

PENGEMBANGAN MEDIA VISUAL BERBASIS *MIND MAPPING* PADA PEMBELAJARAN TEMATIK SISWA KELAS V MI DARUSSALAM

Cahya Aprilia¹, Andriana Sofiarini², Aswarliansyah³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Silampari, Lubuklinggau, Indonesia
cahyaapriliah99@gmail.com¹, andriesophie205@gmail.com², aswarliansyah55@gmail.com³

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui desain mengembangkan media visual berbasis *mind mapping* pada pembelajaran tematik siswa kelas V MI Darussalam serta untuk menghasilkan media visual berbasis *mind mapping* yang valid, praktis dan efektif. Jenis penelitian yaitu *Research and Development* dengan model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian ini adalah siswa siswi kelas V MI Darussalam Lubuklinggau. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, angket, dokumentasi dan tes. Berdasarkan hasil analisis penilaian oleh ketiga ahli yaitu: ahli bahasa, ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media visual berbasis *mind mapping* memenuhi kriteria valid dengan rata-rata skor 0,88. Sedangkan dari hasil analisis penilaian lembar kepraktisan guru dan siswa diperoleh bahwa media visual berbasis *mind mapping* memenuhi kriteria praktis dengan rata-rata skor 97%. Pada uji lapangan diperoleh *N-gain(g)* sebesar 0,73 dengan klasifikasi tinggi, yang artinya media visual berbasis *mind mapping* memiliki tingkat keefektifan yang tinggi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media visual berbasis *mind mapping* terbukti valid, praktis dan efektif pada pembelajaran tematik tema 1 sub tema 1 kelas V Sekolah Dasar

Kata Kunci : Pengembangan, Media Visual, *Mind Mapping*, Pembelajaran Tematik

Abstract: This study aims to determine the design of developing *mind mapping*-based visual media in the thematic learning of fifth grade students of MI Darussalam and to produce valid, practical and effective *mind mapping*-based visual media. The type of research is *Research and Development* with the ADDIE development model. The subjects of this research were the fifth grade students of MI Darussalam Lubuklinggau. Data collection techniques used are observation, interviews, questionnaires, documentation and tests. Based on the results of the assessment analysis by the three experts, namely: linguists, material experts and media experts, it showed that *mind mapping*-based visual media met the valid criteria with an average score of 0.88. Meanwhile, from the analysis results of the teacher and student practicality assessment sheets, it was found that the *engklek* game met the practical criteria with an average score of 97%. In the field test, an *N-gain (g)* of 0.73 was obtained with a high classification, which means that *mind mapping*-based visual media has a high level of effectiveness. Based on the results of the study, it can be concluded that *mind mapping*-based visual media is proven to be valid, practical and effective in learning theme 1 for class V Elementary School

Keywords: Development, Visual Media, *Mind Mapping*, Thematic Instruction

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha yang dilakukan seseorang secara sadar dan

sistematis untuk mengembangkan diri kearah yang lebih baik dan dilakukan seumur hidup. Pendidikan merupakan suatu usaha yang disadari untuk

mengembangkan kepribadian dan keterampilan manusia yang dilaksanakan didalam maupun diluar sekolah dan berlangsung seumur hidup. Dalam meningkatkan sumber daya manusia pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting. Hal penting dalam dunia pendidikan merupakan proses pembelajaran.

Proses pembelajaran merupakan suatu usaha yang dilakukan untuk membuat siswa belajar agar terjadi perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik. Menurut Rusman (2015: 1) pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan belajar yang dikordinasikan oleh guru. Artinya, proses pembelajaran itu tidak terlepas dari interaksi antara siswa dengan lingkungannya agar terdapat perubahan tingkah laku yang diinginkan. Dalam kurikulum 2013 seorang guru dituntut harus mampu mengajar dengan baik agar mampu menarik perhatian siswa dan mampu menciptakan proses pembelajaran yang efektif. Oleh karena itu, untuk mencapai pembelajaran yang efektif guru haruslah mampu menarik perhatian siswa agar bersemangat untuk belajar. Guru dapat memanfaatkan berbagai macam media untuk membantunya dalam menyampaikan materi pembelajaran dan menarik minat belajar siswa.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang cukup memberikan pengaruh besar terhadap hasil belajar siswa. Wati (2016:2) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa karena media merupakan sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membuat siswa menjadi tertarik dan bersemangat dalam memperhatikan materi pembelajaran. Selain menggunakan media pembelajaran,

siswa juga akan lebih memahami materi yang telah disampaikan dengan menerapkan teknik pemetaan pikiran berdasarkan ide-ide pokok dalam pembelajaran.

Mind Mapping merupakan suatu metode mencatat yang melibatkan otak dalam pengolahan informasinya. Buzan (2005:4) mengungkapkan bahwa *Mind Map* adalah cara termudah untuk menempatkan informasi kedalam otak dan mengambil informasi keluar dari otak. *Mind Map* adalah cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan memetakan pemikiran kita dengan sederhana. Sedangkan Windura (2013: 81) mendefinisikan bahwa Mindmap adalah “salah satu jenis media visual organisasional yang berfungsi untuk menjelaskan hubungan kualitatif diantara beberapa gagasan”. Berdasarkan beberapa teori tersebut, diketahui bahwa *mind mapping* memiliki peranan yang cukup baik untuk mengolah informasi atau data yang dikelolah oleh otak. Dengan menggunakan konsep mind mapping akan membantu siswa untuk lebih mudah memahami dan mengingat materi apa saja yang telah mereka terima. Dalam proses pembelajaran penggunaan *mind mapping* dapat meningkatkan daya ingat otak karena informasi disusun secara terstruktur dari tema utama hingga intisari dari seluruh materi.

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang dikemas dalam bentuk tema-tema (tematik terpadu). Rusman (2015 : 139) mengemukakan bahwa pembelajaran tematik terpadu merupakan salah satu pendekatan dalam pembelajaran terpadu yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok aktif menggali serta menemukan konsep dan prinsip-prinsip keilmuan holistik, bermakna dan autentik. Penerapan pembelajaran tematik terpadu menuntut kemampuan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kedalam bentuk tema yang berisikan muatan pembelajaran yang dipadukan. Karena itu, pembelajaran

tematik terpadu sangat memerlukan media pembelajaran yang dapat membantu guru menyampaikan materi dengan lebih mudah.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di MI Darussalam Lubuklinggau pada tanggal 25 November 2021 dengan mewawancarai wali kelas Va yaitu Ibu Lissa Aprilia, S.Pd. diperoleh informasi bahwa penggunaan media pada pembelajaran tematik belum pernah beliau terapkan, karena sekolah belum memfasilitasi media pembelajaran berbasis tematik. Media pembelajaran yang ada disekolah cenderung mengarah hanya pada 1 mata pelajaran saja seperti kerangka manusia untuk pembelajaran IPA, atau kubus dan balok untuk pembelajaran matematika. Terdapat berbagai karakteristik siswa kelas Va yang membuat guru kesulitan untuk menyatukan setiap gaya belajar siswa. Guru juga masih menggunakan metode ceramah hingga mengakibatkan banyak siswa yang cenderung tidak tertarik memperhatikan materi dan sibuk dengan kegiatan masing-masing ketika pembelajaran dilaksanakan. Berdasarkan pengamatan saat proses pembelajaran siswa hanya menggunakan buku cetak. Guru tidak menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Hal tersebut didukung dengan angket analisis kebutuhan siswa untuk memperoleh informasi terkait aktifitas belajar siswa, penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru serta media apa yang mereka butuhkan. Dengan itu peneliti memperoleh hasil bahwa, dalam proses pembelajaran siswa kelas V masih belum menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan menarik.

Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik akan membuat siswa lebih memahami materi yang diajarkan oleh gurunya. Media pembelajaran didesain untuk mempermudah penyampaian materi dan mempermudah siswa memahami materi pembelajaran. *Mind mapping* dapat membantu siswa

untuk memahami materi yang cukup luas secara sederhana dan menyeluruh. Dengan adanya media pembelajaran visual berbasis *mind mapping* ini siswa diharapkan akan lebih aktif dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan dan memahami materi yang mereka pelajari. Media ini juga melatih konsentrasi, kreatifitas dan ingatan siswa terhadap materi pelajaran. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pegembangan Media Visual Berbasis *Mind Mapping* Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V MI Darussalam”.

METODE

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Sugiyono (2017:407) mengemukakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE, yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch. Model pengembangan ini digunakan untuk mengembangkan permainan tradisional engklek sebagai media pembelajaran. Tahapan atau fase model ADDIE yaitu tahap analisis (*analysis*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*) serta tahap evaluasi dan kontrol (*evaluation and control*).

Penelitian ini dilakukan di kelas V MI Darussalam Lubuklinggau. Penelitian dilakukan pada semester Ganjil Tahun Ajaran 2022/2023. Subjek penelitian terdiri dari subjek pengembangan dan subjek uji coba. Subjek pengembangan terdiri dari ahli media, ahli bahasa dan ahli materi dan subjek uji coba terdiri dari guru dan siswa-siswi MI Darussalam Lubuklinggau. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif.

Validasi Media dilakukan oleh 3 ahli, yaitu ahli bahasa, ahli media dan ahli materi. Instrumen yang akan digunakan yaitu berupa uji angket tertutup. Pada tahap analisis kevalidan akan dianalisis dengan langkah-langkah berikut: 1) Tabulasi data, yang berguna untuk menilai setiap aspek yang berhubungan dengan komponen kelayakan validasi media yang diisi dengan ketentuan sesuai tabel berikut:

Tabel 1. Pedoman Pemberian Skor Pada Angket Lembar Validasi Media

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Tidak Baik

Rozak, dkk., (2018:37)

2) Menghitung skor rata-rata dari seluruh aspek yang dinilai dengan rumus *Aiken's V*, kemudian mengubah rata-rata seluruh aspek menjadi nilai kualitatif sesuai dengan kriteria pada tabel berikut:

Tabel 2 Interpretasi Validitas *Aiken's V*

Interval Skor	Kriteria
$> 0,80$	Tinggi
$0,60 \leq V < 0,80$	Cukup Tinggi
$0,40 \leq V < 0,60$	Cukup
$0 \leq V < 0,40$	Buruk

Febbriandi, dkk., (2019:152)

Analisis uji kepraktikalitas dilakukan dengan lembar uji kepraktisan menurut guru dan siswa terhadap media visual berbasis *mind mapping*. Lembar uji kepraktisan berupa angket dengan pembobotan menggunakan skala Likert dan skala *Guttman*. 1) Perhitungan data respon peserta didik dan guru dihitung berdasarkan perhitungan skor skala *Guttman* dan skala Likert.

Tabel 3 Pedoman pemberian Skor Kepraktisan Siswa (Skala *Guttman*)

Jawaban	Skor
Ya (Y)	1
Tidak (T)	0

Irsalina & Dwiningsih, (2018:173)

Tabel 4 Pedoman Pemberian Skor pada Angket Lembar Praktis Guru (Skala *Likert*)

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Tidak Baik

Rozak, dkk., (2018:37)

2) Memberikan persentase nilai kepraktisan dengan rumus persen kemudian menginterpretasikan data dengan mencocokkan rata-rata kepraktisan yang diperoleh dengan kriteria kepraktisan media.

Tabel 5 Interpretasi Data Praktikalitas

Presentase (%)	Kategori
0%-20%	Tidak Praktis
21%-40%	Kurang Praktis
41%-60%	Cukup Praktis
61%-80%	Praktis
81%-100%	Sangat Praktis

Irsalina & Dwiningsih, (2018:174)

Untuk mengetahui tingkat keefektifan media visual berbasis *mind mapping*, dilakukan uji efektifitas penggunaan media pembelajaran. Hal itu dapat dilakukan dengan melakukan pengujian terhadap penilaian hasil belajar siswa. Data soal tes dianalisis dengan langkah-langkah berikut: 1) Siswa akan menjalankan tes berupa *pretest* (tes awal sebelum menggunakan media visual berbasis *mind mapping*) dan *posttest* (tes

akhir setelah belajar menggunakan media visual berbasis *mind mapping*). 2) menentukan nilai akhir dengan rumus berikut:

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Mawartiningsih & Sholikah, (2018:2)

3) Menghitung rata-rata *pretest* dan *posttest* dengan rumus rata-rata kemudian dari hasil rata-rata *pretest* dan *posttest* akan dihitung hasil tes dengan rumus *N-gain* (*g*) sehingga dapat diketahui keefektifan dari media visual berbasis *mind mapping*.

Tabel 6 Klasifikasi N-gain(g)

Besarnya N-gain(g)	Klasifikasi
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Hake (Siregar, dkk., 2017:48)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

a. Validasi Media

Hasil validasi media visual berbasis *mind mapping* pada pembelajaran tema 1 dijabarkan melalui penyajian dan analisis hasil validasi oleh ketiga ahli, yaitu ahli bahasa, ahli materi dan ahli media pada tabel berikut:

Tabel 8 Rekapitulasi Penilaian dari Validator

No	Nama	Perolehan Skor			Klasifikasi
		Bahasa	Materi	Media	
1	Rusmana Dewi, M.Pd.	0,80	-	-	Tinggi
2	Lissa Aprilya, S.Pd.	-	0,92	-	Tinggi
3	Leo Charli, M.Pd.	-	-	0,92	Tinggi
	Jumlah	0,80	0,92	0,92	Tinggi
	Rata-rata	0,88			Tinggi

Berdasarkan tabel 8 hasil evaluasi dari ahli bahasa, ahli materi dan ahli media terhadap media visual berbasis *mind mapping* pada pembelajaran tema 1 memperoleh skor 0,88 yang masuk kategori interval skor rata-rata $V > 0,80$ dengan klasifikasi Tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media visual berbasis *mind mapping* pada pembelajaran tema 1 valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

b. Kepraktisan Media

Hasil analisis kepraktisan terhadap media visual berbasis *mind mapping* pada pembelajaran tema 1 dijabarkan melalui penyajian pada tabel berikut:

Tabel 9 Rekapitulasi dari Penilaian Respon Guru dan Siswa

No	Penilai	Skor Maksimal	Skor diperoleh	Persentase	Klasifikasi
1	Guru	60	57	95%	Sangat Praktis
2	3 siswa kelas V MI Darussalam	36	36	100%	Sangat Praktis
3	6 siswa kelas V MI Darussalam	72	71	98%	Sangat Praktis
4	11 siswa kelas V MI Darussalam	132	128	96%	Sangat Praktis
	Total	300	292	97%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 9, penilaian kepraktisan melalui angket respon guru dan juga siswa diketahui mendapatkan tingkat kepraktisan sebesar 97% yang termasuk kategori interval rata-rata skor 81%-100% dengan klasifikasi sangat praktis. Sehingga media visual berbasis *mind mapping* pada pembelajaran tema 1

dinyatakan praktis dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

c. Efektivitas Media

Hasil analisis pada uji keefektifan dari media visual berbasis *mind mapping* pada pembelajaran tema 1 dilakukan oleh 11 orang siswa kelas V. Langkah awal yaitu melaksanakan *pretest* dan *posttest*. Dari hasil rata-rata *pretest* dan *posttest* akan dihitung hasil tes dengan rumus *N-gain(g)*. Berikut tabel penyajian hasil nilai analisis uji keefektifan:

Tabel 10 Rekapitulasi Nilai *Pretest* dan *Posttest*

No	Subjek	Jumlah Nilai <i>Pretest</i>	Jumlah Nilai <i>Posttest</i>
1	11 siswa kelas V SD negeri 5 Lubuklinggau	576	961
	Rata-rata	52,36	87,36
	<i>N-gain (g)</i>	0,73	
	Klasifikasi	Tinggi	

Berdasarkan tabel 4.10 di atas, diketahui bahwa *N-gain (g)* yang didapat dari rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* yaitu sebesar 0,73 yang termasuk kategori interval $g > 0,7$ dengan klasifikasi tinggi. Sehingga media visual berbasis *mind mapping* pada pembelajaran tema 1 memiliki tingkat keefektifan yang tinggi dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Pembahasan

Buzan (2005:4) mengungkapkan bahwa *Mind Map* adalah cara termudah untuk menempatkan informasi kedalam otak dan mengambil informasi keluar dari otak. Sedangkan Windura (2013: 81) mendefinisikan bahwa Mindmap adalah “salah satu jenis media visual organisasional yang berfungsi untuk menjelaskan hubungan kualitatif diantara beberapa gagasan”. Media pembelajaran visual yang dibuat menggunakan konsep *mind mapping* diharap akan dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami dan meningkatkan daya ingat otak karena informasi disusun secara

terstruktur dari tema utama hingga intisari dari seluruh materi. Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media visual berbasis *mind mapping* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Tahapan dalam penelitian pengembangan media visual berbasis *mind mapping* ini yaitu:

Pertama, Tahap analisis adalah menetapkan sistem pembelajaran yang diawali dengan menganalisis tujuan dari batasan materi yang dikembangkan perangkatnya yang meliputi tiga langkah, yaitu: 1) analisis informasi. Analisis informasi dilakukan dengan cara observasi dan wawancara pada tanggal 25 November 2021 dengan salah satu guru kelas, yaitu wali kelas V A MI Darussalam Lubuklinggau. Adapun hasil yang diperoleh dari tahap ini adalah sebagai berikut: siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran, siswa merasa bosan dan suasana kelas juga kurang menyenangkan, siswa kurang aktif dan kurang terjadinya interaksi dalam proses pembelajaran yang disebabkan karena proses pembelajaran masih bersifat monoton dan tidak menggunakan media pembelajaran yang inovatif. 2) Analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan yaitu menentukan media pembelajaran yang diperlukan oleh siswa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa.

Media visual berbasis *mind mapping* merupakan media yang akan memberikan variasi pada proses pembelajaran yang melibatkan siswa. Media visual berbasis *mind mapping* dibuat semenarik dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. 3) Analisis tugas. analisis yang akan digunakan untuk diterapkan dalam media visual berbasis *mind mapping* guna memudahkan pemahaman siswa dengan baik. Analisis tugas dilakukan peneliti untuk menentukan materi yang akan dipelajari, dalam analisis tugas ini peneliti menentukan materi tema 1, subtema 1 pada pembelajaran 1.

Kedua, Tahap desain. Hasil tahap analisis dijadikan sebagai dasar dalam

membuat desain media visual berbasis *mind mapping*. Berikut tabel penyajian desain media visual berbasis *mind mapping*.

Tabel 7 Penyajian Media Visual Berbasis *Mind Mapping*

No	Desain	Keterangan
1	Bentuk fisik	<p>1. Media visual berbasis <i>mind mapping</i> dicetak menggunakan kertas foto ukuran A4 kemudian dilapisi karton padi untuk membuat media lebih kokoh. Pada setiap ujung panah di tempelkan magnet yang sudah diberi nomor.</p> <p>2. Materi pendukung yang akan ditempelkan pada media utama terbuat dari kertas foto yang kemudian di laminating dan digunting berbentuk oval. Pada bagian belakang ditempelkan magnet.</p> <p>3. Buku panduan media visual berbasis <i>mind mapping</i> dicetak menggunakan kertas A4</p>
2	Materi	Tema 1, sub tema 1, pembelajaran 1, yaitu, Organ Gerak Hewan dan Manusia
3	Bahasa	Indonesia
4	Fungsi	Digunakan untuk media pembelajaran



Gambar 1. Tampilan Media Visual Berbasis *Mind Mapping*

Ketiga, Tahap pengembangan. Pada tahap ini terdiri dari pengembangan media visual berbasis *mind mapping*, validasi dan revisi media visual berbasis *mind mapping*. Tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan media visual berbasis *mind mapping* yang sudah di validasikan dan di revisi berdasarkan masukan para ahli, yaitu ahli bahasa, ahli materi, ahli media dan juga hasil uji coba pada siswa kelas V MI Darussalam Lubuklinggau.

Keempat, Tahap implementasi, pada tahap implementasi dilakukan dengan uji coba satu lawan satu (*one to one*), uji coba kelompok kecil (*small group*) dan uji coba lapangan (*field testing*) dengan melibatkan siswa untuk mengetahui respon siswa, kemenarikan dan tingkat keefektifan media visual berbasis *mind mapping* dalam proses pembelajaran. Pelaksanaan uji coba satu lawan satu dan uji coba kelompok kecil dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 02 Agustus 2022, yaitu terdiri dari 3 orang siswa uji coba satu lawan satu dan 6 siswa uji coba kelompok kecil kelas V MI Darussalam Lubuklinggau diambil secara heterogen, yang memiliki tingkatan kemampuan berbeda-beda. Uji coba lapangan dengan melibatkan siswa kelas V A MI Darussalam Lubuklinggau yang berjumlah 11 orang, pada hari Rabu tanggal 3 Agustus 2022. Uji coba

lapangan dilakukan untuk mengetahui respon siswa dan tingkat keefektifan media visual berbasis *mind mapping* yang telah dikembangkan, dari data angket respon siswa dan instrumen soal yang diberikan pada uji coba lapangan (*field testing*).

Kelima, Tahap evaluasi. Setelah melakukan tahapan implementasi, selanjutnya peneliti melakukan tahapan evaluasi terkait hasil uji coba media visual berbasis *mind mapping* pada siswa kelas V MI Darussalam Lubuklinggau.

SIMPULAN

Berdasarkan dan pembahasan pengembangan media visual berbasis *mind mapping* pembelajaran tema 1 kelas V MI Darussalam Lubuklinggau, bahwa salah satu cara efektif untuk membuat proses pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan adalah dengan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran didesain untuk mempermudah penyampaian materi dan mempermudah siswa memahami materi pembelajaran. *Mind mapping* dapat membantu siswa untuk memahami materi yang cukup luas secara sederhana dan menyeluruh. Media visual berbasis *mind mapping* didesain khusus agar siswa dapat belajar secara sederhana dan menyeluruh namun juga menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik akan membuat siswa lebih memahami materi yang diajarkan oleh gurunya. Desain yang digunakan dalam mengembangkan media visual berbasis *mind mapping* pada pembelajaran tema 1 di MI Darussalam Lubuklinggau, yaitu menggunakan model pengembangan ADDIE dengan tahapan: tahap analisis (*analysis*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*) serta tahap evaluasi dan kontrol (*evaluation and control*).

Berdasarkan penilaian validasi dari ahli materi, ahli bahasa dan ahli media diperoleh skor 0,88 yang masuk kategori interval skor rata-rata $V > 0,80$ dengan klasifikasi tinggi. Berdasarkan analisis keseluruhan skor yang diperoleh dari hasil uji kelompok kecil (*small group*), uji lapangan (*field testing*) dan uji kepraktisan guru, diperoleh tingkat kepraktisan sebesar 97% dengan klasifikasi sangat praktis. Berdasarkan dari hasil *pretest* dan *posttest* yang telah siswa lakukan, diperoleh *N-gain* (g) sebesar 0,73 yang masuk kategori interval $g > 0,7$ dengan klasifikasi tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media visual berbasis *mind mapping* pada pembelajaran tema 1 memiliki tingkat keefektifan yang tinggi dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas

DAFTAR PUSTAKA

- Febriandi, R., Susanta, A., Wasidi. (2019). Validitas LKS Matematika dengan Pendekatan Saintifik Berbasis Outdoor Pada Materi Bangun Datar. *JP3D (Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasar)*, 2(2), 152.
- Irsalina, A., Dwiningsih, K. (2018). Analisis Kepraktisan Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berorientasi Blended Learning Pada Materi Asam Basa. *Jurnal Kimia dan Pendidikan Kimia*, 3(3), 173-174.
- Mawartingsih, L., Sholikah, U. (2018). Model Pembelajaran Kooperatif *Think Talk Write* (TTW) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII A SMP Nurul Anwar Desa Pakel Kecamatan Montong Kabupaten Tuban Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Edusains*, 10(1), 2

- Rozak, A., Darmadi., Murtafi'ah, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Sasa-Aura untuk Meningkatkan Prestasi Peserta Didik SMK Cendekia Madiun Tahun Ajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 18(1), 37.
- Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Siregar, L. R., dkk. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Modul Elektronik Mata Kuliah Diagnosis Kendaraan Di Program Studi Pendidikan Teknik Mesin Universitas Sriwijaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 4(1), 44-50
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Wati, E. R. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena.
- Windura, S. 2013. *MIND MAP (Teknik Berfikir dan Belajar Sesuai Cara Kerja Alami Otak)*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo Publishing