# PENGEMBANGAN MEDIA *MIND MAPPING* TERHADAP KREATIVITAS SISWA MATA PELAJARAN IPA KELAS IV SEKOLAH DASAR

**Putri Dwi Nurani**

PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya  
putridwinurani98@gmail.com

# Suryanti

PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya

# Abstrak

Kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran mengakibatkan kurang tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Hal ini akan mempengaruhi kondisi kognitif siswa yang mana kondisi kognitif siswa juga mempengaruhi daya kreativitas yang dimiliki siswa. Oleh karena itu peneliti melakukan pengembangan media Mind Mapping untuk meningkatkan daya kreativitas yang dimiliki oleh siswa melalui media Mind Mapping materi gaya pada mata pelajaran IPA. Tujuan dari penelitian ini adalah : (1) Mengetahui kevalidan media Mind Mapping terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV Sekolah Dasar (2) Mengetahui kepraktisan media Mind Mapping terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan validasi media, validasi materi, dan angket respon siswa. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian media Mind Mapping ini diperoleh dari hasil validasi dan pengisian angket respon siswa. Hasil dari validasi media memperoleh nilai presentase sebesar 84 % yang termasuk dalam kategori sangat valid, selanjutnya untuk validasi materi memperoleh nilai presentase sebesar 81,5 % yang termasuk dalam kategori sangat valid. Sedangkan untuk hasil kepraktisan media diperoleh dari pengisian angket respon siswa yang memperoleh nilai presentase sebesar 90,8 % yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media Mind Mapping materi gaya pada mata pelajaran IPA kelas IV sekolah dasar layak digunakan.

**Kata Kunci:** pengembangan media, media *Mind Mapping*, gaya.

# Abstract

The lack of using the instructional media in the learning process results make the understanding of students towards the material presented being lack also. This thing will affect the cognitive conditions of students where the cognitive conditions of students also affect the creativity of students. Therefore, researcher developed the Mind Mapping media to increase students' creativity through Mind Mapping media style material towards science subjects. The objectives of this research were: (1) To find out the validity of Mind Mapping media towards students' creativity in Science subjects in Grade of IV Elementary Schools (2) To find out the practicality of Mind Mapping media towards student creativity in Science subjects in Grade IV of Elementary Schools. This development research used the ADDIE model. The data collection instruments in this research used media validation, material validation, and student response questionnaires. The data analysis technique in this research was using quantitative descriptive analysis. The results of this Mind Mapping media research were obtained from the results of validation and filling out student response questionnaires. The results of media validation obtained a percentage value of 84% which was included in the very valid category, then for material validation obtained a percentage value of 81.5% which was included in the very valid category. Meanwhile, the results of the practicality of the media were obtained from filling out the student response questionnaire who got a percentage value of 90.8% which was included in the very practical category. It can be concluded that the development of Mind Mapping media towards force material in Science Subject suitable for use.

***Keywords:*** *media development, Mind Mapping media, force.*

## PENDAHULUAN

## Pendidikan adalah salah satu upaya yang dapat dilakukan manusia untuk memperoleh ilmu serta dapat memiliki kepribadian atau budi pekerti yang sesuai dengan nilai-nilai yang dianut dalam masyarakat. Pendidikan merupakan suatu hal yang bersifat wajib untuk ditempuh atau dilalui oleh peserta didik guna mendapatkan ilmu yang nantinya akan diamalkan di kehidupan masyarakat. Peserta didik juga dapat memperoleh pendidikan melalui proses pembelajaran dan pelatihan. Selain itu, pendidikan juga memiliki fungsi agar peserta didik mampu mengerti sekaligus dapat secara kritis dalam berpikir.

## Proses pembelajaran adalah suatu proses untuk menyampaikan sebuah pembelajaran yang mengacu pada capaian kompetensi dasar pada jenjang pendidikan tertentu. Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang komplek. Pembelajaran adalah proses kegiatan belajar yang dilakukan oleh guru kepada peserta didik dengan tujuan mengembangkan kemampuan berpikir sekaligus mengasah kreativitas peserta didik. Pembelajaran pada hakikatnya tidak hanya sekedar menyampaikan pesan tetapi juga mmrupakan aktifitas profesional yang menuntut guru dapat menggunakan keterampilan dasar mengajar seara terpadu serta menciptakan situasi efesien. Selain itu pembelajaran juga memberikan suatu interaksi sekaligus motivasi kepada peserta didik. Motivasi tinggi yang ditunjang oleh kreatifitas akan membawa suatu keberhasilan belajar terhadap pserta didik.

## Proses pembelajaran pada jenjang pendidikan sekolah dasar merupakan pondasi awal untuk membentuk karakter siswa yang cerdas, berbudi pekerti yang luhur, serta mampu menjadi manusia yang berkualitas ketika berada di kehidupan masyarakat sekaligus mampu menjadi generasi penerus bangsa yang memiliki kualitas. Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi kreativiatas pegajar, pembelajaran yang memiliki motivasi tinggi dan ditunjang dengan model pengajaran yang mampu memfasilitasi akan membawa pada pencapaian target belajar siswa. Target belajar siswa dapat diukur melalui perubahan sikap dan kemampuan siswa melalui proses belajar. Desain pembelajaran yang baik, ditunjang fasilitas yang memadai ditambah lagi dengan kreatifitas guru akan mampu membuat peserta didik lebih mudah dalam mecapai target belajar. Menurut Sudiarta (dalam Widowati, 2010) mengatakan bahwa menurunnya kualitas pendidikan serta hasil belajar peserta didik dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu, metode, model, maupun strategi pembelajaran yang digunakan. Yang mana hal tersebut masih kurang membuat peserta didik memiliki kesempatan untuk meningkatkan pola pikirnya sesuai dengan kemampuan dan keterampilan yang dimilikinya.

## Pendidikan dan pembelajarn harus dilakukan dengan seksama serta kemerataan terhadap segala aspek tanpa adanya tiping tindah terhadap proses yang dilakukan oleh guru terhadap peserta ddik, guru pendidik dalam hal ini harus tahu tentang bagaiamana model pembelajaran yang akan dilakukan sebelum direalisasikan dan disampaikan terhadap peserta didik. Pada umumnya kegiatan belajar mengajar tidak boleh dilakukan hanya dengan satu arah saja yang mana hal ini berarti kegiatan pembelajaran hanya berfokus pada gurunya saja dan siswa jarang dilibatkan dalam pembelajaran, dalam hal ini seharusnya siswa bisa dibuat menjadi lebih aktif dan dilibatkan dalam pembelajaran, sehingga siswa yang menjadi pusat dalam pembelajaran atau *Student Center*. Masalah ini dapat dibuuktikan dengan minimnya tingkat kreativitas dan pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan. Rogers (Munandar, 2009, hlm.18) mengatakan bahwa “kreativitas adalah suatu pikiran yang dimiliki manusia yang memiliki kecenderungan untuk membentuk dan mewujudkan potensi yang ada dalam diri berupa keterampilan untuk berkembang yang memiliki kualitas”.

## Dari masalah yang ada yaitu dalam kegiatan belajar mengajar dikelas guru dalam penyampaian materi kurang menarik bagi peserta didik, serta media pembelajaran yang digunakan dalam penyampaian materi sangat minim tersedia di kelas. Pada saat pembelajaran berlangsung dalam penyampaian materi guru hanya memanfaatkan papan tulis, bahkan strategi yang digunakan oleh guru agar peserta didiknya ramai sendiri guru terkadang mendikte suatu materi yang disampaikan atau contoh soal sedangkan peserta didik langsung mencatatnya. Peserta didik disini hanya di berikan materi saja tanpa adanya kegiatan penunjang yang dilakukan untuk meningkatkan pemahaman materi pada peserta didik terhadap materi sekaligus mengembangkan ide kreatif pada peserta didik. Hal tersebut menimbulkan dampak berkurangnya tingkat kreativitas yang ada pada peserta didik karena guru kurang memfasilitasi jalan bagi peserta didik untuk menyampaikan ide kreatifnya yang mana hal ini menjadi masalah serius yang akan menimbulkan pengaruh buruk pada hasil belajar peserta didik.

## Untuk dapat mengatasi masalah ini, peneliti mencoba megatasi dengan menggunakan media Mind Mapping dalam pembelajaran. Dengan penggunaan media *mind mapping* ini diharapkan mampu membantu guru dalam mengembangkan dan merangsang daya kreativitas peserta didik, serta bagi peserta didik media *mind mapping* ini diharapkan dapat membantu mempermudah dalam memahami dan mengingat materi yang telah disampaikan dengan mudah. Perlu diketahui bahwa media adalah alat yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Hal ini disebabkan karena peserta didik dalam mengingat lebih jelas dan dalam penerapanya mind mapping ini akan membantu peserta didik dalam menuangkan ide-ide kreatiftas yan dimiliki oleh peserta didik. Selain itu *mind mapping* juga memiliki fnngsi sebagai alat penunjang guru dalam meyampaikan materi terhadap peserta didik yang difungsikan agar peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan serta dapat menciptakan kemudahan terhadap peserta didik dalam merangsng kratifitas peserta didik.

## Kreativitas sangat berpengaruh pada perkembangan anak. Jika kreativitas anak tidak dilatih atau dikembangkan sejak usia dini yang berkisar 4 tahun maka hal itu akan mempengaruhi kualitas potensi diri pada anak ketika dewasa atau pada saat umur produktif. Karena pada saat umur tersebut anak pada masa prasekolah cenderung lebih aktif untuk mengekspresikan ide melalui lagu, bahasa, dan gerakan. Perlu diketahui bahwa kreativitas anak berpengaruh pada tingkat kecerdasan anak, jika anak mempunyai kreativitas yang tinggi maka kecerdasan anak akan tinggi pula. Kreativitas dapat diasah dengan salah satu cara yaitu melalui kegiatan membaca. Membaca adalah salah satu cara sederhana yang mudah untuk dilakukan dalam meningkatkan kreativitas. Maka dari itu budaya membaca perlu dilekatkan pada aktivitas wajib peserta didik ketika dirumah atau disekolah.

## Kreativitas dapat diajarkan dalam pembelajaran salah satunya melalui budaya membaca. Membaca adalah cara terbaik dan sederhana untuk dilakukan yang mana kreativitas dapat diasah melalui kegiatan membaca, kebiasaan membaca adalah sesuatu yang bisa dikerjakan untuk melakukan tanggapan terhadap situasi tertentu yang dipelajari oleh seorang individu untuk hal yang sama. Dengan membaca maka peserta didik akan mmpu menciptakan kreatfitas-kretifitas baru, pada intinya peserta didik dituntut untuk mampu menciptakan kemapuan-kemampuan baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, dalam bentuk ciri-ciri aptitude maupun non-aptitude, dalam karya baru maupunkombinasi dengan hal-hal yang sdah ada, dan smuanya relatif berbeda dengn yang sudah ada sebelumnya dan hal hal baru seperti ini akan mampu dilakukan dengan mmperbanyak mmbaca baik membaca buku pelajaran maupun buku fiksi yang nantinya akan menciptakan suatu gagasan baru yang akan dituangkan terhadap kreatifitas menciptakan hal yang beum ada. Maka dari itu budaya membaca perlu dilekatkan pada diri masing-masing peserta didik karena dengan memperbanyak membaca peserta didik akan terbantu untuk mempunyai tingkat imajinasi yang tinggi, ide yang kraetif, serta mempunyai daya pikir yang inovatif.

## Dalam mata pelajaran IPA peserta didik diharuskan memperbanyak membaca agar lebih mudah dalam memahami materi. Proses pembelajaran muatan IPA tampak belm meggunakan model-model pembelajaran yang inovatif karena masih cenderung meggunakan mengunakan model pembelajaran langsung yaitu model pembelajaran yang terpusat pada gguru. Terkadang guru menerapkan metode diskusi dengan jumlah kelompok besar, sehingga hanya beberapa siswa yang aktif dalam kelompok. Sehingga beberapa kelompok cenderung bergurau dengan teman yang lain. Selain itu, siswa juga masih sulit dalam memahami dan mengingat materi yang diajarkan, terutama pada materi yang terlalu panjang dan harus dihafalkan. Bebrapa siswa mengalami kesulitan dalam mencatat materi pelajaran yang cukup panjang. Siswa juga masih rendh dalam mengirganisasikan ide-ide atau gagasan yang ada dalam pikirnya. Olekttifh karena itu model pembelajaran yang sesuai untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan model mind mapping dengan membandingkan model pembelajaran kooperaif pada mata pelajaran IPA. Model mind mapping ini diharapkan dapat menjdi model pembelajaran yang lebih efektif , dan dapat mmudahkan siswa untuk mengingat dan mencatat ide-ide pokok materi yang disampaikan oleh guru. Selain membaca peserta didik juga harus mencatat materi yang penting agar lebih mudah dipelajari kembali dan mudah diingat. Cara mencatat yang dilakukan peserta didik inilah yang akan menjadi fokus pada pembahasan artikel ini.

## Pada umumnya peserta didik mencatat materi hanya berupa tulisan saja yang mana hal itu akan menimbulkan kemalasan bagi peserta didik untuk membaca atau melihat catatan materi yang telah diajarkan. Hal itu akan sangat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Dalam hal ini peneliti mengembangkan media Mind Mapping yang dapat mempermudah siswa melakukan kegiatan mencatat dengan cara yang berbeda.

## Pengembangan media Mind Mapping merupakan salah satu keterampilan mencatat yang paling efektif di terapkan dalam proses belajar kreatif. Mind Mapping adalah teknik mencatat yang kreatif, praktis, dan efektif. Menurut Ahmadi dkk (2011: 10), “Mind mapping adalah sebuah alat sederhana yang sangat efektif digunakan untuk menemukan alternatif jawaban. Menurut Buzan (dalam Huda, 2013:307) mengemukakan “ dalam membuat Mind Mapping individu dapat memulainya dengan menulis gagasan atau informasi penting ditengah halaman, dari situlah individu dapat membentangkan gagasan utama membentuk cabang-cabang keseluruh arah untuk menciptakan diagram atau data yang mencakup kata kunci, konsep, fakta, serta gambar”. Dalam penggunaannya, media Mind Mapping ini dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik maupun bagi guru dalam proses pembelajaran sebagai penunjang untuk dapat memunculkan ide kreatif peserta didik.

## Mind Mapping yang digunakan oleh peneliti ini dibuat dengan berupa tulisan yang disertai dengan coretan kreatif yang digambar dengan menarik. Coretan tersebut berisi informasi atau materi yang diperoleh dari buku yang dipangkas menjadi point-point utama yang mewakili pengertian atau kalimat penting yang tercantum dalam materi. Kemudian Mind Mapping dihias dengan diberi warna yang menarik juga dengan sesuai tema bahasan. Media Mind Mapping ini dapat dibuat dari kertas karton.

## Dilihat dari paparan diatas dapat dilihat bahwa media Mind Mapping bisa menjadi salah satu solusi yang dapat membantu meningkatkan kreativitas peserta didik sekaligus untuk menyalurkan ide kreatif peserta didik serta juga dapat membantu peserta didik untuk bisa berpikir kreatif dalam pembelajaran. Selain itu, media Mind Mapping ini dapat mempermudah peserta didik dalam memahami dan mengingat materi dengan cepat. Oleh karena itu peneliti memberikan solusi dengan menggunakan “ Pengembangan Media Mind Mapping pada Mata Pelajaran IPA untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa di Kelas IV Sekolah Dasar”.

## Pada penelitian ini, peneliti memilih menggunakan pembelajaran IPA materi gaya di kelas IV SD karena materi ini termasuk materi yang penting bagi siswa. Gaya adalah materi yang sangat dekat dengan siswa di kehidupan sehari-hari misal seperti saat berangkat sekolah dengan menggunakan sepeda. Tetapi tidak semua siswa mengetahui bahwa memakai sepeda terdapat pengaruh gaya didalamnya agar sepeda bisa dikendarai. Dalam hal ini siswa perlu diberi pemahaman dan pengajaran agar lebih mengerti dan mengetahui tentang gaya.

## Dalam pembelajaran disekolah siswa dapat menerapkan penggunaan Mind Mapping ini dalam mencatat karena media Mind Mapping akan mempermudah siswa dalam memahami dan mengingat materi yang telah disampaikan oleh guru. Salah satunya materi gaya. Tujuan dari penelitian ini dilakukan dengan menggunakan media Mind Mapping adalah untuk mengetahui berpengaruh atau tidaknya media Mind Mapping terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

## Adapun keberhasilan penggunaan media Mind Mapping ini dapat dibuktikan dalam penelitian yang dilakukan oleh Dimas Qondias, Erna Laurensia Anu, dan Irama Niftalia yang berjudul pengembangan media pembelajaran tematik berbasis mind mapping SD Kabupaten Ngada Flores. Dari penelitian ini diperoleh Hasil pengembangan media dari uji pakar menunjukkan kategori baik dengan skor 54, sedangan respon guru memberikan skor 58 pada kategori baik terhadap media yang telah dikembangkan. Dengan demikian media pembelajaran tematik berbasis mind maping dapat digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran di SD kabupaten Ngada. Dari penelitian yang telah dilaksanakan, terdapat persamaan yaitu penerapan *Mind Mapping*. Namun, terdapat ketidaksamaan dalam hal mata pelajaran, lokasi penelitian, subjek penelitian, jenis penelitian. Berdasarkan latar belakang yang disusun, peneliti melakukan suatu penelitian dan pengembangan.

## Pada artikel ilmiah mengenai pengembangan media Mind Mapping ini peneliti telah membuat rumusan masalah yaitu sebagai berikut : (1) Bagaimana kevalidan media Mind Mapping terhadap kreativitas siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar ? (2) Bagaimana kepraktisan media Mind Mapping terhadap kreativitas kelas IV pada mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar ?.

## Dilihat dari rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini dilakukan adalah sebagai berikut : (1) Mengetahui kevalidan media Mind Mapping terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV Sekolah Dasar (2) Mengetahui kepraktisan media Mind Mapping terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV Sekolah Dasar.

## METODE

## Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian adalah jenis penelitian R&D atau Research and Development yang disebut juga dengan penilitian pengembangan yang mana artinya penelitian ini akan menghasilkan sebuah produk dan melakukan uji mengenai koefisien dari produk (Sugiyono, 2017:297). Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan media Mind Mappping pada mata pelajaran IPA kelas IV dengan harapan siswa dapat meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran sekaligus dapat dengan mudah dalam memahami materi yang disampaikan.

## Adapun prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan rancangan penelitian dan pengembangan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang telah dikembangkan oleh Robert Maribe Branch. Model ADDIE ini adalah suatu model pembelajaran yang digunakan dalam pengembangan proses SAINS. Model ADDIE ini akan tepat jika digunakan dan dikembangkan untuk media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, karena model ADDIE ini memiliki sifat atau karakteristik yang dapat menciptakan suatu proses pembelajaran yang sistematis dan efektif (Arini, 2013).

## Model ADDIE ini memiliki beberapa tahapan yaitu sebagai berikut :

## Tahap Analisis

## Merupakan proses guna mengidentifikasi kebutuhan siswa yang disesuaikan dengan memperhatikan ketercapaian tujuan dari pembelajaran dengan kemampuan yang diperoleh siswa dalam proses belajar.

## Tahap Perencanaan (Design)

## Dalam tahap ini peneliti membuat rancangan dari sebuah produk dengan memperhatikan hasil dari tahapan sebelumnya yaitu tahap analisis yang mana akan dijadikan sebuah acuan untuk merancang sebuah produk.

## Tahap Pengembangan (Development)

## Dalam tahap pengembangan ini adalah tahap untuk merealisasikan produk yang telah dibuat berdasarkan hasil dari tahap-tahap sebelumnya. Kemudian adalah proses validasi yang dilakukan oleh para ahli. Pada tahap validasi ini akan dilakukan oleh ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media. Tujuan dari proses validasi ini dilakukan adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan dari media pembelajaran Mind Mapping pada materi gaya kelas IV sebelum di uji cobakan. Selanjutnya adalah proses evaluasi. Proses evaluasi tahap ini mengacu pada hasil dari proses validasi dari ketiga ahli, yaitu berupa saran serta masukan baik dari media, bahasa,, dan materi.

## Tahap Implementasi (Implementation)

## Tahap ini merupakan tahap penerapan atau pengaplikasian dari hasil produk yang dikembangkan dalam proses pembelajaran dikelas secara langsung sehingga dapat diketahui terdapat pengaruh atau tidaknya produk tersebut di kegiatan pembelajaran. Pengaruh tersebut dapat berupa keefektifan, efisiensi, serta kemenarikan produk dalam kegiatan pembelajaran (Tegeh, 2015).

## Tahap Evaluasi (Evaluation)

## Merupakan tahap akhir dari proses penelitian pengembangan pada model ADDIE. Pada tahap ini akan dilakukan sebuah penilaian. Tahap evaluasi model ADDIE ini dilakukan pada setiap tahapan sehingga diharapkan dapat meningkatkan kualitas produk.

## Pada penelitian ini dilakukan uji coba produk yang dilaksanakan di sekitar tempat tinggal peneliti dengan menggunakan media pembelajaran Mind Mapping. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah siswa kelas IV Sekolah Dasar berjumlah 5 anak. Subjek utama dalam penelitian ini seharusnya dilakukan di SDN Kemuning pada anak kelas IV tetapi tidak dapat terlaksana dikarenakan kondisi pandemi COVID-19 yang dialami sekarang yang menyebabkan pembelajaran yang seharusnya dilakukan disekolah menjadi pembelajaran dengan sistem daring yang dapat dilakukan siswa di rumah masing-masing. Sehingga untuk mengatasi masalah tersebut subjek uji coba pada penelitian ini terbatas yang mana dilaksanakan dengan siswa kelas IV Sekolah Dasar di lingkungan sekitar tempat tinggal peneliti.

## Jenis data pada penelitian pengembangan peneliti menggunakan dua jenis data yakni data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif ini diperoleh dari respon siswa terhadap pengguanaan dan efisiensi media, serta tambahan saran dan masukan ahli materi, dan ahli media. Sedangkan data kuantitatif pada penelitian ini diperoleh dari hasil perhitungan yang diperoleh dari instrumen validasi media, dan materi kemudian hasil dari penghitungan angket siswa serta hasil perhitungan dari data hasil tes. Data yang didapat dari hasil perhitungan akan digunakan peniliti untuk mengukur dan mengetahui tingkat kelayakan media atau produk yaitu berupa media Mind Mapping.

## Pada penelitian ini teknik analisis data yang digunakan adalah berupa :

## Analisis data mengenai kevalidan media Mind Mapping terhadap kreativitas siswa kelas IV Sekolah Dasar pada mata pelajaran IPA.

## Adapun perhitungan presentase mengenai hasil validasi dengan menggunakan rumus sebagai :

## Dengan penggunaan rumus diatas, peneliti dapat dengan mudah untuk mengukur tingkat kevalidan dari media pembelajaran Mind Mapping dalam materi gaya. Dibawah ini terdapat kriteria hasil validasi yang dapat dijadikan peneliti sebagai acuan untuk mengukur tingkat keberhasilan produk sesuai dengan tabel berikut ini :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Presentase** | **Tindakan** | **Kriteria** |
| 80% - 100% | Valid / Layak digunakan | Tidak perlu direvisi |
| 60% - 79% | Cukup valid / Cukup layak digunakan | Tidak perlu direvisi |
| 40% - 59% | Kurang valid / Kurang layak digunakan | Perlu direvisi |
| 0% - 39% | Tidak valid / Tidak layak digunakan | Perlu direvisi total |

## Analisis data kepraktisan media Mind Mapping terhadap kreativitas siswa kelas IV Sekolah Dasar pada mata pelajaran IPA

## Kepraktisan media Mind Mapping diperoleh melalui lembar angket yang diberikan kepada siswa. Kemudian lembar angket dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

## P =

## Adapun kriteria hasil angket guna mengukur tingkat keberhasilan sebuah produk yaitu sebagai berikut :

## Tabel 2. Presentase Kriteria Hasil Angket Siswa

|  |  |
| --- | --- |
| Presentase | Tindakan |
| 0% - 20% | Tidak layak |
| 21% - 40% | Kurang layak |
| 41% - 60% | Cukup layak |
| 61% - 80% | Layak |
| 81% - 100% | Sangat layak |

(Arthana, 2005)

## Hasil dan Pembahasan

## Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran Mind Mapping. Media pembelajaran Mind Mapping ini digunakan pada mata pelajaran IPA materi gaya. Media Mind Mapping ini memiliki tujuan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi dengan mudah dan cepat sekaligus Mind Mapping ini dapat diterapkan oleh siswa dalam mencatat materi dengan cara yang berbeda yang mana mencatat tidak hanya berupa tulisan yang bisa saja akan menimbulkan kemalasan pada diri siswa dalam belajar atau mempelajari ulang materi. Dalam artian lain media Mind Mapping ini dapat membuat siswa termotivasi dalam belajarnya karena Mind Mapping ini dapat menjadi sarana untuk siswa dalam menyalurkan ide kreatifnya.

## Pengembangan media Mind Mapping ini dalam meningkatkan kreativitas siswa dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Berikut penjabaran dari tahapan model ADDIE pada penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut :

## Tahap pertama, yaitu tahap analisis guna mengindentifikasi kebutuhan siswa. Tahap analisis ini meliputi analisis kompetensi dasar; analisis keterampilan, sikap, dan pengetahuan yang dimiliki siswa; analisis penelitian yang relevan, analisis masalah yang dihadapi oleh siswa; serta analisis media pembelajaran. Kemudian setelah dilakukan proses identifikasi mengenai kebutuhan siswa langkah selanjutnya adalah peneliti melanjutkan pada tahap evaluasi pada tahap analisis.

## Pada analisis kompetensi dasar hal yang dilakukan oleh peneliti adalah melihat kompetensi dasar untuk menentukan materi yang akan dibahas dalam Mind Mapping dengan mencocokkan materi pada buku siswa, kemudian peneliti menentukan materi yang akan di terapkan pada media Mind Mapping yaitu materi gaya. Kemudian pada analisis keterampilan, sikap, dan pengetahuan pada siswa hal yang dilakukan peniliti adalah menganalisis kondisi atau keadaan dari masing-masing siswa, hal ini bertujuan untuk mengetahui apa yang menjadi kebutuhan siswa pada proses pembelajaran. Selanjutnya pada analisis penelitian relevan, hal ini memiliki fungsi sebagai acuan untuk peniliti bahwa terdapat bukti jika media Mind Mapping mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar siswa yang dibutikan melalui penelitian. Kemudian pada analisis masalah peneliti melakukan analisis pada buku siswa serta cara mencatat yang dilakukan siswa. Pada umumnya cara mencatat yang dilakukan siswa hanya berupa baaris-baris tulisan saja yang mana hal itu akan menjadi hal yang kurang menarik bagi siswa jika ingin mempelajari materi ataupun membaca ulang materi. Hal ini merupakan salah satu dari sekian faktor yang dapat menimbulkan kemalasan membaca atau belajar, juga salah satu faktor yang dapat menimbulkan kurangnya motivasi belajar bagi siswa. Dari analisis masalah siswa inilah peneliti mempunyai ide untuk mengembangkan media Mind Mapping dalam proses pembelajaran siswa. Untuk analisis yang terakhir untuk dilakukan adalah analisis media pembelajaran, hal yang dilakukan peneliti adalah melakukan analisis pada media pembelajaran yang digunakan oleh guru pada saat proses pembelajaran berlangsung. Media yang digunakan oleh guru pada saat pembelajaran khususnya pada materi gaya kelas IV sekolah dasar hanya menggunakan media buku. Hal itu akan menjadikan pembelajaran bersifat monoton yang akan menimbulkan menurunnya minat belajar pada siswa. Sehingga diperlukan pengembangan media pembelajaran agar dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran.

## Dari tahap analisis yang ditinjau dari beberapa aspek meliputi, analisis kompetensi dasar; analisis keterampilan, sikap, dan pengetahuan; analisis masalah; serta analisis media pembelajaran. Selanjutnya dilakukan tahap evaluasi yang merupakan tahap akhir. Pada tahap evaluasi ini peneliti melakukan analisis apa yang menjadi kendala-kendala dalam pembelajaran IPA khususnya materi gaya sehingga peneliti dapat merumuskan solusi yang tepat untuk mengatasi kendala-kendala yang ada dalam pembelajaran IPA, khususnya materi gaya. ,

## Dilihat dari hasil analisis yang telah diuraikan diatas peneliti memberikan solusi dengan adanya pengembangan media Mind Mapping yang memiliki berbagai fungsi, antara lain :

## (1) sebagai media pembelajaran bagi guru

## Guru yang mampu memanfaatkan media pembelajaran yang baik dan mampu meerapkan mind mapping yang baik pula terhadap peseta didik maka akan mengahasilkan hasil kualitas pembelajarn yang baik pula untuk peserta didik. Apa yang disampaikan oleh guru, maka hal itu pula yang akan diserap dan dilakukan oleh peserta didik. Dengan kata lain apabila apa yang dilakukan guru berkualitas maka akan mengasilkan sesuatu yang berkualitas juga. Dengan menerapkan mind mapping maka akan mempermudah memberikan pemahaman terhadap peserta didik dan sedikit banyak peserta didik juga akan melakukan hal yang sama yang sesuai dengan apa yang dilakukan oleh guru pendidik. (2) dapat digunakan siswa sebagai cara mencatat yang efektif .

## Mind mappig merupakan suatu model pembelajaran yang mampu memberikan pemahaman dan daya ingat tinggi terhadap pesrta didik. Selain menjadikan peserta didik memiliki tingkat kreatifitas tinggi mind mapping juga mampu memudahkan peserta didik untuk mengigat hal ini karena didasari oleh simpelnya peserta didik dalam membaca dan kecenderungan berkreasi yang dicatumkan ke mind mapping menjadikan pesera didik tidak gampang lupa terhadap materi yang didapat dari guru pendidik dalam proses belajar menajar.

## (3) sebagai media untuk menyalurkan ide kreatif yang dimiliki siswa.

## Selain mempermudah siswa dalam mengingat dan menyerap pemahaman lebih banyak peserta didik juga dituntut untuk lebih keatif dengan mamanfaatkan media mind mapping sebagai model pembejaran yang kreatif.

## Berdasarkan hasil analisis yang telah dijabarkan diatas diperoleh bahwa tidak hanya guru saja yang ditunntuk untuk kreatif dalam menyampaikan materi akan tetapi peserta didik juga ditutuntut untuk kreatif pula dengan memanfaatkan mind mapping sebagai media atau model pembelajaran yang praktis. Kebanyakan siswa pada saat proses pembelajaran dilakukan masih kurang bisa memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini dipicu oleh penyampaian materi yang dilakukan oleh guru tanpa menggunakan media pembelajaran. Dalam hal ini dapat membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran selain itu media pemebelajaran juga dapat berfungsi sebagai penunjang bagi siswa dalam proses pembelajaran untuk sarana pembantu dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

## Peneliti memiliki rencana atau tindakan untuk melakukan pengembangan pada media Mind Mapping yang akan bermanfaat bagi siswa agar siswa dapat dengan mudah dalam memahami dan mengerti materi yang disampaiakan khususnya pada mata pelajaran IPA materi gaya sekaligus media Mind Mapping dapat digunakan siswa sebagai cara mencatat serta mengekspresikan ide kreatif yang ingin mereka salurkan melalui media Mind Mapping dengan cara memberi hiasan atau gambar-gambar pada Mind Mapping.

## Dalam hal ini peneliti mengembangkan media Mind Mapping dengan rancangan media sebagai berikut : (1) Desain materi, materi yang dipilih untuk dikembangkan disesuaikan dengan standart kompetensi dasar. Materi yang dipilih oleh peneliti adalah materi gaya pada mata pelajaran IPA kelas IV. Materi yang akan diterapkan pada media Mind Mapping meliputi : pengertian gaya, jenis gaya, kegunaan gaya, dan pengaruh gaya. Materi tersebut disusun dalam media Mind Mapping yang dirangkum menjadi point-point utama dari materi saja juga disesuaikan dengan indikator yang ada pada buku siswa. Karena salah satu tujuan yang ingin dicapai dalam mengembangkan media Mind Mapping ini adalah untuk menunjang pemahaman siswa terhadap materi. (2) Desain media, adapun spesifikasi produk yang berupa media Mind Mapping berikut ini : (a) media terbuat dari kertas cetak (b) media Mind Mapping berukuran kertas A2 (c) materi dari media Mind Mapping berisi tentang materi gaya kelas IV mata pelajaran IPA sekolah dasar (d) media Mind Mapping berisi mencakup pengertian gaya, jenis-jenis gaya, dan pengaruh gaya terhadap benda (e) di dalam media Mind Mapping terdapat gambar-gambar animasi yang menarik (f) media pembelajaran yang berupa Mind Mapping dapat digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas oleh guru. (3) Evaluasi, setelah melalui tahap perancangan terhadap materi dan media pembelajaran, tahap selanjutnya adalah tahap evaluasi yang bertujuan untuk melakukan evaluasi terhadap materi dan desain media yang akan digunakan sehingga media pembelaajaran Mind Mapping dapat di evaluasi untuk diketahui letak kekurangannya serta diadakannya perbaikan dengan arahan dan masukan dari dosen pembimbing. Adapun hasil masukan dari dosen pembimbing yaitu: pertama, dosen pembimbing memberikan masukan untuk menambahkan kegunaan pada gaya; kedua, dosen pembimbing memberikan saran untuk mengganti warna background; ketiga, dosen pembimbing memberikan masukkan untuk contoh pengaruh gaya yang semula berupa gambar untuk diganti dengan tulisan.

## Ketiga, tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan. Dalam tahap pengembangan ini media pembelajaran akan direalisasikan oleh peneliti kepada subjek penelitian berdasarkan hasil analisis dan hasil evaluasi dari rancangan media. Pembuatan media Mind Mapping dilakukan dengan dua tahap. Tahap pertama, dimulai dengan melakukan rancangan desain Mind Mapping yang meliputi tema pokok yang di bahas atau materi yang di bahas, tata letak cabang point-point penting pada materi, warna background Mind Mapping, dan gambar animasi yang sesuai. Selanjutnya tahap kedua, dilakukan pencetakan media Mind Mapping dengan menggunakan kertas cetak berukuran A2.

## Rancangan media Mind Mapping

## Tabel 3. Gambar media Mind Mapping

|  |  |
| --- | --- |
| Gambar | Keterangan |
| C:\Users\ASUS\AppData\Local\Temp\Media Pembelajaran Putri - Perbaikan 5.png | Tampilan Mind mapping yang terdiri dari pengertian gaya, jenis gaya, kegunaan gaya, dan pengaruh gaya |

## Setelah melakukan pencetakan media Mind Mapping langkah selanjutnya adalah dilakukan validasi media Mind Mapping yang akan dilakukan oleh para ahli. Validasi yang dilakukan meliputi validasi materi dan validasi media pembelajaran. Saran serta masukan nantinya akan dijadikan peneliti sebagai modal untuk melakukan perbaikan sekaligus untuk melakukan revisi pada media pembelajaran. Sehingga ketika media pembelajaran direalisasikan kembali dapat berfungsi secara maksimal.

## Validasi media Mind Mapping materi gaya mata peljaran IPA kelas IV ini dilakukan oleh para ahli di bidangnya yang ada di PGSD. Adapun ahli yang menangani validasi media dari media Mind Mapping materi gaya mata pelajaran IPA yaitu Ibu Farida Istianah S.Pd., M.Pd. Berikut ini adalah skor atau nilai yang diperoleh dari hasil validasi media :

## Tabel 4. Hasil validasi media

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Aspek yang dinilai | No butir pertanyaan | Skor |
| 1. | Tampilan media | 1,2,3,4,5 | 20 |
| 2. | Format isi | 6,7,8 | 12 |
| 3. | Efektivitas media | 9,10,11 | 14 |
| 4. | Pemilihan media | 12,13 | 9 |
| 5. | Kejelasan penggunaan media | 14,15 | 8 |

## Berikut ini adalah nilai presentase dari perhitungan hasil validasi media Mind Mapping materi gaya mata pelajaran IPA kelas IV Sekolah Dasar:

## 

## 

## 

## Dari hasil perhitungan presentase dari validasi media Mind Mapping materi gaya pada mata pelajaran IPA memperoleh skor sebesar 84% dengan kategori yang dapat dikatakan valid atau sangat layak untuk digunakan serta media Mind Mapping ini mendapat saran dari validator untuk merivisi media Mind Mapping. Berikut adalah perbaikan dari media Mind Mapping :

## Tabel 5. Revisi media Mind Mapping

|  |
| --- |
| Sebelum revisi |
| C:\Users\ASUS\Downloads\mind mapp 1.jfif |
| Sesudah revisi |
| F:\SKRIPSI\Media Pembelajaran Putri - Perbaikan 4.png |
| Catatan : perbaikan menambahkan kegunaan gaya pada Mind Mapping |

|  |
| --- |
| Sebelum revisi |
| F:\SKRIPSI\Media Pembelajaran Putri - Perbaikan 4.png |
| Sesudah revisi |
| C:\Users\ASUS\AppData\Local\Temp\Media Pembelajaran Putri - Perbaikan 5.png |
| Catatan : Perbaikan pada pergantian warna pada background dan menggantikan contoh pengaruh gaya dengan bentuk tulisan tidak dalam bentuk gambar. |

## Validasi materi dalam media pembelajaran Mind Mapping materi gaya pada mata pelajaran IPA dilakukan oleh ahli materi IPA yang ada di jurusan PGSD. Ahli materi yang melakukan uji validasi materi pada media Mind Mapping materi gaya pada mata pelajaran IPA adalah Ibu Farida Istianah S.Pd., M.Pd. Terdapat 14 aspek yang menjadi bahan penilaian untuk uji validasi materi. Berikut adalah skor atau nilai yang diperoleh berdasarkan hasil uji validasi materi pada media Mind Mapping materi gaya pada mata pelajaran IPA kelas IV Sekolah Dasar.

## Tabel 6. Hasil validasi Materi

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Aspek yang dinilai | Nilai |
| 1. | Sesuai dengan tuntutan kurikulum sekolah dasar | 4 |
| 2. | Kesesuaian materi pembelajaran dengan KI, KD dan indikator | 4 |
| 3. | Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran | 4 |
| 4. | Tepat pada sasaran belajar | 4 |
| 5. | Kemudahan dalam memahami materi | 4 |
| 6. | Kejelasan materi sesuai dengan tingkat kognitif siswa | 4 |
| 7. | Kejelasan materi disertai gambar yang mendukung | 4 |
| 8. | Media memperkuat gagasan dan informasi | 4 |
| 9. | Media sesuai dalam penggunaan dikelas | 4 |
| 10. | Menciptakan suasana kelas yang aktif dan menyanangkan | 4 |
| 11. | Membantu mengingat materi yang sudah dipelajari | 4 |
| 12. | Penyajian materi sesuai tingkat perkembangan siswa | 5 |
| 13. | Penggunaan gambar dalam materi terlihat jelas | 4 |
| 14. | Penggunaan bahasa dalam materi mudah dipahami dan sesuai dengan perkembangan siswa | 4 |
| Jumlah | | 57 |

## Berdasarkan hasil dari perhitungan skor atau nilai dari uji validasi materi media Mind Mapping materi gaya pada mata pelajaran IPA kelas IV sekolah dasar yaitu 57 dengan total keseluruhan 70. Berikut perhitungan presentase hasil dari uji validasi media Mind Mapping materi gaya pada mata pelajaran IPA.

## 

## 

## 

## Nilai dari hasil perhitungan presentase dari uji kevalidan media Mind Mapping materi gaya pada mata pelajaran IPA memperoleh nilai sebanyak 81,5% yang mana termasuk dalam kategori valid atau sangat layak. Sehingga dapat dikatakan baahwa media Mind Mapping dikategorikan sangat layak untuk digunakan tetapi dengan penambahan saran dan masukan dari validator.

## Selanjutnya untuk kepraktisan dari media Mind Mapping materi gaya pada mata pelajaran IPA diperoleh melalui pengisian angket respon siswa yang diisi oleh 5 orang siswa kelas IV Sekolah Dasar. Pengisian angket respon siswa dilakukan sesudah melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media Mind Mapping. Berikut adalah hasil dari pengisian angket respon siswa:

## Tabel 7. Hasil angket respon siswa

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Pertanyaan | Nilai | | | | | Presentase |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Media Mind Mapping sudah menarik |  |  |  | 1 | 4 | 96% |
| 2. | Materi didalam media Mind Mapping mudah dipahami |  |  |  | 3 | 2 | 88% |
| 3. | Saya senang belajar dengan media Mind Mapping daripada menggunakan buku siswa |  |  | 1 | 4 |  | 76% |
| 4. | Media Mind Mapping membantu dalam meningkatkan kreativitas |  |  |  | 2 | 3 | 92% |
| 5. | Saya tertarik membuat Mind Mapping |  |  |  | 1 | 4 | 96% |
| 6. | Bahasa yang digunakan dalam media Mind Mapping singkat dan jelas |  |  |  | 5 |  | 80% |
| 7. | Gambar yang digunakan sesuai tema |  |  |  |  | 4 | 100% |
| 8. | Warna yang digunakan menarik |  |  |  | 3 | 2 | 88% |
| 9. | Media Mind Mapping membuat cara belajar yang berbeda |  |  |  |  | 5 | 100% |
| 10 | Materi selanjutnya dibuat menjadi media Mind Mapping |  |  |  | 2 | 3 | 92% |
| Total keeseluruhan | | | | | | | 227 |
| Presentase | | | | | | | 90,8 % |
| Kategori | | | | | | | Sangat praktis |

## 

## Berikut adalah hasil dari perhitungan presentase dari angket respon siswa berdasarkan keseluruhan aspek :

## 

## 

## 

## Hasil akhir dari perhitungan presentase angket respon siswa memperoleh nilai sebesar 90,8 %. Dimana artinya media Mind Mapping ini dapat dikategorikan sangat praktis untuk digunakan menurut pengisian angket respon siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media Mind Mapping materi gaya pada mata pelajaran IPA ini sangat praktis untuk digunakan.

## Tabel 8. Hasil penilaian terhadap media Mind Mapping

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Responden | Hasil penilaian | Kategori |
| 1. | Ahli Media | 84% | Sangat valid |
| 2. | Ahli Materi | 81,5% | Sangat valid |
| 3. | Respon Siswa | 90,8% | Sangat Praktis/layak |

## Tahap implementasi dari penelitian pengembangan media Mind Mapping materi gaya pada mata pelajaran IPA ini akan dilakukan uji coba terbatas. Uji coba terbatas dalam artian sampel akan diujikan kepada subjek penelitian yang terbatas. Dalam hal ini media Mind Mapping akan diujikan kepada 5 siswa kelas IV sekolah dasar yang ada di sekitar tempat tinggal. Uji coba terbatas ini dilakukan karena adanya pandemi COVID 19 yang mengharuskan untuk melakukan Social Distancing yang mana semua pekerjaan atau kegiatan harus dilakukan di rumah salah satunya adalah kegiatan belajar mengajar di sekolah. Dimana seharusnya subjek penelitian pengembangan media Mind Mapping ini adalah siswa kelas IV SDN Kemuning dengan dilakukan uji coba berskala besar. Oleh karena itu data yang diambil oleh peneliti hanya data kepraktisan media Mind Mapping saja yang hasilnya diperoleh dari pengisian angket respon siswa. Selama penggunaan media Mind Mapping dalam pembelajaran siswa yang dijadikan peneliti sebagai subjek penelitian sangat fokus dan tertarik ketika pembelajaran menerapakan Mind Mapping. Adapun hasil dari angket respon siswa yang menunujukkan bahwa media Mind Mapping masuk ke dalam kategori sangat layak di gunakan sebesar 90,8%.

## Tahap evaluasi, tahap evaluasi ini diperoleh dari pengisian validasi dan angket respon siswa yang sudah diisi oleh siswa kelas IV. Kemudian hasil yang diperoleh akan dijadikan kesimpulan terkait dengan pengembangan akhir media Mind Mapping materi gaya pada mata pelajaran IPA.

## Pembahasan

## Hasil penelitian dari uji coba terbatas penelitian pengembangan media Mind Mapping yang dilakukan oleh 5 orang siswa kelas IV sekolah dasar yang ada di sekitar tempat tinggal peneliti. Dimana seharusnya yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas IV di SDN Kemuning tetapi tidak terlaksana karena adanya pandemi yang mengharuskan sekolah dilakukan di rumah secara daring. Hasil yang diperoleh peneliti dari penelitian pengembangan media Mind Mapping ini adalah bahwa media Mind Mapping ini sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini di dukung dengan adanya bukti dari hasil nilai kevalidan dan kepraktisan media. Yang mana media ini dapat dikatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran sebagai media pembelajaran untuk membantu siswa agar lebih mudah memahami pelajaran sekaligus dapat fokus untuk belajar di kelas. Pada tahap pengembangan media Mind Mapping peneliti menerapkan tahapan-tahapan ADDIE yang dikemukakan oleh Branch (2009:2) yang terdirri atas tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

## Penelitian pengembangan media Mind Mapping materi gaya pada mata pelajaran IPA ini memperoleh data kevalidan dari hasil uji validasi. Uji validasi terdiri atas uji validasi materi dan uji validasi media, masing-masing memperoleh oleh nilai yang menunjukkan media Mind Mapping sangat layak untuk digunakan. Uji validasi materi memperoleh nilai sebesar 81,5 % sedangkan untuk validasi media memperoleh nilai sebesar 84 % serta tambahan saran dan masukan dari ahli materi dan ahli media yang selaku validator mengenai kelayakan media Mind Mapping materi gaya pada mata pelajaran IPA pada saat digunakan atau diterapkan pada uji coba terbatas yang dilakukan pada 5 siswa kelas IV sekolah dasar di sekitar tempat tinggal peneliti. Menurut Arikunto media dapat dikatakan layak untuk digunakan memiliki rentang nilai 81%-100%. Penilaian media Mind Mapping yang telah dilakukan oleh validator telah memenuhi sebagaimana fungsi dari media pembalajaran, salah satunya adalah untuk fungsi kognitif yang telah dikemukakan oleh Levie & Lentz (dalam Arsyad, 2013:20), yang mengemukakan bahwa fungsi dari media pembelajaran adalah untuk memperjelas dan mempermudah dalam menyajikan dan menyapaikan pesan,informasi, atau materi yang dilakukan oleh seorang pendidik kepada siswanya agar pesan dapat tersampaikan dengan baik yang berakibat meningkatnya hasil belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran yang telah di rumuskan dapat tercapai dengan maksimal. Dengan adanya media pembelajaran, proses pembelajaran di kelas akan lebih fokus dan menyenangkan karena penyajian materi yang dilakukan oleh guru tidak bersifat monoton sekaligus materi akan lebih mudah diserap oleh siswa dengan adanya bantuan media pembelajaran.

## Kemudian, pada data kepraktisan media Mind Mapping materi gaya pada mata pelajaran IPA ini diperoleh melalui pengisian angket respon siswa ketika media Mind Mapping ini diimplementasikan pada tahap implementasi yang dilakukan pada uji coba terbatas. Berdasarkan dari angket respon siswa yang telah diisi oleh siswa berserta saran dan komentar yang tercantum didalam angket tersebut berisikan bahwa media Mind Mapping ini sangat menarik dan mudah untuk dibuat sekaligus digambar sesuai dengan keinginan. Kemudian siswa akan lebih mudah dalam memahami dan mempelajari materi dengan menggunakan Mind Mapping pada materi gaya mata pelajaran IPA. Hal diatas dibuktikan dengan hasil angket respon siswa yang menyatakan bahwa media Mind Mapping materi gaya pada mata pelajaran IPA dapat meningkatkan pemahaman materi sekaligus dapat meningkatkan kreativitas pada siswa melalui menggambar dengan memperoleh skor atau nilai sebesar 90,8%. Sehingga dapat dikatakan pernyataan tersebut diatas selaras dengan pendapat Sudiman dan Sundayana (2015: 12) mengenai salah satu fungsi dari media pembelajaran yakni dapat membuat informasi atau materi dapat disampaikan dengan jelas sehingga membuat siswa menjadi lebih paham dan mengerti tentang materi yang disampaikan.

## Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran IPA dapat membantu siswa dengan mudah dalam memahami materi pelajaran dengan lebih cepat dan jelas karena media pembelajaran dapat membuat atau dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak berkesan monoton. Selain itu, dengan menggunakan media pembelajaran dapat menimbulkan adanya motivasi belajar dalam diri siswa karena media pembelajaran dapat membuat siswa dapat merasakan bahwa belajar itu menyenangkan.

## Menurut Sudiman dan Sundayana (2015) media pembelajaran memiliki fungsi untuk siswa sebagai upaya untuk membangun tingkat ketertarikan siswa terhadap pembelajaran. Pernyataan diatas dapat dibuktikan dengan hasil angket respon siswa yang terletak pada aspek siswa merasa lebih tertarik untuk belajar dengan menerapkan media Mind Mapping dengan hasil presentase sebesar 96 %. Kemudian, pembelajaran dengan menggunakan Mind Mapping mampu menyajikan cara belajar yang berbeda dengan mendapat hasil presentase yang bernilai tinggi sebesar 100%. Pernyataan fakta diatas sejalan dengan pendapat Joni Purwo, dkk,(2014) mengatakan bahwa media pembelajaran memiliki andil besar dalam peranan proses belajar. Yang mana media pembelajaran menjadi salah satu hal yang dapat menunjang kualitas belajar seorang siswa juga menjadikan proses pembelajaran memiliki suasana yang menyenangkan sekaligus tidak monoton. Dengan begitu siswa merasa tidak cepat bosan dan merasa bahwa belajar itu menyenangkan karena dengan menerapkan media Mind Mapping dapat menciptakan cara belajar yang berbeda, hal ini dibuktikan dengan hasil presentase angket respon siswa pada aspek media Mind Mapping membuat cara belajar yang berbeda memiliki nilai presentase yang tinggi sebesar 100%. Yang mana artinya media Mind Mapping ini dapat membuat siswa merasa tertarik untuk menggunakannya pada saat belajar.

## Hasil angket respon siswa juga dapat menunjukkan bahwa presentase sebesar 88 % siswa lebih mudah dalam memahami materi gaya yang di ringkas atau dirangkum dalam Mind Mapping. Hal tersebut diatas sejalan dengan pendapat dari Nana Sudjana & Ahmad Rivai (2002:2) yang mencetuskan bahwa media pembelajaran memiliki andil besar dalam mempengaruhi tingkat pemahaman siswa dalam materi. Media Mind Mapping juga tersaji dengan tampilan yang menarik. Media Mind Mapping ini dikonsep dengan memperhatikan apa yang menjadi kesukaan siswa kelas IV sekolah dasar sehingga mampu menarik perhatian siswa tetapi masih dengan memperhatikan tema bahasan pada materi yang tercantum dalam Mind Mapping. Dalam aspek kemenarikan pada media Mind Mapping ini memiliki nilai presentase sebesar 96 %. Selain itu, nilai presentase sebesar 76 % menunjukkan bahwa siswa lebih senang belajar denan menggunakan media Mind Mapping daripada dengan buku siswa saja, karena dapat dilihat bahwa media Mind Mapping ini menyajikan suatu rangkuman atau ringkasan dari sebuah materi yang dapat dengan mudah untuk dipahami.

Berdasarkan nilai perhitungan dari angket respon siswa terdapat aspek yang menunjukkan nilai presentase yang tinggi yakni aspek kemenarikan media dan kesesuaian tema yang memperoleh nilai sebesar 96 % dan 100 % selanjutnya dengan menerapkan media pembelajaran Mind Mapping siswa merasa mempunyai cara belajar yang berbeda memperoleh nilai presentase sebesar 100 % dari dua aspek tersebut yang memiliki nilai presentase yang tinggi karena media Mind Mind Mapping yang dibuat peneliti ini dirancang dengan berbagai gambar yang menarik dengan menyesuaikan apa yang menjadi kesukaan anak kelas IV sekolah dasar tetapi dengan tetap memperhatikan tema atau pokok bahasan materi. Selain itu media Mind Mapping iini juga memiliki cara penyajian yang ringkas dan dapat dipahami dengan mudah, sehingga siswa merasa nyaman saat belajar yang mana hal ini membuat siswa merasa mempunyai cara belajar yang berbeda dari biasanya. Karena Mind Mapping ini adalah suatu cara mencatat yang efektif dan mudah untuk dilakukan yang memiliki manfaat untuk membantu siswa dalam mempelajari materi baru atau mempelajari ulang materi lama.

Selanjutnya pada aspek mengenai isi materi yang terdapat di dalam media Mind Mapping yang mudah dipahami oleh siswa mendapatkan nilai presentase sebesar 88 %. Hal ini dapat menjadi bukti bahwa siswa merasa senang ketika belajar dengan menggunakan media Mind Mapping karena media Mind Mapping dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. Sehingga disarankan ketika pembelajaran berlangsung guru tidak serta merta hanya menjelaskan materi lewat buku siswa saja, tetapi guru dapat menggunakan media Mind Mapping sebagai sarana penyampaian materi agar lebih mudah dipahami oleh siswa.

Setiap media pembelajaran pasti mempunyai manfaat atau kelebihan yang berbeda namun jika kelebihan tersebut tidak digunakan oleh guru secara maksimal maka dampak kelebihan dari media pembelajaran tersebut tidak akan berdampak pada perkembangan pembelajaran siswa. Dengan kata lain, berhasil tidaknya media pembelajaran tergantung pada bagaimana cara guru dalam menggunakan media pembelajaran tersebut dan apa dampak yang timbul pada perkembangan siswa entah itu dari segi kognitif siswa, segi kreativitas siswa, dan lain sebagainya. Sehingga media pembelajaran dapat dikatakan efektif bila media pembelajaran tersebut memberikan pengaruh yang positif untuk siswa.

Hasil implementasi dari media Mind Mapping pada uji coba terbatas yang dilkaukan pada 5 orang siswa sekolah dasar kelas IV dapat memunculkan cara belajar yang berbeda. Dimana media Mind Mapping menyajikan suatu catatan atau rangkuman materi yang disederhanakan yang disertai gambar animasi yang menarik membuat siswa merasa senang ketika belajar. Karena pada kenyataannya kebanyakan siswa belajar dengan buku siswa yang mana buku siswa terdapat paparan materi yang mengandung banyak bacaan dan tulisan sehingga terkadang siswa merasa bosan, maka dari itu dengan adanya media Mind Mapping ini siswa dapat menemukan cara belajar yang berbeda. Siswa juga memberikan respon positif ketika menggunakan media Mind Mapping. Media Mind Mapping membuat siswa menjadi fokus dalam pembelajaran. Selain itu, dengan disuguhkannya isi materi dari media Mind Maping yang mudah dipahami oleh siswa dan kemenarikan dari gambar-gambar animasi yang menduukung penjelasan dari materi di dalam Mind Mapping sehingga siswa menjadi lebih mudah memahami materi.

Berdasarkan uraian penjelasan diatas hasil dari pengembangan media Mind Mapping dengan menerapkan tahapan ADDIE serta perolehan skor dari hasil uji kelayakan media Mind Mapping, maka media Mind Mapping materi gaya mata pelajaran IPA dapat dikatakan layak dan valid sebagai media pembelajaran.

**PENUTUP**

**Simpulan**

Berdasaran paparan dari hasil dan pembahasan penelitian pengembangan media Mind Mapping materi gaya pada mata pelajaran IPA kelas IV sekolah dasar maka dapat disimpulkan sebagai berikut : (1) Berdasarkan hasil dari uji validasi media dan uji validasi materi pada media Mind Mapping materi gaya pada mata pelajaran IPA menunjukkan bahwa media Mind Mapping dapat dikatakan valid atau layak untuk digunakan. Hasil dari validasi media Mind Mapping memperoleh nilai sebesar 84 % yang termasuk ke dalam kategori valid, kemudian untuk hasil dari validasi materi media Mind Mapping memperoleh nilai sebesar 81,5 % yang termasuk ke dalam kategori valid. (2) Berdasarkan hasil dari pengisian angket respon siswa untuk mengetahui nilai presentase dari kepraktisan media Mind Mapping menunjukkan bahwa media Mind Mapping materi gaya pada mata pelajaran IPA sangat praktis untuk digunakan. Hasil dari pengisian angket respon siswa memperoleh nilai presentase sebesar 90,8 % yang termasuk ke dalam kategori sangat praktis atau layak.

**Saran**

Berdasarkan hasil dari penelitian pengembangan media Mind Mapping materi gaya pada mata pelajaran IPA kelas IV sekolah dasar terdapat beberapa saran sebagai berikut : (1) pada penelitian ini diperlukan adanya penelitian lanjut yang dilakukan dengan uji coba skala besar karena pada penelitian ini subjek yang digunakan untuk uji coba produk dilakukan dengan uji coba terbatas. Hal ini dikarenakan akibat adanya pandemi COVID 19 yang mengharuskan sekolah di langsungkan secara daring di rumah masing-masing. (2) Bagi guru, guru harus memanfaatkan media Mind Mapping ini secara maksimal untuk merangsang kreativitas siswa dalam proses pembelajaran. Media Mind Mapping bukan hanya sebagai cara mencatat yang efektif dan mudah dilakukan tetapi media Mind Mapping dapat digunakan untuk merangsang kreativitas siswa. Hal ini dapat dilakukan dengan cara salah satunya adalah guru meminta siswa untuk membuat Mind Mapping serta menghias atau menggambar Mind Mapping tersebut dengan menarik.

**DAFTAR PUSTAKA**

DePorter, Bobbi, dan Hernacki mike. 2013. *Quantum Learning*. Bandung : Kaifa PT Mizan Pustaka.

Buzan, Tony. 2007. *Buku Mind Map Pintar untuk anak.* Jakarta : Gramedia Pustaka.

Sudarma, momon. 2013. *Mengembangkan keterampilan berpikir kritis.* Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.

Daryanto, dan Karim Syaiful. 2017. *Pembelajaran abad 21.* Yogyakarta : Gava Media.

Emzir. 2009. *Metodologi penelitian pendidikan.* Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.

Sukardi. 2007. *Metodologi penelitian pendidikan.* Jakarta : PT Bumi Aksara.

Sugiyono. 2017. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D.* Bandung : Alfabeta.

Sugiyono. 2015 . *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D.* Bandung : Alfabeta.

Arikunto, Suharsimi. 2010. Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Arsyad, Azhar. 2013. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Arthana, I. K, & Dewi, D. K.2005. Evaluasi Media Pembelajaran. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.

Branch, Robert Maribe. 2009. Instructional Design: The ADDIE Approach. New York: Springer Science & Bussines Media. Daryanto. 2013. Media Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.

Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Bandung: Alfabeta