

Pengembangan Media Pembelajaran Animasi pada Tema 5 Cuaca Berbasis Mind Mapping Kelas III SD

Sri Kurniaseh¹, Umar Darwis²

^{1,2} Universitas Muslim Nusantara AL-Washliyah Medan, Indonesia

Email :

srikurniaseh@umnaw.ac.id

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran. Maka dari itu penelitian yang saya angkat adalah Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Pada Tema 5 Cuaca Berbasis Mind Mapping Kelas III SD. Penelitian ini dilakukan di SDS Mayang Sari Medan. Jenis penelitian yang digunakan dalam jenis penelitian dan pengembangan atau research and development (R&D), Model penelitian ini menggunakan model ADDIE. Subjek pada penelitian ini satu ahli materi, satu ahli media, satu orang guru wali kelas III untuk praktisi, 1 orang siswa kelas III uji coba produk perorangan. Metode pengumpulan data melalui metode angket/kuisioner. Untuk mengetahui media pembelajaran tujuan penelitian yang kedua dengan melihat hasil validitas menyimpulkan bahwa pada hasil oleh ahli materi dengan skor 87% dengan kualifikasi "Layak", ahli media dengan skor 82% dengan kualifikasi "Layak", pada angket guru dengan skor 89% "Layak", dan uji coba perorangan dengan skor 84% "Layak".. Media pembelajaran ini diharapkan dapat membuat proses belajar lebih interaktif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan partisipasi, perhatian, dan kreativitas siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam keaktifan siswa setelah penggunaan media pembelajaran animasi.

Keywords

Mind Mapping, Tematik Cuaca, Animasi.

How to cite

<https://pusdikra-publishing.com/index.php/jesa>

PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 membagi kompetensi sikap menjadi dua, yaitu sikap spiritual yang terkait dengan pembentukan peserta didik yang beriman dan bertakwa, dan sikap sosial yang terkait dengan pembentukan peserta didik yang berakhlak mulia, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab. Sikap spiritual sebagai perwujudan dari menguatnya interaksi vertikal dengan Tuhan Yang Maha Esa, sedangkan sikap sosial sebagai perwujudan eksistensi kesadaran dalam upaya mewujudkan harmoni kehidupan.

Dalam proses belajar dan pembelajaran kedudukan bahan ajar sangat penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidak jelasan materi yang disampaikan oleh pendidik dapat dibantu dengan menggunakan bahan ajar sebagai perantaranya. Bahan ajar dapat mewakili pendidik dalam

menyampaikan materi dengan demikian siswa mudah memahami materi pembelajaran tanpa bantuan pendidik secara langsung. Dalam permasalahan ini, guru harus mengembangkan Kembali pembelajaran yang bersifat efektif, agar seluruh siswa aktif kembali dalam pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi pelajaran sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dengan penggunaan media di kelas dapat membantu siswa untuk lebih mengembangkan tingkat berpikirnya yang lebih aktif dan kreatif. Media pembelajaran merupakan komponen integral dari sistem pembelajaran. Artinya media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Tanpa media pembelajaran proses belajar mengajar tidak dapat terjadi dan tidak ada hasil belajar yang baik.

Dengan bantuan media pembelajaran video animasi berbasis *mind mapping* ini peneliti mengharapkan proses pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan dapat meningkatkan dalam proses belajar mengajar pada sekolah dasar. Video animasi pembelajaran berbasis *mind mapping* merupakan video animasi kartun yang diisi oleh materi-materi pelajaran dan dapat dijadikan media pembelajaran untuk sekolah dasar karena sifatnya yang menarik dan terkesan lucu sangat cocok untuk anak sekolah dasar. Media tersebut untuk mengubah sesuatu, dari sebuah imajinasi, ide, konsep, visual, sampai akhirnya memberi pengaruh kepada dunia tidak hanya pembatas dalam dunia animasi.

Media pembelajaran animasi yaitu salah satu wahana atau alat yang digunakan oleh seorang guru yang berbentuk gambar bergerak yang berupa video atau film sehingga dapat menarik perhatian siswa dan memotivasi siswa pada saat proses pembelajaran. Media dalam prespektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik. Kata media pembelajaran berasal dari bahasa latin "*medius*" yang secara harfiah berarti "tengah", perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Hamidjojo dalam Latuheru (1993) memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebarkan ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

Media pembelajaran merupakan sebuah sarana perantara yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar sebagai alat bantu guru dalam mengajar dan membawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa). Media pembelajaran berguna untuk membantu guru yang mempunyai kekurangan dalam hal menyampaikan materi ajar. Jika media pembelajaran dikembangkan

secara baik, maka dapat membantu guru untuk mengajar dan memotivasi peserta didik dalam belajar. Keberadaan media pembelajaran akan menjadikan materi pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi lebih konkrit. siswa menjadi lebih aktif dan memperoleh pengalaman langsung melalui media pembelajaran.

Sedangkan animasi berasal dari bahasa latin yaitu "Anima" yang berarti jiwa, hidup, semangat. selain itu kata animasi juga berasal dari kata animation yang berasal dari kata dasar to anime di dalam kamus bahasa Indonesia-Inggris berarti menghidupkan. Secara umum animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan dan menggerakkan benda mati. Animasi bisa diartikan sebagai gambar yang membuat objek yang seolah-olah hidup. Jadi, media animasi merupakan kumpulan gambar atau objek yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dari berbagai objek yang divariasikan dengan efek-efek dan filter, gerakan transisi, suara-suara yang selaras dengan gerakan objek tersebut sebagai bentuk komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik yang bertujuan merangsang mereka untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Menurut (Buzan, 2013) mind mapping adalah metode pembelajaran dengan cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi keluar dari otak ketika kita membutuhkannya, dan juga penerapannya sangat efektif, kreatif, dan sederhana namun sangat ampuh untuk merangkum sebuah materi, karena metode mind mapping ini merupakan metode pemetaan pikiran secara tertulis dalam suatu karangan bergambar.

Menurut Sani, 2015 metode mind mapping merupakan salah satu cara yang digunakan pada bentuk kegiatan pembelajaran yang diterapkan untuk melatih cara berfikir peserta didik, metode ini mempunyai cara tersendiri yaitu menyajikan isi materi berupa pemetaan pemikiran berdasarkan kemampuan yang dimiliki peserta didik. Mind mapping digambarkan dengan perpaduan garis-garis lengkung, simbol, kata, kalimat pendek, serta gambar sederhana sesuai konsep, pemetaan pikiran dibuat berdasarkan ide masing-masing individu

Cuaca merupakan keadaan atmosfer pada waktu tertentu yang sifatnya berubah-ubah setiap waktu atau dari waktu ke waktu. Pengertian lain cuaca adalah keadaan atau pun kondisi udara yang terjadi pada wilayah tertentu (yang relatif sempit) dalam jangka waktu yang relatif singkat. Cuaca juga dapat diartikan sebagai keadaan udara harian di wilayah tertentu yang relatif sempit. Dapat juga diketahui bahwa cuaca merupakan kondisi udara yang dihitung dalam satuan hari dengan lokasi tertentu yang mana mencakup daerah yang tidak begitu luas dan keadaan cuaca dapat berubah-ubah setiap hari.

Definisi cuaca oleh Pertomo (2013:15) adalah keadaan atmosfer di suatu wilayah dan dalam rentang waktu tertentu yang dihitung dalam kondisi harian. Unsurnya meliputi temperatur, arah angin, tekanan udara (milibar), curah hujan dan kelembapan udara.

Dalam pengembangan media pembelajaran animasi berbasis *Mind Mapping* teman 5 menggunakan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik pada proses pembelajaran adalah untuk memberikan pemahaman secara menyeluruh pada peserta didik, dimana peserta didik diharapkan mampu melihat dan menyerap secara utuh berbagai materi ajar dari berbagai mata pelajaran berbeda yang diberikan dalam satu bingkai tema tertentu.

Penggunaan pembelajaran tematik pada proses pembelajaran juga bertujuan untuk mengajarkan dan mesimulasikan peserta didik pada permasalahan di kehidupan nyata nantinya, dimana masalah di dunia nyata terkadang membutuhkan cara pandang yang menyeluruh.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya.

Penelitian menggunakan proses penelitian model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Menggunakan model ADDIE dikarenakan sesuai dengan pengembangan media *Mind Mapping* yang terdiri atas 5 tahap pelaksanaan dalam penelitian. Model penelitian dan pengembangan adalah "*a process used develop and validate educational product*". Bahwa penelitian pengembangan sebagai usaha untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran. Kegiatan penelitian ini terdapat tahapan validasi produk yang dapat digunakan untuk mengetahui kelayakan produk yang dihasilkan oleh peneliti. (Sugiyono, 2011).

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan proses penelitian model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Menggunakan model ADDIE dikarenakan sesuai dengan pengembangan media *Mind Mapping*. Penelitian ini akan dilaksanakan di SDS Mayang Sari Medan yaitu bertempat pada JL. Platina VI Lingkungan XIV Titi Papan Gang Sekolah Kecamatan Medan Deli-Medan. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa penelitian ini dimana hasil penelitian ini adakan di validasi oleh Ahli Materi, ahli media dan Respon Guru dan Siswa. Teknik Pengumpulan Data adalah dengan wawancara, Kuesioner.

HASIL PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan adalah *research and development* (R&D) dengan produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran dalam bentuk video animasi menggunakan *Mind Mapping*, yang telah mengembangkan model pengembangan ADDIE yang digunakan pada penelitian ini dengan tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada penelitian ini diperoleh data validitas berupa hasil validasi *media mind mapping* yang telah dilakukan oleh dosen ahli pendidikan dan dosen ahli materi dari Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Analisis Pengembangan Produk

Hasil yang didapat penelitian yaitu minimnya media pembelajaran yang digunakan guru dalam kegiatan belajar mengajar sehingga membuat peserta didik kurang aktif dan kreatif pada pembelajaran tematik tema perubahan cuaca. Salah satu tanda dari hal tersebut guru masih berpedoman dengan buku pembelajaran yang membuat peserta didik jenuh dan bosan. Maka dari hal tersebut diperlukan media pembelajaran yang tepat untuk dapat menyampaikan materi dengan jelas dan lengkap. Media pembelajaran yang tepat untuk peserta didik berpikir logis dengan adanya contoh nyata atau animasi. Media pembelajaran yang sesuai untuk memenuhi kebutuhan tersebut adalah video animasi.

Analisis (Analyze)

Pada tahap analisis terdapat tiga tahapan.

1. Analisis kurikulum merupakan analisa terhadap kurikulum yang digunakan di sekolah dasar. Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013. Jika sudah mengetahui kurikulum yang berlaku maka dapat diketahui kompetensi dasar yang ingin dicapai pada materi cuaca kelas III sekolah dasar. Kompetensi dasar ini terdapat pada tema 5 (Cuaca).
2. Analisis karakter peserta didik merupakan analisa dari siswa dengan mencari tahu tentang pengetahuan, keterampilan belajar, dan sikap siswa yang perlu dilakukan pengembangan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini memilih kelas III sekolah dasar karena karakteristik siswa di kelas III mampu memahami cara penggunaan media dan menyelesaikan tantangan dalam media pembelajaran dengan baik serta mudah untuk diarahkan.
3. Analisis materi dengan memilih konsep pikiran atau mind mapping yang ada pada perencanaan pembelajaran di kelas III kurikulum 2013 yang digunakan di sekolah dasar. Materi tersebut akan dirancang secara sistematis agar dapat ditampilkan menggunakan media pembelajaran.

Perancangan (*Design*)

Dalam penelitian ini yaitu perancangan tahap awal produk berupa rancangan media *Mind Mapping* mulai dari bahan yang digunakan dan desain untuk media *Mind Mapping*. Kemudian menentukan apa saja isi dari media *Mind Mapping* yang terdiri dari judul media, judul materi, petunjuk penggunaan, kertas karton, pensil warna, penggaris yang berisi latihan membuat media *Mind Mapping*.

Pengembangan (*Development*)

1. Pra Produksi

Tahap ini dimulai dengan mempersiapkan bahan-bahan yang akan digunakan untuk membuat video animasi pembelajaran:

- a) PC/Komputer/Laptop yang sudah terinstal browser internet
- b) Aplikasi online VideoScribe
- c) Koneksi untuk menyambungkan internet

Setelah semua bahan sudah siap maka tahap selanjutnya adalah memproduksi media pembelajaran berbentuk video animasi. Persiapan dimulai dengan mengkoneksikan laptop dengan internet kemudian masuk pada aplikasi VideoScribe.

2. Produksi

Pada tahap ini mulai melakukan produksi dengan pedoman naskah media video animasi pembelajaran yang sudah jadi. Pembuatan dimulai dengan merekam audio untuk pengisi suara video. Perekaman ini menggunakan aplikasi recorder bawaan dari smartphone peneliti. Peneliti merekam audio secara terpisah setiap scene. Tahap selanjutnya adalah membuka aplikasi VideoScribe kemudian memilih karakter animasi kartun sesuai dengan karakter tokoh pada cerita yang ada pada bagaian kiri template VideoScribe Properti dan setting background disesuaikan dengan ide cerita untuk menunjang tercapainya cerita. Setelah background, tokoh dan properti selesai dipilih, langkah selanjutnya adalah menganimasikan gambar yang telah dibuat tadi mengikuti alur cerita pada naskah. Setelah semua scene telah selesai, barulah menambahkan audio yang telah direkam tadi dan menyesuikannya dengan animasi yang sudah disusun sebelumnya.

3. Pengujian

Setelah menghasilkan produk berupa video animasi pembelajaran, maka sebelum diterapkan untuk peserta didik terlebih dahulu dilakukan pengujian terhadap para ahli. Jika pengujian terdapat kekurangan maka media harus direvisi lagi. Produk yang sudah jadi diujikan kepada ahli media dan ahli materi, hal ini dilakukan agar media layak diterapkan dan materi sesuai dengan RPP.

Implementasi (*Implementation*)

Tahap ini dilakukan dengan mengujicobakan produk kepada siswa SD kelas III. Uji coba dilakukan dengan subjek penelitian sebanyak 24 siswa kelas III SDS Mayang Sari Medan. Pada tahap ini, siswa menggunakan media pembelajaran berupa animasi dan setelah selesai siswa diminta untuk mengisi angket keaktifitas siswa. Selain itu, guru wali kelas mata pelajaran Tematik melakukan penilaian terhadap media pembelajaran yang diujicobakan. Berdasarkan hasil rata-rata pada uji coba sudah didapatkan hasil validitas dan juga praktikalitas dengan mendapatkan hasil pada angket guru dengan skor 89% "Layak", dan angket pada siswa dengan skor 84% "Layak" Persentase valid dan juga praktis. Sementara itu untuk mengetahui hasil dari uji keefektifan dari media yang sudah dikembangkan ini dilakukan dengan memberikan setiap peserta didik lembar soal objektif diakhir pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan hasil persentase dari kemampuan peserta didik setelah melakukan pembelajaran. Ini juga dapat melihat efektif atau tidaknya media yang sudah dikembangkan jika digunakan dalam pembelajaran.

Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi dalam penelitian ini dilakukan evaluasi pada produk pengembangan. Produk pengembangan yaitu media pembelajaran, desain media, materi dan efektivitas serta keberhasilan penggunaan media *Mind Mapping*.

1. Validasi Materi

Aspek yang dinilai atau divalidasi oleh ahli materi adalah aspek pembelajaran, aspek kelengkapan isi, dan aspek ketuntasan, ketapan, dan kebermaknaan. Penilaian aspek tersebut dikembangkan berupa angket tanggapan penilaian berbentuk skor yang dimana skornya terdiri 1 - 4, yang dimana 4 = Sangat Baik, 3 = Baik 2 = cukup baik, 1 = Kurang Baik. Untuk mengisi penilaian tanggapan tersebut diberikan tanda checklist (√) dengan memilih salah satu jawaban yang disediakan, ahli materi juga memberikan saran dan komentar dari Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Pada Tema 5 Cuaca Berbasis *Mind Mapping* Kelas III SD. Hasil validasi materi 1 oleh validator dikatakan valid dengan presentase sebesar 87%. Berdasarkan hasil presentase tersebut menunjukkan bahwa validasi materi pengembangan dinilai valid atau layak untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan revisi yang diberikan.

2. Validasi Media

Penilaian aspek dikembangkan berupa angket tanggapan penilaian berbentuk skor yang dimana skornya terdiri 1 - 4, yang dimana 4 = Sangat

Baik, 3 = Baik 2 = cukup baik, 1 = Kurang Baik. Untuk mengisi penilaian tanggapan tersebut diberikan tanda checklist (✓) dengan memilih salah satu jawaban yang disediakan, ahli media juga memberikan saran dan komentar dari Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Pada Tema 5 Cuaca Berbasis *Mind Mapping* Kelas III SD. Hasil Validasi media dikatakan valid oleh ahli validator. Dengan presentase sebesar 82%. Berdasarkan hasil presentase tersebut menunjukkan bahwa validasi media pembelajaran *Mind Mapping* dinilai valid atau layak untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar tanpa revisi.

3. Revisi Produk

Berdasarkan hasil validasi yang diperoleh dari ahli materi dan ahli media dapat diketahui bahwa validator menyetujui pada beberapa penilaian dalam angket. Validator menyatakan bahwa media *Mind Mapping* yang dikembangkan sudah valid atau layak hanya saja pada aspek materi terdapat beberapa revisi yang diberikan oleh validator yaitu membuat video lebih interaktif.

Pembahasan

Penelitian ini dirancang dengan penelitian dan pengembangan (R&D). Model pengembangan yang digunakan pada pengembangan ini yaitu model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Dengan Prosedur ADDIE ini dapat meningkatkan efisiensi dan kualitas media pembelajaran video animasi berbasis *Mind Mapping* yang dikembangkan, karena pada setiap tahapannya dilakukan evaluasi terus menerus untuk kebutuhan revisi (evaluasi formatif). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan suatu media pembelajaran dengan cara validasi dari validator, dan juga respon peserta didik terhadap produk yang telah dikembangkan yaitu media pembelajaran video animasi berbasis *Mind Mapping* pada materi Tematik Cuaca. Dalam hal ini pengembangan video animasi berbasis *Mind Mapping* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik untuk memudahkan peserta didik dan memahami materi Cuaca yang terjadi di dalam kehidupan sehari – hari.

Tujuan dari penelitian pengembangan yang dilakukan adalah untuk mengetahui apakah media *Mind Mapping* yang dikembangkan layak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar atau tidak. *Mind Mapping* ini dikembangkan agar dapat menguatkan siswa untuk menghadapi persoalan dengan langkah penyelesaian yang sistematis, yaitu: memahami masalah, menyusun rencana, melaksanakan rencana, dan memeriksa kembali, sehingga persoalan yang dihadapi dapat diatasi. *Mind mapping*, merupakan peta rute yang hebat bagi ingatan, memungkinkan kita menyusun fakta dan pikiran sedemikian rupa sehingga cara. Hal tersebut sesuai penelitian yang dilakukan oleh Swadarma

(2013:2) yang menyatakan bahwa mind mapping adalah teknik pemanfaatan keseluruhan otak dengan menggunakan citra visual dan prasarana grafis lainnya untuk membentuk kesan. Penggunaan Mind Mapping menggunakan keterampilan kortikal-kata, gambar, nomor, logika, ritme, warna dan ruang kesadaran dalam satu cara unik yang kuat. Mind mapping merupakan teknik pencatat yang dikembangkan oleh Tony Buzan dan didasarkan pada riset tentang cara kerja otak. Mind mapping menggunakan penguatan visual dan sensorik alam suatu pola dari ide-ide yang berkaitan.

Penggunaan Mind mapping dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa. Berikut ini kelebihan yang terdapat pada pengembangan media Mind Mapping yaitu: 1) Melihat gambaran besar suatu persoalan sekaligus melihat informasi secara detail, 2) Mengingat informasi yang kompleks lebih mudah. Informasi tersebut telah dikelompokkan sesuai dengan cara seseorang mengingat termasuk hubungannya dengan subjek yang sama atau berbeda, 3) Mengatasi informasi yang membludak karena telah ditata dan dikelompokkan sedemikian rupa. Sedangkan kelemahan yang terdapat pada media Mind Mapping yaitu Jumlah detail informasi tidak dapat dimasukkan semuanya Media video animasi memiliki fungsi menarik perhatian dengan adanya pergerakan dan suara, mempermudah penggambaran dari suatu materi dan dapat menjelaskan suatu yang rumit hanya dengan gambar atau kata-kata. Pemilihan video sebagai media selain mampu mengkombinasikan visual dengan audio juga dapat dikemas dengan berbagai bentuk. Menurut Sudjana dan Rivai manfaat media video yaitu: (1) dapat menumbuhkan motivasi, (2) makna pesan akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami, (3) audiens akan lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan pembelajaran (Nurfatiyah dkk, 2011: 31).

Berdasarkan dari hasil yang diperoleh diatas maka ahli materi dan media juga memberikan beberapa masukan atau saran untuk revisi sebelum media pembelajaran *Mind Mapping* yang dikembangkan dapat diterapkan pada kegiatan belajar mengajar. Terdapat beberapa revisi pada media yang telah dikerjakan oleh peneliti yaitu membuat video lebih interaktif. Setelah dilakukan revisi, media pembelajaran *Mind Mapping* yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan paparan di atas bahwa pengembangan media pembelajaran *Mind Mapping* pada mata pelajaran tematik tema cuaca ini dianggap layak dan dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Dapat kita simpulkan sebagai berikut: (1) guru harus memperhatikan beberapa aspek sebelum memilih media pembelajaran; (2) media pembelajaran mind mapping ini guru harus dapat

berkreasi untuk membuat media mind mapping; (3) validator menyatakan bahwa media pembelajaran *Mind Mapping* yang dikembangkan sudah valid atau layak hanya saja pada aspek media terdapat beberapa revisi yang diberikan oleh validator yaitu agar menyesuaikan dengan karakteristik siswa ; (4) pengembangan Media Pembelajaran *Mind Mapping* pada mata pelajaran tematik tema cuaca dalam bentuk membuat kreasi dimana siswa harus menyediakan peralatan dan terlebih dahulu, dikembangkan dengan menggunakan metode *Research and Development*; (5) Media Pembelajaran *Mind Mapping* yang dikembangkan melalui media *Mind Mapping* lebih menarik dibandingkan dengan pembelajaran berbentuk buku yang sering kali membuat siswa cepat merasa bosan. sedangkan karena disajikan dengan tampilan yang penuh latar warna, latar desain dan terdapat gambar-gambar menarik diharapkan hal tersebut dapat membangkitkan semangat dan memotivasi siswa untuk lebih giat ketika mendengarkan guru sedang menjelaskan.

DAFTAR PUSTAKA

- Buzan, Tony. 2008. Buku Pintar Mind Mapping Untuk Anak. Jakarta:Gramedia Pustaka Utama.
- Latuheru. 1993. Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Kini. Ujung Pandang : Penerbit IKIP.
- Pertomo, E. S. (2013). Perancangan Aplikasi Perkiraan Cuaca Wilayah Yogyakarta Berbasis Android. Skripsi STMIK Amikom, Yogyakarta.
- Pertomo, Endar Setyo. 2013. Perancangan Aplikasi Perkiraan Cuaca Wilayah Yogyakarta Berbasis Android. Skripsi STMIK Amikom: Yogyakarta
- Sani, R. A. (2015). Inovasi Pembelajaran. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan (*Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*). Bandung: Alfabeta, 2014.
- Sugiyono. 2009. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. Metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development/ R&D*). Bandung: Alfabeta.
- Swadarma, Doni. 2013. Penerapan Mind Mapping dalam Kurikulum Pembelajaran. Jakarta:Elex Media Komputindo.