

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF MIND MAPPING PADA MATERI PERSATUAN DAN KESATUAN UNTUK KELAS V SD

Rizki Nur Azizah

PGSD, FIP, UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA (rizki.17010644115@mhs.unesa.ac.id)

Vicky Dwi Wicaksono

PGSD, FIP, UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA (vickywicaksono@unesa.ac.id)

Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk media interaktif dengan tampilan mind mapping sebagai inovasi media yang membantu guru untuk menyampaikan materi persatuan dan kesatuan di kelas V sekolah dasar. Media interaktif mind mapping dibuat menggunakan aplikasi articulate storyline. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Dick and Carey yang mencakup beberapa tahapan yaitu: analisis kebutuhan, analisis pembelajaran, analisis pembelajar dan konteks, menentukan tujuan pembelajaran, mengembangkan penilaian instrument penelitian, mengembangkan strategi pembelajaran, mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran, mendesain dan melakukan evaluasi formatif, revisi. Validitas media interaktif mind mapping didapatkan melalui tahap validasi dari ahli materi dan validasi ahli media. Hasil validasi dari ahli materi mendapatkan persentase sebesar 77,5 % (valid). Sedangkan hasil dari validasi media mendapatkan persentase sebesar 88,3% (sangat valid). Hasil dari respon siswa mendapatkan persentase sebesar 86,25%(baik). Sehingga dapat disimpulkan bahwa media interaktif mind mapping valid dan layak digunakan dalam pembelajaran materi persatuan dan kesatuan di kelas V sekolah dasar.

Kata Kunci: Media interaktif, mind mapping, persatuan dan kesatuan

Abstract

This development research aims to develop an interactive media product with a mind mapping display as a media innovation that helps teachers to convey unity and unity material in grade V elementary school. Mind mapping interactive media was created using the articulate storyline application. This study uses the Dick and Carey development model which includes several stages, namely: needs analysis, learning analysis, learner and context analysis, determining learning objectives, developing research instrument assessments, developing learning strategies, developing and selecting learning materials, designing and conducting formative evaluations, revision. The validity of the interactive mind mapping media was obtained through the validation stage of the material expert and the validation of the media expert. The validation results from material experts get a percentage of 77.5% (valid). While the results of media validation get a percentage of 88.3% (very valid). The results of student responses get a percentage of 86.25% (good). So it can be concluded that the interactive mind mapping media is valid and feasible to use in learning unity and unity material in grade V elementary school

Keywords: Interactive media, mind mapping, unity and unity

PENDAHULUAN

Selama proses pendidikan di tingkat sekolah dasar banyak mata pelajaran yang dipelajari salah satunya yaitu pembelajaran PPKn. UU No 2 tahun 1989 (dalam Taniredja 2013.13) menjabarkan bahwa pendidikan

pancasila dan kewarganegaraan ialah proses aktivitas dengan tujuan agar peserta didik mendapatkan wawasan maupun keterampilan yang berkaitan dengan warga dan negaranya, selain itu memberikan pengetahuan bela Negara sebagai kewajiban warga untuk negaranya. Ada

beberapa materi yang termuat dalam mata pelajaran PPKn di tingkat sekolah dasar meliputi kandungan moral Pancasila, norma-norma dalam masyarakat, persatuan dan kesatuan, hak dan kewajiban warga Negara, keanekaragaman sosial dan budaya hak asasi manusia serta kekuasaan dan politik.

Proses penyampaian materi dalam pembelajaran mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran. Penyampaian materi yang hanya dilakukan dengan metode ceramah membuat peserta didik kurang antusias dalam belajar. Hal ini membuat peserta didik masih sulit memahami materi yang diberikan. Beragam alat komunikasi dan teknologi bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran baik pembelajaran di sekolah maupun di rumah. Banyak lembaga pendidikan dan sekolah yang memanfaatkan perkembangan teknologi untuk memudahkan pembelajaran. Saat pandemi virus corona, teknologi sangat membantu dalam proses pembelajaran jarak jauh, karena peserta didik tidak bisa bertatap muka dengan guru seperti pembelajaran pada umumnya.

Bagi sekolah yang sudah mampu memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran, membuat pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Penggunaan media pembelajaran mempermudah guru menyampaikan pesan dan materi. Selain itu media juga bisa memberikan suasana belajar yang menyenangkan. Materi yang termuat dalam buku bersifat teoritis hanya menggunakan ilustrasi sederhana dan penjelasan materi yang disajikan dalam bentuk teks yang panjang membuat siswa merasa kesulitan untuk memahami materi. Keterbatasan penggunaan media menjadi salah satu masalah dalam pembelajaran di sekolah dasar. Sebagai salah satu upaya untuk mengatasi keterbatasan penggunaan media dalam materi persatuan dan kesatuan peneliti menawarkan pengembangan media interaktif mind mapping menggunakan aplikasi articulate storyline. Media dapat membantu peserta didik memahami yang abstrak menjadi konkret, memahami yang kompleks menjadi sederhana. Penggunaan media sendiri harus disesuaikan dengan kondisi peserta didik, manfaat, tujuan dan materi pembelajaran. Selain memudahkan guru untuk menyampaikan materi kepada peserta didik media juga dapat memberikan motivasi dan pengalaman belajar yang tidak membosankan serta mengenalkan peserta didik adanya kemajuan teknologi.

Menurut Karti Hari Sukarsih (dalam Tirtioni 2018 :9) media merupakan upaya memanfaatkan segala sesuatu untuk mencapai tujuan pembelajaran, hubungan antara media pembelajaran dengan sarana dan prasarana dalam kelas harus diatur sedemikian rupa untuk mendukung suasana belajar. Sedangkan Rudi Suslana (2009:5) berpendapat tujuan guru menggunakan media pembelajaran yakni sebagai alat penyampai pesan (

materi) guru kepada peserta didik dan memberikan motivasi sekaligus mengembangkan imajinasi peserta didik. Berdasarkan pendapat yang sudah dikemukakan diatas dapat disimpulkan bahwa media merupakan segala bentuk sarana penyampaian informasi yang digunakan dalam pembelajaran untuk menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi, memberikan stimulus sehingga dapat berkontribusi pemahaman materi oleh peserta didik.

Media interaktif merupakan program media pembelajaran yang terdiri dari gabungan teks, gambar, video, atau stimulus yang disusun secara terpadu dengan dibentuk melalui program computer dan pengguna bisa berinteraksi aktif dengan program pembelajaran.hal itu sesuai dengan penjelasan Warsita (dalam Siagian 2015:190) menjelaskan bahwa multimedia interaktif merupakan media pembelajaran yang dapat diakses ,melalui komputer, ditampilkan berupa gambar dilengkapi dengan teks, audio maupun video.

Media interaktif mind mapping yakni sebuah media pembelajaran yang menggabungkan media interaktif dengan tampilan materi dalam bentuk mind mapping yang masih belum banyak dikembangkan di sekolah dasar. Selain itu pemanfaatan aplikasi articulate storyline untuk membuat media juga masih belum banyak dikembangkan, sedangkan penggunaan aplikasi ini hampir sama dengan Microsoft power point namun memiliki fitur yang lebih lengkap dan dapat memunculkan interaksi dengan peserta didik. Pengembangan ini dilakukan agar proses belajar mengajar menjadi lebih mudah dipahami, interaktif dan memanfaatkan pengembangan teknologi yang ada. Multimedia interaktif diharapkan mampu memberikan kemudahan peserta didik untuk memahami materi.

Tampilan materi yang disajikan dalam bentuk mind mapp memberikan banyak manfaat, menurut Michael Michalko (dalam Rusmin 2014:110) ada beberapa manfaat mind map yaitu melatih otak menjadi aktif,meningkatkan fokus dalam pokok bahasan materi, menjelaskan hubungan yang terpisah, memudahkan untuk mengelompokkan konsep dan membuat konsep dipahami dalam jangka panjang. Media disertai gambar dan audio narasi untuk meningkatkan pemahaman peserta didik selama belajar. Selain itu media ini juga dilengkapi dengan permainan dan soal evaluasi, media ini bersifat interaktif sehingga peserta didik juga dapat belajar secara mandiri. Pengembangan media inovatif mampu memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pembelajaran. Adanya peran teknologi memberikan kemudahan guru atau pendidik dan peserta didik memperoleh tujuan pendidikan yang diinginkan. Pada zaman modern salah satu media yang memanfaatkan teknologi yaitu media interaktif. Peserta didik dapat terampil, bisa mengikuti perkembangan teknologi yang

semakin canggih dan membuat suasana belajar menjadi lebih interaktif dan efisien. Berdasarkan pendapat Hofseter (dalam Munir 2013 ; 113) menyatakan multimedia interaktif merupakan penggunaan teknologi yang menggabungkan teks, gambar, audio maupun gambar bergerak dan dilengkapi dengan tools yang memungkinkan pengguna dapat berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi. Menurut Janseen dan Makowits (dalam Niftalia 2016 : 178) Mind mapping sangat bermanfaat untuk memahami suatu materi karena penggunaannya dapat meningkatkan daya ingat otak dan membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

Berikut penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian dari Rizka Faradhila Arifin pada tahun 2017 dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Adobe Flash pada pembelajaran PPKn Materi Bangsa Sebagai Bangsa Indonesia di Kelas III Sekolah dasar”. Hasil penelitian menunjukkan media interaktif menggunakan adobe flash layak digunakan sebagai media pembelajaran. Persamaan dengan media ini yaitu sama-sama mengembangkan media interaktif. Sedangkan perbedaannya terletak pada materi, subjek uji coba dan aplikasi pembuat media interaktif.

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti melakukan penelitian dengan judul “ Pengembangan Media Interaktif Mind Mapping Pada Materi Persatuan dan Kesatuan Untuk Kelas V SD”. Berikut rumusan masalah : 1). Bagaimana proses pengembangan media interaktif mind mapping pada materi persatuan dan kesatuan untuk kelas V SD? 2). Bagaimana validitas produk media interaktif mind mapping pada materi persatuan dan kesatuan untuk kelas V SD?

Penelitian ini bertujuan untuk : 1). Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media interaktif media mind mapping pada materi persatuan dan kesatuan untuk kelas V SD. 2). Untuk mengetahui validitas produk media interaktif mind mapping pada materi persatuan dan kesatuan untuk kelas V SD.

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat berbagai pihak, yaitu : 1) secara teoritis, penelitian ini dapat memberikan tambahan pengetahuan kepada pembaca mengenai proses dan validitas pengembangan media interaktif mind mapping. 2). Secara praktis penelitian ini bermanfaat bagi guru, siswa dan peneliti. Manfaat bagi guru yaitu memberikan referensi untuk memberikan pembelajaran yang menarik dan lebih interaktif. Sebagai media pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran pada materi persatuan dan kesatuan di kelas V SD. Manfaat bagi siswa yakni menumbuhkan motivasi dan minat belajar untuk menggunakan media interaktif mind mapping. serta

memberikan kemudahan peserta didik untuk memahami materi. Bagi peneliti, dengan adanya penelitian ini dapat memberikan tambahan wawasan dan pengalaman peneliti dalam pembuatan media interaktif mind mapping menggunakan aplikasi articulate storyline.

Berikut ini spesifikasi dari media interaktif mind mapping yaitu : 1. Media interaktif mind mapping dibuat menggunakan aplikasi articulate storyline. 2. Media interaktif mind mapping dikhususkan untuk materi persatuan dan kesatuan di kelas V SD. 3. Media interaktif mind mapping terdiri dari judul, petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, materi persatuan dan kesatuan, soal evaluasi, permainan dan profil pengembang. 4. Materi dalam media ini ditampilkan dalam bentuk mind mapping yang mudah dipahami serta dilengkapi teks, audio dan animasi gambar.

Penelitian ini mempunyai asumsi bahwa dengan penerapan media interaktif mind mapping bisa menarik minat peserta didik sekaligus memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Penggunaan media dapat menunjang peserta didik untuk mencerna materi. Serta media layak digunakan dalam pembelajaran materi persatuan dan kesatuan.

Batasan pada penelitian ini diantaranya keterbatasan penggunaan media, sajian materi dalam bentuk teks panjang yang membuat peserta didik kurang antusias dalam membaca. Penelitian ini dikhususkan pada materi persatuan dan kesatuan yang disajikan dalam bentuk media interaktif mind mapping. Tahapan pengembangan media hanya sampai pada tahap uji coba terbatas.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah pengembangan atau research and development. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Dick and Carey yang mencakup beberapa tahap, yakni: (1) Tahap analisis kebutuhan dan tujuan pembelajaran, langkah pertama dalam pengembangan ini yakni menganalisis kebutuhan serta tujuan pada materi persatuan dan kesatuan dengan mengembangkan media yang bisa memberikan kondisi belajar yang menarik dan interaktif. Tahapan ini merupakan tahapan mencari informasi untuk pengembangan sebuah media. (2) Tahap analisis pembelajaran, mengumpulkan informasi mengenai jenis pembelajaran yang sesuai. Pembelajaran yang tepat dan menarik akan mendukung proses belajar mengajar. (3) Tahap analisis pembelajar dan konteks, pada tahap ini peneliti menganalisis karakter dan tahap perkembangan kognitif dari peserta didik. Selain itu menganalisis tipe belajar, agar media yang dikembangkan sesuai dengan

kondisi peserta didik. Menurut Ramli (2012 :4) ada tujuh tipe belajar siswa yaitu tipe siswa visual, tipe siswa kinestetik, tipe siswa auditif, olfaktorik, taktil, gustative dan kombinatif. Hal ini bisa dilakukan dengan observasi maupun wawancara. (4) Tahap menentukan tujuan pembelajaran, tahap selanjutnya menentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Tujuan pembelajaran dibuat berdasarkan KD materi yang dipilih dan indikator yang sudah dibuat. (5) Tahap mengembangkan instrumen penilaian, menyusun instrument validasi untuk para ahli dan peserta didik. mengembangkan butir pertanyaan pada soal evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik. (6) tahap mengembangkan strategi pembelajaran, tlangkah selanjutnya yaitu memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi yang dipelajari. (7) Tahap mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran, mulai mengumpulkan bahan untuk penyusunan media yakni menyusun judul media, memilih materi, gambar, soal evaluasi, tampilan media, suara narrator dan permainan. Sebelumnya peneliti juga menentukan KD, indikator dan tujuan pembelajaran. Peneliti juga membuat storyboard sebagai pedoman dalam pengembangan media interaktif mind mapping. (8) Tahap mendesain dan melakukan evaluasi formatif, pada langkah ini, media dikembangkan sesuai desain yang dibuat sebelumnya. Sebelumnya desain dikonsultasikan terlebih dahulu kepada dosen pembimbing. Kemudian peneliti mulai mengembangkan media. Tahap validasi, penilaian dari para ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kevalidan media interaktif mind mapping. Hasil validasi berupa skor perolehan, komentar dan saran. (9) Tahap revisi, proses revisi dilakukan setelah produk media sudah melewati uji validitas oleh ahli media dan ahli materi. Revisi media dilakukan untuk menyempurnakan produk pengembangan sesuai kritik dan saran dari para ahli.

Kevalidan dan kelayakan produk media hasil pengembangan dapat diketahui melalui uji ahli dan uji coba produk. Penelitian ini melakukan uji coba kepada 3 subjek yakni ahli materi, ahli media dan peserta didik kelas V SD. Validasi ahli media dan ahli materi menentukan validitas media interaktif mindmapping. Uji coba kepada peserta didik untuk mngetahui respon peserta didik terhadap media. Peneliti melakukan uji coba terbatas, sebanyak 6 peserta didik kelas V sekolah dasar.

Penelitian ini menggunakan data kuantitatif dan data kualitatif. Hasil perskoran dari hasil validasi ahli materi ,ahli media dan respon siswa merupakan data kuantitatif. Sedangkan hasil pengamatan, kritik, saran dan tanggapan dari dosen, peserta didik tergolong data kualitatif.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi yakni melakukan pengamatan secara langsung

kondisi nyata untuk mengumpulkan informasi. angket (kuisioner) yaitu pemberian pernyataan secara tertulis yang sesuai dengan penelitian ditujukan kepada subjek uji coba untuk menilai dan memberi masukan pada hasil produk pengembangan. Pemberian angket diberikan kepada subjek uji coba yang sudah dipilih.

Penelitian ini menggunakan instrument berupa lembar validasi untuk ahli materi, lembar ahli media dan angket respon siswa. lembar validasi ahli materi dan lembar validasi ahli media digunakan untuk mengukur kevalidan materi dan media. Sedangkan angket kelayakan dan respon siswa digunakan untuk menentukan kelayakan media interaktif mind mapping.

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Teknik analisis kualitatif berupa kritik dan saran dari ahli materi dan media, bertujuan untuk memperbaiki pengembangan media. Sedangkan analisis kuantitatif diperoleh dari hasil perskoran validasi ahli materi, media dan lembar angket peserta didik. Hasil validasi menggunakan analisis kuantitatif dengan beberapa tahap diantaranya : menghitung tabulasi, skor yang digunakan pada lembar angket menggunakan skala Likert. Menurut Sugiyono (2016 : 133) skala pengukuran digunakan untuk menentukan skala interval pada penelitian yang mewujudkan data kuantitatif. Indikator pada instrument dijadikan sebagai variabel yang akan diukur sedangkan jawaban setiap item menggunakan rincian skala 4 = sangat baik; 3= baik; 2= cukup; 1= kurang.

Jumlah skor validasi kemudian dianalisis menggunakan rumus jumlah skor yang diperoleh dari ahli (F) dibagi dengan skor maksimal (N) kemudian dikali 100%, maka akan diperoleh persentase skor yang menunjukkan hasil validasi. Sedangkan kritik dan saran dari para ahli digunakan untuk revisi media. Tahap selanjutnya yaitu menginterpretasi hasil perhitungan data dengan mengkonversikan sesuai dengan kriteria kevalidan media untuk mengetahui tingkat kevalidan media.

Tabel 1. Kriteria Kevalidan media

Kriteria	Presentase
Tidak Valid	0% - 20%
Kurang Valid	21% - 40%
Cukup Valid	41% - 60%
Valid	61% - 80%
Sangat Valid	81% - 100%

(Sugiyono ,2017 : 134)

Data hasil angket peserta didik dianalisis menggunakan rumus : jumlah skor yang diperoleh (F) dibagi skor maksimal (N) kemudian dikali 100%,

sehingga menunjukkan persentase skor respon peserta didik. Selanjutnya mengkonversikan persentase skor respon peserta didik yang diperoleh menggunakan kriteria respon siswa berdasarkan Arikuntoro. Persentase skor yang mendapat 0%-10% mendapat kategori respon peserta didik sangat kurang. Persentase skor 11%-40% mendapat kategori respon peserta didik kurang, persentase skor antara 41%- 60% mendapat kategori respon peserta didik cukup. Persentase skor antara 61%-90% mendapat kategori respon peserta didik baik dan persentase skor antara 91%-100% mendapat kategori respon peserta didik sangat baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Proses pengembangan Media

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk media interaktif Mind Mapping pada materi persatuan dan kesatuan untuk kelas V sekolah dasar. Media interaktif ini berbeda dengan media interaktif lainnya karena materi pelajaran disajikan dengan tampilan mind mapping serta dilengkapi audio penjelas dan gambar. Sehingga peserta didik dapat mudah memahami materi, selain itu media dilengkapi dengan tombol navigasi peserta didik dapat berinteraksi dengan media dengan memencet tombol sesuai tahapan. Media ini bisa digunakan di kelas maupun belajar mandiri di rumah.

Media interaktif juga dilengkapi dengan soal evaluasi, peserta didik bisa langsung mengerjakan setelah memahami materi. Skor akan muncul sesudah mengerjakan soal evaluasi. Terdapat permainan yang mengasah pemahaman tentang materi persatuan dan kesatuan. Media interaktif mind mapping dibuat menggunakan aplikasi articulate storyline. Media ini menggabungkan teks, gambar, audio dan pemrograman. Sedangkan pengembangan menggunakan model pengembangan Dick and Carey. Berikut tahap-tahapan pengembangan :

Tahap pertama peneliti menganalisis kebutuhan peserta didik melalui observasi dan wawancara. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui media yang cocok bagi peserta didik. Berdasarkan wawancara, peserta didik merasa kesulitan untuk memahami materi karena tampilan materi hanya teks panjang dan ilustrasi gambar sederhana. Perlu adanya penggunaan media yang bisa memberikan pembelajaran yang menyenangkan dan memotivasi peserta didik.

Tahap kedua analisis pembelajaran, analisis pembelajaran dilakukan dengan menganalisis kondisi atau suasana yang sesuai dengan karakter peserta didik. tahap

ini bertujuan untuk mengetahui jenis pembelajaran yang tepat agar peserta didik tidak merasa bosan. Penggunaan media dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, peserta didik termotivasi dan antusias untuk belajar.

Tahap ketiga menganalisis pembelajar, tahap ini peneliti menganalisis perkembangan kognitif. Peserta didik kelas V sekolah dasar rata-rata berumur 11 tahun. berdasarkan Piaget dalam Mifroh (2020; 253), pada usia 11 tahun perkembangan kognitifnya memasuki tahap operasional formal. Pada tahap ini kemampuan berfikir dan daya kritis sudah cukup tinggi. Selain itu anak sudah bisa berkreasi, memahami dan membuat peta pemikiran dan berusaha sendiri dalam mengerjakan soal (Nazilatul Mifroh, 2020). Pembelajaran konstruktivisme juga dapat diterapkan pada peserta didik kelas V. Berdasarkan wawancara kepada peserta didik mereka lebih mudah memahami materi yang dilengkapi dengan gambar.hal ini sesuai dengan pengembangan media interaktif mind mapping yang cocok digunakan untuk peserta didik dengan tipe belajar visual dan auditif.

Tahap keempat yakni menentukan tujuan pembelajaran, tujuan pembelajaran ditentukan berdasarkan kompetensi dasar mata pelajaran. Berikut KD dan tujuan pembelajaran materi persatuan dan kesatuan :

Kompetensi dasar :

- 3.4 Menggali manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan hidup
- 4.4 Menyajikan hasil penggalan tentang manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan

Indikator :

- 3.4.1 Menjelaskan arti penting persatuan dan kesatuan dalam membangun kerukunan hidup
- 3.4.2 mengidentifikasi perilaku-perilaku terciptanya persatuan dan kesatuan
- 4.4.1 Menentukan perilaku yang mencerminkan persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan hidup.

Tujuan pembelajaran :

1. Peserta didik dapat menjelaskan arti penting persatuan dan kesatuan melalui penjelasan audio pada media interaktif dengan benar
2. Peserta didik dapat menjabarkan perilaku-perilaku yang mencerminkan persatuan dan kesatuan melalui pengamatan gambar dengan tepat
3. Peserta didik dapat menentukan ciri- ciri hidup rukun di keluarga melalui membaca materi pada media interaktif dengan benar
4. Peserta didik dapat mengidentifikasi hidup rukun di keluarga melalui kegiatan membaca materi pada media interaktif dengan benar

Pengembangan Media Interaktif Mind Mapping Pada Materi Persatuan dan Kesatuan

5. Peserta didik dapat menentukan perilaku yang mencerminkan persatuan dan kesatuan melalui penugasan dengan tepat
6. Peserta didik dapat mengemukakan manfaat persatuan dan kesatuan melalui penjelasan audio pada media interaktif dengan benar.

Tahap kelima yaitu mengembangkan instrument penilaian, instrument yang dikembangkan meliputi angket validasi ahli materi untuk menentukan kevalidan materi. Selanjutnya angket validasi media untuk menentukan kevalidan media. Kuisoner yang dibagikan kepada peserta didik bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media interaktif mind mapping.

Tahap keenam mengembangkan strategi pembelajaran, strategi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini bervariasi. Pada awal pembelajaran peserta didik diajak untuk berdoa, kemudian mendemonstrasikan penggunaan media kepada peserta didik. Selanjutnya peserta didik bisa menggunakan media dengan membaca materi, mendengarkan penjelasan, mengerjakan soal, bermain game, diskusi dan berkreasi membuat mind map.

Tahap ketujuh yaitu mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran, materi yang disusun dalam media interaktif sesuai dengan kompetensi dasar yang sudah dijabarkan oleh indikator dan tujuan pembelajaran. Bahan-bahan materi diambil dari sumber-sumber relevan seperti buku guru, buku siswa kelas V, buku paket PPKn dan internet. Penyusunan soal evaluasi berdasarkan kompetensi dasar dan indikator yang dicapai. Soal evaluasi berupa pilihan ganda yang berjumlah 10. Menyusun permainan sederhana dengan menklasifikasikan dan memilih yang berkaitan dengan materi persatuan dan kesatuan.

Tahap kedelapan yaitu mendesain dan melakukan validasi. Perencanaan desain dibuat berdasarkan storyboard yang sudah dirancang. Media interaktif mind mapping terdiri dari 3 bagian, yakni bagian pembuka meliputi halaman pembuka dan halaman pengisian nama. Bagian menu meliputi halaman petunjuk, KI dan KD, tujuan pembelajaran, materi belajar, aktivitas belajar dan profil pengembang. Bagian penutup yaitu halaman konfirmasi untuk keluar media. Adapun hasil media yang sudah dibuat.

Tabel 2. Desain pengembangan media interaktif mind mapping

No	Gambar	Keterangan
1.		Tampilan halaman pembuka, berisi logo UNESA, judul

		media dan tombol start
2.		Tampilan halaman pengisian nama, berisi karakter, kolom untuk isian nama dan no absen, suara narator
3.		Tampilan menu, berisi menu yang dapat diakses oleh siswa
4.		Tampilan petunjuk
5.		Tampilan tujuan pembelajaran
6.		Tampilan menu materi
7.		Tampilan materi makna persatuan dan kesatuan
8.		Tampilan materi perilaku persatuan dan kesatuan

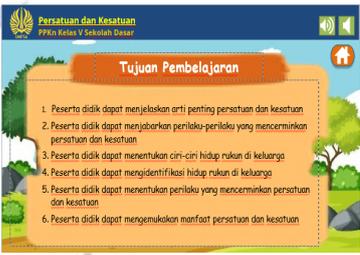
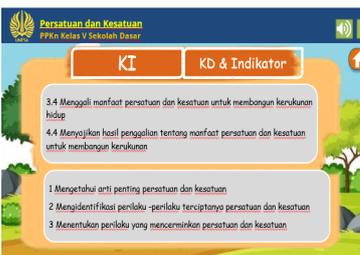
		
9.		Tampilan materi hidup rukun di keluarga
10.		Tampilan contoh perilaku hidup rukun
11.		Tampilan aktivitas belajar
12.		Tampilan soal evaluasi
13.		Tampilan game
14.		Tampilan tugas
15.		Tampilan profil pengembang

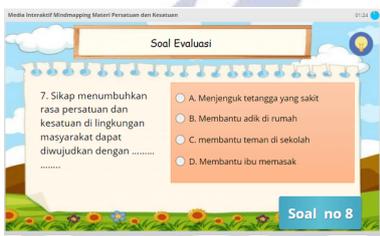
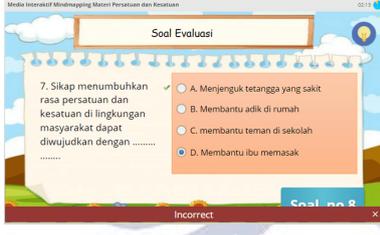
		
16.		Tampilan penutup

Setelah produk selesai dibuat kemudian produk media beralih ke tahap validasi. Validasi ditujukan kepada ahli materi dan ahli media. Validasi oleh ahli materi bertujuan untuk menentukan kevalidan materi pada media interaktif mind mapping. penilaian validasi materi dilakukan oleh dosen ahli materi memperoleh hasil bahwa media interaktif mind mapping sudah valid. Sedangkan validasi media dilakukan oleh dosen ahli bidang media. Validasi ahli media bertujuan menentukan kevalidan media interaktif mind mapping, hasil validasi menunjukkan media interaktif mind mapping sangat valid.

Tahap kesembilan revisi, produk media diperbaiki sesuai dengan kritik dan saran dari para ahli. Revisi produk media bertujuan untuk memperbaiki media agar layak digunakan dalam pembelajaran. Berikut ada beberapa tampilan media yang perlu direvisi :

Tabel 3. Revisi media

Sebelum revisi	Sesudah revisi
Terdapat 3 tujuan pembelajaran pada slide. Seharusnya jumlah tujuan pembelajaran bisa lebih dari indikator, Jadi disarankan untuk menambah tujuan pembelajaran.	 Tujuan pembelajaran sudah ditambah menjadi 6 poin.
Pada halaman media interaktif terdapat beberapa tombol memiliki fungsi yang sama, bisa digunakan hanya satu tombol yang sama. Selain	

itu tatanan bahasa indikator sebaiknya bisa disesuaikan dengan pemahaman peserta didik.	Tombol sudah diringkas dan bahasa indikator disesuaikan dengan pemahaman peserta didik
Kata lulus dan tidak lulus pada hasil kuis bisa diganti dengan bahasa yang lebih memotivasi peserta didik.	 <p>Kata tidak lulus sudah diganti dengan kalimat penyemangat.</p>
Pada soal evaluasi, belum diberi waktu pengingat untuk mengerjakan soal	 <p>Sudah terdapat waktu pengingat untuk mengerjakan soal.</p>
Setelah peserta didik sudah mengerjakan soal, peserta didik masih belum tahu mana jawaban yang salah dan jawaban yang benar	 <p>Sudah terdapat pembahasan yang menunjukkan jawaban yang salah dan benar.</p>
Backsound pada media sering berhenti ketika musiknya habis	Backsound dibuat berulang agar selama media digunakan backsound tetap berjalan.

Validitas pengembangan media interaktif

1. Validasi ahli materi

Validasi dilakukan oleh dosen ahli materi. Validasi materi menggunakan skala Likert dengan 4 alternatif jawaban. Hasil validasi memperoleh skor 31 dari skor maksimal 40 dengan persentase 77,5% yang berada pada rentang 61%-80% dengan kategori valid dan layak digunakan. Hasil dari perhitungan skor validasi materi menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media interaktif dinyatakan valid dan layak digunakan dengan sedikit revisi.

2. Validasi ahli media

Validasi media divalidasi oleh dosen ahli media. Aspek yang dinilai meliputi penyajian media, kejelasan navigasi, pemrograman, penggunaan bahasa selain itu aspek pendukung yang meliputi gambar dan musik. Validasi ahli media menggunakan skala Likert dengan alternatif jawaban 1,2,3 dan 4. Jumlah skor yang diperoleh yaitu 53 dari jumlah skor maksimal 60 dengan persentase 88,3% yang berada pada rentang 81%-100% menunjukkan kategori sangat valid. Artinya bahwa kualitas media sangat valid dan layak digunakan dengan sedikit revisi.

3. Uji coba pemakaian

Penelitian ini menggunakan uji coba pemakaian terbatas, dengan 6 peserta didik sebagai respon dari kuisioner respon peserta didik. dari hasil penelitian diperoleh 203 skor dari skor maksimal 240 Berikut hasil analisis respon peserta didik skor perolehan respon peserta didik yaitu 203 dengan persentase 86,25% yang berada pada rentang 61%-90% menunjukkan kategori baik. Persentase tersebut menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respon yang baik terhadap media interaktif mind mapping.

Pembahasan

Proses pengembangan media

Media pembelajaran berperan penting sebagai upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Adanya media pembelajaran, dapat membantu pendidik menyampaikan materi kepada peserta didik. Menurut Wanda Wibianto (2017) media pembelajaran memberikan banyak manfaat diantaranya pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien, dengan media pembelajaran guru/pendidik dapat menciptakan berbagai situasi kelas untuk menciptakan iklim emosional yang sehat diantara peserta didik. menciptakan suasana yang menyenangkan, memperjelas hal yang abstrak, memperjelas penyajian pesan, dan mengatasi keterbatasan waktu, ruang dan daya indra.

Pengembangan media interaktif mind mapping menggunakan model pengembangan Dick and Carey yang mencakup 10 tahap yaitu : yaitu 1.Analisis kebutuhan dan tujuan; 2.Analisis pembelajaran; 3.analisis pembelajar; 4.Merumuskan tujuan pembelajaran; 5.Mengembangkan instrument penilaian; 6.Mengembangkan strategi pembelajaran; 7. Mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran; 8. Mendesaian dan melaksanakan evaluasi formatif; 9.Merevisi produk pembelajaran; 10 melakukan evaluasi submatif. Namun dalam penelitian ini hanya mencakup sampai tahap ke 9. Media interaktif mind mapping termasuk media yang berbasis komputer dengan menampilkan informasi/ materi dari layar monitor. Berdasarkan Nurdiansyah (2019: 80) Pembelajaran

berbasis komputer memiliki beberapa kelebihan diantaranya yaitu tampilan materi menjadi lebih efektif dan efisien, penyajian materi lebih menarik karena dapat dikreasi sesuai kebutuhan dan keinginan sehingga meningkatkan minat peserta didik dalam belajar, peserta didik juga dapat berinteraksi terhadap media. Semua media yang digunakan dalam pembelajaran akan bermanfaat secara optimal jika pendidik dan peserta didik dapat mengoperasionalkan dengan tepat.

Materi yang disampaikan pada media ini adalah persatuan dan kesatuan, yang mencakup makna, perilaku yang mencerminkan persatuan dan kesatuan, contoh hidup rukun dan manfaat persatuan dan kesatuan. Media ini dikembangkan sebagai inovasi yang membantu guru untuk menyampaikan materi. Memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Media ini juga dilengkapi dengan ilustrasi gambar, penggunaan ilustrasi gambar untuk memperjelas konsep materi yang masih abstrak penggunaan gambar juga lebih menarik dan mengurangi kebosanan dibandingkan dengan teks. Sesuai dengan pendapat James W. Brown dalam Munir (2012: 308) mengemukakan bahwa ilustrasi gambar dapat menarik minat peserta didik, dapat membantu peserta didik menafsirkan dan mengingat isi materi, ilustrasi gambar sebaiknya harus dikaitkan dengan kehidupan nyata dan diletakkan dengan tepat agar tidak bertentangan dengan gerakan mata. Penggunaan ilustrasi gambar akan bermanfaat secara optimal jika gambar harus erat kaitannya dengan materi, ukurannya cukup besar sehingga peserta didik mudah mengamati, sederhana dan lebih realisti (Munir 2012 : 309). Media juga dilengkapi mind map yang memberikan ringkasan atau poin penting dari suatu materi. Penggunaan mind map merupakan sebuah inovasi sajian materi yang dapat menolong peserta didik untuk melihat keseluruhan informasi, memudahkan dalam mempelajari dan mengingat, menjadikan pembelajaran yang bermakna (Basori dkk 2019: 99) Selain itu dilengkapi audio, kelebihan penggunaan audio dalam media yaitu memberikan penguatan dan pengetahuan dari penampilan langsung, memberi kesempatan peserta didik berinteraksi, dapat digunakan untuk pengajaran mandiri. Sehingga kecepatan belajar ditentukan oleh siswa itu sendiri. Musik latar belakang juga mempengaruhi suasana dan perilaku peserta didik (Ramli 2012: 43).

Pembuatan media ini menggunakan aplikasi articulate storyline. Articulate storyline merupakan perangkat lunak yang diproduksi oleh Global Incorporation. Aplikasi ini dapat digunakan untuk membantu pembuatan media interaktif dan sebagai penyampaian informasi. Articulate storyline memiliki bahasa pemrograman yang hampir mirip dengan Microsoft

power point. Aplikasi ini dilengkapi dengan fitur insert seperti gambar, audio dan video. Selain itu pembuatan tombol yang membuat interaksi antara media dan pengguna.

Output dari articulate storyline juga bervariasi tergantung pengguna IOS, PC dan android, jadi memungkinkan pengguna dapat mengakses media dengan mudah. Berikut langkah-langkah penggunaan media interaktif mind mapping : langkah pertama nyalakan handphone/laptop, langkah kedua pastikan hp/laptop terkoneksi internet. Ketiga buka link media yang sudah dibagikan, langkah keempat tunggu sampai halaman pembuka muncul. Kelima klik tombol start pada halaman pembuka, keenam isi nama dan no absen. Setelah itu klik save and next dan media siap digunakan. Peserta didik bisa mengklik menu yang akan dipelajari.

Media interaktif mind mapping terdiri dari 3 bagian yaitu bagian pembuka terdiri dari halaman pembuka dan halaman pengisian nama. Bagian menu terdiri dari petunjuk, KI dan Kd, tujuan pembelajaran, materi, aktivitas belajar, soal evaluasi dan permainan. Sedangkan bagian penutup terdiri halaman yang mengkonfirmasi kepada pengguna untuk keluar media.

Validitas media interaktif mind mapping

Setelah media selesai dibuat, media dicek kembali sebelum melakukan validasi. Media interaktif mind mapping divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi oleh para ahli bertujuan untuk menentukan tingkat kevalidan media. Selain memberikan penilaian berupa skor para ahli juga memberikan komentar dan saran sebagai acuan untuk perbaikan media.

Validasi materi divalidasi oleh dosen ahli materi dengan memperoleh skor keseluruhan sebesar 77,5% artinya materi pada media interaktif mind mapping dinyatakan valid. Penilaian tersebut meliputi aspek kebenaran materi, kejelasan materi, dan bahasa. Sehingga dari ketepatan konsep materi, media interaktif mind mapping layak diujicobakan kepada peserta didik.

Validasi media divalidasi oleh dosen ahli media dengan memperoleh skor keseluruhan sebesar 88,3% artinya media interaktif mind mapping dinyatakan sangat valid dan layak dengan sedikit revisi. Penilaian tersebut meliputi aspek kualitas isi dan tujuan, penyajian media, pemilihan gambar dan audio pendukung. Dari hasil validasi media interaktif mind mapping layak diujicobakan kepada peserta didik. kevalidan materi dan media berpedoman pada skala kriteria kevalidan (Sugiyono, 2017 :134) yang menyatakan bahwa media dikatakan valid atau layak apabila mendapatkan persentase > 61%, sedangkan media yang dinyatakan

sangat valid apabila mendapatkan persentase 81%-100%. Setelah melakukan validasi, media direvisi berdasarkan kritik dan saran dari para ahli.

Uji coba pemakaian dilakukan secara terbatas dengan responden sebanyak 6 peserta didik kelas V sekolah dasar. Secara keseluruhan respon peserta didik memperoleh persentase sebesar 86,65% dengan kategori baik. Penilaian ini meliputi kebenaran materi, tampilan media, petunjuk dan navigasi media serta kemenarikan media. Pada saat uji coba pemakaian media interaktif mind mapping, peserta didik antusias menggunakan media, merasa senang dan tidak merasa bosan. Tampilan mind map, contoh gambar dan narasi penjelas membuat peserta didik mudah memahami materi. Selain media dilengkapi dengan permainan interaktif sederhana yakni memindahkan jawaban yang benar ke kolom jawaban. Sumantri (2015:305) mengungkapkan dalam menentukan media yang digunakan guru pada pembelajaran ada beberapa hal yang perlu dipertimbangkan yaitu hambatan pengembangan pembelajaran, kondisi peserta didik, materi dan tugas serta tidak melupakan dengan kemampuan tingkat ketertarikan peserta didik. Berdasarkan pembahasan diatas menunjukkan bahwa media interaktif mind mapping layak digunakan sebagai media inovasi untuk membantu guru dalam pembelajaran. Hal ini dapat diketahui dari hasil validasi para ahli dan uji pemakaian yang mendapatkan hasil sesuai dengan kriteria yang ditetapkan.

Menurut Aufsubel dalam Nurdiansyah (2019 : 43) peserta didik akan mudah mamahami materi jika isi pelajaran dijelaskan dan dipresentasikan dengan baik dan tepat. Sehingga mempengaruhi tingkat kemajuan belajar peserta didik. Penggunaan media dapat membantu untuk mencapai hasil belajar optimal. Didukung dengan pendapat Musfiqon (dalam Nurdiansyah 2019: 43) menyatakan bahwa kedudukan media sangat penting karena dapat menunjang keberhasilan pembelajaran. Media juga tidak hanya sebagai penyalur pesan, bahkan media juga bisa menggantikan sebagian tugas pendidik dalam pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, pengembangan media interaktif mind mapping persatuan dan kesatuan menggunakan model pengembangan Dick and Carey. Pengembangan media pembelajaran dikhususkan pada materi persatuan dan kesatuan untuk kelas V sekolah dasar. Kevalidan media interaktif mind mapping diperoleh dari validasi ahli materi dan validasi ahli media. Validasi ahli materi memperoleh hasil sebesar 77,5% yang berarti materi pada media dinyatakan valid

dengan sedikit revisi. Sedangkan validasi ahli media memperoleh skor keseluruhan 88,3% artinya kualitas media dinyatakan sangat valid. Hasil pemberian angket peserta didik juga memberikan respon yang positif dengan skor keseluruhan 88,65% terhadap media interaktif mind mapping. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media interaktif mind mapping sudah layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran kelas V sekolah dasar pada materi persatuan dan kesatuan.

Saran

Berdasarkan penelitian ini saran yang dapat disampaikan yaitu, untuk menggunakan media ini diperlukan handphone, computer atau laptop yang dapat terkoneksi internet, bisa juga media disimpan dalam CD. Pendidik dapat mengaplikasikan media interaktif mind mapping sebagai inovasi pembelajaran. Untuk peserta didik dapat memanfaatkan media untuk memudahkan pemahaman materi. Bagi peneliti lain diharapkan penelitian dijadikan referensi dengan pemilihan cakupan materi yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, Rita. 2017. "Karakteristik Media yang Tepat dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Pendidikan Nilai". *Journal of Moral and Civic Education*. Volume 1 (1) hal 14-24
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- AR. Rusmin, Basir, M Jahir, aulia. 2014. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Mind Mapping Menggunakan Software Freemind Pada Mata Pelajaran Ekonomi Pokok Bahasan Kebutuhan Manusia Kelas X Di Sma Negeri 4 Palembang". *Jurnal provit*. Vol. 1 (2) hal 108-118
- Arsyad, R. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada.
- Cobena, Desy yanti, Dwi Waryono, Basori. 2019. Pengembangan Media Berbasis Mind Map Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pelajaran Teknik Pengolahan Video. *Electronics, informatics, and vocational education*. 4 (2):97-105
- Niftalia. Irama, Anu. Erna Laurensia, Qondidas. Dimas. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mind Mapping SD Kabupaten Ngada Flores". *Jurnal Pendidikan Indonesia*. Vol. 5 (2) hal 178
- Nurdiansyah. 2019. Media Pembelajaran Inovatif. Sidoarjo : UMSIDA Press
- Novrianti. 2016. "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Mind Mapping Dengan AplikasiMacromedia Director MX 2004 Pada Mata Pelajaran IPS Untuk

- KelasIX SMP”. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan* .
Vol. 1 no 1 hal 2
- Mifroh, Nazilatul. 2020. “Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implementasinya dalam Pembelajaran di SD/MI”. *Jurnal Pendidikan Tematik*. Vol. 1 no 3 hal 253
- Munir. 2012. *MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Ramli, Muhammad. 2012. *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari pres
- Siagan, Sahat, Tarigan, Darmawan. 2015. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi”. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*. Vol. 2, No. 2 hal 187-199
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Angkasa
- Surjono, Herman Dwi. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep Dan Pengembangan*. Yogyakarta : UNY Press 2017
- Sumantri, Syarif M. 2015. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers
- Suslana, Rudi. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung : CV Wacana Prima
- Swadarma, Doni. 2013. *Penerapan Mind Mapping Dalam Kurikulum Pembelajaran*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo
- Tirtoni, Fery. 2018. *Pengembangan Pembelajaran PKn*. Surabaya: Umsida Pres
- Wibiwanto, Wandah. 2017. *Desain Dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember : Penerbit Cerdas Ulet Kreatif

