

## ABSTRAK

**Enna Nainggolan: 5183131033. Pengembangan E-Modul Berbasis Mind Mapping pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan. Skripsi. Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan.2023.**

Permasalahan dalam penelitian ini adalah banyak nya jumlah pengangguran di Indonesia sebanyak 8,4 juta orang hingga Februari 2022 yang mayoritas berasal dari kalangan Sekolah menengah Kejuruan (SMK). Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk (1) Mengetahui kelayakan E-Modul Berbasis *Mind Mapping* pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan, dan (2) Mengetahui keefektifan E-Modul Berbasis Berbasis *Mind Mapping* pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan. Penelitian ini dilakukan di SMK N 14 Medan. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Proses penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan dengan beberapa tahapan yang diadaptasi dari model penelitian pengembangan ADDIE. Adapun tahapan tersebut yaitu: *Analysis* (Analisa), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Hasil Penelitian ini adalah: (1) E-Modul Berbasis *Mind Mapping* yang telah dikembangkan. (2) Hasil validasi kelayakan media sebesar 3,86 dengan kategori “sangat layak”, dan validasi ahli materi sebesar 3,73 dengan kategori “sangat layak”. (3) nilai *t-test for Equality of Means* ( $t_{hitung}$ ) yaitu 2.393, sedangkan nilai  $t_{tabel}$  (72) yaitu 1,666. Karena  $t_{hitung}$  (2,393) >  $t_{tabel}$  (1,666) maka  $H_0$  ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima yang berarti adanya pengaruh yang signifikan antara hasil belajar siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan dengan menggunakan E-Modul berbasis *Mind Mapping* adalah lebih tinggi daripada hasil belajar siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan dengan menggunakan metode Ekspositori, maka pembelajaran dengan menggunakan E-Modul berbasis *Mind Mapping* di SMK dapat dinyatakan Efektif.

Kata Kunci:*Mind Mapping, Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY

## ABSTRACT

**Enna Nainggolan: 5183131033. Development of Mind Mapping-Based E-Module on Creative Products and Entrepreneurship Subjects Class XI Vocational High School. Thesis. Faculty of Engineering, State University of Medan. 2023.**

The problem in this study is the large number of unemployed in Indonesia as many as 8.4 million people until February 2022, the majority of whom come from Vocational High Schools (SMK). This development research aims to (1) Determine the feasibility of Mind Mapping-Based E-Modules on Creative Products and Entrepreneurship Subjects Class XI Middle School Vocational Schools, and (2) Knowing the effectiveness of Mind Mapping-Based E-Modules on Creative Products and Entrepreneurship Subjects for Class XI Vocational High Schools. This research was conducted at SMK N 14 Medan. The method used in this research is research and development. The research and development process is carried out in several stages adapted from the ADDIE development research model. The stages are: Analysis (Analysis), Design (Design), Development (Development), Implementation (Implementation), and Evaluation (Evaluation). The results of this study are: (1) The results of the media feasibility validation are 3.86 with the "very feasible" category, and the material expert validation is 3.73 with the "very feasible" category. (2) the value of the t-test for Equality of Means (tcount) is 2,393, while the value of ttable (72) is 1,666. Because tcount (2.393) > ttable (1.666) then H0 is rejected, so it can be concluded that Ha is accepted which means that there is a significant influence between student learning outcomes in the subject of Creative Products and Entrepreneurship using Mind Mapping-based E-Modules is higher than the results student learning in Creative Products and Entrepreneurship subjects using the Expository method, then learning using Mind Mapping-based E-Modules in Vocational High Schools can be declared Effective

Keywords: Mind Mapping, Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation.

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY