

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GITMIND*
DENGAN KOLABORASI KUIS *KAHOOT* PADA MATERI TEKS
BIOGRAFI SISWA KELAS X SMA NEGERI 4 PALEMBANG**

SKRIPSI

**OLEH
NABILA PUTRI RIZQIA
NIM 312021002**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG
AGUSTUS 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GITMIND*
DENGAN KOLABORASI KUIS *KAHOOT* PADA MATERI TEKS
BIOGRAFI SISWA KELAS X SMA NEGERI 4 PALEMBANG**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada
Universitas Muhammadiyah Palembang
untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan**

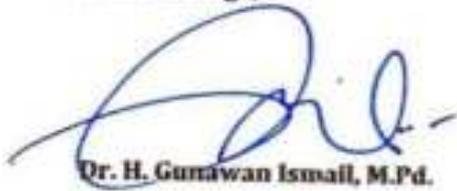
**Oleh
Nabila Putri Rizqia
NIM 312021002**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG
Agustus 2025**

**Skripsi oleh Nabila Putri Rizqia ini telah diperiksa dan disetujui
untuk diuji**

Palembang, 26 Agustus 2025

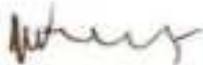
Pembimbing I,

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'G. Ismail', written over a printed name.

Dr. H. Gunawan Ismail, M.Pd.

Palembang, 26 Agustus 2025

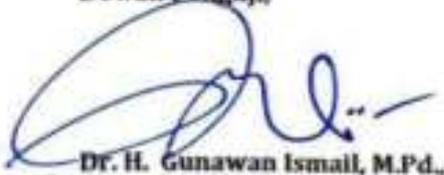
Pembimbing II,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Sri Parwanti', written over a printed name.

Dr. Hj. Sri Parwanti, M.Pd.

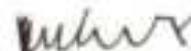
**Skripsi oleh Nabila Putri Rizqia ini telah dipertahankan di depan penguji
pada tanggal 26 Agustus 2025**

Dewan Penguji,



Dr. H. Gunawan Ismail, M.Pd.,

Ketua



Dr. Hj. Sri Parwanti, M.Pd.

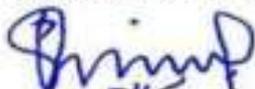
Anggota



Supriatini, S.Pd., M.Pd.

Anggota

**Mengetahui,
Ketua Program Studi
Pendidikan Bahasa Indonesia,**



**Surismiati, S. Pd., M.Pd.
NIDN. 0204037302**

**Mengesahkan,
Dekan FKIP UM Palembang,**



**Prof. Dr. Indawan Syahri, M.Pd.
NIDN. 0023036701**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nabila Putri Rizqia
NIM : 312021002
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Telp/Hp : 085874061712

Menyatakan bahwa skripsi berjudul:

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *GitMind* dengan Kolaborasi Kuis *kahoot* pada Materi Teks Biografi Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Palembang

Beserta seluruh isinya adalah benar merupakan hasil karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan dalam masyarakat ilmiah.

Atas pernyataan ini, saya siap menerima segala sanksi yang berlaku atau yang ditetapkan untuk itu, apabila di kemudian ternyata pernyataan saya tidak benar atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian skripsi saya.

Palembang, 26 Agustus 2025
Saya menyatakan,



Nabila Putri Rizqia
NIM. 312021002

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Dengan sabar kita menanti, dalam do’a kita berserah, dan dengan gigih kita meraih.”

(Nabila Putri Rizqia)

“Jangan pernah merasa tertinggal, setiap orang punya proses dan rezekinya masing-masing”

(Q.S Maryam : 4)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah dengan rahmat Allah SWT, skripsi ini saya persembahkan kepada:

- ❖ Diriku sendiri, kusampaikan rasa syukur dan bangga atas terselesaikannya skripsi ini.**
- ❖ Ayahanda dan Ibunda tercinta, Bapak Zainal Arifin dan Ibu Siti Nurbaya. Terima kasih atas setiap do’a yang tak pernah henti dipanjatkan, kasih sayang yang selalu tulus tanpa batas, serta dukungan yang tiada lelah diberikan. Skripsi ini adalah buah dari perjuangan panjang yang tak akan perah terwujud tanpa pengorbanan, kesabaran, dan cinta kalian. Semoga ini menjadi tanda bakti kecilku untuk membalas segala kasih dan do’a yang telah kalian curahkan sepanjang hidupku.**
- ❖ Saudara kandungku adik tersayang Erfan Zainuriyansyah. Terima kasih selalu mendukung dan memberikan motivasi mengerjakan skripsi.**
- ❖ Dosen pembimbingku Dr. H. Gunawan Ismail, M.Pd. dan Dr. Hj. Sri Parwanti, M.Pd. yang telah membimbing, mengarahkan, dan memberikan dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini.**
- ❖ Teman seperjuanganku (Dila Alfareza, Nadia Prawita, Oktaria Saputri, Pingqi Dwi Haryatin, dan Yuliana Wulandari), di antara**

langkah-langkah panjang yang penuh rintangan, kalian hadir sebagai cahaya yang menuntunku. Walau waktu terus berjalan, pertemanan kita akan tetap hidup dalam hati, lebih abadi dari sekadar kenangan kuliah.

❖ Almamaterku tercinta Universitas Muhammadiyah Palembang.

ABSTRAK

Rizqia, Nabila Putri. 2025. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis GitMind dengan kolaborasi Kuis Kahoot untuk Materi Teks Biografi Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Palembang.* Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia. Pendidikan Bahasa Indonesia. Program Sarjana (S1) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Pembimbing: (I) Dr. H. Gunawan Ismail, M.Pd. dan (II) Dr. Sri Parwanti, M.Pd.

Kata kunci: *Pengembangan media, GitMind, Kahoot, teks biografi*

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *GitMind* dengan Kolaborasi kuis *Kahoot* untuk Materi Teks Biografi Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Palembang, serta mengetahui tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas media tersebut. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model Borg and Gall dan yang meliputi 6 tahapan, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, dan uji coba produk. Dan subjek penelitian adalah siswa kelas X SMA Negeri 4 Palembang tahun ajaran 2025. Hasil validasi ahli media memperoleh kategori sangat layak dengan persentase kelayakan 81,33%. Validasi ahli materi juga menunjukkan kategori sangat layak dengan persentase kelayakan 95,00%, sedangkan uji coba terbatas pada siswa menghasilkan respon positif dengan persentase 83,52%. Selain itu, hasil tes belajar menunjukkan peningkatan pemahaman siswa, dengan rata-rata nilai mencapai 94,80, sehingga media pembelajaran berbasis *GitMind* dengan kolaborasi kuis *Kahoot* terbukti efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks biografi. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *GitMind* dengan kolaborasi kuis *Kahoot* layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran teks biografi di kelas X SMA Negeri 4 Palembang.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt, yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *GitMind* dengan kolaborasi Kuis *Kahoot* pada Materi Teks Biografi Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Palembang”.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian syarat guna memperoleh gelar Pendidikan Program Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Palembang.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bimbingan, dukungan, dan doa dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Prof. Dr. Indawan Syahri, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dr. H. Gunawan Ismail, M.Pd., Dosen Pembimbing I dan Dr. Hj. Sri Parwanti, M.Pd., Dosen Pembimbing II, yang dengan penuh kesabaran dan keikhlasan telah memberikan bimbingan, arahan, serta masukan yang sangat berharga selama proses penyusunan skripsi ini.

Ucapan terima kasih kepada Surismiati, S.Pd., M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dan seluruh dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan selama masa studi.

Penulis juga mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada kedua orang tua tersayang terima kasih atas doa dukungan, kasih sayang serta pengorbanan yang tiada pernah putus diberikan. Tanpa restu dan kepercayaan yang diberikan, penulis tidak akan mampu sampai di tahap ini.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada teman-teman seperjuangan selama masa perkuliahan. Dalam setiap proses, baik suka dan duka, kehadiran kalian menjadi penguat dan penyemangat. Kebersamaan ini akan menjadi kenangan indah yang tidak terlupakan dalam perjalanan hidup

dan akademik penulis. Dan seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan inspirasi selama proses penulisan skripsi ini. Sekecil apa pun kontribusi yang diberikan, sangat berarti bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan untuk penyempurnaan skripsi ini. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan bahasa Indonesia.

Palembang, 26 Agustus 2025

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
SURAT KETERANGAN PERTANGGUNGJAWABAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR DIAGRAM.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Batasan Masalah.....	5
C. Rumusan Penelitian.....	5
D. Tujuan Pengembangan.....	6
E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	6
F. Manfaat Pengembangan.....	6
G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	7
H. Daftar Istilah.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	9
A. Kajian Teori.....	9
1. Pengertian Pengembangan.....	9
2. Pengertian Media Pembelajaran.....	10
3. Pengertian <i>Mind Mapping</i>	12
4. Kelebihan dan Kekurangan <i>Mind Mapping</i>	12
5. Cara Membuat dan Penggunaan <i>Mind Mapping</i>	13
6. Teks Biografi.....	19
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	20
BAB III METODE PENELITIAN.....	22
A. Metode Penelitian.....	22
B. Prosedur Penelitian Pengembangan.....	23
C. Desain Uji Coba Produk.....	26
D. Teknik Pengumpulan Data.....	28
E. Analisis Data.....	34

BAB IV HASIL PENELITIAN.....	36
A. Hasil Pengembangan.....	36
B. Hasil Uji Coba Produk.....	54
BAB V PEMBAHASAN.....	58
A. Hasil Pengembangan.....	58
B. Hasil Uji Coba Produk.....	60
C. Temuan Penelitian.....	61
BAB VI SIMPULAN DAN SARAN.....	63
A. Kesimpulan.....	63
B. Saran.....	63
DAFTAR RUJUKAN.....	65
LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR DIAGRAM

Tabel 3.1 Model Pengembangan Menurut Gall And Borg.....	23
Tabel 3.2 Model Pengembangan Menurut Gall And Borg (Dalam Sugiyono, 2022:37).....	24

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Awal Masuk Aplikasi.....	14
Tabel 2.2 Tampilan Awal <i>GitMind</i>	14
Tabel 2.3 Menambahkan Cabang Utama.....	14
Tabel 2.4 Menambahkan Cabang-Cabang Sekunder.....	15
Tabel 2.5 Menambahkan Gambar Atau Grafik.....	15
Tabel 2.6 Gambar Cut Nyak Dien.....	19
Tabel 4.1 Desain Media Pembelajaran.....	38
Tabel 4.2 Desain Kahoot Quiz Pertanyaan 1.....	38
Tabel 4.3 Desain Kahoot Quiz Pertanyaan 2.....	39
Tabel 4.4 Desain Kahoot Quiz Pertanyaan 3.....	39
Tabel 4.5 Desain Kahoot Quiz Pertanyaan 4.....	39
Tabel 4.6 Desain Kahoot Quiz Pertanyaan 5.....	40
Tabel 4.7 Desain Kahoot Quiz Pertanyaan 6.....	40
Tabel 4.8 Desain Kahoot Quiz Pertanyaan 7.....	40
Tabel 4.9 Desain Kahoot Quiz Pertanyaan 8.....	41
Tabel 4.10 Desain Kahoot Quiz Pertanyaan 9.....	41
Tabel 4.11 Desain Kahoot Quiz Pertanyaan 10.....	41
Tabel 4.12 Media Sebelum Diperbaiki.....	53
Tabel 4.13 Media Sesudah Diperbaiki.....	53
Tabel 5.1 Perbandingan Belajar Menggunakan Media <i>Mind Mapping</i> ...	61

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jumlah Siswa Kelas X Tahun Ajaran 2025/2026.....	27
Tabel 3.2 Instrumen Penelitian Untuk Ahli Media.....	29
Tabel 3.3 Instrumen Penelitian Untuk Ahli Materi.....	30
Tabel 3.4 Instrumen Angket Siswa.....	32
Tabel 3.5 Instrumen Wawancara Guru Bahasa Indonesia.....	33
Tabel 3.6 Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran.....	35
Tabel 4.1 Hasil Validasi Media Aspek Tampilan Tahap 1.....	40
Tabel 4.2 Hasil Validasi Media Aspek Kebahasaan Tahap 1.....	44
Tabel 4.3 Komentar Dan Saran Perbaikan Validator Ahli Media.....	46
Tabel 4.4 Hasil Validasi Media Aspek Tampilan Tahap 2.....	46
Tabel 4.5 Hasil Validasi Media Aspek Kebahasaan Tahap 2.....	48
Tabel 4.6 Perbandingan Hasil Validasi Ahli Media	50
Tabel 4.7 Hasil Validasi Materi.....	50
Tabel 4.8 Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Media.....	55
Tabel 4.9 Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Materi.....	55
Tabel 4.10 Peningkatan Pemahaman Siswa pada Materi Teks Biografi.....	56
Tabel 4.10 Hasil Rekapitulasi Nilai Tes Siswa.....	57
Tabel 4.11 Hasil Rekapitulasi Penilaian Siswa.....	58
Tabel 5.1 Kelayakan Media <i>Mind Mapping</i>	59
Tabel 5.2 Kelayakan Ahli Materi.....	60
Tabel 5.3 Kelayakan Penilaian Tes Siswa.....	60

LAMPIRAN

1. Proposal Skripsi
2. Surat Tugas
3. Daftar Hadir seminar Proposal Skripsi
4. Undangan Ujian Seminar Proposal
5. Bukti Perbaikan Proposal Hasil Seminar
6. Usulan Judul Skripsi
7. Surat Keputusan Dekan
8. Surat Permohonan Riset
9. Surat Keterangan Penelitian
10. Persetujuan Ujian Skripsi
11. Laporan Kemajuan Bimbingan Skripsi
12. Surat Permohonan Validator Media
13. Surat Permohonan Validator Materi
14. Lembar Validasi Media
15. Lembar Validasi Materi
16. Modul Ajar
17. Lembar Angket Siswa
18. Lembar Tes Siswa
19. Dokumentasi
20. Riwayat Penulis

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring berkembangnya teknologi dan pendekatan pembelajaran, guru dituntut untuk lebih kreatif dalam menyajikan materi. Salah satu pendekatan yang dianggap efektif untuk meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa adalah *Mind Mapping*. Media pembelajaran berbasis *Mind Mapping* juga mendorong siswa untuk lebih aktif, kreatif, dan termotivasi dalam belajar. Dengan adanya media visual ini, proses pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru, melainkan lebih berpusat pada siswa sebagai pembelajar aktif. Oleh karena itu, mengembangkan media pembelajaran berbasis *Mind Mapping* menjadi penting untuk dilakukan, agar proses belajar menjadi lebih efektif, interaktif, dan menyenangkan.

Pendidikan adalah usaha sadar untuk mewujudkan suasana belajar dan memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk berbagai aspek, seperti kekuatan keagamaan, kemampuan untuk mengendalikan diri, kecerdasan, kepribadian, akhlak yang mulia, serta keterampilan yang sangat dibutuhkan oleh setiap individu (Rahman, 2022:2).

Di era globalisasi saat ini, kebutuhan akan kualitas pendidikan semakin meningkat, sehingga pengembangan media pembelajaran dan metode pembelajaran menjadi sangat penting bagi tenaga pendidik. Proses pendidikan ini dapat dilaksanakan dalam suasana belajar yang mendorong keaktifan siswa, sehingga mereka dapat mengembangkan potensi diri mereka sendiri secara optimal.

Pengertian pengembangan menurut Hanafi (dalam Rico, 2021:9) mengemukakan bahwa pengembangan adalah sebagai proses untuk memperluas dan memperdalam pengetahuan yang sudah ada, contohnya mengembangkan media pembelajaran.

Pengertian pengembangan dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (KBBI) adalah proses, cara, dan perbuatan mengembangkan. Secara lebih luas, pengembangan dapat dipahami sebagai suatu kegiatan atau upaya

untuk meningkatkan atau mengembangkan sesuatu agar menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif, dan melibatkan siswa sangat penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Namun, untuk menciptakan suasana tersebut diperlukan suatu media pembelajaran yang menarik.

Menurut Hadi (dalam Zharifah 2022:8) media disebut sebagai jembatan yang menghubungkan sumber informasi dan penyampaian pesan pengetahuan yang mampu memotivasi peningkatan kemampuan berpikir dan belajar siswa.

Media pembelajaran menjadi tolak ukur efektivitasnya mengajar bagi pendidik di dalam kelas, maka dari itu para pendidik perlu ketepatan dalam memilih media pembelajaran yang sesuai, sehingga ilmu yang ingin disampaikan tertuju dengan baik (Wasiyah, 2023:205).

Menurut Zaki (dalam Mahatir, 2023:249), media pembelajaran dipahami sebagai segala sesuatu, baik berupa alat fisik maupun teknik, yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih efektif.

Pengertian *Mind Mapping* adalah suatu teknik untuk proses pembelajaran. Anada dan Fadhilaturrahmi (dalam Masriani dan Farida Mayar, 2021:3515) juga berpendapat mengenai metode tersebut, mengemukakan bahwa metode tersebut ialah metode praktis untuk pemetaan dengan metode ini siswa mampu membuat catatan yang lebih ringkas.

Guru memiliki peran penting dalam menciptakan suasana belajar yang efektif dan menyenangkan. Salah satu aspek penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat SMA adalah pemahaman dan kemampuan siswa dalam menganalisis serta memproduksi teks biografi.

Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, salah satu kompetensi penting yang harus dikuasai siswa adalah memahami dan menganalisis berbagai jenis teks, termasuk teks biografi. Berdasarkan hasil observasi di SMA Negeri 4 Palembang, ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami

struktur dan isi teks biografi secara menyeluruh. Materi yang disajikan secara tekstual cenderung membosankan dan kurang menarik perhatian siswa karena penyajiannya masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks. Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi dan minat belajar siswa dalam memahami isi teks biografi secara mendalam.

Untuk menjawab permasalahan tersebut, peneliti terlebih dahulu melakukan prosedur analisis pengembangan, yang dimulai dengan analisis kurikulum. Analisis kurikulum berguna untuk mengetahui kurikulum apa yang digunakan oleh sekolah, kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum Merdeka yang menuntut kemampuan berpikir kritis, literasi, serta penguatan karakter dalam proses pembelajaran. Berdasarkan modul ajar pembelajaran teks biografi dilaksanakan melalui model *Project Based Learning* (PBL) terintegrasi dengan pembelajaran berdiferensiasi berbasis *Social Emotional Learning* (SEL). Kompetensi awal menyebutkan bahwa siswa diharapkan sudah mampu memahami dan menganalisis ide pokok serta ide pen jelas dari teks biografi secara kritis, menggunakan tanda baca dan kata serapan dengan benar, menulis dan menyajikan teks biografi secara logis dan kreatif. Tujuannya berfokus pada kemampuan memahami struktur dan isi teks biografi, menganalisis informasi tersurat dan tersirat, dan menulis dan mempresentasikan teks biografi dengan baik.

Selanjutnya, dilakukan analisis kebutuhan dan karakter siswa melalui pengamatan dan wawancara. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media yang dapat mempermudah pemahaman terhadap struktur teks, serta mendukung gaya belajar visual yang dominan. Banyak siswa menyatakan lebih mudah memahami materi jika disajikan dalam bentuk visual, seperti peta konsep. Analisis karakter siswa juga dilakukan untuk memastikan media yang dikembangkan mendukung penguatan nilai-nilai karakter sesuai dengan profil pelajar pancasila, seperti mandiri, bernalar kritis, kreatif, dan bergotong royong. Berdasarkan modul ajar menegaskan bahwa pembelajaran diarahkan untuk membentuk karakter tersebut melalui aktivitas diskusi, kolaborasi, proyek menulis, dan presentasi.

Teks biografi adalah salah satu jenis teks naratif, memiliki peran penting dalam mengenalkan siswa pada tokoh-tokoh inspiratif dan peristiwa penting dalam kehidupan mereka. Teks biografi ini isinya cerita tentang hidup seseorang yang terkenal atau punya banyak pelajaran baik. Misalnya cerita tentang pahlawan, ilmuwan, atau tokoh masyarakat. Dengan belajar biografi, kita jadi lebih paham tentang sejarah dan bisa meningkatkan kemampuan membaca serta memahami informasi. Jadi, teks biografi itu bukan cuma sekadar bacaan, tapi juga sumber pelajaran hidup yang berharga.

Dalam praktiknya, pembelajaran teks biografi seringkali dianggap monoton dan membosankan oleh siswa. Kondisi ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran yang monoton

Proses pembelajaran masih didominasi dengan metode ceramah dan penugasan konvensional, sehingga siswa menjadi pasif dan kurang termotivasi.

2. Kurangnya media pembelajaran yang menarik

Media yang digunakan seringkali tidak interaktif dan belum mampu memfasilitasi kebutuhan belajar siswa yang beragam.

3. Kesulitan dalam menganalisis struktur teks

Siswa kerap mengalami hambatan dalam memahami bagian-bagian struktur teks biografi.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan adanya inovasi pembelajaran untuk meningkatkan minat serta pemahaman siswa. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah media pembelajaran berbasis *Mind Mapping* dengan bantuan aplikasi *GitMind* merupakan teknik pemetaan pikiran yang efektif untuk memvisualisasikan informasi sekaligus mempermudah pemetaan konsep.

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti merasa sangat penting untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *GitMind* dengan kolaborasi kuis *Kahoot* pada materi teks biografi kelas X SMA Negeri 4 Palembang. Media ini mampu meningkatkan partisipasi siswa, memudahkan siswa memahami isi teks, serta menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan

menyenangkan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks biografi.

Berdasarkan alasan tersebut, penggunaan *Mind Mapping* menjadi alternatif yang potensial. Mengapa? Karena *Mind Mapping* adalah teknik mencatat dan menyusun informasi secara visual yang membantu siswa menghubungkan ide-ide utama dalam teks dengan cara yang logis dan terstruktur. Dan peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis *Mind Mapping* untuk mendukung pembelajaran teks biografi di kelas X. Media ini diharapkan mampu menjadi solusi dari permasalahan yang ada, yaitu kurangnya pemahaman siswa terhadap struktur teks, minimnya media yang menarik, serta kebutuhan akan pendekatan pembelajaran yang lebih aktif dan kontekstual. Oleh sebab itu, penelitian ini penting untuk dilakukan sebagai bentuk inovasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

B. Batasan Masalah

Batasan masalah berguna untuk membatasi permasalahan atau ruang lingkup yang akan dibahas. Batasan masalah dalam penelitian ini ditetapkan pada subjek yang hanya difokuskan pada kelas tertentu dan uji coba produk dilakukan dalam lingkup yang terbatas.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran berbasis *GitMind* dengan kolaborasi kuis *Kahoot* dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas X di SMA Negeri 4 Palembang?
2. Bagaimanakah validitas media pembelajaran berbasis *GitMind* dengan kolaborasi kuis *Kahoot* yang dikembangkan untuk materi teks biografi siswa kelas X di SMA Negeri 4 Palembang?

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan masalah penelitian yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana media pembelajaran berbasis *GitMind* dengan kolaborasi kuis *Kahoot* dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi teks biografi siswa kelas X di SMA Negeri 4 Palembang.
2. Untuk menjelaskan validitas media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan *GitMind* dengan kolaborasi kuis *Kahoot* pada materi teks biografi siswa kelas X di SMA Negeri 4 Palembang.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah

1. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *GitMind* yang terhubung dengan kuis interaktif Kahoot. Media ini dirancang khusus untuk mendukung pembelajaran teks biografi di kelas X SMA Negeri 4 Palembang.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan ini mencakup materi teks biografi yang ada dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA kelas X.
3. Produk dibuat menggunakan aplikasi *GitMind* yang digunakan untuk membuat peta pikiran dan aplikasi *Kahoot* yang digunakan untuk menyusun dan menyisipkan kuis interaktif berbasis pilihan ganda.
4. Memiliki visual interaktif, berwarna, dan menggunakan ikon.
5. Memiliki navigasi cabang materi, *hyper* interaktif, kuis interaktif *Kahoot*, dan responsif dapat dibuka melalui laptop, tablet, atau ponsel.

F. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat berkontribusi dalam penerapan pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia. Untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional.

2. Manfaat Praktis

Diharapkan penelitian ini dapat berkontribusi nyata untuk sebagian pihak, sebagai berikut:

a. Guru

Penelitian ini bisa dijadikan referensi untuk pengembangan dalam proses pembelajaran serta membantu dalam mengajar, ini akan membuat pengalaman belajar lebih bervariasi dan menyenangkan.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini berfungsi sebagai sumber belajar untuk mengatasi masalah-masalah pembelajaran dan ini akan membuat proses belajar lebih menarik dan menyenangkan.

G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi penelitian ini yaitu peneliti ingin mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis *GitMind* dengan kolaborasi kuis *Kahoot* sebagai media pembelajaran yang efektif dalam membantu siswa memvisualisasikan informasi, mengorganisir ide, dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap teks biografi.

Keterbatasan masalah penelitian ini adalah sasaran penelitian hanya terbatas pada kelas tertentu dan uji coba produk hanya dilakukan secara terbatas.

H. Daftar Istilah

1. Pengembangan adalah suatu proses sistematis untuk meningkatkan dan mengembangkan atau membuat sesuatu yang baru. Proses ini dapat diterapkan dalam berbagai bidang pendidikan atau lainnya.
2. Pendidikan adalah proses pembelajaran yang dirancang untuk mengembangkan potensi individu, baik fisik, intelektual, emosional, maupun sosial, agar dapat berfungsi optimal dalam kehidupan.
3. Media adalah suatu sarana yang berfungsi sebagai alat penyalur ide, gagasan, pesan, dan informasi.

4. Pembelajaran adalah suatu proses di mana komunikasi terjadi antar guru dan anak didik yang berfungsi untuk mencapai tujuan tertentu baik belajar *online* maupun *offline*.
5. Teks Biografi adalah tulisan yang menceritakan tentang kisah kehidupan seseorang secara runtut.
6. *Mind Mapping* adalah pemetaan secara kreatif dalam setiap pembelajaran untuk menghasilkan suatu gagasan, merencanakan tugas, dan mencatat poin penting dalam grafik.

DAFTAR PUSTAKA

- Alivia, Fafi. (2023). *Pengembangan Model Mind Mapping Berbasis Tandır Dalam Pembelajaran Menulis Teks Fiksi Puisi Fase E Kelas X. Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya. Vol 10, No. 3, 100-109.*
- Anam, S., & Zahroh, N. (2022). *Media Mind Map Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah. Attaqwa: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam, 18 (1), 141–150. <https://doi.org/10.54069/attaqwa.v18i1.94>*
- Ariyani, Rika, dkk. (2022). *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Blog Bagi Mahasiswa. Jurnal Literasiologi, Vol 8, No. 2.*
- Cendekia, Citra, Ajeng. (2023). *Analisis Kalimat pada Teks Biografi dalam Buku Cerdas Cergas Berbahasa dan Bersastra Indonesia untuk SMA/SMK Kelas X Kurikulum Merdeka. Jurnal Motivasi Pendidikan Dan Bahasa, 1(1), 140–157. <https://doi.org/10.59581/jmpb-widyakarya.v1i1.509>*
- Fatirul, Achmad Noor. (2022). *Metode Penelitian Pengembangan Bidang Pembelajaran. Pascal Books.*
- Helaludin, dkk. (2020). *Penelitian dan Pengembangan Sebuah Tinjauan dan Praktik Dalam Bidang Pendidikan. Serong-Banten: Media Madani.*
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). (Online) <https://kbbi.web.id/biografi.html> Diakses pada tanggal 15 Agustus 2025.*
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). (Online) <https://kbbi.web.id/kembang>. Diakses pada tanggal 15 Maret 2025.*
- Mahatir Solve Mendrofa, W., & Zega, I. (2023). *Pengembangan Buku Saku Berbasis Mind Mapping Pada Materi Mengidentifikasi Teks Persuasif. Primary Education Journal, 3(3), 248-255.*
- Maria, siti. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar Leaflet Berbasis Canva Pada Materi Iklan Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah Palembang. Palembang. Skripsi. Universitas muhammadiyah Palembang.*
- Masriani, M., & Mayar, F. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Tematik dengan Menggunakan Metode Mind Mapping di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 5(5), 3513–3519. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1357>*

- Munawarah, Zharifah. (2022). *Pemanfaatan Media Belajar Oleh Guru Dalam Pembelajaran Di Sd Negeri 1 Mata Ie Kabupaten Aceh Besar*. In *Agustus 2022* (Vol. 7, Issue 3). <http://www.jim.unsyiah.ac.id/pgsd/index>
- Oktavinata, Rico. (2021). *Pengembangan Buku Bergambar Legenda Dan Dongeng Untuk Keterampilan Menulis Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 4 Banyuasin 1*. Palembang. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Palembang.
- Rahman, dkk. (2022). *Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan*, (jurnal Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam), Vol 2, No. 1
- Reza, dkk. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mind Mapping Dengan Powerpoint Di Sma Islam Terpadu Granada Samarinda*. Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro, Vol 9, No. 9.
- Septiani, Yumalinda. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Wondershare Filmora Berbasis Multimedia Pada Materi Teks Biografi Kelas X SMA Muhammadiyah 1 Palembang*. Skripsi thesis, Universitas Muhammadiyah Palembang.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Dan Pengembangan Research And Development*. Bandung: Alfabeta.
- Wahab, dkk. (2021). *Media Pembelajaran Matematika*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- wahab, gusnarib. Rosnawati. (2021). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jawa Barat: Adab.
- Wahyuni, E. S. (2020). *Model Pembelajaran Master Learning: Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Wasiyah. (2023). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Aktivitas*. 4, 205–212. <http://jurnaledukasia.org>