

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *MIND MAPPING* PADA MATA PELAJARAN IPAS DI KELAS IV SD UPT 060971 KEMENANGAN TANI T.P 2025/2026

DEVELOPMENT OF MIND MAPPING-BASED LEARNING MEDIA FOR SUBJECT IN CLASS IV OF UPT 060971 KEMENANGAN TANI ELEMENTARY SCHOOL ACADEMIC YEARS 2025/2026.

Rosani Br Barus⁽¹⁾, Rinci Simbolon⁽²⁾, Muhannad Daliani⁽³⁾,
¹⁾²⁾³⁾ Prodi PGSD FKIP Universitas Quality
rosanibarus7@gmail.com, simbolonrinci@gmail.com,
mddaniboy@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *mind mapping* pada mata pelajaran IPAS materi tumbuhan di kelas IV SD UPT Negeri 060971 Kemenangan Tani Tahun Pelajaran 2025/2026. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE, tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pengumpulan data melalui angket validasi ahli media dan ahli materi, serta angket kepraktisan yang diberikan kepada guru dan peserta didik. Hasil penelitian berbasis *mind mapping* dinyatakan sangat valid, dengan persentase validasi ahli media sebesar 82,5% dan validasi ahli materi sebesar 92,5%. Selain itu, tingkat kepraktisan media juga tergolong sangat baik, berdasarkan respon 26 peserta didik dengan persentase 94,2% dan respon guru dengan persentase 100% yang termasuk kategori sangat praktis. Jadi, media berbasis *mind mapping* layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran IPAS untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa pada materi tumbuhan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Mind Mapping*.

ABSTRACT

This study aims to develop mind mapping-based learning media for the subject of natural sciences (IPAS) on plant material in grade IV of SD UPT Negeri 060971 Kemenangan Tani in the 2025/2026 academic year. The type of research used is research and development (R&D) with the ADDIE model, stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection through validation questionnaires from media experts and material experts, as well as practicality questionnaires given to teachers and students. The results of mind

mapping-based research are declared very valid, with a percentage of media expert validation of 82.5% and material expert validation of 92.5%. In addition, the level of practicality of the media is also classified as very good, based on the responses of 26 students with a percentage of 94.2% and teacher responses with a percentage of 100% which is included in the very practical category. So, mind mapping-based media is suitable for use as an alternative IPS learning media to improve student understanding and involvement in plant material.

Keywords: Learning Media, Mind Mapping.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek penting dalam pengembangan sumber daya manusia berkualitas. Pada tingkat sekolah dasar, sekolah berperan sebagai fondasi awal dalam membentuk karakter dan mengembangkan kemampuan siswa. Di era modern, pendidikan diharapkan dapat menghasilkan generasi yang tidak hanya unggul dalam pengetahuan, tetapi juga memiliki keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreativitas, dan pemecahan masalah. Oleh karena itu, proses pembelajaran diharapkan dapat mendorong siswa untuk lebih aktif, memahami konsep secara mendalam, dan mampu menggunakan teknologi secara bijak dalam kegiatan belajar mereka. Sejalan dengan hal ini, pemerintah bersama berbagai pihak terus mendorong penggunaan teknologi sebagai media pendukung pembelajaran, sehingga kegiatan mengajar dan belajar menjadi lebih menarik, efektif, dan mampu meningkatkan kualitas serta hasil belajar siswa.

Membahas masalah Pendidikan tidak akan pernah terlepas dari yang namanya kurikulum. kurikulum adalah rencana atau program pendidikan yang mencakup tujuan, materi, metode, dan penilaian yang digunakan dalam proses pembelajaran. Kurikulum merupakan salah satu alat untuk mencapai tujuan pendidikan dan juga digunakan sebagai pedoman dalam pelaksanaan proses pembelajaran di bidang pendidikan. Landong (2023) Masalah lain yang ditemukan masih banyak guru yang belum mampu menunjukkan kontribusi dalam cakap berinteraksi berdasarkan tuntutan kurikulum merdeka melainkan fokus pada teori saja belum ada akselerasi yang jelas dalam membangun sebuah pendekatan dalam pemanfaatan teknologi.

Perkembangan teknologi yang kian pesat membawa tantangan baru bagi dunia pendidikan. Paradigma pembelajaran yang sebelumnya berfokus pada penyampaian informasi kini bergeser pada upaya membekali peserta didik dengan kemampuan untuk mencari

pengetahuan, memecahkan masalah, memiliki literasi digital, serta mengembangkan kreativitas. Kemajuan teknologi juga mendorong lahirnya perubahan pada model, strategi, metode, hingga media pembelajaran yang lebih inovatif. Memasuki era 5.0, masyarakat dituntut untuk terbiasa hidup berdampingan dengan teknologi, sekaligus mampu menguasai dan memanfaatkannya secara optimal. Sejalan dengan itu, Permendikbud (2022) menegaskan bahwa agar proses pembelajaran berjalan lebih efektif dan efisien, diperlukan pemanfaatan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar. Perkembangan teknologi menuntut adaptasi media pembelajaran dalam kurikulum pendidikan.

Media merupakan sarana untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa, pendidik, dan sumber belajar dalam lingkungan pembelajaran (Prihantini, 2021:16). Pada tingkat sekolah dasar, pembelajaran memiliki tujuan utama untuk memberikan pengetahuan dasar yang berguna dalam kehidupan sehari-hari. Untuk mencapai tujuan tersebut, proses pembelajaran di sekolah memerlukan metode inovatif dan media pembelajaran yang menarik agar siswa dapat memahami materi dengan lebih mudah. Siswa kelas empat sekolah dasar berada pada tahap perkembangan kognitif di mana mereka mulai mampu memahami konsep-konsep abstrak. Namun, penggunaan media pembelajaran interaktif dan menyenangkan yang terbatas sering menjadi hambatan, mengakibatkan siswa kurang termotivasi dan kesulitan mengikuti proses pembelajaran. Pendidikan berkualitas memberdayakan siswa untuk mengeksplorasi kecerdasan otak mereka dan membekali mereka dengan keterampilan. Dunia pendidikan harus mengubah sistem pendidikan agar dapat bertahan di masa depan (Nasution, M. F., & Darwis, U. (2021).

Media pembelajaran adalah alat bantu pembelajaran yang berfungsi sebagai perantara atau penyampai informasi dari pengirim (guru) kepada penerima (siswa) sehingga proses pembelajaran dapat dipahami dengan lebih mudah dan jelas. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran harus direncanakan secara sistematis. Dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran juga dapat didukung oleh aplikasi perangkat lunak, sehingga pembelajaran dapat disajikan secara interaktif dan menarik di dalam kelas.

Fungsi media pembelajaran dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk meningkatkan motivasi siswa dalam hal-hal baru, serta untuk mendukung dan memperkuat pengetahuan dan pemikiran siswa guna menghidupkan proses pembelajaran, di mana pengalaman visual digunakan untuk memotivasi siswa, menjelaskan dan menyederhanakan ide-ide abstrak, serta memberikan konsep-konsep kepada mereka. Silalahi,

B. R. (2023).

Berdasarkan pengamatan di SD UPT Negeri 060971 Kemenangan Tani, pengamatan awal di kelas empat menunjukkan beberapa hambatan dalam proses pembelajaran IPAS. Siswa cenderung merasa bosan dan tidak sepenuhnya memahami materi karena guru jarang menggunakan berbagai media pembelajaran. Guru sering menggunakan metode pengajaran dengan media pembelajaran yang terbatas, seperti ceramah menggunakan buku teks sebagai media utama dan memberikan gambar yang terkait dengan materi yang diajarkan. Guru lebih sering menulis poin-poin penting di papan tulis tanpa menggunakan media visual yang menarik, sehingga sulit bagi siswa untuk menghubungkan konsep-konsep IPAS yang saling terkait.

Akibatnya pemahaman siswa terhadap materi menjadi rendah. Oleh karena itu, seiring berjalannya waktu, teknologi telah mengalami kemajuan yang signifikan di bidang pendidikan, dan saatnya bagi kita untuk memanfaatkannya agar proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, menarik, dan mengasyikkan bagi siswa yang bosan dengan metode pembelajaran konvensional. Keterlibatan guru juga sangat penting dalam menumbuhkan minat siswa dalam belajar. Media pembelajaran yang lebih menarik dan mudah diakses di era digital saat ini mewakili kemajuan yang sangat bermanfaat dalam pendidikan. Hal ini karena media tersebut dapat meningkatkan minat siswa dalam memahami materi yang akan dipelajari di kelas.

Mind mapping adalah kerangka kerja bercabang yang memuat inti informasi atau materi yang disampaikan, terutama dalam materi IPAS. Metode pemetaan pikiran ini dapat dibentuk melalui kata kunci, simbol, gambar, dan kata-kata yang terdiri dari cabang-cabang tema utama, yang merupakan ringkasan informasi yang dibentuk dengan kata kunci. *Mind mapping* juga merupakan teknik pembelajaran visual yang digunakan untuk mengorganisir informasi, ide, atau konsep agar lebih mudah dipahami dalam informasi inti yang disampaikan secara tertulis, baik dalam media digital. Selain itu, desain yang dibuat dapat dipublikasikan langsung di berbagai platform. Hal ini melibatkan siswa dalam mengerjakan *mind mapping* dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik minat siswa.

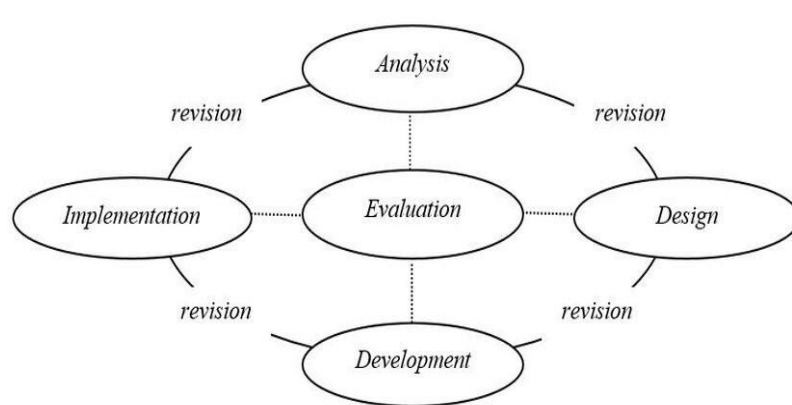
Berdasarkan hal ini, penulis ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis pemetaan pikiran. Sebelum adanya pemetaan pikiran, guru lebih sering menggunakan papan tulis dan buku teks sebagai alat bantu pembelajaran. Media yang digunakan masih sederhana, sehingga tidak terlalu efektif dalam membantu siswa memahami materi yang disampaikan

oleh guru. Pemetaan pikiran dapat dirancang menggunakan aplikasi apa saja dan lebih praktis dan kreatif karena melibatkan siswa dalam pembuatan media *mind mapping* sehingga pembelajaran menjadi lebih intraktif.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Mind mapping* pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV SD UPT 060971 Kemenangan Tani Tahun Pelajaran 2025/2026” pengembangan ini dapat diharapkan membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik melalui visualisasi, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Penelitian ini diambil karena berdasarkan pengamatan di kelas IV SD UPT N 060971 Kemenangan Tani, siswa mengalami kesulitan memahami materi IPAS akibat media pembelajaran yang terbatas, seperti papan tulis dan buku teks. Penggunaan untuk membuat media *mind mapping* dipilih karena dapat menyajikan materi secara visual, interaktif, dan menarik, sehingga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang diterapkan dalam studi ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Temuan Nusa Putra (2015: 67), penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) adalah suatu metode penelitian yang dilakukan secara terencana dan sistematis untuk menemukan, memperbaiki, serta mengembangkan suatu produk, model, metode, atau strategi. Tujuan utamanya yaitu menghasilkan sesuatu yang baru, lebih unggul, efektif, efisien, produktif, serta memiliki makna yang bermanfaat. Model ADDIE didasarkan pada serangkaian langkah-langkah sistematis dalam proses pengembangan produk, yang meliputi Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).



Gambar 1 Alur Pengembangan ADDIE

Berdasarkan pengertian metode R&D, peneliti berencana untuk melaksanakan penelitian dengan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) guna mengembangkan media pembelajaran berbasis *mind mapping*. Media pembelajaran ini ditujukan untuk meningkatkan kemampuan siswa kelas IV di SDN 060971 Kemenangan Tani.

Adapun pengumpulan data pada penelitian ini adalah Observasi, Lembar Validitas, Angket. Analisis data penelitian ada 2 yaitu Kualitatif dan Kuantitatif. Data kualitatif mengukur kepraktisan menggunakan data yang diambil dari hasil wawancara, observasi, dan saran dari validator yaitu guru kelas V Sekolah Dasar (SD) dan dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Dan kuantitatif meliputi Kevaliditan diperoleh dari hasil skor yang diberikan oleh validator yaitu 2 orang dosen PGSD Universitas Quality Medan dan Kepraktisan diperoleh dari hasil skor angket respon guru dan siswa setelah dilakukan penyebaran angket pada tahap uji coba produk.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Tampilan Media Pembelajaran sebelum dikembangkan

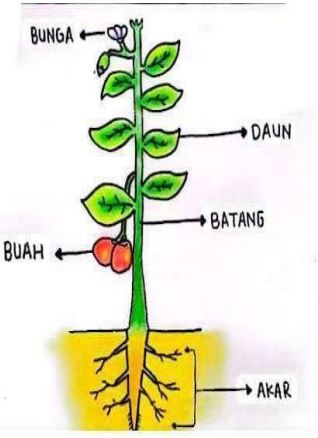
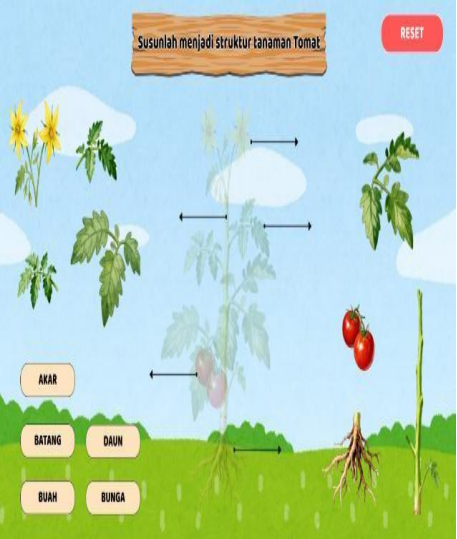
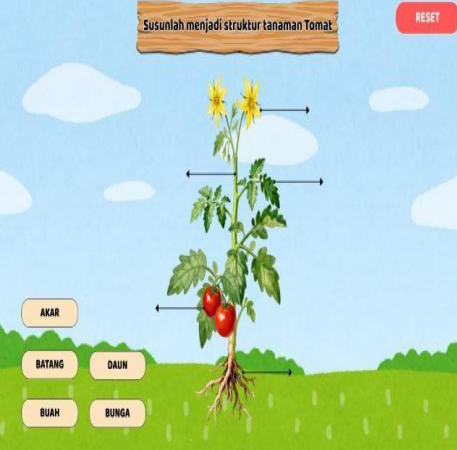
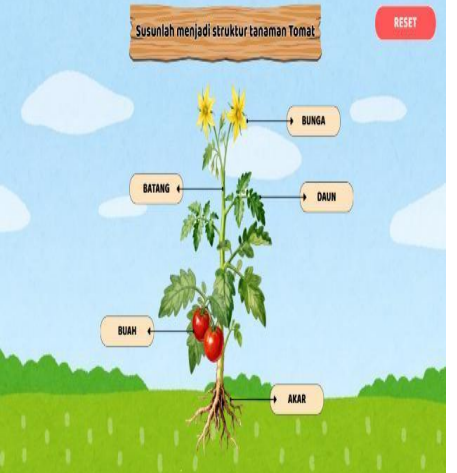
 CS Dipindai dengan CamScanner	Media pembelajaran yang digunakan di sekolah masih berupa <i>mind mapping</i> berbahan karton. Meskipun media ini sudah digunakan, bentuk dan penyajiannya masih sederhana sehingga kurang menarik bagi siswa. Kondisi ini menunjukkan perlunya pengembangan media yang lebih inovatif dan interaktif, agar proses pembelajaran IPAS materi bagian-bagian tumbuhan di kelas IV menjadi lebih efektif dan dapat meningkatkan keterlibatan serta pemahaman peserta didik.
--	--

Table 2. Tampilan media *mind mapping* yang di kembangkan oleh peneliti

No	Gambar	Deskripsi
1.		Media ini merupakan lembar interaktif penyusunan struktur tanaman tomat. Di dalamnya tersedia gambar bagian-bagian tanaman seperti akar, batang, daun, bunga, dan buah yang harus disusun ke posisi yang tepat pada ilustrasi tanaman tomat di tengah. Setiap bagian disertai panah penunjuk untuk membantusiswa menempatkan komponen dengan benar. Terdapat juga tombol RESET untuk mengulang aktivitas. Media ini dirancang untuk melatih pemahaman siswa tentang struktur morfologi tanaman tomat melalui kegiatan <i>drag- and-drop</i> yang menarik dan mudah dipahami.
2.		Media interaktif ini menampilkan gambar lengkap tanaman tomat yang harus diidentifikasi oleh siswa. Panah-panah penunjuk diarahkan pada bagian tanaman, dan siswa diminta memilih label seperti akar, batang, daun, bunga, dan buah untuk ditempatkan pada posisi yang benar. Desain visual yang cerah dan sederhana membantu siswa memahami struktur tanaman tomat dengan lebih mudah. Tersedia tombol RESET untuk mengulang aktivitas sehingga pembelajaran dapat dilakukan berulang secara mandiri.
3.		Media interaktif ini menampilkan struktur lengkap tanaman tomat yang telah disusun dengan benar. Bagian-bagian tanaman seperti akar, batang, daun, bunga, dan buah telah dipasangkan pada posisi yang sesuai mengikuti arah panah penunjuk. Tampilan yang sederhana dan jelas membantu siswa memahami morfologi tanaman tomat secara visual. Di akhir kegiatan, terdapat narasi dari guru/peneliti yang menjelaskan fungsi setiap bagian tanaman sehingga siswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam dan terarah.

Kevalidan media pembelajaran merupakan salah satu aspek penting yang menentukan kualitas suatu produk. Hal ini berdasarkan hasil penilaian dari ahli media dan ahli materi.

Validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Juniko Esra Tarigan, S.Pd., M.Pd., dosen PGSD di Universitas Quality dihasilkan 82,5% termasuk dalam kategori sangat valid. Jadi, media berbasis *mind mapping* yang dikembangkan telah dinyatakan layak dan valid untuk digunakan. Selanjutnya validasi oleh ahli materi oleh Bapak Irwansyah, S.Pd., M.Pd. di dihasilkan 92,5% termasuk dalam keterangan sangat valid. Jadi, tingkat kevalidan materi pada media pembelajaran berbasis *mind mapping* yang dikembangkan dinyatakan sudah valid untuk diterapkan dan digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

Kepraktisan media pembelajaran berbasis *mind mapping* dilihat dari tanggapan guru dan siswa melalui angket kepraktisan. Respon siswa 26 peserta didik kelas IV SD, skor rata-rata sebesar 94,2%, yang termasuk dalam kategori Sangat Praktis. Peserta didik menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *mind mapping* sangat menarik dan mampu memotivasi mereka dalam belajar. Jadi tingkat kepraktisan media pembelajaran berbasis *mind mapping* yang dikembangkan dinyatakan sudah praktis. Respon guru dengan rata-rata persentase sebesar 100% yang termasuk kategori sangat praktis. Guru menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *mind mapping* mudah dipahami dan menarik bagi siswa. Jadi, media dinyatakan praktis untuk digunakan.

KESIMPULAN

Hasil riset media pembelajaran berbasis *mind mapping* pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD, dapat disimpulkan beberapa hal berikut:

Kevalidan Media pembelajaran berbasis *mind mapping* yang dikembangkan telah dinyatakan sangat valid. Validasi oleh ahli media memperoleh persentase rata-rata 82,5%, sedangkan validasi ahli materi memperoleh 92,5%. Media ini sesuai dengan kurikulum yang berlaku, mendukung pencapaian kompetensi dasar, serta dilengkapi dengan bahasa yang sederhana dan ilustrasi relevan sehingga memudahkan siswa memahami materi.

Kepraktisan Tingkat kepraktisan media juga dinyatakan sangat baik, berdasarkan tanggapan 26 peserta didik yang memperoleh skor rata-rata 94,2%. Siswa menyatakan bahwa media ini menarik, memotivasi, dan mudah digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil angket respon guru, diperoleh rata-rata persentase sebesar 100% dengan keterangan sangat praktis.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, L. A. (2021). Metodologi penelitian: Konsep dan praktik penelitian di bidang ilmu komputer dan teknologi informasi. Palembang: Universitas Sriwijaya Press.
- Aprili, I. S., Supriatna, E., & Triansyah, A. (2020). Penelitian dan pengembangan (R&D) dalam pendidikan: Konsep dasar dan penerapannya. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 1–10.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2016). Kamus Besar Bahasa Indonesia (Edisi V). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2016). Kamus Besar Bahasa Indonesia (Edisi V). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Republik Indonesia. (2002). Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2002 Nomor 84.
- Sugiyono. (2017). Metode penelitian dan pengembangan: Research and Development. Bandung: Alfabeta.
- Suhelayanti, S., dkk. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dalam Kurikulum Merdeka. [Nama Penerbit].
- Sukarata, I. M., Yudiana, I. M., & Rati, N. W. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis *mind mapping* dengan aplikasi Edraw Mindmaster pada mata pelajaran IPA kelas V SD. *Jurnal Pendidikan IPA ...*, 8(3), 210– 220.
- Swardarma, I. M. (2013). *Mind mapping*: Cara berpikir kreatif dan efektif. Jakarta: Pustaka Pelajar.