

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MIND MAPPING  
BERBANTUAN APLIKASI CANVA MUATAN PELAJARAN IPS  
SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Sayla Nurul Ilmiyah<sup>1</sup>, Arifin Maksum<sup>2</sup>, Taofik<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup>PGSD FIP Universitas Negeri Jakarta  
<sup>1</sup>saylanurulilmiyah\_1107620100@mhs.unj.ac.id

**ABSTRACT**

*A learning process can be said to be successful or not determined by the level of students' understanding of the material taught by the teacher. Understanding is determined by several factors such as the teacher's teaching style, the methods used, and the appropriate learning media for students. This research aims to develop an interactive learning media with mindmapping mode and combine it with developing technology, namely using the Canva application. The research model uses research and development (Research and Development) or RND through five research steps, namely 1) Problem analysis, 2) Information gathering, 3) Product design, (4) Product design validation, and 5) Product design testing. Based on the validation of media experts, the developed media received a value percentage of 84% in the category suitable for use with revision, based on the validation of material experts received a value of 96%, in the category suitable for use without revision, and based on linguists, the developed media received a value of 95% with the category Worth using without revision. Recapitulation of the final score of 92% and the category is very feasible to use. The advantages of the media developed include being interactive and fun for the student learning process, and can make students develop both in terms of thinking, creative, and technology.*

**Keywords:** *development research, learning media, mind mapping*

**ABSTRAK**

Suatu proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil atau tidak ditentukan oleh tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru. Pemahaman ditentukan oleh beberapa faktor seperti gaya mengajar guru, metode yang digunakan, dan media pembelajaran yang tepat bagi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif dengan model *mindmapping* dan memadukannya dengan teknologi yang berkembang yakni menggunakan aplikasi *canva*. Model penelitian menggunakan model penelitian dan pengembangan (Research and Development) atau Rnd melalui lima langkah penelitian, yaitu 1) Analisis masalah, 2) Pengumpulan informasi, 3) Desain produk, (4) Validasi desain produk, dan 5) Uji desain produk. Berdasarkan validasi ahli media, media yang dikembangkan mendapat presentase nilai sebesar 84% dengan kategori layak digunakan dengan revisi, berdasarkan validasi ahli materi mendapat

nilai 96%, dengan kategori layak digunakan tanpa revisi, dan berdasarkan ahli bahasa, media yang dikembangkan mendapat nilai sebesar 95% dengan kategori layak digunakan tanpa revisi. Rekapitulasi skor akhir sebesar 92% dan kategori sangat layak digunakan. Kelebihan media yang dikembangkan diantaranya interaktif dan menyenangkan bagi proses pembelajaran siswa, dan dapat membuat siswa berkembang baik dari segi berpikir, kreatif, dan teknologi.

**Kata Kunci:** penelitian pengembangan, media pembelajaran, peta konsep

### **A. Pendahuluan**

Perkembangan teknologi yang semakin cepat dan canggih banyak menimbulkan dampak yang cukup besar dalam semua aspek kehidupan manusia. Aspek pendidikan, sejalan dengan karakteristik pembelajaran abad 21 yang tidak mengecualikan dunia Pendidikan yang terlepas dari perkembangan teknologi. Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Pendidikan berperan membentuk karakter manusia yang harus dibentuk sedini agar dapat menjadi pribadi bermoral dan beretika baik untuk dirinya sendiri, keluarga, masyarakat, dan negara di masa depan (R.Pahlevi, 2022)

Salah satu komponen dalam pendidikan adalah adanya proses pembelajaran. Rooijackers (Raka, 2020) menyatakan bahwa proses pembelajaran adalah kegiatan belajar mengajar menyangkut kegiatan tenaga pendidik, kegiatan peserta didik, pola, dan proses interaksi

tenaga pendidik dan peserta didik, serta sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar dalam kerangka keterlaksanaan program pendidikan . Kenyataannya, proses pembelajaran yang saat ini dilakukan sebagian besar juga tidak terlepas dari pemanfaatan teknologi. Oleh sebab itu, guru harus memadukan proses pembelajaran dengan teknologi yang ada dan berkembang saat ini.

Di dalam proses pembelajaran itu sendiri juga terdapat komponen penunjang seperti metode pengajaran yang diterapkan, media pembelajaran yang digunakan, penilaian, dan lain sebagainya. Metode pengajaran atau pembelajaran adalah suatu teknik atau cara yang diterapkan guru dalam mengajarkan materi agar dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik. Namun, metode pengajaran yang dilakukan oleh guru khususnya di jenjang sekolah dasar masih banyak menggunakan pendekatan konvensional dan berpusat pada guru

(Anggita Putri Iswari, 2017) dengan tahapan ceramah, tanya jawab, dan penugasan, sehingga pembelajaran dirasa monoton, membosankan, kurang bervariasi, dan tidak menarik (Muthmainnah, 2016)

Disamping tugas utamanya sebagai pendidik, guru juga harus menguasai keterampilan dasar dalam mengajar pada proses pembelajaran agar terwujud pembelajaran yang efektif, ideal, dan menyenangkan bagi peserta didik (Jaya, 2017), serta dapat mengimplementasikan kemajuan teknologi dalam prosesnya.

Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan dapat dilakukan pada salah satu komponen pembelajaran pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat bantu atau segala sesuatu yang dapat digunakan dalam penyampaian materi oleh guru kepada peserta didik. Media pembelajaran yang digunakan harus menarik, tepat dan bermakna bagi proses pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik (Rita Widya Lestari, 2023). Muatan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) membutuhkan media pembelajaran agar peserta didik dapat lebih memahami materi. IPS merupakan salah satu muatan pelajaran yang penting bagi peserta

didik tingkat sekolah dasar dan menengah, karena memuat dasar pengenalan tentang masyarakat dan lingkungannya (Rahmad, 2016). Materi pada muatan IPS banyak dan terperinci, sehingga banyak tersaji teks bacaan panjang, yang berpotensi membuat peserta didik cenderung enggan membaca atau menghafal karena merasa terlalu banyak dan melelahkan untuk dibaca.

Peserta didik yang malas untuk membaca akan memengaruhi pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan, terlebih jika guru menggunakan metode ceramah. Mereka hanya akan mendengarkan guru menerangkan tanpa mengulang kembali pemahaman mereka dengan membaca buku dan teks materi. Untuk mencegah hal itu terjadi, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan untuk dipelajari, namun materi tetap tersampaikan dengan baik.

Setelah peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas IV MI Al Maghfuriyah Bekasi yang dilakukan pada tanggal 10 April 2023 terdapat beberapa permasalahan, diantaranya guru mengajar dengan menggunakan metode ceramah sehingga kurang

inovatif dalam menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran kurang bervariasi karena hanya memanfaatkan papan tulis dan buku siswa, sehingga perhatian dan minat siswa berkurang. Sarana dan prasarana cukup memadai, namun guru belum menggunakan media berbasis teknologi dalam proses pembelajarannya. Solusinya dengan mengembangkan media alternatif *mind mapping* berbantuan aplikasi *canva*. *Mind mapping* merupakan Teknik atau model yang merincikan materi dengan cara membuat satu cabang utama berisi topik materi, kemudian dilanjut dengan membuat cabang pendukung lainnya berisi isi materi. Biasanya berisi poin penting dan banyak menggunakan animasi.

Model *mind mapping* bertujuan untuk mempermudah peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran secara komprehensif. Kelebihan dari model *mindmapping* ini adalah dapat meningkatkan daya ingat dan berpikir. Dalam prosesnya, peserta didik dapat mengembangkan keterampilan dasar untuk meningkatkan kemampuan otak dalam menata informasi, serta dapat melatih kreativitas, karena model *mind mapping* membebaskan peserta didik memahami materi berdasarkan

pola dan gaya berpikir yang mereka miliki (Rahayu, 2021). Media pembelajaran ini dilakukan dengan bantuan salah satu aplikasi perangkat lunak yang bernama *Canva*. yang dapat digunakan untuk membuat media grafis seperti presentasi, dokumen, konten visual, dan juga *mindmapping*. Media *mind mapping* berbantuan *Canva* ini dikembangkan dengan harapan pembelajaran menjadi efektif, dan menyenangkan.

## **B. Metode Penelitian**

Metode penelitian ini dengan menggunakan *Research and Development* (RnD). penelitian RnD digunakan untuk mengembangkan produk dan menguji validitasnya. Penelitian ini menggunakan tahapan model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate*) dengan hanya melakukan 5 dari 10 tahapan yang ada pada RnD menurut Sugiyono (Dalam Kadek, 2017), yaitu melalui kegiatan analisis masalah, pengumpulan informasi yang didapat, desain produk, validasi desain produk, dan uji desain produk. Hal ini dilakukan karena keterbatasan waktu penelitian.



**Gambar 1 Tahapan penelitian RnD menurut Sugiyono**

Permasalahan pada penelitian ditemukan saat peneliti melakukan wawancara bersama guru kelas IV MI Al Maghfuriyah. Setelah menemukan permasalahan, peneliti melanjutkan dengan mengumpulkan informasi penelitian – penelitian terdahulu yang telah dilakukan untuk setelahnya dirumuskan latar belakang dan tujuan penelitian.

Pembuatan rancangan media pembelajaran dengan langkah-langkah yang meliputi penyusunan materi, pembuatan desain (gambar, teks, video, dan audio), pemrograman media, dan *finishing*. Setelahnya, dilanjutkan untuk tahap validasi. Tahap validasi merupakan suatu proses atau tahap yang dilakukan untuk menilai suatu rancangan media yang dibuat dengan melibatkan ahli di bidangnya. Seperti ahli media untuk menilai media yang telah dibuat, ahli materi untuk menilai isi materi yang

terkandung di dalam media, dan ahli bahasa untuk menilai ejaan pada tulisan media. Instrumen yang dilakukan menggunakan skala likert dengan empat pilihan jawaban . Skala likert yang digunakan pada penelitian ini berupa : (1) Sangat Tidak Setuju, (2) Tidak Setuju, (3) Setuju, (4) Sangat Setuju untuk mendapat data kuantitatif, lembar kritik dan saran untuk data kualitatif, serta kolom kelayakan. Rumus yang digunakan peneliti dalam mengolah data adalah sebagai berikut :

$$V = \frac{\text{Skor hasil pengumpulan data}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

**V** : Presentase validator

Analisis dilanjutkan dengan menghitung hasil gabungan pada setiap validator dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$V = \frac{Va1+Va2+Va3}{2}$$

Keterangan :

**V** : Presentase validasi gabungan

**Va1** : Validasi ahli 1 (Materi)

**Va2** : Validasi ahli 2 (Media)

**Va3** : Validasi ahli 3 (Bahasa)

Untuk mengetahui kelayakan suatu produk media pembelajaran, dapat ditentukan dengan tingkat kelayakan. Presentase tingkat kelayakan dapat dilihat pada tabel 1

**Tabel 1 Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran**

| Kriteria Penilaian | Skor       |
|--------------------|------------|
| Sangat Tidak layak | 0% - 20%   |
| Tidak layak        | 21% - 40%  |
| Kurang layak       | 41% - 60%  |
| layak              | 61% - 80%  |
| Sangat layak       | 81% - 100% |

Media yang dibuat revisi secara bertahap setelah dilakukan validasi. Hal – hal yang perlu diperbaiki dapat diketahui berdasarkan hasil penilaian pada saat validasi rancangan media. Perbaikan pertama dilakukan setelah validasi ahli media dan materi, dan perbaikan kedua dilakukan jika pada saat uji pengguna masih terdapat hal yang harus diperbaiki.

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Analisis kebutuhan dilakukan melalui kegiatan wawancara kepada satu orang guru dan hasilnya digunakan sebagai pedoman dalam pembelajaran untuk pengembangan media. Pertanyaan yang disampaikan pada saat analisis kebutuhan diantaranya adalah 1) Bagaimana pelaksanaan pembelajaran di kelas?, 2) Bagaimana metode guru pada saat mengajar?, 3) Media apa saja yang dipakai dalam proses pembelajaran?, 4) Apakah sudah menerapkan teknologi dalam pembelajaran?.

Setelah analisis kebutuhan selesai dilakukan, proses dilanjut ke tahap selanjutnya yakni desain untuk media yang dikembangkan dimulai penentuan materi, dan pendalaman materi, membuat kerangka desain aplikasi *canva*. Tahap selanjutnya adalah pengembangan media dengan animasi berupa gambar, teks, video, dan audio yang mendukung media.

Untuk proses menguji validitas media yang dikembangkan, penelitian ini dilakukan oleh tiga orang ahli untuk tiga bidang keahlian berupa ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Pada setiap bidang keahlian dinilai oleh satu orang ahli menggunakan instrumen validasi yang telah disediakan peneliti berupa penilaian menggunakan skala likert dengan 4 pilihan alternatif jawaban, untuk setelahnya dilakukan pengolahan data agar mendapat nilai rata-rata dan mengetahui tingkat kevalidan pada setiap media yang dikembangkan. Hasil validasi ahli media, ahli, dan ahli bahasa untuk media *mind mapping* berbantuan aplikasi *canva* muatan pelajaran IPS siswa kelas IV sekolah dasar disajikan pada tabel 2, 3, dan 4.

**Tabel 2 Hasil validasi ahli media untuk media *mindmapping* berbantuan aplikasi *Canva***

| Validator  | Skor |
|------------|------|
| Ahli Media | 84%  |

Tabel 2 merupakan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media yaitu Ibu Yofita Sari, S.Pd, M.Pd (Dosen Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta). Ahli media ini memberikan penilaian terkait tampilan media *mindmapping* interaktif berbantuan aplikasi *canva* muatan IPS siswa kelas IV sekolah dasar. Nilai yang diberikan sebesar 84% dengan kategori layak digunakan dengan revisi (perbaikan). validator media ini memberikan saran untuk memperbaiki komponen-komponen pada media agar lebih terbaca oleh peserta didik.

**Tabel 3 Hasil validasi ahli materi untuk media *mindmapping* berbantuan aplikasi *Canva***

| Validator   | Skor |
|-------------|------|
| Ahli Materi | 96%  |

Tabel 3 berisi penilaian media oleh ahli materi. Ahli materi memberikan penilaian terkait dengan materi yang disajikan pada media *mindmapping* interaktif berbantuan aplikasi *canva* muatan IPS siswa kelas IV sekolah dasar meliputi

empat aspek pokok, yakni : tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, dan sumber pembelajaran. Diperoleh nilai sebesar 96% dengan kategori sangat layak digunakan tanpa revisi (perbaikan). Pada penilaian ahli materi ini, terdapat masukan dari validator bahwa media sudah sesuai dapat digunakan oleh peserta didik, kedepannya diharapkan dapat berguna, serta dapat digunakan oleh guru.

**Tabel 4 Hasil validasi ahli bahasa untuk media *mindmapping* berbantuan aplikasi *Canva***

| Validator   | Skor |
|-------------|------|
| Ahli Bahasa | 96%  |

Tabel 4 menyajikan hasil validasi yang dilakukan ahli bahasa Ibu Prayuningtyas Angger Wardhani, M.Pd (Dosen FIP Universitas Negeri Jakarta) terhadap media yang dikembangkan. Hasil validasi tersebut memperoleh nilai 95% dengan kategori layak digunakan tanpa revisi (perbaikan).

**Tabel 5 Rekapitulasi validasi ahli media dan ahli materi untuk media *mindmapping* berbantuan aplikasi *Canva***

| Validator   | Skor |
|-------------|------|
| Ahli Media  | 84%  |
| Ahli Materi | 96%  |
| Ahli Bahasa | 95%  |
| Rata – Rata | 92%  |

Berdasarkan data rekapitulasi yang tersaji pada tabel 5, secara keseluruhan media *mind mapping* berbantuan aplikasi *canva* muatan IPS siswa kelas IV sekolah dasar telah dikategorikan dengan sangat layak digunakan dengan nilai presentase keseluruhan 92%.

Media kemudian dilanjutkan ke tahap selanjutnya yakni proses revisi dan uji coba kepada peserta didik kelas IV MI Al Maghfuriyah dan pemberian angket respon siswa. Uji coba dilakukan dengan meminta peserta didik menggunakan media *mindmapping* berbantuan aplikasi *canva* yang telah dibuat. Sebelum menggunakan, peserta didik terlebih dahulu diberi petunjuk penggunaan. Setelah digunakan, peserta didik diberi lembar angket respon dengan beberapa pertanyaan dan dua alternatif jawaban yakni setuju dan tidak setuju. Lembar angket respon peserta didik kemudian dikumpulkan oleh peneliti.

Namun, pada penelitian ini hanya sampai tahap pemberian angket respon peserta didik sehingga tidak dilakukan tahap evaluasi dikarenakan keterbatasan waktu pada penelitian. Pengembangan media *mindmapping* berbantuan aplikasi

*canva* sebagai salah satu media alternatif untuk muatan pelajaran IPS sudah sejalan dengan perkembangan teknologi yang berkembang seiring berlalunya zaman dengan adanya pemanfaatan teknologi berupa aplikasi perangkat lunak yakni *canva*.

Diharapkan dengan adanya media pembelajaran *mindmapping* berbantuan aplikasi *canva* ini dapat memberikan motivasi dan menarik minat peserta didik dalam belajar, khususnya pembelajaran IPS.

#### **D. Kesimpulan**

Media pembelajaran *mind mapping* berbantuan aplikasi *canva* dilakukan dengan tujuan agar hasil yang didapat dapat memberi manfaat baik untuk peserta didik, guru, dan masyarakat dengan tujuan untuk menstimulasi kemampuan berpikir dan kreatif siswa, dan kemampuan peserta didik serta guru dalam mengimplementasikan teknologi pembelajaran dan membuat suasana menjadi menyenangkan.

Antusiasme dan minat peserta didik juga akan meningkat melalui media pembelajaran *mind mapping*, serta dapat mengembangkan aspek perkembangan pembelajaran pada peserta didik

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggita Putri Iswari, E. S. (2017). Perbandingan Hasil Belajar Antara Model Pembelajaran Konvensional dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Accelerated Instruction (TAI) pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Kelas X TGB di SMK Negeri 2 Surakarta. *UNS Institutional Repository*, 2.
- Dalam Kadek, d. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Materi Elektro listrik untuk Kelas XI MIPA dan IPS di SMA Negeri 3 Singaraja. *Ejournal Undiksha*, 4.
- Jaya, H. N. (2017). Keterampilan Dasar Guru untuk Menciptakan Suasana Belajar yang Menyenangkan. *Didaktis : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 24.
- Kadek Aditya Pradipta Yasa, D. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Materi Elektro listrik untuk Kelas XI MIPA dan IPS di SMA Negeri 3 Singaraja. *Ejournal Undiksha*, 4.
- Muthmainnah, R. (2016). Analisis Kreativitas Guru dalam Penggunaan Metode Pembelajaran Sosiologi di Kelas X MAS AI JIHAD Pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 2.
- R.Pahlevi. (2022). Mengapa Pendidikan itu Penting.
- Rahayu, A. P. (2021). Penggunaan Mindmapping pada Perspektif Tony Buzan dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Paradigma*, 67.
- Rahmad. (2016). Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 71.
- Raka, D. D. (2020). Penerapan Program Pembinaan Kedisiplinan dalam Proses Pembelajaran untuk Meningkatkan Etos Kerja Mandiri Guru di SD Negeri 1 Nyalian. *E-Journal Universitas Panji Sakti*, 56.
- Rita Widya Iestari, F. R. (2023). Implementasi Problem Based learning Berbasis E-IKPD Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Peserta Didik. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*.