

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah rencana untuk menciptakan lingkungan pembelajaran dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, akhlak mulia, kontrol diri, kecerdasan, dan keterampilan yang diperlukan dirinya sendiri, komunitas, bangsa, dan negara.

Pendidikan harus dikelola baik secara kualitas maupun kuantitas karena memainkan peran penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas, sehingga mampu bersaing dengan negara lain yang telah maju. Pendidikan yang baik akan berdampak pada kemajuan diberbagai bidang.

Pendidikan adalah upaya yang dilakukan secara sadar oleh manusia untuk membantu orang lain dalam mengembangkan potensi mereka dan melakukan tugas perkembangannya dengan baik. Selain itu pendidikan diartikan sebagai bimbingan atau pimpinan secara sadar oleh pendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani terdidik menuju terbentuknya kepribadian yang utama.¹

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam kehidupan manusia, khususnya bagi generasi muda. Dalam proses pendidikan, media pembelajaran memiliki peran yang sangat efektif dan

¹Sri Minarti, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: AMZAH, 2022), 25

menyenangkan. Media pembelajaran merupakan berbagai macam alat dan teknik yang digunakan untuk membantu siswa memahami dan mengingat materi pembelajaran dengan lebih baik dan salah satunya adalah *mind mapping* dan aplikasi *visme*.

Kata "*mind*" berasal dari bahasa Inggris artinya adalah "pikiran". Sedangkan "*map*" yang juga merupakan bahasa Inggris artinya adalah "peta". Peta adalah gambar atau grafis yang memuat tentang letak geografis suatu wilayah yang diproyeksikan dalam suatu media datar/ kertas. Namun demikian, pengertian peta dalam istilah ini bukan diartikan sebagai peta geografis, namun dalam hal ini peta diartikan sebagai "konsep".

Dalam bukunya Sutanto Windura menuliskan jika menurut Toni Buzan *mind map* adalah suatu sistem akses dan pengambilan kembali data yang sungguh hebat bagi perpustakaan raksasa yang ada di otak anda yang menakjubkan.²

Mind map merupakan sistem belajar dan berpikir yang paling banyak digunakan diseluruh dunia. Menurut Sutanto Windura *mind map* adalah:³

- 1) Sistem belajar dan berpikir yang menggunakan kedua belah otak.
- 2) Sistem belajar dan berpikir yang menggunakan otak sesuai dengan cara kerja alamnya.
- 3) Sistem belajar dan berpikir yang menggunakan seluruh potensi dan kapasitas otak penggunanya yang masih tersembunyi.

² Toni Buzan, *Mind Map untuk Meningkatkan Kreativitas*, (Jakarta: Gramedia, 2004),13

³ Sutanto Windura, *First Mind Map untuk Siswa Guru, dan Orang Tua*, (Jakarta: Gramedia, 2013), 12

- 4) Sistem belajar dan berpikir yang mencerminkan apa yang terjadi secara internal di dalam otak kita saat belajar dan berpikir.
- 5) Sistem belajar dan berpikir yang mencerminkan belajar secara visual apa yang terjadi pada otak anda saat belajar dan berpikir.

Strategi *mind map* adalah salah satu strategi yang dikembangkan oleh Melvin L. Silberman dalam bukunya yang berjudul “*Active Learning: 101 Strategies to Teach Any Subject*”. Metode ini merupakan salah satu metode yang baik untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif. *Mind map* adalah suatu teknik grafis yang memiliki kelebihan diantaranya kebebasan berkefektifitas. Para pengguna *mind map* harus memperhatikan rambu-rambu cara pembuatannya, agar hasilnya sesuai dengan apa yang menjadi tujuan *mind map*.⁴ Tony Buzan membuat peta otak berangka berdasarkan temuan penelitian tentang cara otak memproses data. Suatu hal yang merangsang imajinasi, seperti gambar, warna, bunyi, aroma, dan perasaan, akan membantu otak memproses informasi dengan lebih mudah.

Mengembangkan strategi *mind map* adalah strategi yang bagus menurut penulis untuk mengembangkan daya aktif dan kreatif peserta didik. Otak mempunyai sifat untuk selalu menyeimbangkan kedua belah bebannya. Sifat *balancing* otak ini terlihat saat anda sedang jenuh dengan pekerjaan tulis menulis atau hitung menghitung, tentu anda ingin segera melepas lelah,

⁴ Eman Roheman, *Inovasi Guru dalam Pembelajaran SKI melalui metode Mind Map dan Dampaknya Terhadap Proses Belajar Siswa.*” Skripsi (Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, 2014), 24

misalnya dengan menyetel musik, menonton televisi, atau sejenak melihat taman. Hal yang sama juga dialami pada anak yang sudah kelebihan beban otak kirinya saat belajar di kelas. Otak kanannya juga tentu akan menyeimbangkannya dengan:

- 1) Menggambar dan mencoret-coret apa saja yang sesuai dengan lamunannya
- 2) Melamunkan sesuatu
- 3) Bosan
- 4) Tidak konsentrasi
- 5) Mengantuk

Dengan mempertimbangkan hal di atas, maka strategi *mind map* sesuai untuk menyeimbangkan kedua otak peserta didik karena mengembangkan aspek intelegensi dan kreativitas secara bersamaan dan seimbang. *Mind map* adalah sebuah “peta” atau gambar pikiran peserta didik. Dengan demikian, *mind map* bekerja sesuai dengan bahasa alami peserta didik.

Dalam era digital saat ini, teknologi telah mengubah cara kita belajar dan mengajar. Banyak platform *online* yang memungkinkan pembelajaran dapat dilakukan dari mana saja dan kapan saja. Salah satu platform *online* yang saat ini banyak digunakan sebagai media pembelajaran adalah *visme*. *Visme* merupakan platform *online* yang dapat digunakan untuk membuat presentasi, infografis, dan materi pembelajaran interaktif lainnya.

Visme juga memungkinkan pengguna untuk menambahkan elemen interaktif seperti tombol, menu navigasi, dan quiz, sehingga siswa dapat

berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, *visme* juga dilengkapi dengan berbagai template dan desain yang menarik sehingga siswa dapat merasa lebih terlibat dan termotivasi dalam belajar.

Dalam konsep media pembelajaran *visme*, siswa dapat mengakses materi pembelajaran dari mana saja dan kapan saja, melalui perangkat komputer, tablet, atau ponsel pintar. Hal ini membuat *visme* sangat fleksibel dan mudah digunakan oleh guru dan siswa. Selain itu, *visme* juga memungkinkan guru untuk memantau kemajuan siswa dalam belajar melalui fitur analisis dan pelacakan yang disediakan oleh platform ini.

Dalam pembelajaran *online* yang semakin digemari saat ini, konsep media pembelajaran *visme* dapat menjadi alternatif yang efektif dan efisien dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan menggunakan *visme*, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menarik, sehingga dapat membantu meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar serta meningkatkan pemahaman dan pengingatan terhadap materi pembelajaran.

Pembelajaran adalah upaya yang direncanakan untuk melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional guru untuk mencapai tujuan kurikulum.⁵ Di Indonesia, penerapan teknologi dalam pembelajaran masih terbilang rendah, terutama di kalangan siswa SMP. Keterbatasan sumber daya dan infrastruktur seringkali menjadi kendala dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan efektif. Oleh karena itu, penggunaan platform

⁵ Ni Nyoman Parwati, *Belajar Dan Pembelajaran*, 2nd ed. (Depok: Kharisma Putra Utama Offset, 2019), 109

online seperti *visme* dapat menjadi alternatif yang efektif dan efisien dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat SMP.

Meningkatkan hasil belajar siswa, merupakan tujuan utama dalam proses pembelajaran. Berbagai metode dan strategi pembelajaran telah dikembangkan untuk mencapai tujuan ini. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Penggunaan *visme* sebagai media pembelajaran diharapkan dapat membantu meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar serta meningkatkan pemahaman dan pengingatan terhadap materi pembelajaran.

Dalam penelitian ini, penulis akan mengevaluasi efektivitas penggunaan *visme* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa SMP. Penelitian ini penting dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat SMP dan memperkenalkan teknologi pembelajaran yang inovatif dan efektif. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan rekomendasi untuk pengembangan media pembelajaran yang lebih baik di masa depan.

Semua elemen belajar (pendidik, lokasi, fasilitas, dan model pembelajaran) harus lengkap sebelum proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik. Menyampaikan bahan pengajaran berarti melakukan sejumlah kegiatan tetapi tidak berguna jika tidak mencapai tujuan tertentu. Maksudnya, seorang guru harus memiliki tujuan saat mengajar. Oleh karena itu, setiap pendidik mengharapkan siswa dapat memahami pengajarannya dengan mudah. Proses belajar terjadi ketika seseorang belajar tentang dirinya sendiri.

Guru memiliki tanggung jawab untuk meningkatkan jalannya proses belajar dengan menggunakan model dan teknik mengajar yang sesuai dengan kebutuhan.

Model pembelajaran adalah strategi atau rencana yang digunakan oleh guru untuk menyempurnakan materi pelajaran dan kegiatan siswa. Model pembelajaran dapat berfungsi sebagai garis besar untuk pendekatan seorang guru untuk mengajar di kelas.

Tujuan yang telah direncanakan akan dicapai dengan menggunakan model pembelajaran tertentu. Model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang menunjukkan cara yang sistematis dan terencana untuk mengelola proses pembelajaran siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru SMPN 1 Sekar Bojonegoro, beliau menyatakan bahwa di MTS/SMP mengajarkan materi akhlak terpuji dan akhlak tercela. Materi ini terbilang sederhana untuk dipahami dan dikuasai oleh siswa karena hubungannya langsung dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, beliau juga menyatakan bahwa siswa mungkin kurang memahami materi tersebut. Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa minat rendah siswa dalam membaca dan belajar, serta masih adanya keluarga yang masih “awam” dan beliau selaku guru pengajar juga memakluminya, hal ini menyebabkan mereka mudah lupa dan sedikit kesulitan untuk tidak dapat mengikuti materi tersebut. Selain itu, karena keterbatasan guru dalam menyampaikan media yang menarik dalam kegiatan

pembelajaran terutama materi perubahan wujud benda juga menjadi salah satu faktornya. Oleh karena itu, peneliti bermaksud untuk mengaplikasikan pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Materi Akhlak Terpuji ke dalam bentuk media *mind mapping* berbantuan aplikasi *visme* untuk menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar, membuatnya mudah diingat dan membuat mereka aktif dalam belajar.

مَنْ أَرَادَ الدُّنْيَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ وَمَنْ أَرَادَ الْآخِرَةَ فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ وَمَنْ أَرَادَهُمَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ

Pada hadits riwayat Ibnu ‘Asakir diatas, yang artinya: “Siapapun yang menghendaki (keberhasilan) dunia maka ia harus berilmu, siapapun yang menghendaki (keberuntungan) akhirat, ia pun harus berilmu, dan siapapun yang menghendaki keduanya, tentu ia harus berilmu”.⁶

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan. Dengan demikian, tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal dan efektif. Media pembelajaran dapat membantu guru membuat kelas menjadi lebih baik, menumbuhkan minat dan keinginan baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan untuk kegiatan belajar, dan memiliki efek psikologis pada siswa.

Media adalah salah satu komponen yang paling penting untuk keberhasilan pembelajaran. Media membantu guru menyampaikan pelajaran dan membantu siswa memahami apa yang telah diajarkan. Media merupakan

⁶ Imam Fakhruddin Ar-Razi, *Manaqib Imam Asy-Syafi'i* (Jakarta: Pustaka Al-Kautsar, 2017), 332.

bagian dari sistem pembelajaran dan memiliki fungsi dan peran yang sangat penting selama proses pembelajaran. Ini menunjukkan posisi strategis media sebagai bagian integral (utuh) dari pembelajaran.

Untuk menghasilkan bahan ajar yang baik, dalam hal ini yang sesuai dengan kebutuhan peneliti, maka peneliti memilih metode penelitian dan model pengembangan yang sesuai dengan kebutuhan peneliti. Dalam hal ini peneliti memilih metode penelitian *R&D* dengan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima langkah: analisis, desain, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Para peneliti dapat menggunakan kelima langkah ini untuk mencapai hasil yang optimal dan pembelajaran yang efektif.⁷ Model ADDIE ini adalah model yang tahap pengembangannya dianggap lebih sederhana dibandingkan dengan model lainnya. Tahapannya disusun secara sistematis dari tahap pertama hingga tahap ke lima. Oleh karena itu peneliti menganggap bahwa model ADDIE adalah model yang sangat tepat untuk penelitian ini.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk mengambil judul tentang **“Pengembangan *Instructional Media Mind Mapping* Berbantuan Aplikasi *Visme* Untuk Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran PAI Dan Budi Pekerti Di SMPN 1 Sekar Bojonegoro”**.

⁷ Eny Winaryati, dkk, *Cercular Model Of RD&D* (Yogyakarta: PENERBIT KBM INDONESIA, 2021), 22

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *mind mapping* berbantuan aplikasi *visme* dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMPN 1 Sekar Bojonegoro ?
2. Bagaimana hasil pengembangan media pembelajaran *mind mapping* berbantuan aplikasi *visme* dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMPN 1 Sekar Bojonegoro ?
3. Bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa setelah diterapkannya media pembelajaran *mind mapping* berbantuan aplikasi *visme* untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMPN 1 Sekar Bojonegoro?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini mempunyai tujuan sebagaimana berikut:

- a. Untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran *mind mapping* berbantuan aplikasi *visme* dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMPN 1 Sekar Bojonegoro.
- b. Untuk mengetahui hasil pengembangan media pembelajaran *mind mapping* berbantuan aplikasi *visme* dalam menumbuhkan motivasi

belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMPN 1 Sekar Bojonegoro.

- c. Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa setelah diterapkannya media pembelajaran *mind mapping* berbantuan aplikasi *visme* untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMPN 1 Sekar Bojonegoro.

D. Manfaat Penelitian

a. Akademik

- 1) Memberikan sumbangan pemikiran tentang pengembangan strategi *mind map* berbantuan aplikasi *visme* untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti
- 2) Untuk memberikan sumbangan pemikiran tentang hasil dari pengembangan strategi *mind map* berbantuan aplikasi *visme* untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti
- 3) Untuk menambah wawasan keilmuan bagi peneliti khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

b. Praktis

- 1) Memberikan masukan kepada SMPN 1 Sekar Bojonegoro dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, dan

motivasi belajar peserta didik, khususnya mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

- 2) Memberikan wawasan bagi guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk mendapatkan strategi pembelajaran yang tepat.

E. Komponen dan Spesifikasi Produk

Penelitian dan Pengembangan media *mind mapping* berbantuan aplikasi *visme* ini memiliki spesifikasi produk yang dihasilkan sebagai berikut:

1. Media *mind mapping* berbantuan aplikasi *visme* ini dikembangkan untuk mempermudah peserta didik pada pembelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti.
2. Media pembelajaran *mind mapping* berbantuan aplikasi *visme* ini dikembangkan berguna untuk mencapai tujuan pembelajaran.
3. Media pembelajaran *mind mapping* berbantuan aplikasi *visme* ini disertai dengan langkah-langkah praktikum diharapkan mampu membuat peserta didik lebih tertarik dan dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.
4. Media pembelajaran *mind mapping* ini berbentuk cetak bukan berupa buku digital (*e-Book*) supaya memudahkan peserta didik dalam penggunaannya.

5. Media pembelajaran *mind mapping* berbantuan aplikasi *visme* ini dibuat menggunakan aplikasi *visme online*.
6. Media pembelajaran *mind mapping* berbantuan aplikasi *visme* yang dikembangkan oleh peneliti mengandung komponen materi pembelajaran, pengemasan materi yang unik, rangkuman, kuis dan refleksi.
7. Media pembelajaran *mind mapping* berbantuan aplikasi *visme* yang dikembangkan peneliti, berbentuk cetak, supaya praktis dalam penggunaannya.
8. Media *mind mapping* dicetak menggunakan kertas gambar persegi panjang dengan minimal ukuran A4, spidol berwarna atau pensil warna, dan tentunya buku atau kertas karton.
9. Media *mind mapping* berbantuan aplikasi *visme* yang dikembangkan berisi tentang materi yang menguraikan tentang perilaku terpuji yang dikhususkan untuk kelas VII SMPN 1 Sekar Bojonegoro.

F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Pengembangan

Untuk fokus pada masalah yang telah ditemukan, fokus penelitian dan pengembangan ini akan dibatasi dengan hal-hal berikut.

1. Subjek penelitian ini merupakan peserta didik kelas VII SMPN 1 Sekar Bojonegoro.

2. Media pembelajaran *mind mapping* berbantuan aplikasi *visme* ini yang dikembangkan oleh peneliti sesuai dengan komponen materi pembelajaran, pengemasan materi, rangkuman dan refleksi.

G. Definisi Operasional

1. Media *Mind Mapping*

Metode *mind mapping* adalah teknik pendekatan kreatif yang memungkinkan siswa untuk mengembangkan konsep secara mandiri menghasilkan ide, merekam khusus, atau merencanakan penelitian baru, dan bagi instruktur untuk membantu siswa dalam pembuatan peta pikiran. Peta pikiran adalah diagram yang menggambarkan hubungan dan organisasi kata, konsep, aktivitas, dan elemen lain di sekitar kata kunci atau gagasan utama.

2. Aplikasi *Visme*

Visme merupakan platform *online* yang dapat digunakan untuk membuat presentasi, infografis, dan materi pembelajaran interaktif lainnya. Dengan menggunakan *visme*, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menarik, sehingga dapat membantu meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk mempelajari materi pelajaran.

3. Motivasi belajar

Motivasi belajar adalah suatu proses dorongan yang berasal dalam diri seseorang (individu) untuk terlibat dalam tindakan

pembelajaran. Motivasi belajar juga melibatkan aspek psikologis akan tetapi berfokus pada kecerdasan intelektual, tetapi juga memainkan peran penting dalam memicu semangat, antusiasme, dan kegembiraan dalam upaya pembelajaran. Individu yang sangat termotivasi akan memiliki banyak sumber daya untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran.⁸

4. PAI Dan Budi Pekerti Kelas VII SMP (Materi Perilaku Terpuji)

Materi PAI ini merupakan materi perilaku terpuji yang membahas tentang *tawadu*, taat, *qana'ah*, dan sabar.

H. Orisinalitas Penelitian

Setelah melakukan pengamatan dari beberapa literatur tentang penerapan strategi pembelajaran dan juga *mind map*, ada beberapa skripsi yang mengangkat tema hal tersebut yaitu sebagaimana berikut:

1. Penelitian terdahulu Nur Rina 2022, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pelaksanaan model pembelajaran *mind mapping* sudah berjalan cukup efektif terhadap hasil belajar siswa kelas VII di SMP Perintis 2 Bandar Lampung. Persamaannya sama-sama menggunakan media *mind mapping* dalam proses pembelajaran dan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*R&D*). Perbedaannya penelitian terdahulu yang

⁸ Sadirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, CV Rajawali Pers, Jakarta, 1990, 73

diteliti mata pelajaran PAI, sedangkan penelitian ini PAI dan Budi Pekerti Materi Perilaku Terpuji .

2. Penelitian terdahulu Nafisatul Munawaroh 2022, hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *mind mapping* terhadap kemampuan kritis berpikir siswa lebih signifikan terhadap berfikir kritis siswa di SMP 1 Islam Jember. Persamanya sama-sama menggunakan media *mind mapping* akan tetapi menggunakan metode penelitian kuantitatif. Perbedaannya penelitian terdahulu yang diteliti materi pencemaran lingkungan, sedangkan penelitian ini PAI dan Budi Pekerti Materi Perilaku Terpuji.
3. Penelitian terdahulu Abdillah Agam 2021, hasil penelitian menggunakan pelaksanaan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) dengan media *visme* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar Al-Qur'an dan Hadits pada siswa kelas VII A MI Nurul Huda Bengkulu. Persamaannya sama-sama menggunakan media *visme*, akan tetapi menggunakan metode penelitian kuantitatif. Perbedaannya penelitian terdahulu yang diteliti adalah keefektifan penggunaan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) aktif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar Al-Qur'an dan Hadits menghasilkan kesimpulan termasuk dalam kategori efektif. Sedangkan penelitian ini PAI dan Budi Pekerti Materi Perilaku Terpuj

I. Sistematika Pembahasan

Adapun sistematika pembahasan dalam penelitian ini agar mudah dipahami, maka penulis sajikan secara singkat mengenai sistematika pembahasannya sebagai berikut:

Bab Ke-I pada penelitian ini meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian (pengembangan), manfaat penelitian (pengembangan), komponen dan spesifikasi produk yang diteliti (dikembangkan), ruang lingkup dan keterbatasan penelitian (pengembangan), definisi operasional, orisinalitas penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab Ke-II pada penelitian ini meliputi kajian teori mengenai media pembelajaran *mind mapping* berbantuan aplikasi *visme*.

Bab Ke-III Pada penelitian ini meliputi model penelitian dan pengembangan, Prosedur penelitian dan pengembangan, teknik dan instrumen pengumpuln data, data dan sumber data, uji coba produk, dan teknik analisis data.

Bab Ke-IV Pada penelitian ini meliputi (hasil dan pembahasan): hasil pengembangan, penyajian data peneliti, dan pembahasan.

Bab Ke-V Pada penelitian ini berisi tentang (penutup): kesimpulan, saran pemanfaatan, diseminasi, dan pengembangan produk lebih lanjut.