendidikan pada mata kuliah Model - Model Pembelajaran.

**Kata Kunci:** *media video pembelajaran, model pembelajarn mind mapping.*

### **Abstract**

*This research aims to design learning materials sing mind mapping learning model that is able to help students of Educational Technology program in the learning process of Model – Model learning.. This research uses Research and Development (R & D) method. The data collection was done by interview, observation, questionnaire, documentation, and pre-and post test. The subjects of the study were 22 students, consisting of 1 media expert, 1 material expert, and 20 students of Education Technology program of Yogyakarta State University who are or have been taking Learning Model - Model Learning. The data analysis are in the form of input, criticism, and suggestions that were analyzed using qualitative descriptive method. The description then being concluded in order to improve the designed product. While the quantitative data that indicate the feasibility of the product are analyzed using descriptive quantitative method. The result of this research is the produce video based learning media about mind mapping learning model is considered as feasible and effective to improve students' understanding and as teaching material of Education Technology student in course of Model - Model Learning System.*

**Keywords:** *video based learning media, mind mapping learning model.*

### **PENDAHULUAN**

Media pembelajaran dalam bentuk gambar bergerak disertai audio atau disebut juga sebagai media video yang telah mengubahparadigma hasil belajar. Salah satu media pembelajaran yang mampu membuat suasana pembelajaran lebih menarik dan mampu

memberi motivasi peserta didik agar lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung adalah menggunakan video pembelajaran. Video merupakan salah satu media audio-visual. Dijelaskan Dale dalam Arsyad (2011:23), bahwa media audio-visual memberikan banyak manfaat ketika

pembelajaran berlangsung asalkan guru berperan aktif dalam proses pembelajaran. Pengembangan video pembelajaran yang memenuhi aspek-aspek pembelajaran serta pemilihan media pembelajaran yang tepat guna. Perkembangan audiovisual pendidikan mempunyai pengaruh besar dalam teknologi pendidikan. Menurut Finn (1960) bahwa pengembangan konsep audiovisual juga sejalan dengan seluas perkembangan konsep teknik dan konsep ilmu pengetahuan yang lebih memperhatikan, pada awalnya pada perangkat keras dan perlengkapan.

Menurut Abdulhak & Darmawan (2013) bahwa alat bantu visual tersebut berupa gambar, model, objek atau perangkat yang menyajikan pengalaman konkret atau nyata yang dapat dilihat oleh siswa, dengan tujuan: (1) mengenal, membangun, memperkaya atau mengklarifikasi konsep abstrak, (2) mengembangkan sikap yang diinginkan, dan (3) menyimulasikan aktivitas. Dale (1946) bahwa siswa dibawa pada hal-hal yang konkret untuk memahami hal yang abstrak. Hoban & Dale (1949) menyatakan bahwa bahan dan perangkat harus bisa memberikan pengalaman “lihat dan dengar”. Jadi, yang dimaksud teknologi logis modern berarti memperoleh kekayaan melalui pengalaman nyata. Dari pernyataan tersebut, maka pemilihan media pembelajaran berupa video akan lebih efektif untuk membantu mahasiswa dalam memahami hal-hal yang sulit untuk mereka pahami.

Pembelajaran telah dibahas dalam salah satu bidang ilmu yaitu *intructional technology* (Teknologi Pendidikan). Definisi teknologi pembelajaran yang dirumuskan oleh *Association for Educational Communication And Technology* (AECT) (2004: 3) “*Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating using and managing appropriate technological processes and resource*” Definisi tersebut mengandung makna bahwa teknologi pembelajaran mempunyai peran untuk memfasilitasi pembelajaran dan

meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan atau memanfaatkan dan mengelola proses dan sumber belajar. Pengelolaan media pembelajaran tersebut sudah termasuk tugas dari para teknologi pendidikan.

Menurut Habibie (1991) “Teknologi agar dapat menghasilkan nilai tambah harus memenuhi tiga kriteria, yaitu (1) mempunyai landasan teori untuk pengembangannya, (2) mengandung cara khusus, (3) dapat digunakan untuk mengatasi probem konkret”. Semua bentuk teknologi adalah sistem yang diciptakan manusia untuk sesuatu tujuan tertentu, yang pada dasarnya adalah mempermudah manusia dan memperingan usahanya, meningkatkan hasil dan menghemat tenaga serta sumber daya yang ada. Konsep produk pada teknologi pendidikan berkaitan dengan perangkat keras atau hasil-hasil produksi yang digunakan sebagai peralatan dalam proses pengajaran. Teknologi yang digunakan seperti OHP, slide, film, peralatan elektronik lainnya. Dalam media video maka peralatan yang digunakan dapat berupa layar screen (LCD), komputer, *smartphone*, dan lain lain.

Model pembelajaran *mind mapping* merupakan cara untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambilnya kembali ke dalam otak. *Mind mapping* bisa disebut sebuah peta rute yang digunakan ingatan, membuat untuk menyusun fakta dan pikiran sedemikian rupa sehingga cara kerja otak yang alami akan dilibatkan secara awal dan mengingat akan lebih mudah dibandingkan dengan mencatat materi dengan biasa. Konsep *mind mapping* asal mulanya diperkenalkan oleh Tony Buzan tahun 1970-an. Teknik ini dikenal juga dengan nama *radiant thinking*. Sebuah mind map memiliki sebuah ide atau kata sentral, dan 5 sampai 10 ide lain yang keluar dari ide sentral tersebut. *Mind mapping* sangat efektif bila digunakan untuk memunculkan ide terpendam yang kita miliki dan membuat asosiasi diantara ide tersebut selain itu juga berguna untuk mengorganisasikan informasi yang dimiliki. Penyusunan catatan demi membantu siswa

menggunakan seluruh potensi otak secara optimum dengan cara menggabungkan kerja otak kiri dan kanan. Menggunakan model pembelajaran *mind mapping*, siswa dapat meningkatkan daya ingat hingga 78%.

Berdasarkan observasi dalam satu kelas dan wawancara terhadap 20 mahasiswa Teknologi Pendidikan yang telah mengikuti perkuliahan model – model pembelajaran yang peneliti lakukan pada tahun 2017, dapat diketahui permasalahan yang ditemui dalam perkuliahan ini. Permasalahan yang dihadapi selama ini yaitu kurangnya tingkat pemahaman mahasiswa terhadap materi model pembelajaran *mind mapping*. Permasalahan tersebut disebabkan oleh beberapa faktor anatara lain; tidak tersedianya bahan ajar yang dapat digunakan mahasiswa pada materi model pembelajaran *mind mapping*, proses pembelajaran pada mata kuliah model - model Pembelajaran sebagian besar pendidik memiliki kecenderungan memanfaatkan buku teks, jumlah mahasiswa yang cukup banyak, serta adanya keterbatasan media pembelajaran. Sarana dan prasarana merupakan fasilitas untuk menunjang proses pembelajaran, namun pada program studi Teknologi Pendidikan sarana dan prasarana seperti LCD belum digunakan secara optimal. Pemanfaatan buku teks saja belum mencukupi untuk memaksimalkan proses pembelajaran. Mata kuliah model – model pembelajaran harus dipahami secara teori maupun praktek. Langkah-langkah pelaksanaan pada materi model pembelajaran *mind mapping* yang dijelaskan melalui buku teks belum dapat membantu mahasiswa untuk menerapkannya.

Untuk mengatasi rendahnya pemahaman mahasiswa mengenai materi model pembelajaran *mind mapping* tersebut salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah pemanfaatan media instruksional dalam pembelajaran. Salah satu media yang bisa digunakan dalam kelompok besar, bersifat fleksibel, baik untuk mahasiswa dengan karakteristik auditorial maupun visual adalah media video. Menurut Cecep Kustandi (2013: 64), melalui media video dapat

ditampilkan hal atau kejadian nyata yang berkaitan dengan materi yang dipelajari sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan mahasiswa lebih mudah memahami materi. Selain itu, media video bisa menarik perhatian mahasiswa dan mampu memotivasi belajar mahasiswa. Sementara itu menurut Cheppy Riyana (2007:8-11), apabila media video dirancang dengan mengikuti prinsip-prinsip pembelajaran serta sesuai dengan karakteristik pembelajar, maka akan menjadi program pembelajaran yang efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran dengan menggunakan media video instruksional harapannya mampu menjadi jembatan bagi dosen untuk memfasilitasi mahasiswa agar pemahaman pada materi model pembelajaran *mind mapping* meningkat, sehingga hasil belajar mahasiswa dapat sesuai dengan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang dicapai merupakan salah satu indikator tercapainya kualitas pendidikan yang lebih baik.

Bertolak dari pemikiran di atas, maka perlu dikembangkan video pembelajaran tentang model pembelajaran *mind mapping* sebagai bahan ajar yang mampu meningkatkan pemahaman mahasiswa Teknologi Pendidikan. Pengembangan video pembelajaran tentang model pembelajaran *mind mapping* dapat menjadi solusi alternatif sebagai pemanfaatan media pembelajaran yang dapat digunakan mahasiswa Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D). Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang mengacu pada model pengembangan Borg & Gall (Borg, 1983: 755-765). Model pengembangan ini terdiri atas 10 tahapan utama, yaitu (1) penelitian dan pengumpulan informasi; (2) perencanaan

produk; (3) pengembangan draf produk; (4) uji coba awal; (5) revisi hasil uji coba awal; (6) uji coba lapangan; (7) penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan; (8) uji lapangan; (9) revisi produk akhir; (10) diseminasi dan implementasi. Adapun pada penelitian ini sepuluh langkah tersebut diadaptasi dengan mengelompokkannya ke dalam tiga tahap, yaitu studi pendahuluan, pengembangan produk awal, dan evaluasi produk.

Menurut Nusa Putra (2013: 27-28) R&D telah memberikan sebuah inovasi besar dalam dunia pendidikan. R&D telah memperkenalkan pendidikan berbasis teknologi, salah satunya adalah *e-learning* dan *virtual learning*. Inovasi tersebut mampu mengubah paradigma dan proses belajar.

Dalam hal ini, peneliti akan mengembangkan sebuah produk pembelajaran berupa pengembangan video pembelajaran tentang model pembelajaran *mind mapping* sebagai bahan ajar mahasiswa teknologi pendidikan.

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan bulan Februari-Maret 2018 di Universitas Negeri Yogyakarta Jurusan Teknologi Pendidikan.

### **Target/Subjek Penelitian**

Jumlah subjek yang peneliti gunakan berjumlah 22 orang, yang terdiri 1 ahli media, 1 ahli materi dan subjek uji coba 20 mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang sedang atau sudah menempuh mata kuliah Model dan Desain Sistem Pembelajaran. Adapun rincian subjek uji coba sebagai berikut:

1. ahli materi satu orang
2. ahli media satu orang
3. uji coba lapangan awal (uji coba satu-satu) sebanyak 5 mahasiswa
4. uji coba lapangan (kelompok sedang) sebanyak 10 mahasiswa
5. uji pelaksanaan (kelompok besar) sebanyak 20 mahasiswa

### **Prosedur**

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini mengadaptasi dan memodifikasi model pengembangan Borg dan Gall yang dikutip Sugiyono (2009: 407-426). Terdapat 10 langkah pengembangan, yaitu sebagai berikut:

1. *Research and Information Collection* (melakukan penelitian awal dan pengumpulan informasi awal)
2. *Planning* (melakukan perencanaan)
3. *Develop Preliminary Form of Product* (mengembangkan bentuk awal produk)
4. *Preliminary Field Testing* (uji coba lapangan awal)
5. *Main Product Revision* (revisi hasil uji coba)
6. *Main Field Testing* (uji coba lapangan)
7. *Operational Product Revision* (revisi produk hasil uji lapangan)
8. *Operational Field Testing* (uji pelaksanaan lapangan)
9. *Final Product Revision* (revisi produk akhir)
10. *Dissemination and Implementation* (penyebaran dan implementasi).

Dari 10 langkah pengembangan menurut Borg dan Gall, hanya 9 langkah pengembangan yang ditempuh dalam penelitian ini, yakni hanya sampai pada revisi produk akhir.

### **Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data**

Data yang diperoleh dari hasil uji coba adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Instrumen pengumpulan data yang peneliti gunakan wawancara, observasi, dan angket. Data yang diperoleh, seperti masukan/saran/kritikan yang membangun akan dianalisis secara deskriptif kualitatif yang kemudian akan disimpulkan guna memperbaiki produk yang dikembangkan. Sedangkan data angka/skor yang menunjukkan kelayakan produk akan dianalisis secara deskriptif kuantitatif.

Penilaian produk untuk ahli materi dan ahli media menggunakan konversi data kuantitatif ke data kualitatif

### **Teknik Analisis Data**

Setelah data diperoleh dari para responden, selanjutnya menganalisis data. Data yang diperoleh dari hasil uji coba adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data yang diperoleh, seperti masukan/saran/kritikan yang membangun akan dianalisis secara deskriptif kualitatif yang kemudian akan disimpulkan guna memperbaiki produk yang dikembangkan. Sedangkan data angka/skor yang menunjukkan kelayakan produk akan dianalisis secara deskriptif kuantitatif.

Penilaian produk untuk ahli materi, ahli media, dan mahasiswa menggunakan konversi data kuantitatif ke data kualitatif. Konversi data menggunakan skala penilaian 1-5.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Pengembangan video pembelajaran tentang model pembelajaran *mind mapping* sebagai bahan ajar mahasiswa Teknologi Pendidikan telah menyelesaikan pengembangan melalui model pengembangan Borg & Gall yang dikutip Sugiyono (2009: 407-426). Dalam hasil penelitian, dapat diuraikan tentang 9 tahapan pengembangan mulai dari penelitian dan pengumpulan data awal sampai revisi produk akhir.

### **Pembahasan**

#### **1. Penelitian Awal dan Pengumpulan Informasi Awal**

Pengembangan video pembelajaran tentang model pembelajaran *mind mapping* sebagai bahan ajar mahasiswa Teknologi Pendidikan FIP UNY dikembangkan berdasarkan data yang diperoleh sejak observasi awal, yaitu pengalaman peneliti pada saat kuliah dan wawancara terhadap mahasiswa Teknologi Pendidikan 2016 dan 2017. Wawancara dilakukan secara tidak

terstruktur yang disesuaikan dengan kebutuhan peneliti untuk mendapatkan sebuah permasalahan pembelajaran yang terdapat pada Program Studi Teknologi Pendidikan UNY. Berdasarkan hasil wawancara terhadap mahasiswa Teknologi Pendidikan, terdapat permasalahan dalam sebuah pembelajaran.

#### **2. Perencanaan Produk**

Tahapan perencanaan dalam mengembangkan program video pembelajaran tentang model pembelajaran *mind mapping* dimulai dengan memilih cakupan topik untuk dimasukkan ke dalam video pembelajaran yang akan dikembangkan.

Setelah perencanaan isi selesai tahap selanjutnya adalah pengumpulan materi sebagai bahan referensi (pencarian melalui internet dan buku) terkait pembelajaran *main mapping* yang akan dimasukkan dalam pengembangan produk video pembelajaran.

Tahapan selanjutnya adalah mengidentifikasi fasilitas pendukung supaya program video pembelajaran yang diterapkan dapat lebih efektif dan efisien digunakan.

Tahapan berikutnya adalah menentukan aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan video instruksional. Dalam pengembangan video instruksional ini, peneliti menggunakan aplikasi *After effect*, *Vegas Pro 11*, dan *Corel Draw*. Setelah tahapan-tahapan di atas terpenuhi, dimulailah pembuatan sinopsis dan *treatment* dan naskah video instruksional. Selanjutnya peneliti membuat jadwal pembuatan video yang akan dikembangkan.

#### **3. Pengembangan Produk Awal**

Pengembangan produk awal pembelajaran video pembelajaran, dilakukan dengan tahapan sebagai berikut :

- a. Penyusunan materi.
- b. Pembuatan naskah.

- c. Pembuatan *storyboard*.
- d. Pengambilan gambar video dan edit gambar video.
- e. Hasil Pengembangan

- c) Pada scene 24 tampilan animasi ditambah dengan ilustrasi.
- d) Tambahkan unsur desain pesan yaitu penerapan prinsip partisipasi aktif

#### 4. Validasi Ahli dan Revisi Produk

##### a. Validasi Ahli Media

Sebelum diuji cobakan ke lapangan, produk terlebih dahulu meminta validasi dari ahli media sebagai kelayakan untuk pelaksanaan lapangan. Ahli media yang menjadi validator dalam pengembangan produk media video pembelajaran ini adalah Estu Miyarso M.Pd. sebagai dosen jurusan Teknologi Pendidikan dan pengampu mata kuliah Pengembangan Media Video. Dalam melakukan konsultasi kepada ahli media, terjadi sebanyak 2 kali konsultasi dan diperoleh hasil sebagai berikut :

##### 1) Penilaian Tahap I Ahli Media Terhadap Kualitas Video

Pada aspek video dan instruksional terdapat indikator yang memiliki nilai 2 dan 3 yang berarti tidak baik dan cukup. Hal ini menunjukkan bahwa perlu dilakukannya revisi produk. Pada tahap ini jumlah dari skor secara keseluruhan 82 dan rerata skor 3,90. Jika dikonversi ke dalam skala 5 dapat ditarik kesimpulan bahwa produk video instruksional yang dikembangkan mendapatkan predikat “Baik” yang ditinjau dari aspek media.

##### 2) Komentar dan Saran dari Ahli Media Tahap I

- a) Pada tampilan tujuan media video durasi dibuat lebih lama pada setiap transisinya
- b) Tampilan tulisan siswa pada scene 14 simulasi penerapan model pembelajaran diganti dengan mahasiswa.

##### 3) Revisi

- a) Durasi awal yang sebelumnya 30 detik menjadi 60 detik
- b) Telah dilakukan edit ulang pada teks animasi *scene* 14
- c) Penambahan ilustrasi pada scene 24
- d) Penambahan *scene* untuk prinsip partisipasi aktif peserta didik. Sebuah animasi yang diisi oleh suara audio rekaman

##### 4) Penilaian Tahap II Ahli Media Terhadap Kualitas Video

Dari salah satu aspek tersebut terdapat nilai minimal 3 yaitu Cukup. Hal ini berarti masih perlu adanya revisi. Pada tahap ini jumlah dari skor secara keseluruhan 89 dan rerata skor 4,2. Jika dikonversi ke dalam skala 5 dapat ditarik kesimpulan bahwa produk video instruksional yang dikembangkan mendapatkan predikat “Baik” yang ditinjau dari aspek media.

##### 5) Komentar dan Saran dari Ahli Media Tahap II

- a) Suara narator saat penyampain langkah-langkah model pembelajaran *mind mapping* diganti.
- b) Pada scane yang menampilkan tujuan video pembelajaran tentang model pembelajaran *mind mapping* tidak terlihat jelas.

##### 6) Revisi

- a) Melakukan rekaman ulang dengan mengganti suara narator dengan beda dari pengisi suara sebelumnya
- b) Mengganti warna tulisan pada indikator tujuan video

pembelajaran yang sebelumnya warna putih menjadi warna kuning.

#### 7) Penilaian Tahap III Ahli Media Terhadap Kualitas Video

Dari semua aspek tersebut hanya terdapat nilai 4 dan 5 yaitu baik dan sangat baik. Pada tahap ini jumlah dari skor secara keseluruhan 91 dan rerata skor 4,3. Jika dikonversi ke dalam skala 5 dapat ditarik kesimpulan bahwa produk media video pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan predikat “Sangat Baik” yang ditinjau dari aspek media. Hal ini menunjukkan bahwa media video yang peneliti kembangkan sudah layak untuk di uji cobakan kepada mahasiswa juga tidak adanya saran dan komentar lagi dari ahli media.

#### b. Validasi Ahli Materi

Penilaian ahli materi guna menjadi pedoman dalam merevisi bagian materi dari produk yang dikembangkan sebelum diuji cobakan ke lapangan. Adapun ahli materi yang menjadi validator untuk materi di produk video instruksional ini adalah Sungkono, M.pd selaku dosen di Prodi Teknologi Pendidikan. Konsultasi kepada ahli materi ini sebanyak 2 kali konsultasi.

##### 1) Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I

Kedua aspek pada penilaian materi kali ini memiliki nilai minimum 2 sehingga perlu adanya revisi. Pada tahap ini jumlah dari skor secara keseluruhan 42 dan rerata skor 3,4. Jika dikonversi ke dalam skala 5 dapat ditarik kesimpulan bahwa produk video instruksional yang dikembangkan mendapatkan predikat “Cukup” yang ditinjau dari aspek media.

##### 2) Komentar dan Saran dari Ahli Materi Tahap I

a) Perlu adanya perbaikan bahasa pada penyampain materi dalam media video pembelajaran.

b) Mengganti isi materi simulasi penerapan pada model pembelajaran *mind mapping*.

##### 3) Revisi

a) Peneliti melakukan perbaikan dalam penyampaian tata bahasa terhadap media pembelajaran dan melakukan rekaman narator kembali.

b) Peneliti mengganti isi materi pada simulasi penerapan model pembelajaran *mind mapping* yang tadinya “keanekaragaman hayati” menjadi “produksi media audio”.

##### 4) Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II

Pada tahap ini jumlah dari skor secara keseluruhan 54 dan rerata skor 4,5. Jika dikonversi ke dalam skala 5 dapat ditarik kesimpulan bahwa produk video instruksional yang dikembangkan mendapatkan predikat “Sangat Baik” yang ditinjau dari aspek media. Namun masih perlu adanya revisi karena masih adanya saran dan komentar dari ahli media untuk membuat media lebih efisien dan efektif digunakan oleh mahasiswa prodi Teknologi Pendidikan.

##### 5) Komentar dan Saran dari Ahli Materi Tahap II

a) Pada penjelasan karakteristik model pembelajaran ditambah tampilan ilustrasi teks secara tertulis

b) Perbaikan kalimat yang diucapkan oleh presenter di awal program

c) Sebaiknya pada *scene 7* ilustrasi gambar anak kecil di ganti dengan orang dewasa/ ilustrasi yang menggambarkan seorang mahasiswa

##### 6) Revisi

a) Penambahan *scene* tampilan ilustrator teks

b) Pergantian kalimat yang sebelumnya “Nah begitu kiranya penjelasan tentang model pembelajaran *mind mapping*”,

menjadi Nah begitu kiranya penjelasan tentang pengertian, langkah – langkah, dan karakteristik model pembelajaran *mind mapping*.

- c) Sesuai saran yang diberikan oleh ahli materi mengenai penggantian ilustrasi gambar anak kecil di ganti dengan ilustrasi mahasiswa

#### 7) Hasil Validasi Ahli Materi Tahap III

Pada tahap ini jumlah skor secara keseluruhan 60 dan rerata skor 5. Jika dikonversi ke dalam skala 5 dapat ditarik kesimpulan bahwa produk media video pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan predikat “Sangat Baik” yang ditinjau dari aspek materi. Pada tahap ketiga ini media tidak perlu adanya revisi kembali karena sudah tidak ada saran dan komentar. Hal ini menunjukkan bahwa media video pembelajran ini sudah layak untuk di uji cobakan kepada mahasiswa Teknologi Pendidikan.

### 5. Hasil Uji Coba Tahap Awal dan Revisi Produk

#### a) Hasil Uji Coba Tahap Awal

Pada uji coba tahap awal memiliki nilai minimum 3,2 yang cukup. Hal ini menunjukkan bahwa perlu revisi yang dilakukan pada indikator yang bernilai 3,2. Setelah dilakukannya penghitungan pada kuesioner yang dibagikan kepada 5 orang mahasiswa teknologi Pendidikan angkatan 2016 sebagai subjek penelitian, diperoleh data uji coba tahap awal dengan hasil rerata skor 4 dengan kriteria “Baik”

#### b) Revisi

Dalam pelaksanaan uji coba tahap awal, mahasiswa memberi masukan mengenai materi pada karakteristik model pembelajaran *mind mapping* yang kurang jelas. Masukan tersebut termasuk pada indikator kejelasan runtuan materi. Kemudian dari masukan tersebut, peneliti gunakan untuk memperbaiki

video pembelajaran. peneliti memperbaiki isi dan mengurangi materi pada karakteristik model pembelajaran.

### 6. Hasil Uji Coba Lapangan dan Revisi Produk

#### a) Hasil Uji Coba Lapangan

Pada tahap ini skor minimum yaitu 3 yang berarti cukup baik. Hal ini menunjukkan bahwa perlu adanya revisi sebagian pada indikator tersebut. Setelah dilakukannya penghitungan pada kuesioner yang dibagikan kepada 10 orang mahasiswa teknologi Pendidikan angkatan 2016 sebagai subjek penelitian, diperoleh data uji coba lapangan dengan hasil rerata skor 4,1 dengan kriteria “Baik”

#### b) Revisi

Dalam pelaksanaan uji coba lapangan ada masukan dari mahasiswa untuk memperjelas resolusi animasi pada video agar tidak terlihat pecah pada tampilan video pembelajran. Hal ini termasuk pada indikator kejelasan animasi dalam video pembelajaran. Maka saran tersebut digunakan sebagai revisi dan dilakukan edit animasi dengan memper besar resolusi yang awal mulanya 480 pixel menjadi HD 720 pixel.

### 7. Hasil Pelaksanaan Uji Lapangan dan Revisi Produk

#### a) Hasil Pelaksanaan Uji Lapangan

Setelah dilakukan penghitungan pada kuesioner yang dibagikan kepada 20 orang mahasiswa teknologi Pendidikan angkatan 2016 sebagai subjek penelitian, diperoleh data uji pelaksanaan dengan hasil rerata skor 4,32 dengan kriteria “Sangat Baik”

### 8. Hasil Pre Test dan Post Test

*Pre test* dikerjakan sebelum mahasiswa menggunakan video pembelajaran dengan jumlah mahasiswa 35 dengan rentang nilai 10. *Pre test* tersebut menghasilkan rata-rata nilai



1,14 dengan presentase 11,4%. Sedangkan *post test* dikerjakan setelah mahasiswa menggunakan video pembelajaran dengan jumlah mahasiswa 35 dan rentang nilai 10. *Post test* menghasilkan rata-rata nilai 9,71 dengan presentase 97,1%. Dengan demikian data tersebut menunjukkan adanya peningkatan nilai sebesar 8,57 dengan presentase 85,7%. Sehingga hasil *pre test* dan *post test* pada penelitian ini membuktikan bahwa adanya peningkatan pemahaman mahasiswa Teknologi Pendidikan sebelum menggunakan video pembelajaran dengan sesudah menggunakan video pembelajaran.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

1. Menghasilkan media video pembelajaran ini mampu meningkatkan pemahaman mahasiswa tentang model pembelajaran *mind mapping* dalam mata kuliah Model - model Pembelajaran. Dilihat dari nilai *pre test* rata-rata 1,14 dengan presentase 11,4 % menjadi rata-rata 9,71 dengan presentase 97,1 % pada *post test*. Sehingga terjadi peningkatan sebesar 85,7%.
2. Video pembelajaran tentang model pembelajaran *mind mapping* dinyatakan layak sebagai bahan ajar mahasiswa Teknologi Pendidikan pada mata kuliah Model - model Pembelajaran. Dilihat dari hasil penilaian ahli media, ahli materi dan uji coba kepada mahasiswa. Penilaian dari ahli media sebesar 91 dengan rerata skor 4,3 dan predikat sangat baik. Penilaian dari ahli materi sebesar 60 dengan rerata skor 5 dan predikat sangat baik. Hasil uji coba kepada mahasiswa rerata skor 4,32 dengan predikat sangat baik.

### Saran

Bagi universitas atau dosen disarankan untuk dapat memanfaatkan video pembelajaran dengan baik agar dapat mengikuti perkembangan teknologi yang dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aref S. Sadiman. (2009). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Azhar Arsyad. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad. (2008). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Buzan, Tony. (2003). *Use Both Sides of Your Brain*. Surabaya : Ikon.
- Buzan, Tony. (2005). *Buku Pintar Mind Maps*. Jakarta : Gramedia.
- Buzan, Tony. (2001). *How to Mind Map: Mind Map untuk Meningkatkan Kreativitas*. Jakarta: PT Gramedia
- Buzan, Tony (2003). *Use Both Sides of Your Brain: Teknik Pemetaan Kecerdasan dan Kreativitas Pikiran, Temuan Terkini tentang Otak Manusia*. Yogyakarta: Ikon Telaritera.
- Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto. (2013). *Media Pembelajaran Manual dan Digital Edisi Kedua*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Dewi Salma. (2012). *Prinsip Disain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Dwyer Francis M. (1978). *Strategis For Improvingvisual Learning*, State Collage, Pennsylvania : Learning Services.
- Musfiqon. (2011). *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PRESTASI PUSTAKA.
- Riyanto, Yatim. (2010). *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta : Kencana Pernada Group.
- Seels, Barbara B dan Rita C Richey. (1994). *Teknologi Pembelajaran* (Alih bahasa: Yusufhadi Miarso, dkk). Jakarta: Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta
- Smaldino, Sharon E, dkk. (2008). *Instructional Technology &Media For Learning*. Kencana: Jakarta.
- Sugiarto,Iwan. (2004). *Mengoptimalkan Daya Kerja Otak Dengan Berfikir*. Jakarta : Gramedia.

Sugiarto,Iwan. (2004). *Mengoptimalkan Daya Kerja Otak Dengan Berfikir*. Jakarta : Gramedia.

Syaiful Sagala, (2005), *Konsep dan Makna Pembelajaran*, Bandung: Penerbit

Tony Buzan, (2007), *Buku Pintar Mind Mapping*, PT. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta

Trianto. (2009) *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif, edisi 4*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.