



# Pengembangan Media Pembelajaran *Power Point* Berbasis *Mind Mapping* pada Pembelajaran Tematik

Dini Fensya Putri<sup>1</sup>✉, Siti Quratul Ain<sup>1</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Riau, Indonesia<sup>(1)</sup>

DOI: [10.31004/aulad.v5i1.311](https://doi.org/10.31004/aulad.v5i1.311)

✉ Corresponding author:

[[dinifensyaputri@student.uir.ac.id](mailto:dinifensyaputri@student.uir.ac.id)]

| Article Info  | Abstrak   |
|---|---|
| <b>Kata kunci:</b><br><i>Penelitian pengembangan; Power point; Pembelajaran tematik</i> | Pembelajaran dalam metode ajar guru membutuhkan sebuah pengembangan agar siswa lebih mengerti akan bahan ajar yang diberikan oleh guru. Pengembangan media pembelajaran yang menarik dengan menggunakan <i>power point</i> berbasis <i>mind mapping</i> . Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana pengembangan media <i>power point mind mapping</i> serta validitas media <i>power point mind mapping</i> di SDN 21 Pekanbaru. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui Bagaimana pengembangan media <i>power point mind mapping</i> serta validitas media <i>power point mind mapping</i> di SDN 21 Pekanbaru. Landasan teori adalah pengembangan media pembelajaran <i>power point</i> berbasis <i>mind mapping</i> . Penelitian ini adalah penelitian pengembangan ( <i>Research and Development</i> ) dengan model pengembangan pembelajaran ADDIE yang diujikan melalui ahli materi, ahli desain dan ahli bahasa. Metode pengumpulan data wawancara, angket dan observasi. Hasil penelitian ini adalah pengembangan media <i>power point</i> berbasis <i>mind mapping</i> pada pembelajaran tematik kelas V SDN 21 Pekanbaru sangat valid dengan rata-rata persentase skor 95% yang diujikan melalui ahli desain sebesar 98%, pada ahli materi sebesar 96% dan ahli bahasa sebesar 91% serta sangat layak untuk digunakan. |
| <b>Keywords:</b><br><i>Development research; Power point; Thematic learning</i>         | <b>Abstract</b><br><p>Learning in the teacher's teaching method requires a development so that students better understand the teaching materials provided by the teacher. Development of interesting learning media using mind mapping-based power points. The formulation of the problem in this study is how to develop mind mapping power point media and the validity of mind mapping power point media at SDN 21 Pekanbaru. The purpose of the study was to find out how the development of power point mind mapping media and the validity of mind mapping power point media at SDN 21 Pekanbaru. The theoretical basis is the development of mind mapping-based power point learning media. This research is research and development with the ADDIE learning development model which is tested through material experts, design experts and language experts. Methods of collecting data are interviews, questionnaires and observations. The results of this study are the development of mind mapping-based power point media in class V thematic learning at SDN 21 Pekanbaru is very valid with an average percentage score of 95% tested through design experts by 98%, material experts 96% and linguists 91% as well as very feasible to use</p>   |

## 1. PENDAHULUAN

Pembaharuan, perencanaan, pengarahan serta saling berkesinambungan atas pendidikan, harus menjadi jaminan dari sistem pendidikan nasional agar kesempatan berpendidikan, peningkatan mutu, efisien serta relevan manajemen pendidikan untuk menghadapi tantangan sesuai dengan tuntutan perubahan kehidupan lokal, Nasional dan global. Undang-undang No 2 Tahun 1989 tentang sistem pendidikan Nasional tidak memadai lagi dan perlu diganti serta perlu disempurnakan agar sesuai dengan amanat perubahan undang-undang Dasar Republik Indonesia Tahun 1945.

Peraturan perundang-Undangan No 20 Tahun 2003 berupa sistem pendidikan nasional, menimbang tentang pembukaan UUD tahun 1945 memberi amanah kepada pemerintah serta seluruh warga Negara Indonesia agar mengedepankan kesejahteraan umum, bangsa dengan kehidupan yang cerdas serta mengikuti tata tertib dunia yang dilandaskan kepada kemerdekaan, perdamaian abadi serta keadilan sosial. Negara Indonesia mengeluarkan dasar Undang-undang Negara pada Tahun 1945 berupa memberi amanat kepada pemerintah untuk berusaha serta mengadakan sebuah sistem pendidikan Nasional untuk peningkatan keimanan serta ketakwaan kepada Ketuhanan Yang Maha Esa dan berakhlik mulia dalam berkebangsaan di atur dengan Undang-undang. (PR Indonesia, 2007)

Undang-undang Dasar Negara tersebut memberikan pasal yang mengatur tentang sebuah pendidikan nasional ditujukan kepada pembukaan undang-undang sistem pendidikan nasional berupa pasal 20, pasal 21, pasal 28 ayat 1, pasal 31 serta pasal 32. (PR Indonesia, 2007)

Pendidikan adalah sebagai unsur penting manusia di dalam kehidupan yang dijalani sebuah proses dalam melakukan tumbuh kembang pribadi setiap umur kehidupannya agar pengaruh diterima serta pengembangan jati diri sehingga individu tersebut mendapatkan sebuah pendidikan yang diharuskan untuk membimbing manusia menjadi generasi penerus yang lebih baik. (Hamalik, 2014) mengemukakan pendapat bahwa pendidikan merupakan sebuah kegiatan usaha sadar bagi mempersiapkan siswa/I dengan cara membimbing, memberi pembelajaran serta memberi latihan untuk perannya pada masa depan.

Tujuan pendidikan berdasarkan undang-undang No 20 tahun 2003 (dalam Ismi & Ain, 2021) menyatakan "tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlik mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan mempelajari semua berbagai mata pelajaran, salah satu yaitu pelajaran matematika

Wujud nyata dalam meraih asas pendidikan salah satunya adalah dengan pelaksanaan pendidikan yang disesuaikan dengan kurikulum 2013. Maka, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan mengeluarkan peraturan atas kompetensi dasar serta struktur kurikulum pada Sekolah dasar/Madrasah Ibtidaiyah yang berisi tentang dua hal, yaitu : 1) kegiatan belajar mengajar pada saat di kelas, sekolah serta masyarakat merupakan perkembangan dari bentuk proses guru dalam belajar mengajar (*taught curiculum*); 2) siswa mendapatkan pengalaman belajar langsung (*learned curiculum*) harus dilandaskan kepada latar belakang, karakteristik serta kemampuan awal siswa. Pendidikan dasar tersebut mewajibkan salah satu mata pelajarannya adalah pembelajaran tematik tercakup di dalam pembelajaran tematik dengan pelajaran Bahasa Indonesia, IPS, IPA, PPKn, Matematika, Penjaskes, Budaya, dan Seni. (Qondias dkk., 2016) mengungkapkan pendapat bahwa pelajaran tematik adalah model pelajaran penting untuk membangun kompetensi dasar siswa/I dikarenakan penekanan atas keterlibatan siswa pada saat proses belajar dilaksanakan secara aktif sehingga perolehan pengalaman secara lansung diraih oleh siswa agar dapat menemukan sendiri pengetahuannya serta penekanan atas konsep pembelajaran dengan melaksanakan sesuatu (*learning by doing*). Maka, para guru dituntut untuk melakukan pengemasan serta perancangan atas pengalaman belajar siswa yang berpengaruh kepada makna belajar siswa.

Menurut Buzan (Buzan, 2013) *mind mapping* merupakan sebuah skema termudah dalam memberikan, menempatkan serta mengambil kembali informasi tersebut dari otak siswa/I pada saat kegiatan belajar dan juga efektif, kreatifitas dan sederhana dalam menerapkan dan merangkum materi yang diajarkan, dikarenakan *mind mapping* merupakan sebuah skema dalam membuat peta pemikiran yang tertulis dalam sebuah gambar karangan. Metode *Mind Mapping* ialah salah satu penggunaan siasat dalam pelaksanaan pembelajaran untuk menerapkan pelatihan cara berpikir siswa, skema ini memiliki cara tersendiri dalam penyajian isi materi dengan bentuk pembuatan peta pemikiran atas dasar kepemilikan kemampuan siswa/I.

Penulis disini melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran. Pengembangan merupakan sebuah usaha dalam menciptakan peningkatan kemampuan secara teknik, teori, nyata serta moral yang sesuai pada kebutuhan pendidikan serta latihan. Pengembangan ialah sebuah proses dalam membuat desain kegiatan belajar mengajar yang logis serta sistematis agar pelaksanaan proses pembelajaran ditetapkan berlandaskan kepada perhatian penuh terhadap potensi dan kompetensi para siswa/I (Putra dkk., 2013).

Penelitian pengembangan merupakan sebuah langkah dalam melakukan perkembangan pembaharuan produk atau penyempurnaan produk yang ada serta bisa ditanggungjawabkan. Penelitian ini memiliki tujuan ialah agar mendapatkan sebuah hasil atas produk baru yang telah dikembangkan (Alwi, 2017).

Adapun media pembelajaran biasanya merupakan alat bantu dalam proses atau kegiatan pembelajaran. Segala sesuatu yang bisa digunakan agar rangsangan terhadap pola pikir, rasa dan keterampilan siswa agar dapat memberikan dorongan akan proses belajar (Sardiman, 2016).

Pembatasan ini sangat luas serta mendalam, meliputi pemahaman tentang lingkungan, sumber daya serta penggunaan metode agar bertujuan untuk pelatihan dan pembelajaran. Briggs mengungkapkan tentang media pembelajaran merupakan sebuah sarana dalam bentuk fisik seperti buku, audio dan lain-lain agar penyampaian isi atau materi belajar tersampaikan. *National Education Association* mengutarkan bahwa media belajar merupakan sebuah sarana komunikasi yang berbentuk cetakan ataupun alat penglihatan dan pendengaran, termasuk di dalamnya teknologi perangkat keras (Arsyad, 2011).

Penelitian ini menggunakan pengembangan dengan *Microsoft power point* dengan menggunakan berbasis *mind mapping*. *Mind mapping* ialah media yang memasukkan informasi ke dalam otak dan mengeluarkannya dari otak. Rupa atau bentuk *mind map* berupa peta jalan pada suatu kota, dengan banyak cabang. Sama seperti peta jalan, kita dapat memiliki pemahaman yang komprehensif tentang subjek dalam berbagai bidang yang sangat luas. *Mind map* disebut juga dengan peta pikiran berupa cara merekam topik yang memudahkan siswa untuk belajar melalui beberapa peta pola pemikiran.

Melalui pembelajaran *mind map*, para siswa akan diajarkan bagaimana meringkas secara terstruktur dan menemukan inti topik. Peta pikiran sangat efektif bila digunakan untuk mengemukakan ide-ide tersembunyi siswa dan membuat asosiasi di antara ide tersebut (Qondias dkk., 2016). Menurut Buzan (dalam (Nuryanti dkk., 2014) menyatakan bahwa *mind map* merupakan ekspresi alami atas cara kerja otak anak bayi atau bahkan semua otak manusia. Pada anak usia dini mempunyai kehidupan yang penuh dengan suka cita, oleh karena itu efektifitas dalam pembuatan *mind map* dilaksanakan secara sederhana dapat memberikan rasa gembira, mengasikan, serta membuat anak merasakan pendapatannya atas pengetahuan baru. Selain itu, Menurut Femi (dalam (Nuryanti dkk., 2014) menyebutkan bahwasannya *mind map* ialah salah satu cara yang dapat menjadi penyeimbang antara otak kanan dan kiri. Pelaksanaan dalam pembuatan *mind map* dengan cara sederhana yang dibantu oleh media gambar harus bersifat unik serta menarik sehingga sang siswa mendapatkan motivasi agar lebih kreatif.

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru kelas V SDN 21 Pekanbaru pada tanggal 27 Agustus 2021 yang terdapat beberapa faktor penyebab permasalahan di sekolah SDN 21 Pekanbaru diantaranya guru yang lebih cenderung dalam penggunaan metode ceramah ketika pembelajaran sehingga kurang inovatif dalam menggunakan media pembelajaran, kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran. Media pembelajaran kurang memiliki variasi yang hanya memanfaatkan gambar dan papan tulis sehingga kurang menarik perhatian siswa. Sarana prasarana di SDN 21 Pekanbaru cukup memadai, namun guru masih belum bisa memanfaatkan fasilitas yang ada di sekolah dan belum digunkannya media *power point* untuk pembelajaran tematik, dikarenakan kekurangan keterampilan guru untuk membuat media *power point*. Media *power point* ialah berupa sebuah media yang bisa dipergunakan pada saat kegiatan belajar di sekolah. Menurut penelitian (Hikmah & Maskar, 2020) mengungkapkan tentang *power point* merupakan suatu media belajar yang dapat menarik minat belajar siswa agar mendapatkan kepuasan atas hasil pembelajaran, apabila hasil belajar siswa diraih dengan kepuasan, maka media pembelajaran *power point* tersebut sangat baik dimanfaatkan oleh guru. Tetapi, pembelajaran di SDN 21 Pekanbaru tidak memanfaatkan media *power point* untuk kegiatan belajar.

Oleh sebab itu, diperlukannya *power point* sebagai media pembelajaran berbasis *mind mapping* yang dapat menarik, ringkas serta kemudahan dalam mempelajari untuk memahami pelajaran Tematik oleh siswa/i. Sehingga peneliti mengembangkan media pembelajaran yang menarik bagi siswa yaitu *power point Mind Mapping*. Media *power point* merupakan sebuah program pada komputer untuk mempresentasikan sesuatu dibuat dan dikembangkan oleh Microsoft. Program *power point* ialah sebuah aplikasi yang dibuat khusus agar mampu menampilkan program multimedia menarik, cepat dan murah, dikarenakan tidak membutuhkan alat lain selain alat untuk penyimpanan data (Rusman, 2011).

Media *power point* dengan *mind mapping* yang dibuat dan dikembangkan peneliti agar memiliki kemenarikan dengan banyak warna dan gambar dalam mempelajari tentang uraian materi pembelajaran Tematik. Para siswa/i lebih dominan serta menyukai gaya bacaan yang bergambar dan berwarna. Media *power point* memberikan sebuah gambar kepada para siswa/i dapat meningkatkan serta memperbesar minat membaca dikarenakan membantu siswa/i dalam berimajinasi sehingga memperbesar dan meningkatkan peluang memori kinerja ingatannya dalam pembelajaran yang telah dilaksanakan (Widyawati & Nurtjahyani, 2014).

Sebagai media pembelajaran *power point* bisa dikembangkan dengan berbasis kepada *mind mapping* atau peta pemikiran. *Mind Mapping* adalah sebuah skema kegiatan belajar mengajar dimana para siswa/I dapat menjadi lebih kreatif, paham serta meningkatkan kinerja memorinya dalam menghasilkan sebuah ide, pikiran, gagasan serta melakukan pencatatan atas pelajaran. Penekanan dalam metode ini kepada perkombinasi warna serta bentuk dalam mendapatkan semanagat dan ketertarikan siswa dalam proses kegiatan pembelajaran, sehingga penyerapan materi ajar dengan mudah dapat dipahami. *Mind map* adalah penggunaan model untuk pengembangan kreativitas siswa dalam belajar. (Darusman, 2014) menyebutkan tentang metode pembelajaran *mind mapping* merupakan sebuah perancangan metode pembelajaran agar dapat melakukan pengembangan kreatifitas siswa dalam penyusunan ide-ide pokok berlandaskan kepada peta pemikiran agar siswa dapat memahami pelajaran.

## 2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan desain penelitian berupa jenis penelitian pengembangan atau disebut dengan Research and Development yang bertujuan untuk memberikan sejumlah informasi dan solusi dalam mengidentifikasi permasalahan yang dibahas pada penelitian ini yaitu pengembangan media power point berbasis mind mapping serta memvalidasi media power point berbasis mind mapping. Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif ditujukan agar mendapatkan informasi dan data melalui wawancara, lembar validasi serta dokumentasi. Sedangkan pendekatan kuantitatif digunakan agar menguji validasi media pembelajaran yang akan dikembangkan.

Penelitian ini dilakukan di SDN 21 Kota Pekanbaru, Provinsi Riau. Subjek dari penelitian ini terdiri dari 6 orang terdiri dari Bapak Ivan Taufiq, M.I.Kom (Dosen Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau), Bapak Otang Kurniawan, M.Pd (Dosen PGSD Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau), Bapak Latif, M.Pd (Dosen Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau), Ibu Hj. Hiliyati Yus, M.Pd (Kepala Sekolah SDN 21 Pekanbaru), Ibu Dewi Mantili, S.Pd dan Ibu Hermaiulus, S.Pd (Guru SDN 21 Pekanbaru). Objek penelitian yang dikaji adalah dengan metode pengembangan *Power point* berbasis *mind mapping* pada pembelajaran tematik. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Prosedur pada penelitian ini (Astuti dkk., 2017) ialah dengan mengambil model pengembangan pembelajaran ADDIE, berupa model pengembangan yang terjalin pada lima proses yang terdiri dari *Analysis*, *Design* dan *Development*. Pemilihan model pengembangan ADDIE ini dikarenakan kemudahan dalam mengerti, kesederhanaan, adanya tahapan validitas dan pengujian yang membuat produk model pengembangan lebih baik pada saat menggunakan media. Namun penelitian ini dilaksanakan sampai tahap pengembangan saja bukan sampai tahapan evaluasi, dikarenakan keterbatasan waktu penelitian.

Media yang telah peneliti buat selanjutnya akan divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa bertujuan agar dapat mengetahui kekurangan dari media *power point* yang telah dibuat serta akan di revisi menuju perbaikan. Kemudian media *power point* akan divalidasi kembali untuk diuji kelayakan dari materi. Jika media *power point* yang dikembangkan dinyatakan kevaliditasannya maka media berbasis *mind mapping power point* siap digunakan.

Adapun jenis data pada penelitian ini adalah data primer dan sekunder. Penggunaan instrument pada penelitian ini adalah lembar validasi selanjutnya akan dianalisis dengan kualitatif dan kuantitatif. Pada analisis data kualitatif diperoleh dari saran dan komentator validasi yang telah diisi oleh validator ahli. Adapun pada analisis data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian validasi yang sudah diisi oleh validator ahli. Penilaian yang dilaksanakan oleh validator menggunakan skala likert. Menurut (Sugiyono, 2015) skala likert yang peneliti gunakan pada penelitian ini berupa (1) sangat tidak baik, (2) tidak baik, (3) cukup, (4) baik, (5) sangat baik.

Rumus yang digunakan oleh peneliti dalam mengolah data pada penelitian ini menurut (Akbar, 2013) ialah sebagai berikut:

$$V = \frac{Tse}{Teh} \times 100\%$$

Keterangan:

**V** = Persentase Validator

**Tse** = jumlah skor hasil pengumpulan data

**Teh** = skor maksimal

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

$$V = \frac{Va1 + Va2 + Va3}{3}$$

Keterangan:

**V** : Validasi Gabungan

**Va1** : Validasi Ahli 1

**Va2** : Validasi Ahli 2

**Va3** : Validasi Ahli 3

Untuk mengetahui layak atau tidaknya suatu produk media pembelajaran digunakan sebuah penentuan tingkat kelayakan. Penentuan tingkat kelayakan produk media pembelajaran dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1 Tingkat Kelayakan Dan Revisi Produk

| No | Kriteria    | Tingkat Validitas                      |
|----|-------------|--|
| 1  | 84% - 100%  | Sangat Baik / Sangat Layak             |
| 2  | 64% - 83,9% | Baik / Layak                           |
| 3  | 53% - 63,9% | Cukup / Cukup Layak                    |
| 4  | 36% - 52,9% | Kurang Baik / Kurang Layak             |
| 5  | ≤ 39,9%     | Sangat Tidak Baik / Sangat Tidak Layak |

Sumber: Akbar, 2013:155

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan dibahas semua kegiatan yang telah dilakukan. Kegiatan ini meliputi seluruh data hasil validasi oleh para ahli. Untuk menguji validitas produk pengembangan pada penelitian ini dilakukan oleh enam orang ahli untuk tiga bidang keahlian berupa ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Pada setiap bidang keahlian akan di nilai oleh dua orang ahli menggunakan lembar validasi yang telah disediakan oleh peneliti dengan penilaian menggunakan skala likert dengan 5 alternatif jawaban. Peneliti melakukan pengolahan data untuk setiap media pembelajaran agar mendapat nilai rata-rata untuk setiap produk yang dikembangkan serta untuk mengetahui tingkat kevalidan dari masing-masing media pembelajaran. Adapun hasil validasi media pengembangan pembelajaran *power point* berbasis *mind mapping* pada pembelajaran tematik disajikan pada tabel 2.

**Tabel 2 Hasil Penilaian Ahli Media Tema 1 Sub Tema 1**

| Validator   | Percentase (%) |
|-------------|----------------|
| Validasi    |                |
| Validator 1 | 100%           |
| Validator 2 | 96%            |
| Rata-rata   | 98%            |

Pada tabel 2, merupakan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media pada pembelajaran 1 yang dilakukan dengan satu kali validasi. Pada aspek media dilakukan oleh dua orang validator ahli media yaitu Bapak Ivan Taufiq, M.I.Kom (Dosen Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau) dan Ibu Hj. Hiliyati Yus, M.Pd (Kepala Sekolah SDN 21 Pekanbaru). Ahli media tersebut memberikan penilaian pada aspek tampilan *power point* berbasis *mind mapping* pada pembelajaran tematik. Pada aspek media pengembangan *power point* berbasis *mind mapping* pada pembelajaran tematik memperoleh nilai berupa Validator 1 memberikan penilaian sebesar 100% dan validator 2 memberikan penilaian sebesar 96% dengan rata-rata penilaian sebesar 98% dengan kategori sangat layak digunakan tanpa revisi. Pada validasi media ini terdapat saran atau masukan berupa media *power point* berbasis *mind mapping* ini akan sangat membantu guru dalam menarik siswa agar termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

**Tabel 3 Hasil Penilaian Ahli Materi Tema 1 Sub Tema 1**

| Validator   | Percentase (%) |
|-------------|----------------|
| Validasi    |                |
| Validator 1 | 95%            |
| Validator 2 | 97%            |
| Rata-rata   | 96%            |

Hasil uji validasi ahli materi (tabel 3) pengembangan pembelajaran *power point* berbasis *mind mapping* pada pembelajaran tematik dilakukan oleh dua orang validator, yaitu Ibu Dewi Mantili, S.Pd dan Ibu Hermaiylis, S.Pd (Guru SDN 21 Pekanbaru). Ahli materi tersebut memberikan penilaian pada aspek materi *power point* berbasis *mind mapping* pada pembelajaran tematik. Pada aspek materi pengembangan *power point* berbasis *mind mapping* pada pembelajaran tematik memperoleh nilai berupa Validator 1 memberikan penilaian sebesar 95% dan validator 2 memberikan penilaian sebesar 97% dengan rata-rata penilaian sebesar 96% dengan kategori sangat layak digunakan tanpa revisi. Pada validasi materi ini terdapat saran atau masukan berupa materi *power point* berbasis *mind mapping* sudah sesuai dengan materi yang dipelajari dan digunakan oleh siswa serta kedepannya dapat berguna dan akan digunakan oleh guru pada SDN 21 Pekanbaru.

**Tabel 4 Hasil Penilaian Ahli Bahasa Tema 1 Sub Tema 1**

| Validator   | Percentase (%) |
|-------------|----------------|
| Validasi    |                |
| Validator 1 | 95%            |
| Validator 2 | 87%            |
| Rata-rata   | 91%            |

Hasil uji validasi ahli bahasa (tabel 4) pengembangan pembelajaran *power point* berbasis *mind mapping* pada pembelajaran tematik dilakukan oleh dua orang validator, yaitu Bapak Otang Kurniawan, M.Pd (Dosen PGSD Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau) dan Bapak Latif, M.Pd (Dosen Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau). Ahli bahasa tersebut memberikan penilaian pada aspek bahasa *power point* berbasis *mind mapping* pada pembelajaran tematik memperoleh nilai berupa Validator 1 memberikan penilaian sebesar 95% dan

validator 2 memberikan penilaian sebesar 87% dengan rata-rata penilaian sebesar 91% dengan kategori sangat layak digunakan tanpa revisi. Pada validasi bahasa ini terdapat saran atau masukan berupa penggunaan bahasa sudah sesuai dan menerapkan kaidah bahasa yang baik dan benar serta tidak boleh menggunakan tanda tanya lebih dari satu pada 1 susunan kalimat.

Kemudian peneliti melakukan penyusunan gabungan penilaian yang telah dilaksanakan oleh ketiga validator berupa ahli media, ahli materi dan ahli bahasa agar mengetahui nilai rata-rata secara keseluruhan. Adapun rekapitulasi hasil nilai untuk validasi media pengembangan pembelajaran *power point* berbasis *mind mapping* pada pembelajaran tematik sebagaimana disajikan pada tabel 5.

**Tabel 5 Rekapitulasi Hasil Validasi Media Pengembangan Pembelajaran Power Point Berbasis Mind Mapping**

| Uji Validasi     | Validator | Aspek Penilaian |              |              | Rata-Rata  |
|------------------|-----------|-----------------|--------------|--------------|------------|
|                  |           | Aspek Media     | Aspek Materi | Aspek Bahasa |            |
| Tema 1           | 1         | 100%            |              |              | 100%       |
| Tema 1           | 2         | 96%             |              |              | 96%        |
| Tema 1           | 3         |                 | 95%          |              | 95%        |
| Tema 1           | 4         |                 | 97%          |              | 97%        |
| Tema 1           | 5         |                 |              | 95%          | 95%        |
| Tema 1           | 6         |                 |              | 87%          | 87%        |
| <b>Rata-Rata</b> |           | <b>98%</b>      | <b>96%</b>   | <b>91%</b>   | <b>95%</b> |

Berdasarkan pada tabel 5, maka secara keseluruhan hasil validasi media pengembangan pembelajaran *power point* berbasis *mind mapping* pada pembelajaran tematik kelas V SDN 21 Pekanbaru telah dikategorikan dengan sangat baik atau sangat layak digunakan pada SDN 21 Pekanbaru dengan persentase secara keseluruhan berjumlah 95%.

Pada Tema 1 Sub Tema 1 pembelajaran tematik memperoleh nilai rata-rata 95% dengan tingkat kevalidan sangat valid. Dengan kategori sangat valid maka media *power point* berbasis *mind mapping* layak digunakan. Dengan hasil validitas yang dilakukan oleh ketiga validator ahli media, ahli materi dan ahli bahasa sudah layak digunakan tanpa melakukan revisi dengan kriteria mencapai tingkat kevalidan sangat valid dengan melakukan uji validasi kelayakan sebanyak 1 kali. Namun pada penelitian ini mendapatkan batasan hingga tahap uji validasi sehingga tidak dilakukan uji coba kepada siswa di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 21 Pekanbaru.

Hal ini sejalan dengan penelitian oleh (Reza dkk., 2021) yaitu penggunaan media pembelajaran berbasis *mind mapping* dengan *power point* dapat menjadi alat bantu bagi guru untuk menjelaskan materi pembelajaran bagi peserta didik dan berguna dalam memahami materi kunci setiap sub bab materi ajar guru. Sedangkan penelitian oleh (Widyawati & Nurtjahyani, 2017) dalam mengembangkan media *power point* berbasis *mind mapping* pada materi pembelajaran dengan hasil layak dan efektif serta berhasil membantu siswa di kelas dalam memahami pembelajaran tematik.

Hal ini sesuai dengan pendapat (Octaviani, 2021) terkait manfaat *Microsoft Power point* yang digunakan sebagai software media pembelajaran dalam pengembangan antara lain: penyampaian materi pembelajaran lebih menarik, menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien dan materi pembelajaran disampaikan secara utuh melalui pointer-pointer materi. Media berbasis *power point* dapat untuk menambahkan gambar, video, audio. *Microsoft power point* juga menyediakan fasilitas *hyperlink* yang dapat membuat media pembelajaran menjadi lebih interaktif, memberikan kemudahan bagi siswa karena mudah dalam pengoperasianya, dapat mendorong siswa untuk belajar secara aktif dan mandiri. Selain *power point*, *mind mapping* juga digunakan dalam media pembelajaran. Pengertian *mind mapping* menurut (Buzan, 2013) adalah sebuah metode dalam mencatat dimana catatan itu merupakan metode termudah untuk menempatkan suatu informasi ke dalam otak dan metode termudah untuk mengeluarkan sebuah informasi dari otak. Menyertakan *mind mapping* pada sebuah media pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan ingatan siswa terhadap sebuah materi yang disampaikan.

#### 4. KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran *power point* berbasis *mind mapping* merupakan kegiatan yang hasilnya dapat menyenangkan dan mampu menstimulasi perkembangan kreativitas siswa dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar. Media ini berguna bagi anak dalam mendapat pemahaman, gagasan dan imajinasi dalam pembelajaran. Media ini juga memudahkan para siswa dan guru dalam melaksanakan pemberian materi ajar pada kegiatan di sekolah, dikarenakan *mind mapping* merupakan kegiatan yang menggabungkan gambar dengan tulisan. Diharuskan untuk terus melakukan pengembangan pada media ajar agar siswa dapat berkembang dalam keterampilan, kreatif, pola pikir serta bakat. Siswa juga akan senang dan antusias saat diajarkan melalui media *power point* berbasis *mind mapping* serta hal ini dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan pembelajarannya.

## 5. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan rasa terima kasih yang tulus serta besar dari peneliti atas pemberian Allah SWT berupa kemudahan, kelancaran serta keasaan untuk penyelesaian atas jurnal ini. Peneliti mengucapkan juga banyak terima kasih kepada orang tua atas kesenantiasaan pemberian dukungan, motivasi baik berupa moral dan psikis membuat peneliti tidak merasakan keputusasaan ketika melaksanakan dan menyelesaikan penelitian ini. Terima kasih kembali yang peneliti ucapkan kepada dosen pembimbing penelitian yaitu Ibu Siti Quratul Ain, S.Pd., M.Pd. dikarenakan selalu memberikan arahan, saran dan masukan kepada peneliti agar penyelesaian penelitian ini tercapai.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2013). *Instrument Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Alwi, S. (2017). Problematika Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 8(2), 145–167.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Astuti, S., Slameto, S., & Dwikurnaningsih, Y. (2017). Peningkatan Kemampuan Guru Sekolah Dasar Dalam Penyusunan Instrumen Ranah Sikap Melalui In House Training. *Kelola: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 4(1), 37–47. <https://doi.org/10.24246/j.k.2017.v4.i1.p37-47>
- Buzan, T. (2013). *Buku Pintar Mind Mapping*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Darusman, R. (2014). Penerapan Metode Mind Mapping (Peta Pikiran) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Siswa SMP. *Infinity Journal*, 3(2), 164–173. <https://doi.org/10.22460/infinity.v3i2.61>
- Hamalik, O. (2014). *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Bandung: Bumi Aksara.
- Hikmah, S. N., & Maskar, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Microsoft Powerpoint Pada Siswa Smp Kelas Viii Dalam Pembelajaran Koordinat Kartesius. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(1), 15–19. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v1i1.215>
- Ismi, I. N., & Ain, S. Q. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD Negeri 104 Pekanbaru. *Journal of Elementary School (JOES)*, 4(1), 81–90. <https://doi.org/10.31539/joes.v4i1.2261>
- Nuryanti, N. W. A., Wirya, N., Asril, N. M., & Psi, S. (2014). Penerapan Metode Mind Map Berbantuan Media Gambar Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Kelompok B2. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 2(1). <http://dx.doi.org/10.23887/paud.v2i1.3519>
- Octaviani, S. W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Scientific Approach Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Educational Technology Journal*, 1(2). <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1109>
- Putra, G. T. S., Kesiman, M. W. A., & Darmawiguna, I. G. M. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Dreamweaver Model Tutorial Pada Mata Pelajaran Mengelola Isi Halaman Web Untuk Siswa Kelas XI Program Keahlian Multimedia Di SMK Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI*, 2(2), 125–141. <https://doi.org/10.23887/janapati.v2i2.9782>
- Qondias, D., Anu, E. L., & Niftalia, I. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Mind Map Sd Kelas Iii Kabupaten Ngada Flores. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(2), 176–182. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i2.8590>
- Reza, R., Ellyawati, N., & Masyanah, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mind Mapping Dengan Powerpoint Di Sma Islam Terpadu Granada Samarinda. *Promosi: Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi*, 9(1).
- Rusman. (2011). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Bandung: Rajawali pers.
- Sardiman, A. M. (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Tindakan Komprehensif*. Bandung: Alfabeta.
- Widyawati, M., & Nurtjahyani, S. S. (t.t.). Analisis Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Mind Mapping Berbasis Powerpoint. *Proceeding Biology Education Conference: Biology, Science, Environmental, and Learning*, 14(1), 571–574.