

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MIND MAPPING BERBANTUAN APLIKASI CANVA PADA IPAS MATERI DAERAH KU KEBANGGAANKU KELAS V SD

Amira Qhistina¹, Beta Rapita Silalahi²

^{1,2}PGSD FKIP Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Medan
e-mail : 1amiraqhistina@umnaw.ac.id, [2 betarapitasilalahi@umnaw.ac.id](mailto:2betarapitasilalahi@umnaw.ac.id)

ABSTRACT

One of the challenges in the IPAS (Science and Social Studies Integration) learning process in Grade V of elementary school is the low student interest in the topic "My Proud Region," which is taught by highlighting the Batak Karo ethnic group of Biru-Biru. The lack of variety in learning media is a major factor contributing to the low student participation in understanding the material. This study aims to design and develop Mind Mapping learning media using the Canva application to enhance students' understanding and engagement during the learning process. The approach used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The subjects of this research are Grade V students of SD Negeri 101812 Namo Tualang Biru-Biru. Data collection techniques include observation and expert validation questionnaires (content, media, and language), as well as trials with teachers and students. The results show that the Mind Mapping learning media using Canva is considered highly feasible. Validation results from content experts reached an average of 82.4%, media experts 78%, and language experts 94.6%, all of which fall into the "Highly Feasible" category. In addition, responses from teachers and students indicated high interest and engagement in learning, with average percentages of 91.42% from teachers and 91.57% from students. Therefore, this media has proven to be effective in improving the quality of IPAS learning and can be used as an alternative interactive visual media in elementary schools.

Keywords: Development, Learning Media, Mind Mapping.

ABSTRAK

Salah satu tantangan dalam proses pembelajaran IPAS di kelas V sekolah dasar adalah rendahnya minat belajar siswa terhadap materi "Daerahku Kebanggaanku" yang diajarkan dengan mengangkat suku batak karo si biru-biru. Kurangnya variasi dalam media pembelajaran menjadi faktor utama rendahnya partisipasi siswa dalam memahami materi tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran Mind Mapping berbantuan aplikasi Canva guna meningkatkan pemahaman dan keaktifan siswa selama proses belajar. Pendekatan yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 101812 Namo Tualang Biru-Biru. Teknik pengumpulan data meliputi observasi dan angket validasi dari para ahli (materi, media, dan bahasa), serta uji coba terhadap guru dan peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbentuk Mind Mapping menggunakan Canva dinilai sangat layak. Validasi dari ahli materi mencapai rata-rata 82,4%, ahli media 78%, dan ahli bahasa 94,6%, semuanya dalam kategori "Sangat Layak". Selain itu, tanggapan dari guru dan siswa menunjukkan minat dan keterlibatan belajar yang tinggi dilihat dari persentase rata-ratanya yaitu 91,42% Respon Guru dan 91,57% Respon

Siswa. Oleh karena itu, media ini terbukti efektif dalam meningkatkan mutu pembelajaran IPAS dan dapat dijadikan sebagai alternatif media visual interaktif di sekolah dasar.

Kata kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Mind Mapping.

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia, karena pendidikan merupakan sarana dalam mengembangkan berbagai potensi yang ada dalam diri manusia untuk menjadi sumber daya manusia yang lebih baik kedepannya. Di dalam proses pendidikan tidak terlepas dari kurikulum yang dijadikan sebagai acuan (Alda, R & Hasanah 2023). Menurut Rangkuti & Sukmawati (2022) menyimpulkan bahwa "pendidikan merupakan sebuah proses dalam kehidupan manusia sebagai sarana untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang kelak akan berguna untuk menompang kehidupan di masa yang akan datang.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran yang baik hendaklah terjadi komunikasi dua arah, dimana dalam hal ini guru harus menciptakan kegiatan belajar dengan melibatkan

peserta didik. Selain itu guru juga harus membuat peserta didik tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Erica dan Sukmawati (2021) melalui penggunaan media yang tepat akan menciptakan kualitas pembelajaran yang baik, lebih bermakna dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran maka tujuan pembelajaran akan mudah tercapai (dalam Sholihah, W., & Bahri, S. 2023).

Kegiatan belajar mengajar adalah proses yang berlangsung setiap hari di sekolah, dengan tujuan agar materi pembelajaran dapat disampaikan dengan efektif. Dalam konteks ini, peran guru sangatlah penting sebagai sumber utama dalam proses belajar di dalam kelas. Oleh karena itu, menciptakan dan menggunakan media pembelajaran menjadi hal penting yang harus dilakukan, agar siswa dapat berperan aktif dalam kegiatan tersebut.

Perkembangan teknologi dalam dunia Pendidikan telah menjadi kebutuhan yang mendesak, terutama di era kurikulum Merdeka, yang

mengedepankan pembelajaran berbasis sains dan teknologi. Kurikulum Merdeka mengalihkan setiap sekolah untuk tidak hanya memberikan materi pembelajaran secara konvensional, tetapi juga mengadopsi pendekatan yang lebih inovatif dan interaktif, termasuk penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar. (Sukmawati, Hidayat dkk, 2024).

Tuntutan global terus menuntut dunia pendidikan untuk senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi sebagai peningkatan mutu pendidikan, maka peningkatan kinerja guru pada masa mendatang di perlukannya sistem informasi dan teknologi yang mana tidak hanya berfungsi sebagai sarana pendukung, tetapi juga sebagai senjata utama untuk mendukung keberhasilan kinerja guru sehingga mampu bersaing dalam dunia global. Budiman 2017 (dalam Desniarti, Zulfitri, Ahda, & Khayroiyah, 2022).

Berdasarkan hasil observasi sebelum penelitian di lapangan, saat mengajar di kelas V pada mata pelajaran IPAS dengan materi "Daerahku Kebanggaanku," diketahui

bahwa salah satu tantangan utama guru adalah rendahnya minat siswa terhadap materi yang diajarkan. Banyak di antara mereka merasa jenuh dengan metode pembelajaran yang konvensional, seperti ceramah dan pengisian buku kerja siswa. Ketika materi disampaikan tanpa variasi, siswa cenderung kehilangan fokus dan tidak terlibat aktif dalam proses belajar. Hal ini diperburuk oleh kurangnya rasa cinta terhadap daerah mereka sendiri, yang membuat mereka sulit terhubung dengan materi yang disampaikan. Akibatnya, pemahaman mereka terhadap konsep-konsep terkait daerah menjadi dangkal. Media pembelajaran yang digunakan di sekolah sering kali bersifat kurang menarik. Buku teks yang monoton dan kurangnya variasi dalam penyampaian materi membuat siswa tidak tertarik untuk belajar lebih dalam. Media yang ada tidak memberi kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi dan berkreasi, hal yang sangat dibutuhkan untuk meningkatkan pemahaman mereka. Tanpa adanya media yang menarik, siswa cenderung tidak termotivasi untuk mengeksplorasi lebih jauh tentang daerah mereka. Dengan

memahami berbagai permasalahan ini secara mendalam, diharapkan pengembangan media pembelajaran mind mapping berbantuan aplikasi Canva dapat menjadi solusi yang efektif. Media ini tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga dapat membantu mereka mengorganisir informasi dan memahami materi "Daerahku Kebanggaanku" dengan lebih baik. Dengan pendekatan yang tepat, diharapkan siswa dapat lebih terlibat, termotivasi, dan mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang daerah mereka.

Media pembelajaran menawarkan alternatif berharga untuk meningkatkan pengalaman belajar di sekolah. Di antara berbagai jenis media yang ada, Mind Mapping muncul sebagai pilihan yang menarik untuk diteliti dalam konteks ini. Alat ini memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengembangkan kreativitas dan meningkatkan minat belajar mereka. Mind Mapping memiliki sejumlah manfaat, termasuk membantu perencanaan, komunikasi, kreativitas, pemecahan masalah, serta meningkatkan fokus dan pengorganisasian pemikiran. Melalui teknik ini, kita dapat lebih mudah

mengingat informasi, belajar dengan lebih cepat dan efisien, serta melatih kemampuan kita untuk melihat gambaran besar (Tony Buzan, 2008).

Secara mendasar, Mind Mapping adalah metode untuk mengolah informasi ke dalam otak dan mengeluarkannya kembali dengan lebih mudah. Ia dapat diibaratkan sebagai peta jalan di sebuah kota yang memiliki banyak cabang. Sama seperti peta tersebut, Mind Mapping memungkinkan kita untuk mendapatkan pandangan menyeluruh tentang pokok masalah dalam suatu area yang luas. Dengan peta ini, kita dapat merencanakan rute tercepat dan paling tepat, menetapkan tujuan, serta memahami posisi kita saat ini.

Selain itu, Mind Mapping juga berfungsi sebagai peta rute bagi ingatan kita. Metode ini membantu menyusun fakta dan ide dengan cara yang selaras dengan cara kerja alami otak, sehingga proses mengingat informasi menjadi lebih mudah dan dapat diandalkan, dibandingkan dengan teknik mencatat konvensional. Mind mapping, disebut pemetaan pikiran atau peta pikiran, adalah salah

satu cara mencatat materi pelajaran yang memudahkan siswa belajar. Mind mapping bisa juga dikategorikan sebagai teknik mencatat kreatif. Dikategorikan ke dalam teknik kreatif karena pembuatan mind mapping ini membutuhkan pemanfaatan imajinasi dari pembuatnya. Siswa yang kreatif akan lebih mudah membuat mind mapping ini. Begitu pula, dengan semakin seringnya siswa membuat mind mapping, dia akan semakin kreatif. Dengan mind mapping daftar informasi yang panjang bisa dialihkan menjadi diagram warna-warni, sangat teratur dan mudah diingat yang bekerja selaras dengan cara kerja otak dalam melakukan berbagai hal. Model peta pikiran (Mind Mapping), kita dapat melihat hubungan antara satu ide dengan ide yang lain dengan tetap memahami konteks. Ini akan mempermudah otak untuk memahami dan menyerap informasi karena cara kerja otak akan terkoneksi di dalam otak. Dengan mind mapping daftar informasi yang panjang bisa dialihkan menjadi diagram warna-warni, sangat teratur dan mudah diingat yang bekerja sesuai dengan cara kerja otak dalam melakukan berbagai hal (Fadhilaturrahmi, 2017).

Aplikasi Canva, yang dikenal sebagai alat desain grafis yang ramah pengguna, dapat dimanfaatkan untuk membuat mind mapping yang menarik dan informatif. Dengan menggunakan Canva, siswa akan lebih mudah berkreasi dan mengekspresikan pemahaman mereka mengenai materi yang dipelajari. Diharapkan, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar.

Pada penelitian ini menggunakan Canva untuk mengembangkan sebuah produk media pembelajaran difokuskan untuk membantu peserta didik lebih memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran sebagai sebuah produk yang dibuat dalam penelitian ini ditujukan agar peserta didik dapat lebih mudah memahami dan mempelajari materi pembelajaran. (Naibaho, R. A. & Nurjannah 2022).

Proses pendidikan saat ini menggunakan kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran secara aktif dan kreatif. Untuk mencapai tujuan pendidikan

nasional, Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional mewajibkan penyelenggara pendidikan untuk menyusun kurikulum. Kurikulum harus mencakup rencana pembelajaran yang berkaitan dengan tujuan, isi, bahan ajar, dan metode pembelajaran.

IPAS ialah studi terpadu yang membimbing siswa untuk mengembangkan kapasitas berpikir kritis dan rasional. Belajar dengan konsep IPAS yakni berusaha untuk memberikan pengalaman dan meningkatkan kemampuan (Mazidah & Sartika, 2023). Dalam kurikulum merdeka pembelajaran IPA dan IPS digabung jadi IPAS. Tujuan IPAS pada kurikulum merdeka adalah mengembangkan minat, rasa ingin tahu, peran aktif, dan dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan (Agustina et al., 2022). Pada kenyataannya, peserta didik menganggap IPAS merupakan mata pelajaran menyenangkan dan mudah dipahami di jenjang SD karena materi IPAS sesuai dengan pengalaman yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, adanya minat belajar yang tinggi terhadap pembelajaran IPAS

maka pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan dan peserta didik juga meraih prestasi belajar sesuai dengan yang diinginkan.

Dari beberapa fakta di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Mind Mapping Berbantuan Aplikasi Canva Pada IPAS Materi Daerahku Kebanggaanku Kelas V SD". Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menghasilkan media pembelajaran Mind Mapping Pada IPAS materi Daerahku Kebanggaanku Kelas V SD.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*) dalam pengembangan bahan ajar IPAS berbasis masalah materi metamorfosis dengan menggunakan acuan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE merupakan proses instruksional yang terdiri dari lima fase, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi yang dinamis.

Research and Development merupakan suatu pendekatan yang bertujuan untuk menghasilkan

produk tertentu dan menguji efektivitas produk tersebut. Dalam konteks penelitian ini, tujuan utamanya adalah untuk menghasilkan media pembelajaran berupa mind mapping yang memanfaatkan aplikasi Canva, khususnya pada materi "Daerahku Kebanggaanku" untuk kelas V SD. Setelah media pembelajaran tersebut dikembangkan, langkah selanjutnya adalah menguji kelayakannya melalui penilaian dari para ahli, serta mengumpulkan respon dari guru dan siswa.

Subjek uji coba dalam pengembangan media pembelajaran Mind Mapping Berbantuan Aplikasi Canva pada IPAS Materi Daerahku Kebanggaanku Kelas V SD adalah siswa kelas V SD Negeri 101812 Namo Tualang, validator ahli materi, dan ahli media pembelajaran. Uji coba validator Ahli media pembelajaran adalah dosen UMN Al-Washliyah, dan Ahli Materi adalah dosen UMN Al-Washliyah dan Guru kelas V SD Negeri 101812 Namo Tualang.

Dalam penelitian pengembangan ini yang menjadi objek penelitian adalah

pengembangan media pembelajaran Mind Mapping berbantuan Aplikasi Canva pada IPAS materi Daerahku Kebanggaanku Kelas V SD

Teknik Analisi Data

Setelah data diperoleh, tahap selanjutnya akan menggunakan analisis data. Dalam penelitian ini, yang dihasilkan adalah data kuantitatif. Data kuantitatif tersebut diperoleh melalui pengisian angket yang dilakukan oleh para ahli, yaitu dosen yang berfokus pada media pembelajaran, serta ahli materi dan guru sebagai praktisi di tingkat Sekolah Dasar.

Hasil dari uji validitas ini digunakan untuk menilai kelayakan produk media pembelajaran mind mapping yang telah dikembangkan. Berikut adalah hasil penilaian para ahli yang mencakup skor penelitian berdasarkan ketentuan yang telah ditetapkan:

Tabel 1. Kriteria Penilaian Kelayakan Ahli

Persentase	Keterangan	Angka
<21%	Sangat Tidak Layak	1
21-40%	Tidak Layak	2
41-60%	Cukup Layak	3
61-80%	Layak	4
81-100%	Sangat Layak	5

jika media dan materi saling berkesinambungan dengan tampilan

yang sangat menarik. Setelah mendapatkan skor dari validator, termasuk ahli media, ahli materi, dan guru kelas V SD, langkah selanjutnya adalah melakukan perhitungan untuk menentukan skor kelayakan media yang telah dikembangkan.

Menurut Arifin (dalam Mulyaningtyas, 2011) yang dikutip oleh Khairunisah dan Hasanah (2022), rumus statistik deskriptif dapat dijelaskan sebagai berikut:

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

$$\text{presentase kevalidan} = \frac{\text{rerata skor yang diperoleh}}{\text{skor yang diharapkan}} \times \text{skor jawaban}$$

Keterangan :

- p = Presentase Skor
- $\sum x$ = Skor yang Diperoleh
- $\sum xi$ = Skor yang Diharapkan

Selanjutnya, berdasarkan nilai persentase kelayakan yang diperoleh, peneliti akan menetapkan kriteria kevalidan produk dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Kevalidan Media

Skor	Keterangan
84-100%	Sangat Valid
64-83,9%	Valid
52-63,9%	Cukup Valid
36-52,9%	Kurang Valid
<35,9%	Tidak Valid

Sumber: Mulyaningtyas, 2011, (dalam Khairunisah dan Hasanah 2022)

Kriteria kevalidan:

1. Apabila skor hasil analisis berkisar antara 84% hingga 100%, media pembelajaran tersebut dinilai sangat efektif untuk dimanfaatkan dalam proses pengajaran.
2. Apabila skor hasil analisis berada pada rentang 64% hingga 83%, media pembelajaran tersebut diklasifikasikan sebagai media yang baik untuk digunakan dalam pengajaran.
3. Apabila skor hasil analisis berkisar antara 52% hingga 63,9%, media pembelajaran tersebut dinilai cukup memadai untuk digunakan dalam proses belajar mengajar.
4. Apabila skor hasil analisis berkisar antara 36% hingga 52,9%, media pembelajaran tersebut dianggap kurang efektif untuk digunakan dalam pengajaran.
5. Apabila skor hasil analisis berada di bawah 35,9%, media pembelajaran tersebut dinilai tidak layak untuk dimanfaatkan dalam pengajaran.

Media pembelajaran yang dirancang peneliti dinilai layak diterapkan apabila capaiannya melampaui 64% dari total semua aspek yang tercantum dalam kuesioner validasi oleh pakar materi

dan media. Dalam penelitian ini, pemenuhan kriteria validitas merupakan hal krusial bagi media yang dikembangkan. Oleh karena itu, apabila media tersebut belum memenuhi kriteria yang ditetapkan, revisi akan dilakukan guna meningkatkan kualitasnya.

Tabel 3 Skala Penilaian Angket Tanggapan Guru dan Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Mind Mapping

Kategori	Skor Penilaian
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Kurang Setuju (KS)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Sumber: Mulyaningtyas, 2011, (dalam Khairunisah dan Hasanah 2022)

Selanjutnya seluruh data dari angket respon guru dan siswa direkapitulasi dan dilakukan perhitungan persentase pertanyaan dengan menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Budiarti (2017) dimodifikasi oleh peneliti sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

- P = Presentase Skor
 $\sum R$ = Jumlah keseluruhan skor jawaban yang diberikan tiap responden
 N = Jumlah keseluruhan skor ideal dalam satu item

kriteria

Setelah melakukan perhitungan, maka tahap berikutnya dilakukan interpretasi skor angka menjadi suatu kriteria.

Tabel 4 Kriteria Penilaian Angket Tanggapan Guru dan Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Mind Mapping

Skor	Kriteria
81% - 100%	Sangat setuju
61% - 80%	Setuju
41% - 60%	Cukup setuju
21% - 40%	Kurang setuju
0 - 20%	Tidak setuju

Sumber : Budiarti (2017) dengan dimodifikasi oleh peneliti

Dengan keterangan:

- a. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria (81% - 100%), maka siswa dan guru memberikan kualifikasi sangat setuju terhadap pengembangan media Mind Mapping .
- b. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria (61% - 80%), maka siswa dan guru memberikan kualifikasi setuju terhadap pengembangan media Mind Mapping.
- c. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria (41% - 60%), maka siswa dan guru memberikan kualifikasi cukup setuju terhadap pengembangan media Mind Mapping.

- d. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria (21% - 40%), maka siswa dan guru memberikan kualifikasi kurang setuju terhadap pengembangan media Mind Mapping.
- e. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria 0 – 20%, maka siswa dan guru memberikan kualifikasi tidak setuju terhadap pengembangan media Mind Mapping

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan R&D (Research and Development). Penelitian ini dilaksanakan pada kelas V SD Negeri 101812 Namo Tualang dengan jumlah siswa 26 orang yang terdiri dari 13 siswa perempuan dan 13 siswa laki-laki serta 1 guru pengajar. Produk dari penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran mind mapping berbantuan aplikasi canva pada IPAS materi daerahku kebanggaanku.

Adapun pengembangan media pembelajaran mind mapping berbantuan aplikasi canva ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang

terdiri dari lima tahapan pengembangan, yaitu:

Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahapan analisis dilakukan dengan menganalisis terkait kebutuhan untuk menentukan masalah dan solusi yang tepat dalam menentukan kompetensi yang dimiliki oleh siswa. Namun, pada tahapan ini peneliti melakukan kegiatan menganalisis terhadap kebutuhan media pembelajaran dan analisis siswa di dalam kelas V.

- a) Analisis kebutuhan media pembelajaran
- b) Analisis Siswa
- c) Analisis Kurikulum

Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancang ini peneliti membuat langkah-langkah dari isi media pembelajaran Mind Mapping. Berikut langkah-langkah untuk membuat media mind mapping menggunakan aplikasi canva :

Membuat Akun dan Login
Setelah itu akan terlihat tampilan seperti dibawah ini, ketik berapa lebar dan tinggi untuk ukuran kertas yang akan dibuat *mind mapping*, kemudian



klik tombol berwarna biru yang bertuliskan “Buat desain baru”

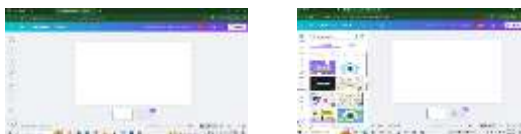


Gambar 1. situs web canva di browser

Gambar 2. Halaman pemilihan desain

Setelah itu akan terlihat tampilan seperti dibawah ini, ketik berapa lebar dan tinggi untuk ukuran kertas yang akan dibuat *mind mapping*, kemudian klik tombol berwarna biru yang bertuliskan “Buat desain baru”

Setelah di klik tombol yang berwarna biru, lalu akan muncul kertas kosong seperti gambar di bawah ini dan mulai mendesain. Selanjutnya, cari template *mind mapping* sesuai dengan keinginan seperti gambar dibawah ini



Gambar 3. Pemilihan Template

Setelah mendapatkan template yang diinginkan peneliti memulai dengan membuat cover

pada media pembelajaran *mind mapping* seperti gambar dibawah ini

Gambar 4. Halaman pembuatan cover

Setelah membuat cover, selanjutnya peneliti membuat topik materi daerahku kebanggaanku. a.

Setelah membuat topik materi daerahku kebanggaanku, peneliti membuat sub-topik dari setiap materinya, setiap sub-topik.



Gambar 5. Halaman pembuatan topik

Terakhir, setelah peneliti membuat topik pada materi peneliti juga membuat sub-topik pada setiap materinya.



Gambar 6. Halaman pembuatan sub-topik Tahap Pengembangan(*Development*)



Pada tahapan ini dihasilkan produk dan dilakukan validasi terhadap produk yang dikembangkan seperti berikut:

Validasi telaah materi dilakukan dengan mengisi lembar angket penilaian. Proses validasi telah dilakukan hanya sekali dengan validator ahli materi adalah Dosen Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah yaitu Bapak Dr. Juliandi Siregar, M. Si.

Lembar angket telaah materi ini memiliki 25 pernyataan yang sesuai dengan kisi-kisi instrumen, total skor yang diperoleh 125. Untuk mencari total skor, peneliti menjumlahkan seluruh skor yang didapatkan dari ahli materi terlebih dahulu. Kemudian menggunakan rumus

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

$$p = \frac{103}{125} \times 100\% \\ = 0,824 \times 100 \\ = 82,4 \%$$

Kriteria: Valid dan Sangat Layak digunakan setelah revisi.



Gambar 7. Revisi Perbaikan Materi

Validasi media yang dilakukan oleh ahli media dengan cara memberikan penilaian pada media pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan aplikasi *Canva* yang telah dikembangkan.. Validasi ini dilakukan hanya sekali dengan validator ahli media pada penelitian ini adalah Dosen Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah yaitu Ibu Lia Afriyanti, S. Pd., M. Pd.

Lembar angket telaah media ini memiliki 20 pernyataan yang sesuai dengan kisi-kisi instrumen, total skor yang diperoleh 100. Untuk mencari skor peneliti menjumlahkan seluruh skor yang di dapatkan dari ahli Media terlebih dahulu. Kemudian menggunakan rumus:

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

presentase kevalidan

$$= \frac{\text{rerata skor yang diperoleh}}{\text{skor yang diharapkan}} \times \text{skor jawaban}$$

$$p = \frac{78}{100} \times 100 \% = 78\%$$

Kriteria : Valid dan Layak digunakan setelah revisi



Gambar 8. Revisi Perbaikan Media

Validasi bahasa yang dilakukan oleh ahli bahasa dengan cara memberikan penilaian pada letak tata bahasa media pembelajaran Mind Mapping berbantuan aplikasi Canva yang telah dikembangkan. validator ahli bahasa pada penelitian ini adalah Dosen Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah yaitu Bapak Abdullah Hasibuan, S. Pd., M. Pd.

Lembar angket telaah bahasa ini memiliki 15 pernyataan yang sesuai dengan kisi-kisi instrumen, total skor yang diperoleh 75. Untuk mencari skor peneliti menjumlahkan seluruh skor yang di dapatkan dari ahli Bahasa terlebih dahulu. Kemudian menggunakan rumus:

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

presentase kevalidan = $\frac{\text{rerata skor yang diperoleh}}{\text{skor yang diharapkan}} \times \text{skor jawaban}$

$$p = \frac{71}{75} \times 100 \% = 94,6\%$$

Kriteria: Sangat Valid dan Sangat layak diuji coba tanpa revisi

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi ini memiliki tujuan untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran Mind Mapping berbantuan aplikasi Canva materi daerahku kebanggaanku. Uji coba ini dilakukan pada siswa kelas V SD Negeri 101812 Namo Tualang yang berjumlah 26 siswa.

Analisis Data Hasil Tanggapan Guru Terhadap Media Pembelajaran Mind Mapping

Selain respon siswa peneliti juga meminta respon guru terhadap media pembelajaran Mind Mapping yang telah dibuat. Respon guru diperoleh melalui kuesioner yang diberikan kepada guru yaitu ibu Puput Irawaty Sembiring, S. Pd., Gr., M. Pd. Selaku guru yang mengajar dikelas V SD Negeri 101812 Namo Tualang.

Berdasarkan hasil perhitungan di atas maka hasil penilaian dari respon guru keseluruhan mencapai 91,42%. Dari rata-rata tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa tanggapan yang diberikan guru

kepada pengembangan media pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan aplikasi *Canva*. Jika persentase yang diperoleh mencapai 81% sampai 100% maka media pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan aplikasi *Canva* dikategorikan “Sangat Setuju”.

Analisis Data Hasil Respon Siswa

Respon siswa didapat ketika peneliti melakukan uji coba. Pada uji coba peneliti meminta respon penilaian dilakukan kepada 20 siswa di kelas V.

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100 \%$$

$$P = \frac{1.185}{1.294} \times 100 \%$$

$$= 91,57\%$$

hasil penilaian dari respon siswa dengan jumlah siswa yang menjawab “Sangat Setuju” ada 26 siswa. persentase yang diperoleh mencapai 81% sampai 100% maka media pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan aplikasi *Canva* dikategorikan “Sangat Setuju” sesuai dengan banyaknya jumlah siswa yang menjawab dengan kategori tersebut.

Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap terakhir dari prosedur pengembangan *ADDIE* adalah tahap evaluasi. Tahap ini bertujuan untuk

melihat kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan.

Berikut ini adalah data rekapitulasi dari penilaian media pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan aplikasi *Canva* :

Tabel 10. Hasil Data Rekapitulasi Penilaian

Validator	Skor Kelayakan	Kategori
Ahli Materi	82,4	Sangat Layak
Ahli Media	78	Layak
Ahli Bahasa	94,6	Sangat Layak
Respon Guru	91,42	Sangat Setuju
Respon Siswa	91,57	Sangat Setuju
Rata-rata	87,59	Sangat Layak dan Sangat Setuju

Dari tabel di atas dapat terlihat bahwa media pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan aplikasi *Canva* materi daerahku kebanggaanku yang dikembangkan “Sangat Layak” digunakan pada proses pembelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 101812 Namo Tualang. Hal ini terlihat dari hasil penilaian validator ahli materi mendapatkan skor kelayakan sebesar 82,4 dengan kategori “Sangat Layak”, dari hasil validator ahli media mendapatkan skor kelayakan sebesar 78 dengan kategori “Layak”, dari validator ahli

bahasa mendapatkan skor kelayakan sebesar 94,6 dengan kategori “Sangat Layak”, dari hasil penilaian respon guru sebesar 91,42 dengan kategori “Sangat Setuju” dan hasil dari respon siswa mendapatkan skor kelayakan sebesar 91,57 dengan kategori “Sangat Setuju”. Adapun rata-rata skor kelayakan yang didapatkan, yaitu sebesar 87,59. Dari skor tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan aplikasi *Canva* pada IPAS materi daerahku kebanggaanku kelas V SD Negeri 101812 Namo Tualang.

D. Pembahasan Prosedur Pengembangan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini, yaitu sebuah media pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan aplikasi *Canva* pada IPAS materi Daerahku Kebanggaanku. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan prosedur pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu 1) *Analisis* (Analisis), 2) *Design* (Perancangan), 3) *Development* (Pengembangan), 4)

Implemetation (Penerapan), 5) *Evaluation* (Evaluasi).

Pengembangan media pembelajaran dimulai dengan tahap *Analisis* (Analisis) yaitu menganalisis kebutuhan siswa dan menganalisis kurikulum. Dari analisis kebutuhan siswa yang dilakukan, peneliti menyimpulkan bahwa siswa kelas V SD Negeri 101812 Namo Tualang membutuhkan suatu media sebagai alat pendukung dalam kegiatan proses pembelajaran, khususnya pada pembelajaran IPAS. Dari analisis kurikulum peneliti mulai menentukan materi pada media yang akan dikembangkan. Dari kedua analisis yang dilakukan peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan aplikasi *Canva* pada IPAS materi daerahku kebanggaanku.

Setelah peneliti mendapatkan hasil dari tahap analisis, peneliti melanjutkan prosedur *ADDIE* yang digunakan pada tahap *Design* (Perancangan). Pada tahap ini peneliti mulai mendesain cover media pembelajaran *mind mapping* berbantaun aplikasi *canva* yang dikembangkan. Selanjutnya peneliti menyusun materi daerahku

kebanggaanku suku batak karo si biru-biru dari berbagai sumber di internet. Kenapa saya memilih suku batak karo, karena pada saat penelitian dari 26 siswa ada 16 siswa bersuku batak karo, ada 4 siswa bersuku jawa, ada 4 siswa bersuku batak toba, dan ada 1 siswa bersuku sunda. Setelah itu peneliti membuat desain *mind mapping* dengan menggunakan elemen yang tersedia pada aplikasi *canva* tersebut.

Setelah media pembelajaran *mind mapping* berbantuan aplikasi *canva* materi daerahku kebanggaanku suku batak karo yang dikembangkan selesai, langkah selanjutnya adalah menyerahkan media pembelajaran *mind mapping* yang dikembangkan pada beberapa validasi ahli, yaitu validasi ahli materi, validasi ahli media, validasi ahli bahasa, respon guru dan respon siswa.

Penilaian pertama dari validasi ahli materi yang divalidasi oleh bapak Dr. Juliandi Siregar, M. Pd. Mendapatkan skor sebesar 82,4. Menyesuaikan dari skor kevalidan angket penilaian, skor tersebut mengatakan bahwa media pembelajaran *mind mapping*

berbantuan aplikasi *canva* materi daerahku kebanggaanku yang dikembangkan “Sangat Layak” digunakan pada proses pembelajaran di sekolah.

Penilaian kedua adalah dari validasi ahli media pembelajaran *mind mapping* yang divalidasi oleh ibu Lia Afriyanti, S. Pd., M. Pd. Mendapatkan skor sebesar 78. Menyesuaikan dari skor kevalidan angket penilaian, skor tersebut mengatakan bahwa media *mind mapping* berbantuan aplikasi *canva* materi daerahku kebanggaanku yang dikembangkan “Layak” digunakan pada proses pembelajaran di sekolah.

Penilaian ketiga adalah dari validasi ahli bahasa media pembelajaran *mind mapping* yang divalidasi oleh bapak Abdullah Hasibuan, S. Pd., M. Pd. Mendapatkan skor sebesar 94,6. Menyesuaikan dari skor kevalidan angket penilaian, skor tersebut mengatakan bahwa media *mind mapping* berbantuan aplikasi *canva* materi daerahku kebanggaanku yang dikembangkan “Sangat Layak” digunakan pada proses pembelajaran di sekolah.

Penilaian keempat media pembelajaran *mind mapping* materi daerahku kebanggaanku dilakukan oleh respon guru yang di tanggapinya oleh ibu Puput Irawaty Sembiring, S. Pd., Gr., M. Pd. Dari hasil respon guru tersebut didapatkan skor sebesar 91,42. Dari skor tersebut dapat dikatakan bahwa media *mind mapping* berbantuan aplikasi *canva* materi daerahku kebanggaanku yang dikembangkan “Sangat Setuju” untuk digunakan pada proses pembelajaran di sekolah tanpa adanya revisi dari guru.

Penilaian terakhir dilakukan oleh siswa kelas V SD Negeri 101812 Namo Tualang yang berjumlah 26 siswa. Dari penilaian keseluruhan siswa didapatkan skor sebesar 91,57. Dari skor tersebut dapat dikatakan bahwa media *mind mapping* berbantuan aplikasi *canva* materi daerahku kebanggaanku yang dikembangkan “Sangat Setuju” untuk digunakan pada proses pembelajaran di sekolah tanpa adanya revisi. Persentase hasil penilaian dapat dilihat pada diagram berikut ini :



Gambar 8. Diagram Persentase Hasil Penilaian Validasi Ahli

Tahap selanjutnya yang dilakukan pada penelitian ini, yaitu tahap *Implementation* (Penerapan). Pada tahap ini media pembelajaran *mind mapping* diberikan kepada guru untuk dapat diterapkan dan digunakan dalam proses belajar mengajar di sekolah. Melalui proses pembelajaran berlangsung yang dilakukan terhadap guru sehingga dapat diketahui bahwa pembelajaran berlangsung dapat dilakukan dengan baik dalam menggunakan media pembelajaran *mind mapping* berbantuan aplikasi *canva* materi daerahku kebanggaanku yang telah dirancang oleh peneliti.

Tahap terakhir dari prosedur *ADDIE* yang dilakukan pada penelitian ini, yaitu tahap *Evaluation* (Evaluasi). Tahap ini dilakukan untuk mengevaluasi penghitungan hasil validitas dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa, respon guru, dan respon siswa terhadap media pembelajaran *mind mapping* berbantuan aplikasi

canva. Adapun rata-rata skor yang didapatkan dari keseluruhan ahli, yaitu sebesar 87,59. Dari skor tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *mind mapping* berbantuan aplikasi *canva* materi daerahku kebanggaanku yang telah dikembangkan “Sangat Layak” digunakan pada proses pembelajaran di sekolah.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa prosedur pengembangan ADDIE telah menghasilkan suatu produk berupa Media Pembelajaran Mind Mapping Berbantuan Aplikasi Canva pada IPAS Materi Daerahku Kebanggaanku Kelas V SD.

Dari hasil penelitian diketahui bahwa pengembangan yang dilakukan telah menghasilkan media pembelajaran Mind Mapping berbantuan aplikasi Canva yang layak digunakan pada pembelajaran IPAS materi Daerahku Kebanggaanku di kelas V SD Negeri 101812 Namo Tualang.

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, respon guru, dan respon siswa. Skor validasi yang didapatkan dari validasi ahli materi adalah sebesar 82,4, ahli media sebesar 78, ahli bahasa 94,6, dari respon guru skor sebesar 91,42, dan dari respon siswa skor sebesar 91,57. Dari skor tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran Mind Mapping berbantuan aplikasi Canva pada IPAS materi Daerahku Kebanggaanku yang dikembangkan “Sangat Layak” untuk digunakan pada proses pembelajaran di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Alvariani, N. P., & Sukmawarti, S. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Permainan Tradisional Jawa Untuk Pemahaman Konsep Bangun Datar. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*, 6(2), 43-51.
- Amelia, V., & Napitupulu, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Bangun Datar Berbasis Miniatur Rumah Adat Jawa Pada Mata Pelajaran Matematika. *Ability: Journal Of Education And Social Analysis*, 30-38.

- Buzan, Tony. 2008. *Mind Map untuk Anak*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama
- Desniarti, D., Zulfitri, Z., Ahda, H., & Khayroiyah, S. (2022, April). Penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran bagi guru SD swasta IT darussalam. In *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian* (Vol. 5, No. 1, pp. 57-65).
- 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.
- Lubis, A. P. S., & Silalahi, B. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Tema Benda, Hewan Dan Tanaman Di Sekitarku Kelas I SD Muhammadiyah Sei Rampah. *Sintaks: Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia*, 3(2), 218-227.
- Lubis, L. N., & Kadir, D. (2024). Pengembangan Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Bangun Datar Kelas III SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 10-21.
- Naibaho, R. A. & Nurjannah (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Canva Dengan Model Artikulasi Pada Tema Perkembangan Teknologi. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu*, 4(2), 140-151.
- Randa, N. L., & Anshor, A. S. (2022). Pengaruh Media Animasi Terhadap Peningkatan Keterampilan Menyimak Dan Membaca Pada Kelas V SD Negeri 101933 Perbaungan. *Jurnal Pusat Studi Pendidikan Rakyat*, 87-97.
- Ria Alda & Hasanah. 2023. Analisis Model Project Based Learning Terhadap Kreativitas Siswa Pada Tema Benda-Benda di Sekitar Kita di Kelas V SD Negeri 067092 Medan. *Jurnal Inovasi Penelitian* Vol. 3 No. 9. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 43-54.

- Sholihah, W., & Bahri, S. (2023). Pengembangan Media Komik Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran Tematik Tema 1 Pertumbuhan Dan Perkembangan Makhluk Hidup Kelas III SDN 105348 Pasar V Kebun Kelapa Kecamatan Beringin. *Kreativitas Mahasiswa Mendesain Media Pembelajaran Berbasis Literasi Pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia SD 1 UMN Al Washliyah. Jurnal Pendidikan West Science*, 2(02), 129-139.
- Silalahi, B. R. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis ArticulateStoryline 3 Untuk Sekolah Dasar. *JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(2), 115-125.
- Syadiah, H. & Sukmawarti (2025). Pengembangan Media Storyline Untuk Pemahaman Konsep Siswa Pada Pembelajaran IPAS Materi Ekosistem Dikelas V SD. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(01), 212-231.
- Sukmawarti, Hidayat dkk, (2024). Desain Virtualisasi Geometri Berbasis Software Dinamis Untuk Meningkatkan Keterampilan Guru Dalam Pembelajaran Matematika Di UPT SD Negeri 064982 Medan. *Amaliah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (AJPKM) Volume*, No 2, 2024.
- Triskawati, T., & Silalahi, B. R. (2021). Pengembangan Media Dokansi Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Pantun Kelas IV SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(1), 55-67.
- Sutarini, S., Sutikno, S., Rosadi, M., & Juwita, P. (2024). Penerapan Model Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan