

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MIND MAPPING* DALAM PEMBELAJARAN IPS MATERI KEGIATAN JUAL BELI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Tafrikhatun Nafiisah^{1*}, Sumadi Sumadi²

PGSD Universitas PGRI Ronggolawe Tuban

1 Email: nafiisahtafrikhatun@gmail.com

2 Email: 63sumadi@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran, yaitu media *mind mapping* pada pembelajaran IPS materi kegiatan jual beli. Peneliti mengambil Bab 7 Topik C pada kelas IV SDN Sembungin I. Tujuan peneliti melakukan pengembangan media *mind mapping* yaitu untuk mengetahui tingkat kevalidan, tingkat kepraktisan, dan tingkat keefektifan dari media *mind mapping* yang dikembangkan. Pengembangan dilakukan dengan menggunakan model *ADDIE* yang terdiri atas 5 (lima) tahap yaitu *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), *implement* (implementasi), dan *evaluate* (evaluasi). Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kevalidan, analisis data kepraktisan, dan analisis data keefektifan. Berdasarkan uji validasi diperoleh hasil bahwa media *mind mapping* yang dikembangkan memiliki kriteria valid untuk digunakan dengan persentase untuk ahli materi 94,2%, ahli media 76%, dan ahli bahasa 80%, serta telah dilakukan revisi produk sehingga dapat diuji cobakan di lapangan. Hasil persentase untuk angket respon guru adalah 88,8% dan hasil persentase untuk angket respon siswa adalah 80% dengan kriteria sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil tes siswa yang dilakukan pada uji coba menghasilkan persentase 89,8% . Hasil tes siswa pada uji coba terdapat 2 siswa yang mendapat nilai di bawah KKM dan terdapat 7 siswa yang mendapat nilai di atas KKM sehingga dapat disimpulkan bahwa media *mind mapping* termasuk kedalam kriteria sangat efektif.

Kata Kunci: *Media Mind Mapping*, Tingkat Kevalidan, Tingkat Kepraktisan, Tingkat Keefektifan

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu proses dan upaya yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam aktivitas belajar mengajar yang meliputi beberapa unsur yaitu manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran [7]. pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik [14]. Jadi pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat dibimbing dan belajar dengan baik. Guru berperan sebagai pengirim informasi sedangkan peserta didik berperan sebagai penerima informasi. Proses ini akan berhasil dengan baik jika antara keduanya berjalan dengan lancar, dimana guru mampu menyampaikan informasi dengan baik kepada peserta didik dan peserta didik mempunyai kemampuan menerima informasi tersebut dengan baik pula. Untuk menyempurnakan komunikasi antara pemberi dan penerima informasi agar tercipta komunikasi yang efektif diperlukan alat komunikasi atau media.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan suatu program pendidikan yang mencakup seluruh aspek social. Dengan kata lain, ilmu sosial ini mengikuti cara pandang yang bersifat terpadu dari jumlah mata pelajaran seperti, geografi, ekonomi, ilmu politik, ilmu hukum, sejarah, sosiologi, dan sebagainya. Hakikat IPS adalah telaah tentang manusia dan dunianya. Manusia sebagai makhluk sosial selalu hidup bersama dengan sesamanya. Studi sosial merupakan suatu studi yang mengkaji dan menelaah gejala-gejala serta masalah-masalah sosial yang berhubungan dengan perkembangan dan struktur kehidupan manusia [15]. Evaluasi pembelajaran merupakan salah komponen penting dan tahap yang harus ditempuh oleh guru untuk mengetahui keefektifan pembelajaran. Hasil yang diperoleh dapat dijadikan balikan (*feed-back*) bagi guru dalam memperbaiki dan menyempurnakan program dan kegiatan pembelajaran [3].

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas dapat dinyatakan bahwa IPS ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan lingkungan sosial, cabang ilmu pengetahuan yang mempelajari tingkah laku manusia sebagai anggota masyarakat. Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang cenderung dianggap membosankan sehingga minat belajar peserta didik kurang dan juga suasana kelas sering tidak kondusif karena banyak peserta didik yang bosan bahkan bermain sendiri ketika proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut bisa juga disebabkan karena proses belajar mengajar yang monoton, proses pembelajaran masih didominasi oleh aktivitas guru dengan menggunakan metode ceramah dan hanya terpaku pada buku teks tanpa menggunakan media yang menarik. Sehingga motivasi belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran akan menurun, hal ini tentunya akan berdampak pada hasil belajar peserta didik. Dalam pembelajaran IPS guru biasanya menerapkan metode hafalan dan ceramah dengan bacaan materi yang banyak akan menjadikan peserta didik kurang tertarik dan juga tidak maksimal dalam pembelajaran. Pembelajaran IPS akan lebih bermakna jika dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar ini dilakukan secara mandiri oleh peserta didik melalui diskusi maupun penggunaan media yang menarik.

Media pembelajaran merupakan sarana atau perantara berupa alat yang mampu menyampaikan informasi berupa materi-materi pembelajaran dari komunikator (guru) kepada komunikan (siswa) dengan tujuan memudahkan proses komunikasi pembelajaran [8]. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna [5]. Media pembelajaran dibagi menjadi tiga jenis yaitu media visual, media audio dan media audio visual [12].

Mind mapping membantu individu agar mampu menempatkan informasi ke dalam suatu sistem kognisi dan mengeluarkannya kembali (*recall*) untuk dimanfaatkan sebagai dasar pengetahuan. Sebagai suatu alat, *mind mapping* dapat diandalkan sebagai tehnik mencatat yang kreatif dan efektif membantu individu untuk memetakan pikirannya [2]. *Mind mapping* merupakan metode yang dirancang oleh guru untuk membantu siswa dalam proses belajar, menyimpan informasi berupa materi pelajaran yang diterima oleh siswa pada saat pembelajaran, dan membantu siswa menyusun inti-inti yang penting dari materi pelajaran kedalam bentuk peta atau grafik sehingga siswa lebih mudah memahaminya [4]. Berdasarkan pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa *mind mapping* merupakan metode yang dirancang untuk menyusun inti-inti yang penting dari materi pelajaran kedalam bentuk peta atau grafik untuk membantu peserta didik dalam proses belajar, tehnik mencatat yang kreatif dan efektif membantu peserta didik untuk lebih mudah memahaminya.

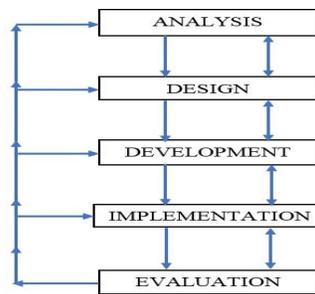
Pada umumnya dalam proses pembelajaran guru menggunakan satu atau dua media pembelajaran sederhana, contohnya guru hanya menggunakan buku pegangan dan memanfaatkan alam sekitar. Dalam pembelajaran tanpa adanya media pembelajaran yang efektif dan kreatif akan memicu pembelajaran karena minat belajar peserta didik dalam pembelajaran dirasa kurang dan tidak ada ketertarikan yang mendorong untuk belajar, peserta didik juga merasa cepat bosan dalam belajar. Seperti yang sering kita jumpai bahwa pada peserta didik Sekolah Dasar sangat senang jika belajar sambil bermain dan pembelajaran tersebut bisa lebih menyenangkan, bermain yang dimaksud yaitu bermain dengan memanfaatkan media pembelajaran, jadi media pembelajaran bagi peserta didik sangat penting.

Berdasarkan permasalahan tersebut penggunaan media pembelajaran sangat penting sebagai sarana penyampaian materi yang dapat membantu peserta didik untuk memahami dan menumbuhkan rasa ingin tahu sehingga mereka semangat dalam pembelajaran. Media yang cocok untuk pembelajaran IPS materi kegiatan jual beli. Media *mind mapping* adalah media yang menggunakan bacaan sedikit dan mudah dipahami peserta didik. Terdapat misteri atau pertanyaan sehingga proses belajar mengajar akan menarik perhatian peserta didik. Media ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam pembelajaran IPS sehingga pada saat pembelajaran peserta didik tidak akan bosan justru akan tertarik dan akan menumbuhkan rasa ingin tahu dalam pembelajaran. Selanjutnya dalam artikel ini akan dibahas tentang bagaimana validitas produk, kepraktisan produk dan keefektifan produk yang telah dikembangkan oleh peneliti.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang akan peneliti gunakan pada penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan *Research and Development (R&D)*. Penelitian ini dipilih karena bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk yang berupa media pembelajaran yaitu *mind mapping* pada materi kegiatan jual beli. Dalam penelitian dan pengembangan ini peneliti menggunakan model *ADDIE* [10], karena tahap-tahap dari model ini efektif dan dinamis untuk penelitian dan pengembangan. Model *ADDIE* merupakan model perancangan pembelajaran generik yang menyediakan sebuah proses terorganisasi dalam pembangunan bahan-bahan pembelajaran yang dapat digunakan baik untuk pembelajaran tradisional (tatap muka di kelas) maupun pembelajaran *online* [10]. Jadi dapat disimpulkan bahwa model *ADDIE* merupakan model yang dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk dalam kegiatan pembelajaran seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar.

Model *ADDIE* terdiri dari lima langkah (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Kelima langkah tersebut merupakan panduan bagi para desainer agar dapat menciptakan sebuah pembelajaran yang efektif dan memperoleh hasil optimal [13]. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan media pembelajaran dengan model *ADDIE* disajikan dalam gambar berikut:



Gambar 1. Langkah-langkah Model Pengembangan *ADDIE* [13]

Uji coba produk dilakukan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan untuk menetapkan tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari produk yang dihasilkan. Uji coba produk yang dikembangkan meliputi desain uji coba, subjek uji coba dan jenis data dapat dirinci penjelasan secara satu persatu diantaranya berikut ini. Sedangkan subjek penelitian pengembangan media *mind mapping* adalah siswa kelas IV dengan jumlah 9 siswa, guru kelas IV, dan 3 (tiga) validator yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Ahli tersebut adalah dosen UNIROW Tuban.

Jenis data yang digunakan dalam pengembangan media *mind mapping* ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari data hasil observasi pada saat analisis lapangan, wawancara dengan guru, tanggapan, kritik, dan saran dari para ahli. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi tim ahli media *mind mapping* dengan menggunakan skor dari lembar validasi dari para ahli materi, ahli media dan ahli bahasa, angket respon guru dan siswa saat uji kepraktisan produk media *mind mapping*.

Instrumen pengumpulan data merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data [11]. Instrumen pengumpulan data pada penelitian pengembangan media *mind mapping* ini adalah lembar validasi para ahli, lembar angket respon guru dan siswa, lembar wawancara dan lembar tes kemampuan siswa sebagai berikut ini. Pengamatan observasi dilakukan terhadap kegiatan siswa kelas IV SDN Sembungin I. Wawancara dilakukan secara lisan oleh peneliti dengan guru kelas bertujuan untuk menggali informasi tentang proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran, dan mengenai materi untuk dikembangkan ke dalam media pembelajaran. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya [11]. Ahli materi, media dan bahasa bertugas memberikan penilaian yang disertakan dalam media *mind mapping*. Kemudian memberikan masukan pada perangkat pembelajaran seperti komentar, kritik dan saran sehingga menjadi perbaikan materi dalam revisi produk yang sedang dikembangkan.

Data pengembangan media pembelajaran *mind mapping* materi kegiatan jual beli berupa hasil validasi dari para ahli. Data validasi diperoleh dari penilaian instrumen penilaian. Media pembelajaran oleh para ahli dianalisis menggunakan rumus presentase sebagaimana berikut:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Kriteria penilaian validasi pengembangan media *mind mapping* sebagai berikut [1].

Tabel 1. Kriteria Tingkat Kevalidan

Kriteria Valid	Presentase (%)
Valid	76-100
Cukup Valid	56-75
Kurang Valid	40-55
Tidak Valid	0-39

Data kepraktisan pengembangan media *mind mapping* materi kegiatan jual beli diperoleh dari angket respon guru dan siswa. Analisis presentase angket respon guru dan siswa dilakukan melalui perhitungan dengan rumus:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Kriteria penilaian instrument angket respon guru dan siswa untuk media *mind mapping* sebagai berikut [1].

Tabel 2. Kriteria Tingkat Kepraktisan

Nilai	Tingkat Kepraktis
85-100	Sangat Praktis
70-84	Praktis
55-69	Cukup Praktis
50-54	Kurang Praktis
0-49	Tidak Praktis

Analisis kepraktisan akan dapat diperoleh dari hasil pencapaian siswa dalam menyelesaikan soal evaluasi. Kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan adalah 75, sedangkan nilai maksimal pada tes hasil belajar adalah 100. Hasil belajar merupakan hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap dan ketrampilan pada diri siswa [6]. Ketika tercipta perubahan maka dapat diketahui bahwa ada hasil dari pembelajaran yang sudah dilaksanakan. *Teori Taksonomi Bloom*, hasil belajar dicapai melalui tiga kategori ranah yaitu *Cognitive domain* (ranah kognitif), *Affective domain* (ranah afektif) dan *Psychomotor domain* (ranah psikomotor) [9]. Untuk mengetahui presentase hasil keefektifan media *mind mapping*, maka perlu dihitung menggunakan rumus berikut ini [1].

$$S = \frac{R}{N} \times 100\%$$

Tabel 3. Kriteria Tingkat Keefektifan

Nilai	Tingkat Keefektifan
81-100	Sangat Efektif
61-80	Efektif
41-60	Cukup Efektif
21-40	Kurang Efektif
0-20	Tidak Efektif

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *ADDIE*. Tahap penelitian pengembangan media *mind mapping* dengan tahap *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Develop* (Pengembangan), *Implement* (Implementasi), dan *Evaluate* (Evaluasi). Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, diperoleh hasil penelitian sebagai berikut:

1. Tahap *Analyze* (Analisis)

a. Hasil analisis kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pembelajaran pada IPS di kelas IV dilaksanakan. Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas IV SDN Sembungin I. Berdasarkan hasil wawancara dari narasumber diperoleh informasi sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Analisis Kebutuhan

No.	Hasil yang Diperoleh
1.	Kurikulum yang diterapkan di SDN Sembungin I adalah Kurikulum Merdeka.
2.	Dalam pembelajaran siswa cenderung hanya mendengarkan penjelasan dari guru dan takut untuk bertanya mengenai persoalan yang dihadapi.
3.	Guru sudah menggunakan media pembelajaran, tetapi media pembelajaran yang digunakan masih kurang lengkap.
4.	Kreativitas guru dalam menerapkan media pembelajaran kurang sehingga menyebabkan siswa kurang aktif saat pembelajaran berlangsung.

b. Hasil Analisis Karakteristik Siswa

Berdasarkan hasil wawancara, peneliti kepada guru kelas IV, yang diperoleh dari analisis karakteristik siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Analisis Karakteristik Siswa

No.	Hasil yang Ditemukan
1.	Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Sembungin I berjumlah 9.
2.	Respon peserta didik saat mengikuti pembelajaran IPS adalah peserta didik mengikuti pembelajaran dengan baik dan senang walau terkadang mudah jenuh.
3.	Disetiap pembelajaran pasti ada hambatan salah satunya siswa terkadang merasa senang akan tetapi mudah bosan dan susah untuk memahami materi karena IPS itu terlalu bnyak bacaan dan hafalan.
4.	Penggunaan media pembelajaran IPS sangat penting karena jika pakai buku saja peserta didik mudah bosan.

c. Hasil Analisis Kurikulum

Pada tahap analisis kurikulum, peneliti melakukan analisis berbagai perangkat kurikulum yang berlaku. Analisis ini bertujuan untuk merumuskan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP). Kurikulum yang berlaku di SDN Sembungin I yaitu menggunakan kurikulum Merdeka.

Tabel 6. Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Mengidentifikasi alur kegiatan ekonomi dalam kegiatan jual beli sebagai salah pemenuhan kebutuhan manusia.	Peserta didik dapat mengidentifikasi alur kegiatan ekonomi dalam kegiatan jual beli sebagai salah pemenuhan kebutuhan manusia melalui media <i>mind mapping</i> dengan benar.

2. Tahap *Design* (Desain)

Tahap ini peneliti mulai merancang media *mind mapping* yang akan dikembangkan. Ada empat (4) langkah pada tahap perancangan ini, diantaranya pemilihan bahan ajar, merancang materi pembelajaran, menyusun desain, dan menyusun instrumen penilaian. Berikut adalah hasil rancangan media *mind mapping* pada pembelajaran IPS materi kegiatan jual beli kelas IV Sekolah Dasar.

Tabel 7. Rancangan Pembuatan Media *Mind Mapping*

No.	Tahap Perancangan	Hasil yang Diperoleh
1.	Pemilihan Bahan Ajar	Bahan ajar yang dipilih adalah media <i>mind mapping</i> untuk kelas IV pada pembelajaran IPS materi kegiatan jual beli.
2.	Merancang Materi pembelajaran	Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan materi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum Merdeka yang sedang dipakai di SDN Sembungin I.

		Perancangan materi pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran Referensi buku yang digunakan adalah dari kemendikbud dan materi-materi dari internet.
3.	Menyusun Desain Media <i>Mind Mapping</i>	Penyusunan media <i>mind mapping</i> ini meliputi papan dari karton duplex, kartu pertanyaan dan gambar-gambar yang memuat media <i>mind mapping</i> .
4.	Menyusun Instrumen Penilaian Media <i>Mind Mapping</i>	Membuat instrument validasi media <i>mind mapping</i> , instrument angket respon siswa dan guru, dan instrumen tes siswa.

3. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Tahap ini dimulai dengan mengumpulkan bahan-bahan yang akan digunakan dalam pembuatan media *mind mapping* seperti: referensi buku tentang mata pelajaran IPS materi kegiatan jual beli dan referensi penyusunan media. Selanjutnya, peneliti menggabungkan bahan-bahan tersebut sesuai dengan format pembuatan media *mind mapping* yang sudah dirancang pada tahap desain. Setelah semua perancangan selesai peneliti mengoreksi ulang terlebih dahulu sebelum media *mind mapping* siap untuk divalidasi. Setelah semua komponen dalam pembuatan media *mind mapping* sudah siap maka tahap selanjutnya adalah melakukan validasi untuk mengetahui tingkat kevalidan media *mind mapping* yang dikembangkan. Pada validasi ini peneliti melakukan validasi di tiga ahli yaitu, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Berikut adalah hasil validasi dari para ahli:

a. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi bertujuan untuk mengetahui kelayakan materi kegiatan jual beli. Ahli materi yang menilai media *mind mapping* adalah dosen UNIROW. Hasil rata-rata penilaian dari ahli materi disajikan pada tabel berikut:

Tabel 8. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Pernyataan	Skor
1.	Kesesuaian media <i>mind mapping</i> ini dengan CP dan tujuan pembelajaran	5
2.	Sistematika dalam penyusunan komponen media <i>mind mapping</i> ini sudah sesuai	4
3.	Langkah-langkah pembelajaran dalam media <i>mind mapping</i> ini sesuai dengan kegiatan pembelajaran pada umumnya	4
4.	Permasalahan dalam lembar kerja siswa dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi	5
5.	Ilustrasi yang disajikan sesuai dengan muatan materi dalam media <i>mind mapping</i> ini	5
6.	Materi dalam media <i>mind mapping</i> ini dapat dipelajari tanpa bantuan media lain	5
7.	Kejelasan setiap komponen pada media <i>mind mapping</i> ini jelas	5
Jumlah Skor		33
Persentase Skor		94,2%
Kriteria		Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi ahli materi dapat disimpulkan bahwa media *mind mapping* yang dikembangkan dinyatakan dalam kriteria sangat valid untuk digunakan. Saran dan masukan yang perlu diperbaiki pada media *mind mapping* ini yaitu materi kegiatan jual beli diberi contoh yang konkrit dan perlu diubah untuk pertanyaanya.

b. Hasil Validasi Ahli Media

Media *mind mapping* yang telah dibuat kemudian dinilai oleh ahli media. Ahli media adalah dosen UNIROW Tuban. Hasil rata-rata penilaian dari ahli media disajikan pada tabel berikut:

Tabel 9. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Pernyataan	Skor
1.	Kesesuaian dalam pemilihan jenis huruf pada media <i>mind mapping</i>	4

2.	Kemenarikan dalam desain pada media <i>mind mapping</i>	4
3.	Komposisi warna pada media <i>mind mapping</i> ini menarik	4
4.	Keterpaduan ilustrasi dengan warna	3
5.	Kesesuaian dalam pemilihan gambar pada media <i>mind mapping</i>	4
Jumlah Skor		19
Persentase Skor		76%
Kriteria		Valid

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media yang dikembangkan dinyatakan dalam kriteria valid untuk digunakan. Saran dan masukan yang diberikan validator untuk media ini adalah media *mind mapping* sudah bagus namun pada tulisan kegiatan ekonomi hendaknya diarahkan ke gambar sehingga ketika menjelaskan ke peserta didik tahu arah dan tujuan dari gambar tersebut.

c. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Uji validasi bahasa yang digunakan dalam media *mind mapping* ini dilakukan oleh ahli bahasa yaitu dosen UNIROW Tuban. Hasil rata-rata penilaian dari ahli bahasa disajikan pada tabel berikut:

Tabel 10. Hasil Validasi Ahli Bahasa

No.	Pernyataan	Skor
1.	Struktur kalimat pada setiap petunjuk kegiatan dalam Bahan Ajar pendukung media ini mudah dipahami	4
2.	Kalimat yang digunakan pada Bahan Ajar ini sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar	4
3.	Pemilihan tata bahasa pada Bahan Ajar ini sesuai dengan tingkat intelektual siswa	4
4.	Bahasa yang digunakan pada Bahan Ajar ini dapat merangsang siswa untuk mencari jawaban dari latihan soal dengan sendiri	4
5.	Ejaan yang digunakan pada Bahan Ajar ini sesuai dengan EYD	4
Jumlah Skor		20
Persentase Skor		80%
kriteria		Valid

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli bahasa dapat disimpulkan bahwa media *mind mapping* yang dikembangkan dinyatakan valid untuk digunakan. Saran dan masukan yang diberikan validator untuk media ini adalah media *mind mapping* terdapat kata dan konjungsi yang kurang tepat.

4. Tahap Implement (Penerapan)

Setelah produk dinyatakan layak oleh tim validator, media *mind mapping* akan diuji cobakan pada skala terbatas. Hasil uji keefektifan media *mind mapping* ini dilihat dari hasil lembar tes siswa. Lembar tes siswa yang diujikan memuat 10 soal pilihan ganda. Uji keefektifan ini dilakukan guna untuk mengetahui apakah media *mind mapping* yang digunakan efektif untuk digunakan. Pada uji keefektifan ini di uji cobakan dengan subjek uji coba skala terbatas. Pada uji coba skala terbatas ini bertujuan untuk mendapatkan respon terhadap media *mind mapping* dan bertujuan untuk mengetahui keefektifan media *mind mapping*. Siswa yang menjadi subjek uji coba ini adalah 9 siswa kelas IV. Skor tes hasil belajar siswa dihitung dengan menggunakan ketuntasan klasikal. Keuntasan dapat tercapai apabila hasil belajar siswa ≥ 75 dari skor maksimum yaitu 100, sedangkan ketuntasan klasikal dapat dicapai jika 75% dari jumlah siswa di kelas telah mencapai skor ≥ 75 .

Tabel 11. Hasil Tes Siswa pada Uji Coba Skala Terbatas

No.	Nama	KKM	Nilai	Ketuntasan
1.	Annisa Mahsunah	75	80	Tuntas
2.	Arum Nur Hidayah	75	90	Tuntas
3.	Imam Syafi'i	75	50	Tidak Tuntas
4.	Keisa Naura Oktavianka	75	80	Tuntas

5.	Muhammad Ainun Najib	75	80	Tuntas
6.	Safa Dewi Pasasti	75	100	Tuntas
7.	Sofi Mahmudah	75	70	Tidak Tuntas
8.	Sri Niken Rahayu Safitri	75	90	Tuntas
9.	Widyaningsih	75	80	Tuntas
Jumlah siswa yang tuntas				7
Jumlah siswa yang tidak tuntas				2
Hasil ketuntasan klasikal				80%
kriteria				Efektif

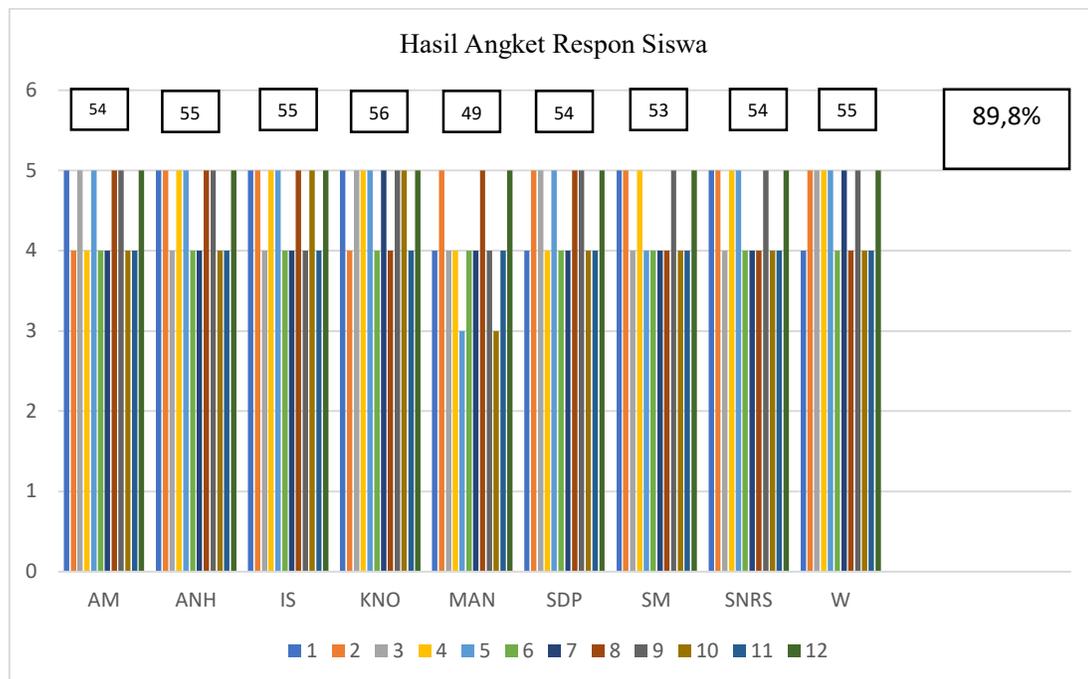
Untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari media *mind mapping* adalah dengan mengisi angket respon guru dan peserta didik. Penilaian angket respon ini diharapkan minimal mendapat kategori cukup praktis. Hasil angket respon guru disajikan pada tabel berikut:

Tabel 12. Hasil Angket Respon Guru

No.	Indikator Penilaian	Skor
1.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	4
2.	Keruntutan penyajian	4
3.	Kesesuaian materi dengan media pembelajaran mind mapping	4
4.	Penyajian mendorong siswa berpikir kreatif, aktif, dan imajinatif	5
5.	Kesesuaian komposisi warna, gambar, dan ilustrasi	4
6.	Huruf yang digunakan sesuai dan mudah dipahami siswa	5
7.	Kesesuaian ukuran bahan ajar	5
8.	Berpusat pada siswa	5
9.	Penyajian contoh dan ilustrasi memperoleh pemahaman siswa	4
Jumlah Skor		40
Persentase Skor		88,8%
Kriteria		Sangat Praktis

Selain guru, peserta didik juga memberikan respon terhadap media pengembangan yang peneliti kembangkan. Hasil angket respon peserta didik disajikan pada gambar berikut:

Gambar 2. Hasil Angket Respon Siswa



Berdasarkan hasil angket respon siswa yang diisi oleh 9 siswa dapat disimpulkan bahwa media *mind mapping* yang dikembangkan terdapat pada kriteria sangat praktis untuk digunakan.

5. Tahap *Evaluate* (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi peneliti mengelola data kuantitatif yang didapatkan pada saat penerapan, yaitu data tes siswa dan data angket respon siswa dan guru. Tes diberikan sebanyak satu kali yaitu sesudah penggunaan media *mind mapping*. Data tes siswa dinyatakan efektif apabila hasil ketuntasan klasikal mencapai lebih dari $\geq 75\%$ dengan KKM 75. Data angket respon guru dan siswa dinyatakan praktis apabila hasil persentase skor minimal mencapai 55% dengan kriteria cukup praktis. Dari data tes siswa diperoleh hasil 75,5% sehingga menunjukkan bahwa media *mind mapping* efektif digunakan. Dan dari data angket respon guru dan siswa didapatkan hasil persentase 88,8% untuk respon angket guru dan 89,8% untuk respon angket siswa. Dari persentase data angket respon guru dan siswa diperoleh kriteria sangat praktis dan dapat digunakan untuk pembelajaran.

PEMBAHASAN

Pengembangan media *mind mapping* pada siswa kelas IV SDN Sembungin I valid dan sangat layak untuk digunakan. Berdasarkan hasil validasi terhadap ahli materi, media dan bahasa diperoleh hasil sangat layak. Pada uji coba di lapangan terhadap guru dan siswa diperoleh data praktis digunakan. proses pengembangan media *mind mapping* yang telah dilakukan yaitu: 1) Analisis (*Analyze*), pada tahap ini peneliti melakukan beberapa tahapan yaitu analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakteristik siswa; 2) Perancangan (*Design*), yaitu pemilihan bahan ajar, merancang materi pembelajaran, menyusun desain *mind mapping*, dan menyusun instrumen penilaian *mind mapping*; 3) Pengembangan (*Develop*), pada tahap ini peneliti melakukan validasi *mind mapping* kepada ahli materi dan ahli media; 4) Penerapan (*Implement*), pada tahap ini peneliti melakukan uji produk kepada siswa, melaksanakan tes kepada siswa untuk mengetahui keefektifan dari media *mind mapping*, dan memberikan angket respon kepada guru dan siswa untuk mengetahui kepraktisan *mind mapping*; 5) Evaluasi (*Evaluate*), pada tahap ini peneliti mengelola data kuantitatif yang didapatkan pada saat validasi, tes siswa, dan angket respon.

Berdasarkan hasil uji validasi media *mind mapping* diperoleh nilai dari ahli materi sebesar 94,2% dan ahli media sebesar 76% ahli bahasa 80%. Produk media *mind mapping* dikatakan valid apabila rentang skor presentase sebesar 76% - 100% [1]. Maka dari uji validasi media *mind mapping* ini dinyatakan valid sebagai media ajar.

Berdasarkan hasil tes siswa diperoleh dari perhitungan rumus ketuntasan klasikal sebesar 80%. Media *mind mapping* dikatakan efektif digunakan apabila hasil belajar siswa mencapai ketuntasa klasikal $\geq 75\%$, artinya lebih besar siswa yang memiliki nilai di atas KKM yaitu 75 daripada siswa yang memiliki nilai di bawah KKM [1]. Maka dari tes siswa menunjukkan bahwa media *mind mapping* ini dinyatakan efektif digunakan. Berdasarkan hasil angket respon guru dan siswa diperoleh nilai dari angket respon guru sebesar 88,8% dan angket respon siswa sebesar 89,8%. Produk media *mind mapping* dikatakan sangat praktis apabila mencapai rentang skor sebesar 81% - 100% [1]. Maka dari angket respon guru dan siswa menunjukkan bahwa media *mind mapping* ini praktis digunakan sebagai media ajar.

Kelebihan media *mind mapping* yang dikembangkan antara lain: 1) Sebagai media belajar siswa baik secara mandiri maupun berkelompok; 2) muatan materi yang terdapat di dalam media *mind mapping* dibuat dengan singkat dan jelas sehingga dapat membantu siswa dalam mempelajarinya; dan 3) media *mind mapping* dapat dengan mudah digunakan.

KESIMPULAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran untuk kelas IV Sekolah Dasar berupa *mind mapping* kegiatan jual beli. Berdasarkan penilaian ahli materi mendapatkan persentase 94,2% yang berarti media *mind mapping* sangat valid digunakan dalam pembelajaran. Penilaian ahli media mendapatkan persentase 76% yang berarti media *mind mapping* valid untuk digunakan dalam pembelajaran. Dan penilaian ahli bahasa mendapatkan persentase 80% yang berarti valid digunakan dalam pembelajaran. Sehingga dapat dikatakan bahwa media *mind mapping* Valid digunakan dalam pembelajaran. Peneliti melakukan uji coba pada hasil tes siswa,

menghasilkan persentase 75,5% dengan kriteria efektif digunakan dalam pembelajaran. Sehingga dapat dikatakan bahwa media *mind mapping* efektif digunakan dalam pembelajaran. Hasil angket respon guru mendapatkan persentase 88,8% dengan kriteria sangat praktis. Pada uji coba mendapatkan hasil angket respon siswa dengan persentase 89,8% dengan kriteria sangat praktis digunakan dalam pembelajaran. Peneliti melakukan uji coba pada hasil tes siswa, menghasilkan persentase 75,5% dengan kriteria efektif digunakan dalam pembelajaran. Sehingga dapat dikatakan bahwa media *mind mapping* efektif digunakan dalam pembelajaran. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat lebih memvariasikan media pembelajaran dalam meningkatkan pengetahuan dan motivasi belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka cipta.
- [2] Buzan. (2013). Penggunaan Metode *Mind Mapping* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 1(1), 30–37. <https://doi.org/10.51878/academia.v1i1.384>
- [3] Fahrurrozi, M. (2017). Evaluasi Hasil Belajar. *Evaluasi Hasil Belajar*. In Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [4] Hamid, A. P. (2014). Penggunaan Model Pembelajaran *Mind Mapping* dalam Peningkatan Kemampuan Verbal Linguistik Peserta Didik Kelas VII SMP Handayani Makassar.
- [5] Hasan, M. (2021). Media Pembelajaran. In Tahta Media Group.
- [6] Nurrita. (2018). Kata Kunci: Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03, 171–187.
- [7] Purnama, A. (2021). Evaluasi Dampak Implementasi Pembelajaran Daring Pada Proses Pembelajaran Di Sma Negeri 9 Palembang. Universitas Bina Darma Palembang, 1–24. [http://eprints.binadarma.ac.id/9088/1/TUGAS 3.pdf](http://eprints.binadarma.ac.id/9088/1/TUGAS%203.pdf)
- [8] Rizal, S. U., Maharani, I. N., Ramadhan, M. N., Rizqiawan, D. W., & Abdurachman, J. (2016). Media Pembelajaran. <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/7465931>
- [9] Setiawan, A. (2017). Belajar Dan Pembelajaran Tujuan Belajar Dan Pembelajaran. *Book*, 09(02), 193–210. <https://www.coursehero.com/file/52663366/Belajar-dan-Pembelajaran1-convertedpdf/>
- [10] Sugihartini. (2018). *Addie* Sebagai Model Pengembangan Media *Instruksional Edukatif* (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277–286. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>
- [11] Sugiyono. (2019). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- [12] Susanti. (2017). Jenis Jenis Media Dalam Pembelajaran. *Umsida*, 1(1), 5–6.
- [13] Suwahono. (2021). *Cercular Model of RD & D*.
- [14] Wardana. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran*. In CV *Kaaffah Learning Center*.
- [15] Yusnaldi, E. (2019). *Potret Baru Pembelajaran IPS*. Medan: Perdana *Publishing*. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203>