

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MIND MAPPING* BERBANTUAN  
APLIKASI CANVA PADA IPAS MATERI INDONESIAKU KAYA BUDAYA DI  
KELAS IV SD**

Claudia Madinah<sup>1</sup>, Beta Rapita Silalahi<sup>2</sup>, Sukmawarti<sup>3</sup>, Safrida Napitupulu<sup>4</sup>

PGSD FKIP Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan

Alamat e-mail : [1claudiamadinah@umnaw.ac.id](mailto:1claudiamadinah@umnaw.ac.id), [2betarapitasilalahi@umnaw.ac.id](mailto:2betarapitasilalahi@umnaw.ac.id),

[3sukmawarti@umnaw.ac.id](mailto:3sukmawarti@umnaw.ac.id), [4safrida@umnaw.ac.id](mailto:4safrida@umnaw.ac.id)

**ABSTRACT**

*This research aims to develop mind mapping learning media assisted by the Canva application on the IPAs material of Indonesia is rich in culture in grade IV of elementary school. This research is a development research (Research and Development) using the ADDIE development procedure which is carried out in 3 stages. The instrument used to collect data is a questionnaire given to several expert reviewers, namely material expert reviewers, media expert reviewers, language expert reviewers, and grade IV teachers. The validation score obtained from material expert reviewer I is 84%. The validation score obtained from material expert reviewer II is 100%. The validation score obtained from media expert reviewer I is 84%. The validation score obtained from media expert reviewer II is 86%. The validation score obtained from language expert reviewers is 90%. The validation score of learning experts by teachers is 94%. From these scores, it can be said that the mind mapping learning media assisted by the Canva application on the IPAs material of Indonesia is rich in culture in grade IV of elementary school that was developed is "very Valid/Very Appropriate" to be used in the learning process. Keywords: Development, Learning Media, Mind Mapping*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *mind mapping* berbantuan aplikasi canva pada IPAS materi indonesiaku kaya budaya di kelas IV SD. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) dengan menggunakan prosedur pengembangan ADDIE yang dilakukan dengan 3 tahap. Instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket atau kuisisioner yang diberikan kepada beberapa penelaah ahli, yaitu penelaah ahli materi, penelaah ahli media, penelaah ahli Bahasa, dan guru kelas IV. Skor validasi yang didapatkan dari penelaah ahli materi I sebesar 84%. Skor validasi yang didapatkan dari penelaah ahli materi II sebesar 100%. Skor validasi yang didapatkan dari penelaah ahli media I sebesar 84%. Skor validasi yang didapatkan dari penelaah ahli media II sebesar 86%. Skor validasi yang didapatkan dari penelaah ahli bahasa sebesar 90%. Skor validasi ahli pembelajaran oleh guru sebesar 94%. Dari skor tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *mind mapping* berbantuan aplikasi canva pada IPAS materi indonesiaku kaya budaya di

kelas IV SD yang dikembangkan sudah “sangat Valid/Sangat Layak” untuk digunakan pada proses pembelajaran.

Keywords: Pengembangan, Media Pembelajaran, *Mind Mapping*

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan dalam arti mendidik adalah memberi bantuan pada anak agar anak yang berusia muda bertumbuh normal sebagai manusia lainnya. Salah satu komponen dalam pendidikan adalah terjadinya proses pembelajaran. Pendidikan berkualitas memberdayakan peserta didik menggali kecerdasan otak, serta membekali keterampilan yang dimiliki. Dunia pendidikan harus mengubah sistem pendidikan agar dapat bertahan pada masa yang akan datang (Nasution, M. F., & Darwis, U. (2021).

Saat ini guru dituntut agar mampu menyajikan proses pembelajaran menarik dan inovatif yang dibungkus dengan teknologi guna mengikuti perkembangan zaman dan menyesuaikan kurikulum.

Menurut Landong (2023) kurikulum adalah rencana atau program pendidikan yang mencakup tujuan, materi, metode, serta penilaian yang digunakan dalam proses pembelajaran. Kurikulum merupakan salah satu alat untuk mencapai tujuan

pendidikan, dan sekaligus digunakan sebagai pedoman dalam pelaksanaan proses belajar mengajar pada Pendidikan.

Menurut (Hidayat, Sukmawarti, dan Fadilah :2022) Manifestasi belajar siswa dilihat baik atau kurang baik melalui proses pembelajaran yang dilaksanakan, baik luring ataupun daring.

Kata *media* berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab, media adalah perantara (*wa saa il*) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Irawan & Napitupulu, 2022).

Media Pembelajaran merupakan alat bantu dalam pembelajaran yang berperan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim (guru) kepada penerima pesan (siswa) agar pembelajaran dapat dipahami dengan lebih mudah dan jelas. Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran harus direncanakan secara sistematis. Media pembelajaran dengan perkembangan teknologi juga

dapat didukung dengan aplikasi perangkat lunak yaitu canva, agar pembelajaran interaktif dan menarik untuk disajikan dalam proses pembelajaran dalam kelas.

Hal ini sejalan dengan kutipan Menurut (Sukmawarti S. 2023), media pembelajaran merupakan alat yang penting dalam proses pendidikan, media ini mencakup berbagai bentuk seperti buku, video, alat peraga, dan teknologi digital. Sukmawarti menekankan bahwa pemilihan media yang tepat dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan efektif, serta mendukung berbagai gaya belajar siswa.

Menurut Rohani, (dalam Landong et al., 2023:4) media adalah semua bentuk perantara yang dipakai orang penyebar ide sehingga ide atau gagasan itu sampai pada penerima.

Menurut Hidayat, H., & Khayroiyah, S. (2018) Media pembelajaran juga sebagai alat atau bahan yang dirancang untuk membantu siswa memahami konsep tertentu secara lebih mudah.

Selain itu menurut (Kartika & Sujarwo, 2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran

merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar. Seiring kemajuan teknologi, pembelajaran dapat didukung dengan aplikasi dan media pembelajaran berbasis canva yang interaktif dan menarik.

Penggunaan media pembelajaran tentunya memberikan pengaruh terhadap kualitas pembelajaran (Napitupulu & Ningrum, 2021). Penyajian media pembelajaran yang menarik dapat menjadi sarana menyenangkan, aktif, efisien saat proses pembelajaran.

Menurut Silalahi, B. R. (2023). Fungsi media pembelajaran dapat digunakan pendidik untuk meningkatkan motivasi peserta didik pada setiap hal-hal baru, serta dapat mendukung dan meyakinkan ilmu pengetahuan pemikiran peserta didik agar lebih menghidupkan proses pembelajaran dimana pengalaman visual digunakan untuk memotivasi siswa, memperjelas dan menyederhanakan ide-ide abstrak, dan memberi mereka konsep-konsep

yang lebih sederhana, praktis, tidak diungkapkan, dan tidak ambigu agar lebih mudah untuk dipahami.

Selain itu, (Hariadi, R.O dan Napitupulu, S., 2024) juga mengemukakan bahwa pembelajaran dapat disajikan dengan menarik dan inovatif melalui media pembelajaran.

Media pembelajaran yang menarik dapat disajikan dengan *mind mapping*. *Mind mapping* adalah suatu kerangka cabang yang memuat inti dari informasi atau materi yang di sampaikan khususnya pada materi IPAS, metode pemetaan pikiran ini dapat dibentuk oleh kata kunci, simbol, gambar dan kata yang terdiri dari cabang tema utama ini adalah ringkasan informasi yang dibentuk dengan kata kunci. *Mind mapping* juga merupakan teknik pembelajaran visual yang digunakan untuk mengorganisasikan informasi, ide, atau konsep agar lebih mudah untuk difahami dalam inti informasi yang di sampaikan yang dituangkan dalam tulisan baik berupa media digital.

*Mind mapping* dapat dirancang dengan menggunakan bantuan canva. Menurut Wahyuni dan Napitupulu (2022), canva adalah aplikasi desain grafis, yang

menawarkan cara yang mudah dan sederhana untuk membuat media pembelajaran.

Sedangkan menurut Nasution, L. A. (2024), mengemukakan canva adalah sebuah platform desain grafis yang memudahkan pengguna, termasuk calon guru, untuk membuat berbagai jenis media pembelajaran, canva memungkinkan pengguna untuk mendesain materi yang menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa.

Dalam penelitiannya (Sutarini et al., 2024) bahwasanya dapat kita ketahui bahwa sebagian besar guru (40%) mengungkapkan akan segera mengimplementasikan aplikasi canva dalam mendesain media pembelajaran, sedangkan 33,3% lainnya mengungkapkan akan mengimplementasikan dalam waktu dekat, dan 26,7% lainnya memilih jawaban mungkin akan mengimplementasikannya dalam arti masih terdapat guru yang merasa ragu untuk mengimplementasikan aplikasi canva dalam mendesain media pembelajaran.

Namun, berdasarkan Permasalahan yang peneliti temukan pada saat observasi dengan guru kelas IV MIS

AL-Bashirah Tanjung Morawa, terdapat suatu permasalahan dalam proses penyampaian pembelajaran, diantaranya (1) guru mengajar terbiasa menggunakan buku paket sebagai sumber belajar dan keterbatasan dalam menggunakan media pembelajaran serta kurangnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran dikelas sehingga, pembelajaran dikelas kurang maksimal dan kurang inovatif. (2) Guru terbiasa hanya menjelaskan dengan metode ceramah sehingga siswa diajak berfikir abstrak, tentunya karakteristik anak Sekolah Dasar itu harusnya berfikir konkret dan kontekstual dalam mengelola informasi sehingga mudah di serap dan dimengerti siswa. (3) Guru juga kurang mengefisienkan waktu dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga pembelajaran kurang tersampaikan dengan sempurna. Hal ini tentunya tidak dapat dibiarkan terus menerus karena dapat berimbas pada proses pembelajaran yang kurang aktif, bervariasi dan menyenangkan.

Berdasarkan beberapa permasalahan tersebut, Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu (1) Menghasilkan media Pembelajaran

*Mind Mapping* Berbantuan Aplikasi Canva Pada IPAS Materi Indonesiaku Kaya Budaya Di Kelas IV SD. (2) Menganalisis Kelayakan Media Pembelajaran *Mind Mapping* Berbantuan Aplikasi Canva Pada IPAS Materi Indonesiaku Kaya Budaya Di Kelas IV SD.

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D).

Dalam hal ini (Sugiyono, 2020:297) berpendapat bahwa metode penelitian pengembangan atau yang biasa dikenal sebagai metode R&D yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji kelayakan produk tersebut.

Menurut (Sugiyono, 2022:451) penelitian dan pengembangan pada level 1 adalah penelitian dan pengembangan dimana peneliti melakukan penelitian untuk mengetahui potensi dan masalah yang ada dalam suatu objek, melakukan penelitian untuk merancang produk, dan melakukan penelitian untuk menguji rancangan

produk tersebut secara internal (pendapat ahli dan praktisi).

Penelitian yang dilakukan ini berada pada tahap level 1, yang berarti penelitian ini hanya terbatas pada pengembangan produk dan validasi oleh para ahli, tanpa melalui tahap uji coba luas kepada pengguna. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran *mind mapping* berbantuan aplikasi canva, serta melakukan validasi terhadap produk yang dikembangkan melalui ahli bahasa, ahli media, ahli materi serta ahli pembelajaran (guru).

Prosedur penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima langkah pengembangan, yaitu: (1) analisis (*analysis*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*).

Subjek dalam penelitian ini adalah Penelaah Ahli Media Pembelajaran adalah Dosen UMN Al- Washliyah, Penelaah Ahli Materi modul adalah Dosen UMN Al- Washliyah, dan respon uji coba produk kepada guru kelas IV MIS AL-

Bashirah. Sedangkan Objek dalam penelitian ini adalah Media Pembelajaran *Mind Mapping* Berbantuan Aplikasi Canva Pada IPAS Materi Indonesiaku Kaya Budaya Di Kelas IV SD. Adapun Waktu penelitian ini dilakukan pada saat semester genap tahun ajaran 2024/2025.

Namun pada penelitian ini dilakukan hanya sampai 3 tahap, yaitu Analisis (*analysis*), Perancangan (*Design*), dan Pengembangan (*Development*). Adapun Langkah-langkah prosedur pengembangan Media Pembelajaran model ADD yaitu:

1. *Analysis* (Analisis)

Tahap pertama yang dilakukan dalam prosedur pengembangan adalah analisis, pada tahap ini peneliti menganalisis terkait penggunaan Media Pembelajaran di kelas IV MIS AL-BASHIRAH Tanjung Morawa. Dengan cara analisis ini didapatkan gambaran, fakta dalam penyelesaian masalah yang memudahkan pengembangan Media Pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan dengan mencakup tiga aspek yaitu:

a. Analisis Kebutuhan media pembelajaran.

Analisis kebutuhan dilakukan untuk memunculkan dan menetapkan masalah yang dihadapi dalam pembelajaran dan menentukan media yang cocok.

b. Analisis kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan dengan memperhatikan karakteristik kurikulum yang digunakan disekolah yang bersangkutan.

c. Analisis Materi

Analisis materi dilakukan untuk mengetahui apakah produk yang peneliti kembangkan sesuai dengan materi yang digunakan di sekolah tersebut.

d. Analisis Peserta Didik

Analisis materi dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik dari metode pembelajaran dan media pembelajaran yang sesuai digunakan dalam proses belajar mengajar di dalam kelas.

## 2. *Design* (Desain)

Setelah melakukan analisis, tahap selanjutnya adalah perancangan. Pada tahap ini peneliti akan merancang (mendesain) membuat Sebuah Media Pembelajaran *Mind Mapping* Berbantuan Canva.

### 3. *Development* (Pengembangan)

Tahapan ini merupakan tahapan rancangan yang telah dibuat dimana hal ini diperlihatkan dalam bentuk yang nyata. Selain itu, meliputi juga penyusunan dimana hal ini disesuaikan dengan rancangan yang telah diciptakan pada tahap sebelumnya.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, validasi kelayakan, dan dokumentasi. Sedangkan Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan skala *likert*. Adapun rumus statistik deskriptif menurut Arikunto (2009 :35) dalam (Ernawati & Sukardiyono,2017) sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan

P = presentase kevalidan

$\sum x$  = rerata skor yang di peroleh

$\sum xi$  = skor yang maksimum

100 = konstanta

## C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran *mind mapping* berbasis canva dalam pembelajaran dapat mempermudah pendidik dalam memberikan informasi agar peserta didik lebih memahami materi dengan mudah. Sama halnya dengan teori menurut Mutia, M., & Silalahi, B. R. (2022) *mind mapping* merupakan metod yang efisien untuk memantau penulisan esai dan tugas-tugas yang berkaitan dengan penugasan konsep karena mudah untuk di lihat dan dibayangkan.

Penelitian dan pengembangan diartikan metode penelitian yang mengembangkan serta menguji kelayakan produk yang nantinya berkembang di dunia pendidikan. Oleh sebab itu, peneliti mengembangkan produk *mind mapping* berbantuan canva karena media pembelajaran yang digunakan guru masih jarang yang berbasis IT. Peneliti memfokuskan pada pengembangan media pembelajaran *mind mapping* berbantuan aplikasi canva pada IPAS materi indonesiaku kaya budaya di kelas IV SD.

Produk akhir dalam pengembangan media pembelajaran ini menghasilkan produk berupa

media pembelajaran *mind mapping* berbantuan aplikasi canva pada IPAS materi indonesiaku kaya budaya di kelas IV SD. Proses pengembangan media pembelajaran *mind mapping* berbantuan aplikasi canva ini menggunakan model ADD yang terdiri dari Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*) seperti sebagai berikut:

#### 1. Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis ini dilakukan analisis pada media yang hendak dikembangkan dalam pembelajaran. Analisis yang dilakukan berdasarkan observasi dan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti. Pada tahap ini analisis dilakukan dengan mencakup tiga aspek yaitu:

##### a. Analisis Kebutuhan Siswa

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui dan menetapkan masalah yang terjadi ketika pembelajaran berlangsung di kelas IV Mis Al-Bashirah. Analisis kebutuhan siswa dilakukan dengan menganalisis atau observasi keadaan pembelajaran sebagai informasi utama, kemudian mengamati guru dalam menyampaikan

pembelajaran serta mengamati ketersediaan media pembelajaran yang mendukung terlaksananya pembelajaran. Pada tahap ini akan ditentukan media pembelajaran seperti apa yang akan dikembangkan untuk membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran.

Berdasarkan hasil dari observasi yang peneliti lakukan di kelas IV MIS Al-Bashirah, ditemukan beberapa permasalahan mengenai pembelajaran dimana saat guru mengajar di dalam kelas yaitu guru belum menggunakan media pembelajaran berbasis IT dan pembelajaran masih bersumber hanya dari buku paket yang disediakan oleh pemerintah. Hal ini dikarenakan perkembangan teknologi di bidang Pendidikan yang masih minim edukasi. Dalam buku paket, terdapat bacaan-bacaan yang cukup panjang. Hal ini membuat guru kesulitan mengoptimalkan dalam membagi waktu saat mengajar, sehingga materi tidak bisa disampaikan dengan maksimal. Selain itu, guru belum

menggunakan media pembelajaran *mind mapping* khususnya pada materi indonesiaku kaya budaya, yang membuat siswa hanya mendengarkan dan berpikir secara abstrak, tanpa pengalaman langsung yang membantu mereka memahami isi pelajaran.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Adapun pengembangan media yang peneliti kembangkan yaitu media pembelajaran *mind mapping* dengan bantuan aplikasi canva.

b. Analisis kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan dengan memperhatikan karakteristik kurikulum yang digunakan di sekolah yang bersangkutan. Hal ini dilakukan agar pengembangan media pembelajaran sesuai dengan tuntutan kurikulum. Adapun kurikulum yang digunakan di MIS Al-Bashirah yaitu Kurikulum Merdeka.

c. Analisis Materi

Analisis materi dilakukan untuk mengetahui apakah produk yang peneliti kembangkan sesuai dengan materi yang digunakan di sekolah tersebut. Analisis materi yang dilakukan peneliti adalah mengidentifikasi, menentukan, dan menyusun materi apa yang akan dikembangkan. Adapun materi yang digunakan adalah materi pada mata Pelajaran IPAS adalah “Indonesiaku Kaya Budaya”..

Peneliti melakukan analisis terhadap kebutuhan siswa, kurikulum, dan materi. Kemudian peneliti menemukan kesulitan dari peserta didik saat memahami materi yang disampaikan oleh pendidik karena pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik masih menggunakan buku paket. Selain itu dalam menyampaikan pembelajaran guru juga kurang efisien dalam memanejemenkan waktu sehingga pembelajaran kurang tersampaikan dengan sempurna.

Dengan didapatkannya hasil dari analisis kebutuhan siswa, analisis kurikulum, dan analisis materi, maka

tahapan selanjutnya yang dilakukan adalah perancangan.

2. Perancangan (*Design*)

Berdasarkan masalah yang telah ditemukan pada tahap analisis, peneliti merancang produk media pembelajaran *mind mapping*. Media pembelajaran *mind mapping* berisi mata Pelajaran IPAS dengan materi Indonesiaku Kaya Budaya

Tahap pertama Pemilihan Aplikasi Media Pembelajaran *Mind Mapping*. Media pembelajaran *mind mapping* berbantuan aplikasi canva yang dipilih untuk membuat sebuah media pembelajaran yang berguna dalam membantu guru menyampaikan materi IPAS Indonesiaku Kaya Budaya yang tersaji materi sesuai dengan Tujuan Pembelajarannya.



Gambar 1. aplikasi canva

Tahap kedua yaitu pemilihan format. Dalam pemilihan format harus sesuai dengan media pembelajaran yang akan digunakan yaitu materi IPAS Indonesiaku Kaya Budaya.. Pemilihan format dalam

pengembangan ini dimaksudkan dengan mendesain isi materi pembelajaran, tujuan pembelajaran, topik-topik pembelajaran, dan sumber belajar kedalam media pembelajaran *mind mapping* dengan hasil akhir berupa barcode dalam menggunakannya (link dapat diakses melalui *smartphone* dan komputer) [mailto:https://www.canva.com/design/DAGpFHT7J9U/QARVaHC8AOCRnpIjQ78MA/edit?utm\\_content=DAGpFHT7J9U&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](mailto:https://www.canva.com/design/DAGpFHT7J9U/QARVaHC8AOCRnpIjQ78MA/edit?utm_content=DAGpFHT7J9U&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton) yang akan ditampilkan menggunakan proyektor.



Gambar 2. Tampilan barcode mengakses media

Tahap ketiga yaitu Desain awal. Pada tahap ini merancang sebuah media pembelajaran *mind mapping* menggunakan aplikasi canva yang telah dibuat oleh peneliti kemudian diberikan saran masukan oleh dosen pembimbing, masukan dari dosen pembimbing akan digunakan sebagai perbaikan pada bahan ajar digital

sebelum diproduksi. Setelah dilakukannya perbaikan dari revisi dosen pembimbing maka rancangan ini dapat dilakukan pada tahap selanjutnya yaitu validasi.

Tahap keempat yaitu Menyusun materi. Menyusun isi materi pada penelitian pengembangan bahan ajar digital dengan menggunakan aplikasi book creator dalam pembelajaran IPAS Indonesiaku Kaya Budaya dengan menggunakan Langkah antara lain: menetapkan caver, judul besar materi, menyiapkan topik-topik yang ada pada materi, menyiapkan buku dan sumber tambahan lainnya, mengidentifikasi Capaian pembelajaran, mengidentifikasi Tujuan Pembelajaran, dan merancang materi dalam media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva yang sesuai dengan materi pembelajaran IPAS. Merancang kebutuhan kerangka dalam media pembelajaran. Sehingga akan di peroleh media pembelajaran menarik yang berkaitan dengan mata pelajaran IPAS dengan materi Indonesiaku Kaya Budaya. Isi media *mind mapping* di rancang semenarik mungkin dan menggunakan Bahasa yang mudah di fahami oleh guru dan siswa, sehingga

dapat menggunakan media *mind mapping* secara mudah.

### 3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan ini peneliti akan membuat produk awal media pembelajaran yang akan divalidasi kepada para ahli. Hasil revisi validasi produk awal untuk menghasilkan produk akhir yang layak digunakan di lapangan dalam proses pembelajaran.

Pengembangan dilakukan dengan melakukan validasi kelayakan Bahasa oleh telaah ahli Bahasa, validasi materi oleh telaah ahli materi dan validasi media oleh telaah ahli media. Dengan melakukan validasi oleh para telaah ahli, validator akan memberikan kritik dan saran yang nantinya dijadikan sebagai acuan dalam melakukan revisi supaya media tersebut layak dan benar-benar dapat digunakan di sekolah. Berikut ini merupakan tahap dan hasil yang sudah dilakukan oleh peneliti.

#### a. Validasi produk

Penilaian produk media pembelajaran *mind mapping* berbantuan canva didapatkan berdasarkan hasil validasi dari validator ahli materi, ahli media, ahli

bahasa, dan guru terhadap media yang dikembangkan. Berikut ini hasil rekapitulasi validasi media dari setiap tahapan dapat dilihat melalui tabel berikut ini:

**Tabel 1. Hasil rekapitulasi validasi**

Validasi	Hasil Validasi		
	Nilai Yang Diperoleh	Persentase	Ket
Ahli Materi I Tahap I	40	80	Layak
Ahli Materi I Tahap II	42	84	sangat layak
Ahli Materi II Tahap I	50	100	sangat layak
Ahli Media I Tahap I	42	84	sangat layak
Ahli Media II Tahap I	43	86	Sangat layak
Ahli Bahasa Tahap I	34	68	Layak
Ahli Bahasa Tahap II	45	90	Sangat layak
Respons Guru	47	94	Sangat layak



Grafik 1. Hasil Rekapitulasi Validasi

Kualitas produk *mind mapping* divalidasi oleh ahli materi, ahli Hasil pengembangan yang didapat dari masing-masing validator memiliki kriteria yang menyatakan produk pengembangan *mind mapping* sangat

layak dan dapat digunakan. Data penilaian kelayakan produk berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari saran ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Data kuantitatif diperoleh dari penilaian angket menggunakan skala likert yang memiliki skor dari skala 1 sampai 5. Setelahnya, data tersebut akan dijadikan acuan untuk mengukur kelayakan media pembelajaran *mind mapping* berbantuan aplikasi canva pada IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya di kelas IV Mis Al-Bashirah Tanjung Morawa.

Adapun hasil data yang diperoleh dari hasil penelitian validasi oleh ahli materi I tahap I mendapat skor 80% dengan kriteria “layak” dan direvisi sehingga pada Tahap II mendapatkan skor 84% dengan kriteria “sangat layak”. Hasil validasi oleh ahli materi II mendapat skor 100% dengan kriteria “sangat layak”. Hasil validasi oleh ahli media I mendapat skor 80% dengan kriteria “layak” dan direvisi sehingga pada Tahap II mendapatkan skor 84% dengan kriteria “sangat layak”. Hasil validasi Ahli media II mendapat skor 86% dengan kriteria “Sangat Layak”. Hasil validasi oleh ahli Bahasa

mendapat skor 68% dengan kriteria “layak” dan direvisi sehingga pada Tahap II mendapatkan skor 90% dengan kriteria “sangat layak”. Penilaian angket respons guru oleh guru IPAS Kelas IV MIS AL-Bashirah.

#### **D. Kesimpulan**

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *mind mapping* berbantuan aplikasi canva pada IPAS materi Indonesiaku kaya budaya ini, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran *mind mapping* berbantuan aplikasi canva ini menggunakan prosedur pengembangan *Research and Development* (R&D). Proses pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*), akan tetapi peneliti hanya melakukan 3 tahapan yaitu Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*). Hasil akhir penelitian ini adalah produk yang berupa media pembelajaran *mind mapping*

- dengan judul yaitu “ Pengembangan Media Pembelajaran *Mind Mapping* Berbantuan Aplikasi Canva Pada IPAS Materi Indonesiaku Kaya Budaya di Kelas IV SD”.
2. Media pembelajaran *mind mapping* ini dikembangkan dengan kualitas yang baik dan media yang dibuat sudah layak untuk digunakan guru sebagai alat bantu media pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil validasi ahli materi I mendapatkan skor 84% dengan kriteria “sangat layak”. Hasil validasi oleh ahli materi II mendapat skor 100% dengan kriteria “sangat layak”. Hasil validasi oleh ahli media I mendapatkan skor 84% dengan kriteria “sangat layak”. Hasil validasi Ahli media II mendapat skor 86% dengan kriteria “Sangat Layak”. Hasil validasi oleh ahli Bahasa mendapat skor 90% dengan kriteria “sangat layak”. Dan validasi dilakukan ahli pembelajaran oleh guru mendapat skor 94% melalui angket respons guru.
- Arikunto, Suharsimi, & Safruddin A.J, Cipi. 2009. Evaluasi Program Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ernawati, I., & Sukardiyono, T. (2017). Uji kelayakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran administrasi server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204-210.
- Hariadi, R.O., Napitupulu, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* Terhadap Minat Belajar Pendidikan Pancasila Pada Materi Persatuan dan Kesatuan di Kelas V SDN 101764 Bandar Klippa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 9(2).487-498
- Hidayat, H., & Khayroiyah, S. (2018). Pengembangan Desain Didaktis Pada Pembelajaran Geometri. *Jurnal MathEducation Nusantara*, 1(1), 15-19.
- Hidayat, H., Sukmawarti, S., & Fadilah, N. Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 sd Dengan Menggunakan Chip Bilangan. *JS (JURNAL SEKOLAH)*, 6(4), 160-167.
- Irawan, A., & Napitupulu, S. (2022). Pengaruh Video Canva Terhadap

---

## DAFTAR PUSTAKA

- Hasil Belajar Siswa Dengan Pendekatan Konstruktivisme SD Swasta Islam Terpadu Nurul Ikhwan Kecamatan Pantai Cermin. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(2), 180–188.
- Kartika, A. G., & Sujarwo, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Bernuansa Budaya Jawa Pada Materi Geometri. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*, 8(1), 9–18.
- Landong, A (2023). Pengembangan Kurikulum di Sekolah Dasar. Jejak Pustaka: Yogyakarta.
- Landong, A., Rangkuti, Y. M., Sujarwo, Fadlan, M. N., Sukmawarti, & Dwi, D. F. (2023). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Jejak Pustaka.
- Mutia, M., & Silalahi, B. R. (2022). Pengembangan Buku Panduan Menulis Puisi Dengan Menggunakan Model Mind Mapping Untuk Siswa SD.
- Napitupulu, S., & Ningrum, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Geoboard Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Keliling Dan Luas Bangun Datar Kelas III SD. In *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies* (Vol. 2, Issue 4). <http://pusdikra-publishing.com/index.php/jrss>.
- Nasution, L. A. (2024). Model Project Based Learning Berbasis Media Canva Untuk Calon Guru Sekolah Dasar. *JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 5(1), 54-62.
- Nasution, M. F., & Darwis, U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Siswa Kelas IV Di SD Negeri 068074 Medan Denai. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(1), 45-54.
- Silalahi, B. R. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Untuk Sekolah Dasar. *JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(2), 115-125.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research and Development/R&D)* (Ed.; Cetakan ke-5). Book. ALFABETA.
- Sukmawarti, S., & Lubis, M. A. (2023). A Journal Pengembangan Media Pembelajaran Peta Budaya Berbantu Aplikasi Storyline 3 pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV SD. *Indonesian Research Journal on Education*, 3(2), 953-958.

- Sutarini, S., Sutikno, S., & Kartolo, R.  
(2024). *Sosialisasi Canva: Optimalisasi Kreativitas Guru Dalam Mendesain Media Pembelajaran*. 5(1), 2190–2197.
- Wahyuni, R., & Napitupulu, S. (2022). Edu Global: Jurnal Penelitian Pendidikan Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Tema Kayanya Negeriku Kelas IV SD (Vol. 01).