ALFABETA: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya
ISSN:2654-2587 (*Print*); ISSN:2654-735X (*Online*)
Volume X, Nomor XX, Tahun XXXX, Hal. 454 – 466
Available on
https://ejurnal.uibu.ac.id/index.php/alfabeta/index

Pengaruh Media Pembelajaran *Mind Mapping* Terhadap Hasil Menyimak Dongeng di Kelas VII SMP Negeri 1 Jalaksana

Indra Setiawan[1], Opah Ropiah[2]
Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah, Universitas Muhammadiyah Kuningan
Email: indracgt67@gmail.com, ropiah10@umkuningan.ac.id

Informasi Artikel
Submit: 12 – 7 – 2025
Diterima: 27 – 9 – 2025
Dipublikasikan: **10** – 10 – 2025

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the effect of mind mapping learning media on the results of listening to fairy tales in class VII of SMP Negeri 1 Jalaksana. The method in this research is quantitative research with experimental methods and one group pretest posttest design. The instruments used were pretest and posttest questions. The data analysis techniques used are validity test, normality test, and sample t test. This research was conducted at SMP Negeri 1 Jalaksana with a sample of 36 students in class VII F. The results of the research were: 1) the results of listening to fairy tales before using mind mapping learning media were still many below the KKM (Minimum Completeness Criteria) 70, namely 3 students (8.82%) while 31 students (91.17%) were above the KKM; 2) the results of listening to fairy tales after using mind mapping learning media increased, namely 30 students (88.23%) above the KKM score while 4 students (11.76%) below the KKM; 3) there is an influence of mind mapping learning media on the results of listening to fairy tales based on hypothesis testing (paired sample t-test) with a sig value. (2-tailed) is 0.000 or (0.000<0.05%) so that the Ha results are accepted and Ho is rejected, meaning that there is a significant difference between the results of listening to fairy tales before and after using mind mapping learning media.

Keywords: learning media, *mind mapping,* listening, folktale

Penerbit
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Universitas Insan Budi Utomo, Malang, Indonesia

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *mind mapping* terhadap hasil menyimak dongeng di kelas VII SMP Negeri 1 Jalaksana. Metode dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen dan one group pretest posttest design. Instrumen yang digunakan adalah soal pretest dan posttest. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji validitas, uji normalitas, dan uji t sampel. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1

Jalaksana dengan sampel 36 siswa kelas VII F. Hasil penelitiannya yaitu: 1) hasil menyimak dongeng sebelum menggunakan media pembelajaran *mind mapping* masih banyak dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) 70 yaitu 3 siswa (8,82%) sedangkan 31 siswa (91,17%) di atas KKM; 2) hasil menyimak dongeng setelah menggunakan media pembelajaran *mind mapping* meningkat yaitu 30 siswa (88,23%) di atas nilai KKM sedangkan 4 siswa (11,76%) di bawah KKM; 3) adanya pengaruh media pembelajaran *mind mapping* terhadap hasil menyimak dongeng berdasarkan uji hipotesis (paired sample t-test) diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000 atau (0,000<0,05%) sehingga hasil Ha diterima dan Ho ditolak artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil menyimak dongeng sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *mind mapping*.

***Kata kunci*:** media pembelajaran, *mind mapping,* menyimak, dongeng

PENDAHULUAN

Kurikulum SD dan SMA di Jawa Barat memasukkan bahasa Sunda sebagai topik muatan lokal. Dimulai dari sekolah dasar dan berlanjut hingga sekolah menengah pertama (MTS) dan sekolah menengah atas (MA), siswa mempelajari bahasa dan budaya Sunda. Pembelajaran bahasa dan budaya Sunda dimulai sejak SMP dan berlanjut melalui pembelajaran sastra, tata bahasa, kosa kata, pengetahuan lokal, tradisi, dan nilai-nilai. Salah satu karya sastra Sunda yang diujikan pada kelas bahasa SMP adalah cerita rakyat. Siswa kelas VII dalam Kurikulum Merdeka mampu mengeksplorasi, menganalisis, dan mengevaluasi informasi atau pesan (emosi, gagasan, pemikiran, dan keinginan) secara visual dan aural serta struktur berbagai jenis teks (fiksi dan nonfiksi) untuk mengungkap makna tersirat dan tersurat, sesuai dengan Hasil Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP). Sekaligus, siswa boleh mengikuti pedoman yang diberikan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) dengan mendengarkan atau membaca teks fiktif yang mengandung pengetahuan (Sumarni, 2023).

Tarigan (Laia, 2020) berpendapat bahwa mendengarkan adalah suatu tindakan yang melibatkan pengambilan apa yang dikatakan pembicara, memprosesnya, dan menarik kesimpulan tentang apa yang dimaksud. Kurnia menyatakan bahwa ada perbedaan teoritis antara mendengar dan menyimak (Anggraini, 2018). Mendengarkan bersifat pasif dan reseptif. Atau aktivitas mendengarkan yang aktif ini memerlukan keterampilan lain antara lain pengolahan bahasa (reseptif), pengetahuan dan pemahaman terhadap suatu pokok bahasan, penyimpanan dan pengambilan informasi yang relevan untuk komunikasi (memori), dan interpretasi (berpikir). Persepsi dan respon merupakan dua bagian pendengaran yang diidentifikasi Iskandarwassid (Hamid, 2020). Pemahaman prinsip-prinsip bahasa merupakan landasan persepsi, yaitu pencarian kognitif terhadap proses pemrosesan. Bersikap reseptif berarti memahami atau memahami pesan yang ingin disampaikan oleh pembicara.

Dongeng adalah kisah peristiwa masa lalu yang tidak logis dan fantastik yang diceritakan melalui cerita. Menurut Danandjaja (Lianna, Gultom, & Silitonga, 2022), cerita rakyat merupakan kisah fiksi tentang peristiwa yang tidak mencerminkan kenyataan. Dongeng menurut Trianto (Septianingtias, 2015) adalah cerita fiksi yang memiliki dua tujuan yaitu menghibur dan mengajarkan pelajaran moral. Bukan berdasarkan kejadian sebenarnya, dongeng merupakan karya cerita rakyat yang diceritakan dalam bentuk prosa. Meskipun banyak dongeng menawarkan pelajaran moral dan menggambarkan kebenaran, tujuan utamanya adalah untuk menghibur. Narasi yang tidak logis adalah dongeng. Dongeng adalah cara yang bagus bagi anak-anak untuk berlatih membaca, menulis, dan berbicara di depan umum. Untuk tujuan menguji pemahaman mereka dan membuat hubungan dengan ide-ide pembelajaran yang relevan, siswa dapat membaca dongeng, menulis ringkasannya, atau menceritakannya kembali dengan menggunakan kata-kata mereka sendiri. Kesimpulannya, dongeng mungkin merupakan alat yang ampuh untuk membuat pembelajaran menjadi menarik dan relevan.

Peran seorang pendidik dalam proses pembelajaran adalah menyediakan lingkungan yang kondusif bagi tumbuhnya kapasitas kreatif dan keterampilan berpikir kritis siswa. Gulo berpendapat bahwa belajar adalah proses membangun kerangka kerja di sekitar seseorang yang memfasilitasi pembelajaran (Festiawan, 2020). Agar siswa dapat menangkap konsep- konsep yang diajarkan pada pembelajaran tentang menyimak dongeng, maka diperlukan media pembelajaran yang tersedia. Tujuan media pembelajaran menurut Hamalik (Hasan & Baroroh, 2019) adalah untuk memfasilitasi komunikasi dan interaksi yang lebih baik antara mahasiswa dan dosen dalam rangka mengkomunikasikan pengetahuan kepada mahasiswa. Suprapto berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan instrumen ampuh yang dapat digunakan pendidik untuk mencapai tujuannya (Supranto, Rusdi, & Paryono, 2017). Definisi media pembelajaran yang lebih mudah dipahami digunakan dalam penelitian ini, yang tidak hanya mencakup alatnya tetapi juga pendekatan dan prosedurnya, sehingga memungkinkan penggabungan definisi dari para profesional pendidikan lainnya (Gunawan, Susandi, & Susilawati, 2023).

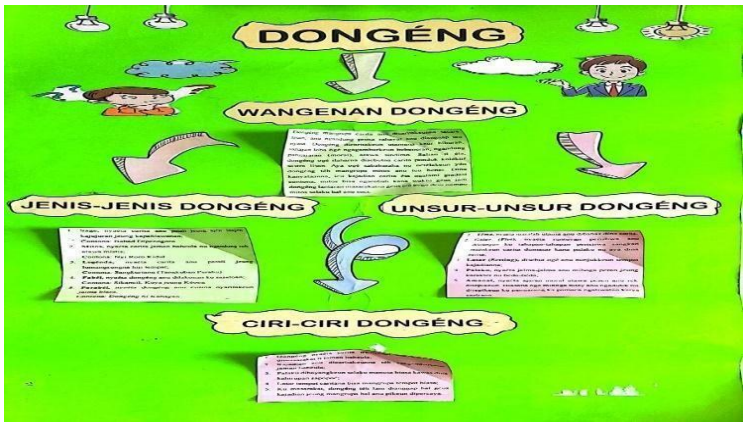
Widyasari dan Ismayati menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan instrumen yang ampuh untuk menjadikan pembelajaran lebih interaktif (Rosyadi & Ropiah, 2023) dalam bidang pendidikan. Karena media pembelajaran memungkinkan instruktur untuk menyampaikan konten, maka media memainkan peran penting baik dalam fase instruksional maupun pedagogis dalam proses pembelajaran. Menurut Azikiwe (Hasan & Harahap, 2021), pendidik memanfaatkan bentuk media tertentu untuk pembelajaran dengan memanfaatkan indera penglihatan, pendengaran, sentuhan, dan pengecapan siswa. Untuk mencapai tujuannya dalam konteks pendidikan yang sesuai, media pembelajaran merupakan pembawa informasi yang dirancang dengan cermat. Istilah "media pembelajaran" mencakup berbagai sumber daya yang digunakan guru dan siswa untuk terlibat dan mempertahankan konten kursus. Media dapat berbentuk benda nyata, alat digital, atau gabungan keduanya, yang semuanya bertujuan untuk meningkatkan penyampaian informasi (Setyowati, 2019). Media mencakup segala jenis upaya, termasuk media pendidikan, tegas Sadiman (Fauzan & Rahdiyanta, 2017). Ungkapan “media pembelajaran” berasal dari meluasnya penggunaan media dalam lingkungan pendidikan. Media pembelajaran menurut Purnamawati (Sirait & Nasution, 2019) adalah alat pengajaran yang meniru praktik pedagogi instruktur itu sendiri.

Media mind map merupakan salah satu media edukasi yang dapat digunakan untuk mendengarkan dongeng. Buzan mengklaim bahwa pemetaan pikiran adalah metode

paling sederhana untuk memperoleh dan memasukkan pengetahuan baru (Rahayu, Santosa, & Endarto, 2015). Setiap siswa dapat memperoleh manfaat dari penggunaan peta pikiran atau peta konsep sebagai alat kreatif untuk menghasilkan ide, perencanaan pembelajaran, atau penilaian (Silberman, Yonani, Amrina, & M. Fadli, 2021). Huda mengklaim bahwa pemetaan pikiran—sebuah teknik untuk mengkonseptualisasikan konsep melalui representasi visual— adalah alat yang ampuh (Samben & Tapa, 2021). Menulis hanyalah salah satu cara untuk membangun peta pikiran; Anda juga dapat memasukkan warna, gambar, dan cabang melengkung agar menarik secara visual. Atur data menjadi representasi grafis menggunakan kata, garis, dan simbol. Menurut Ropia dkk. (2023), mind map adalah suatu metode yang mengintegrasikan otak kanan dan kiri untuk menghasilkan beberapa ide baru.

Dengan menggunakan pemetaan pikiran—representasi visual dari fakta dan informasi—siswa dapat melakukan brainstorming ide-ide baru, mencatat apa yang telah mereka pelajari, dan bahkan merancang tugas unik mereka sendiri. Untuk membuat peta pikiran, Anda perlu menyiapkan gagasan menyeluruh, lalu menggambar garis yang menghubungkan berbagai cabang untuk mewakili subkonsep dan gagasan utama. Untuk membantu siswa mengingatnya, kami menghubungkan cabang-cabang ini dengan kata-kata atau simbol. Pratiwi (2023) menyatakan bahwa garis lengkung yang menghubungkannya diberi warna untuk memberikan kesan artistik. Swadarma (Ruhama & Erwin, 2021) menyatakan bahwa mind map adalah suatu teknik pengorganisasian pikiran dan gagasan dengan cara yang menarik, produktif, efisien, kreatif, serta mudah dipahami dan dilaksanakan sesuai dengan proses kognitif seseorang. Menurut penelitian Fathurroman (Saputra, Triyogo, & Frima, 2021), mind map adalah suatu metode pengajaran yang menggunakan alat bantu visual seperti bagan dan diagram untuk mengkomunikasikan pengetahuan. Ketika instruktur dan siswa bekerja sama dalam ruang kelas untuk mencapai tujuan bersama, dinamika ini disebut proses belajar mengajar. Sedangkan media pembelajaran diartikan oleh Arsyad (Kustandi & Darmawan, 2020) sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi selama proses pembelajaran guna membangkitkan minat dan keterlibatan siswa.

Penelitian yang digunakan peneliti menggunakan media pembelajaran *mind mapping* yang akan ditampilkan apabila penelitian tersebut diambil dari beberapa sumber yaitu:



Gambar 1. Media *Mind Mapping* untuk Menyimak Dongeng

Gambar 2. Media *Mind Mapping* Untuk Menyimak Dongeng

Guru-guru di SMP Negeri 1 Jalaksana masih mengandalkan format ceramah yang sudah teruji dalam sebagian besar pembelajarannya. Tentu saja hal ini berpotensi membuat siswa kurang terlibat dan kurang menekankan pada instruktur. Beberapa masalah diidentifikasi dengan pendekatan tradisional terhadap pendidikan, seperti teknik pengajaran yang berulang-ulang oleh guru dan terbatasnya materi pembelajaran yang digunakan. Dengan demikian, untuk mencapai hasil belajar siswa, hendaknya pendidik memilih materi pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif dan berpikir kritis guna membantu siswa memahami isinya. Pemetaan pikiran adalah salah satu media pendidikan yang dapat membantu siswa meramalkan dan mempersiapkan diri menghadapi tantangan tersebut. Siswa kelas VII SMP Negeri 1 Jalaksana mendengarkan dongeng yang tujuannya untuk meningkatkan hasil belajar melalui penggunaan media mind map. Salah satu tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa baik siswa kelas tujuh di SMP Negeri 1 Jalaksana dalam mengingat informasi dari mendengarkan dongeng sebelum menggunakan pemetaan pikiran sebagai alat pengajaran. 2. Pengaruh mind map sebagai perangkat pembelajaran terhadap pemahaman dongeng siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Jalaksana. 3. Bagaimana pengaruh penggunaan mind map sebagai alat pembelajaran terhadap pemahaman dongeng siswa kelas VII SMP Negeri 1 Jalaksana.

METODE PENELITIAN

Pendekatan ilmiah dalam mengumpulkan data untuk tujuan tertentu merupakan inti dari teknik penelitian, kata Sugiyono (Darna & Herlina, 2018). Penelitian menghasilkan data empiris yang didasarkan pada observasi dan tunduk pada standar tertentu yang dapat diandalkan. Teknik penelitian menurut Arikunto (Zakiyah, Amin, & Lovisia, 2019) adalah prosedur yang dilakukan peneliti dalam mengumpulkan informasi untuk penelitiannya. Sugiyono menegaskan bahwa positivisme, ideologi penuntun metodologi penelitian (Arif & Abdillah, 2018), digunakan untuk mengkaji populasi atau sampel yang telah ditentukan. Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimental. Jika ingin mengetahui seberapa efektif suatu terapi, sebaiknya gunakan pendekatan studi eksperimental, kata Sugiyono (Lidia, Hairunisya, & Sujai, 2018). Teknik penelitian yang digunakan untuk mengetahui dampak suatu terapi dalam keadaan terkendali disebut metode penelitian eksperimental, menurut Sugiyono (Ramly & Ilham, 2022). Penelitian

yang bertujuan untuk menguji keampuhan suatuteori, ide, atau model dan cara penerapannya (pengobatan) dikenal dengan penelitian eksperimental (Agung, Ekayanti, Darsana, & Sujana, 2019). Untuk mengetahui apakah media pembelajaran mind map berpengaruh terhadap kemampuan mendengarkan dongeng siswa, maka peneliti dalam penelitian ini memberikan perlakuan tersendiri sebelum (Pretest) dan sesudah (Posttest).

Desain one-group pretest-posttest digunakan dalam penelitian ini. Supriatna (2020) mengutip Sugiyono. Pada tabel 3.1, Anda dapat mengamati desain penelitian.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	*Pretest*	*Treatment*	*Posttest*
Eksperimen	0_1	X	0_2

Keterangan:

01 = *Pretest* sebelum melakukan treatment (kemampuan siswa sebelum menerapkan metode menyimak dongeng melalui media pembelajaran *mind mapping*)

X = Perlakuan pada kelas eksperimen (diterapkan metode menyimak dongeng melalui media pembelajaran *mind mapping*)

02 = *Posttest* setelah menerapkan metode menyimak dongeng melalui media pembelajaran *mind mapping*

Menurut Sugiyono (Amiruddin & Purwati, 2022), penelitian ini memerlukan masukan para ahli mengenai instrumen yang dikembangkan. Baik (Pretest) dan (Posttest) digunakan dalam penelitian ini. Peneliti melakukan uji validitas terhadap instrumen sebelum menggunakannya. Dalam analisis validasi ahli seperti yang dikemukakan oleh Riduwan (Laurentia & Pahlevi, 2023) dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

Hitung skor validitas ahli dengan menggunakan rumus:

$$Presentasi = \frac{Skor\ Perolehan}{Skor\ Maksimal} \times 100\%$$

Kriteria validitas dalam tabel dapat dicocokkan dengan hasil yang persentasenya diketahui. Sumber Untuk Riduwan, lihat Laurentia dan Pahlevi (2023).

Tabel 2. Kriteria Validasi Ahli

No	Skor	Kritéria Validitas
1.	0 – 20 %	Sangat Lemah
2.	21 – 40 %	Lemah
3.	41 – 60 %	Cukup
4.	61 – 80 %	Kuat
5.	81 – 100 %	Sangat Kuat

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Menyimak Dongeng Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran *Mind Mapping* di SMP Negeri 1 Jalaksana Kelas VII

Sebelum melaksanakan proses pembelajaran, peneliti melakukan tindakan terlebih dahulu (*pretest*) untuk mengetahui hasil siswa dalam menyimak dongeng. Tes yang digunakan peneliti adalah soal esai. Sebanyak 36 siswa kelas tujuh F di SMP Negeri 1 Jalaksana diberikan pretest. Bahkan setelah pemetaan pikiran dimasukkan ke dalam proses pembelajaran, kinerja siswa pada tes awal mendengarkan dongeng masih jauh di bawah nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 70. Tiga siswa (8,82%) memenuhi persyaratan nilai KKM, sedangkan siswa sebanyak tiga puluh satu (91,17%) tidak memenuhi syarat atau mempunyai nilai di bawah KKM. Pada (pretest), rentang nilai yang mungkin adalah 10 sampai 70, dengan rata-rata 34,11.

Hasil Menyimak Dongeng Setelah Menggunakan Media Pembelajaran *Mind Mapping* di SMP Negeri 1 Kelas VII

Pada pertemuan ke 3 terdapat perbedaan tindakan yang diterapkan guru dalam proses pembelajaran menyimak dongeng, secara khusus, instruktur memfasilitasi proses pembelajaran dengan menggunakan pemetaan pikiran sebagai salah satu media pembelajaran. Untuk mengetahui perbedaan hasil mendengarkan dongeng sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran mind map merupakan tujuan dari langkah terakhir yaitu posttest. Mendengarkan dongeng setelah penggunaan media pembelajaran mind map meningkatkan hasil. Hal ini terlihat dari hasil posttest siswa yang telah memenuhi atau melampaui nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) sebesar 70, yaitu dari total 30 siswa atau 88,23% yang memenuhi, sedangkan 4 siswa atau 11,76% yang memenuhi. sudah tidak. Hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran mind map berkisar dari rata-rata 78,23 hingga maksimal 100.

Pengaruh Media Pembelajaran *Mind Mapping* Terhadap Hasil Menyimak Dongeng di SMP Negeri 1 Jalaksana Kelas VII

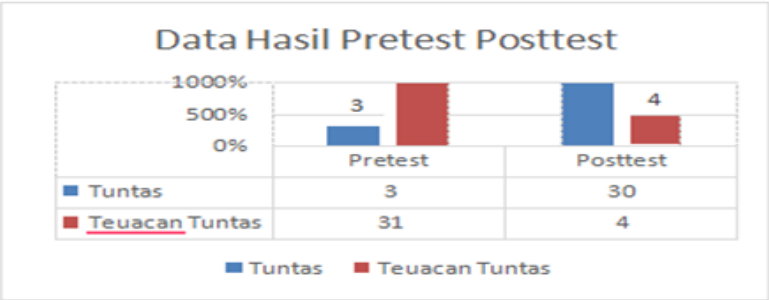
Tabel 3 menunjukkan hasil perbandingan pemahaman menyimak dongeng siswa sebelum dan sesudah penggunaan mind map sebagai alat pembelajaran.

Tabel 3. Analisis Deskriptif Hasil Belajar Siswa Dalam Menyimak

			Statistic	Std. Error
Pretest	Mean		34.11	3.458
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	27.08	
		Upper Bound	41.15	
	5% Trimmed Mean		33.46	
	Median		30.00	
	Variance		406.7	
	Std. Deviation		20.16	

	Minimum		10.00	
	Maximum		70.00	
	Range		60.00	
	Interquartile Range		32.50	
	Skewness		.384	.403
	Kurtosis		-1.111	.788
Posttest	Mean		78.23	2.212
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	73.73	
		Upper Bound	82.73	
	5% Trimmed Mean		78.59	
	Median		80.00	
	Variance		166.4	
	Std. Deviation		12.90	
	Minimum		50.00	
	Maximum		100	
	Range		50.00	
	Interquartile Range		20.00	
	Skewness		-.191	.403
	Kurtosis		.021	.788

Hasil penggunaan materi pembelajaran mind map oleh siswa setelah paparan dongeng berkisar pada mean 34,11 (dengan maksimal 70 dan minimal 10) pada tabel 3. Nilai median adalah 30, standar deviasi/ std.deviation (nilai yang digunakan untuk menentukan sebaran data dalam satu sampel) 20,16, variance (ukuran seberapa jauh kumpulan angka-angka yang tersebar) 406,7 dan range (jarak antara nilai terbesar dan terkecil) 60. Sedangkan siswa menyimak dongeng dengan rata-rata (mean) nilai belajar sebesar 78,23 setelah memanfaatkan media pembelajaran mind map. Skornya berkisar antara 50 hingga 100. Nilai tengah (median) adalah 80, standar deviasi (nilai yang digunakan untuk menentukan sebaran data dalam satu sampel) adalah 12,90, varians (ukuran seberapa jauh kumpulan bilangan-bilangan yang tersebar) 166,4, dan range (jarak antara nilai terbesar dan terkecil) 50. Gambar 3 menunjukkan hasil perbandingan audio siswa mendengarkan dongeng sebelum dan sesudah menggunakan mind map sebagai alat pembelajaran.



Gambar 3.Grafik Hasil Belajar Siswa yang telah diselesaikan sesuai dengan Nilai KKM (Kriteria Penyelesaian Minimal)

Mendengarkan cerita dongeng meningkatkan hasil belajar siswa (Gambar 3). Tiga belas siswa (91,17% dari total) memiliki nilai yang lebih rendah dari KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) sebelum penggunaan mind map sebagai alat pembelajaran. Hanya tiga siswa (8,82%) yang mencapai KKM. Tiga puluh siswa atau 88,23% memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) setelah menggunakan alat bantu pembelajaran mind map, sedangkan hanya empat siswa atau 11,76% yang tidak memenuhi KKM.

1. Uji Validitas Ahli

Untuk mengetahui valid atau tidaknya instrumen pre dan post test maka dilakukan uji validitas. Dua orang yang lolos, Ibu Heti Triwahyuni, M.Pd., dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah (PBSD) STKIP Muhammadiyah Kuningan, dan Ibu Rena Rahmawati, S.Pd., Guru Bahasa Sunda SMP Negeri 1 Jalaksana , berperan sebagai validator dalam penelitian ini. Untuk penelitian ini, validasi referensi Rasyid (Rasyid, 2023) digunakan sebagai kriteria validasi.

Untuk menentukan kriteria validasi instrumen, Rashid (Rasyid, 2023) menyatakan:

$$\text{Hasil} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{Maksimal}} \times 100\%.$$

Lihat tabel 5 untuk hasil validasi instrumen validator ahli

Tabel 5. Hasil Validitas Ahli Instrumen

Butir Soal	Skor Validator V.1	V.2	Total	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
Soal 1	89	86	175	190	92,10%	*Sangat Layak*
Soal 2	89	86	175	190	92,10%	*Sangat Layak*
Soal 3	89	86	175	190	92,10%	*Sangat Layak*

Soal 4	89	86	175	190	92,10%	*Sangat Layak*
Soal 5	89	86	175	190	92,10%	*Sangat Layak*
Soal 6	89	86	175	190	92,10%	*Sangat Layak*
Soal 7	89	86	175	190	92,10%	*Sangat Layak*
Soal 8	89	86	175	190	92,10%	*Sangat Layak*
Soal 9	89	86	175	190	92,10%	*Sangat Layak*
Soal 10	89	86	175	190	92,10%	*Sangat Layak*

Temuan validitas instrumen yang diperiksa oleh dua validator profesional disajikan pada tabel 5. Penyajian berada pada skor 92,10% hingga 100,00%. Instrumen terdiri dari sepuluh soal esai kriteria valid. Hal ini dapat dimodifikasi untuk memenuhi standar validasi ahli sebagaimana diuraikan dalam tabel 3.2 oleh Riduwan. Dengan demikian instrumen penelitian dengan 10 soal esai sudah sesuai.

2. Kegiatan Pembelajaran

Pada pertemuan pertama peneliti turun lapangan untuk meneliti siswa SMP Negeri 1 Jalaksana kelas VII F. Kemudian peneliti masuk ke kelas VII F, untuk mengkondisikan siswa. Sebelum penelitian pertama dimulai, peneliti memperkenalkan terlebih dahulu. Kemudian peneliti mendiskusikan materi tentang dongeng dan juga menanyakan beberapa pertanyaan tentang dongeng tersebut kepada siswa. Peneliti memberikan pertanyaan (*pretest)* kepada siswa untuk mengetahui kemampuan menyimak dongeng.

Pembelajaran ini menggunakan pembelajaran konvensional yaitu menggunakan metode ceramah. Hal ini tentu saja dapat membuat siswa menjadi lebih pasif dan proses pembelajaran lebih terfokus pada guru.

Sesi kedua dan ketiga, peneliti melakukan tindakan (*treatment*), dimana peneliti memberikan materi tentang dongeng dengan menggunakan media pembelajaran *mind mapping* dan membahas secara singkat materi dongeng tersebut. Langkah selanjutnya dalam rencana pembelajaran adalah meminta perwakilan siswa membacakan dongeng dengan lantang sementara seluruh kelas mendengarkan. Ini akan mencakup setiap siswa yang menyajikan contoh dongeng kepada peneliti. Setelah itu, dilakukan posttest untuk mengevaluasi kemampuan siswa dalam memahami dongeng dan menggunakan *mind mapping* sebagai alat bantu pembelajaran.

3. Uji Normalitas Data

Mengetahui apakah populasi data mengikuti distribusi normal adalah inti dari uji normalitas data. Penelitian ini menggunakan uji one-sample Shapiro-Wilk SPSS sebagai uji normalitasnya. Uji normalitas menggunakan SPSS didasarkan pada hal-hal berikut: Jika sig. nilai (signifikansi) > 0,05 data normal

Jika sig. (signifikansi) nilai < 0,05 data tidak normal
Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6.. Uji Normalitas Data
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.169	34	.015	.900	34	.005
Posttest	.181	34	.006	.928	34	.027

a. Lilliefors Significance Correction

Nilai signifikansi pretest dan posttest keduanya lebih dari 0,05 seperti terlihat pada tabel 6. Karena nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian adalah normal. Proses pengambilan keputusan pada uji normalitas SPSS didasarkan pada prinsip berikut: data dianggap normal jika sig. (signifikansi) > 0,05.

4. Uji Hipotesis (Uji Paired Sample T-Test)

Untuk membandingkan kapasitas media pembelajaran mind map siswa sebelum dan sesudah terhadap hasil mendengarkan dongeng digunakan uji t berpasangan. Hasil uji Paired Sample T-test untuk pengujian hipotesis dapat dilihat pada tabel 7.Tabel 7. Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-43.823	22.565	3.869	-51.696	-35.950	-11.32	33	.000

Berdasarkan tabel 7, tingkat signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 kurang dari 0,05 persen sehingga menerima hipotesis alternatif (Ha) dan menolak hipotesis nol (Ho). Oleh karena itu, pemetaan pikiran sebagai alat pembelajaran mempengaruhi cara anak-anak

menyimpan informasi dari mendengarkan dongeng. Alasannya, kemampuan siswa dalam memahami dan menikmati mendengarkan dongeng meningkat drastis setelah menggunakan *mind mapping* sebagai alat pengajaran.

KESIMPULAN

Penelitian ini menemukan bahwa: 1) walaupun terdapat 31 siswa (91,17% dari total) yang mendapat nilai di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 70 setelah mendengarkan dongeng sebelum menggunakan media pembelajaran mind map di SMP Negeri 1 Jalaksana, dengan rentang 10 –70 dan nilai rata-rata pretes sebesar 34,11, masih banyak siswa yang berada di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 70. 2) Tiga puluh siswa (88,23%) mempunyai prestasi lebih baik dari KKM setelah mendengarkan dongeng yang diceritakan melalui media pembelajaran mind map di SMP Negeri 1 Jalaksana; empat siswa (11,76%) berprestasi lebih buruk; skor berkisar antara 50 hingga 100, dengan rata-rata 78,23; Hasil menyimak dongeng di SMP Negeri 1 Jalaksana Kelas VII dipengaruhi oleh media pembelajaran mind map, berdasarkan uji hipotesis (paired sample t-test) menghasilkan nilai signifikan. Tingkat signifikansi 2-tailed sebesar 0,000 atau (0,000<0,05%) menunjukkan hipotesis nol (Ha) diterima dan hipotesis alternatif (Ho) ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang mencolok pada hasil belajar siswa pada mendengarkan dongeng sebelum dan sesudah menggunakan *mind mapping* sebagai alat pembelajaran.

RUJUKAN

Arif, M., & Abdillah. (2018). Pengembangan Modul Belajar Mandiri LaTex Beamer Sebagai Alternatif Media Presentasi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika. *Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika*. https://doi.org/10.31764/jtam.v2i2.716

Darna, N., & Herlina, E. (2018). Memilih Metode Penelitian Yang Tepat: Bagi Penelitian Bidang Ilmu Manajemen. *Jurnal Ilmu Manajemen*.

Ekayanti, N., Darsana, I., & Sujana, I. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Mind Mapping Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS. *Jurnal Pendidikan*. https://doi.org/10.23887/mkfis.v18i2.22241

Gunawan, S., Susandi, & Susilawati, L. (2023). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Memanfaatkan Aplikasi Daring Word Wall Pada Siswa Kelas VIII A MTs Annur Al Huda Tajinan Malang. *Alfabeta Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*. https://doi.org/10.33503/alfabeta.v6i2.3688

Handayani, V., Afsari, A., & Hasanah, F. (2019). Dongeng Sebagai Stimulan Awal Peningkatan Minat Baca Bagi Siswa Paud Bunda Hajar Jatinangor. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. https://doi.org/10.33330/jurdimas.v2i1.280

Hasan , A., & Baroroh, U. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Aplikasi Videoscribe Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Lisanuna*.

Lianna, Gultom, C., & Silitonga, I. (2022). Kemampuan Menulis Mendongeng Oleh Mahasiswa PGSD Semester VI Kelas 6 Unika Santo Thomas Sumatera Utara Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Pendidikan*.

Rahayu, A., Santosa, S., & Endarto, D. (2015). Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Geografi Melalui Penerapan Media Audio Visual Dengan Metode Mind Mapping. *Jurnal GeoEco*.

Ramly, R., & Ilham. (2022). Penggunaan Quipper School Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP Negeri 2 Campalagian Polewali Mandar. *Jurnal Kependidikan Media*. https://doi.org/10.26618/jkm.v11i2.8723

Ropiah, O., Pebriyanti, D., Syahrul, N., Sunarti, S., Stephen, J., & Masduki, A. (2023). Blended Learning Model Based on Google Classroom on The Ability to Read Short Stories in Sundanese Subjects. *International Journal of Language Education*. https://doi.org/10.26858/ijole.v7i3.56009

Rosyadi, C., & Ropiah, O. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran YouTube Terhadap Hasil Menyimak Paguneman di MTs Nurul Falah Durajaya Kelas VII. *Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Budaya Daerah Serta Pengajarannya*.

Ruhama, I., & Erwin. (2021). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1422

Samben, S., & Tapa, A. (2021). Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Menggunakan Metode Mind Mapping Pada Siswa Kelas VIII MTs Negeri 1 Wakatobi . *Jurnal Galeri Pendidikan*.

Saputra , J., Triyogo, A., & Frima, A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1563

Septianingtias, V. (2015). Pola Kalimat Pada Kumpulan Dongeng Gadis Korek Api Karya H.C. Andersen (Suatu Kajian Sintaksis). *Jurnal Pesona*.

Setyowati, E. (2019). Analisis Penerapan Metode Circ Pada Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas VIII A MTS Hidayatul Mubtadiin Malang. *Alfabeta*. https://doi.org/10.33503/alfabeta.v2i1.464

Sirait, S., & Nasution, S. (2019). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Microsoft Power Point Untuk Guru SDN 010246 Banjar. *Jurnal Anadara Pengabdian Kepada Masyarakat*.

Sumarni, H. (2023). *Modul Ajar Cerita Rakyat (Dongeng) Kelas VII SMP/MTS.* Bandung.

Yonani, M., Amrina , W., & Fadli, M. (2021). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran (Mind Mapping Peta Konsep) Terhadap Hasil Belajar Menulis Teks Berita Pada Siswa Kelas VIII SMPN 2 Kota Jambi Tahun Ajaran 2020/2021. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*. https://doi.org/10.38035/jmpis.v2i2.623

Yonani, M., Amrina, W., & Fadli, M. (2021). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran (Mind Mapping Peta Konsep) Terhadap Hasil Belajar Menulis Teks Berita Pada Siswa Kelas VIII SMPN 2 Kota Jambi Tahun Ajaran 2020/2021. *JMPIS*.

Zakiyah, Amin, A., & Lovisia, E. (2019). Penerapan Metode Eksperimen Pada Pembelajaran Fisika Siswa Kelas X SMAN 3 LubukLinggau Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Ilmu Fisika*. https://doi.org/10.31540/sjpif.v1i2.792