

Pengembangan Media Pembelajaran *Mind Mapping* Berbantuan Gambar untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Deskripsi pada Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah

Suriyani^①, Abdul Muktadir^②, Agus Susanta^③

MIN 2 Bengkulu Tengah, Bengkulu, Indonesia^①

Magister Pendidikan Dasar, FKIP, Universitas Bengkulu, Indonesia^②

Magister Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Bengkulu, Indonesia^③

suriyani@guru.sd.belajar.id^① abdulmuktadir@unib.ac.id^②, agussuanta@unib.ac.id^③

ABSTRACT

Article Information:

Reviewed:

03 Januari 2024

Revised:

18 September 2024

Available Online:

28 September 2024

This research aims to develop: image-assisted mind mapping learning media based on problem based learning to improve the ability to write descriptive text. The research was conducted at MIN 2 Bengkulu Tengah in class IV. This research is development research (Research and Development) with the ADDIE model. The instruments used were feasibility test questionnaires and student response questionnaires and teacher interview guidelines. Data analysis is used to determine the validity of the media using cross tabulation and distribution of questionnaires for student responses and interviews for teacher responses in using mind mapping media. percentage technique and processed descriptively. The results of the mind mapping media feasibility test by the validator were reviewed from the material, language and presentation aspects, the material feasibility was 0.70 (feasible criteria), the language feasibility results were 0.90 (feasible criteria) and the display feasibility results were 0.80 (very feasible criteria). The results of the field test of mind mapping media by conducting posttests and pretest with the gain test results showing 20 students with a high gain criterion of 5 students with a percentage of 25% then medium criteria of 15 students with a percentage of 75%. Apart from that, the results of interviews with class IV teachers showed a positive response. In other words, the mind mapping media used is beneficial and effective for use as a learning medium in improving students' descriptive text writing skills.

Correspondence E-mail:

suriyani@guru.sd.belajar.id

Keywords: *Mind Mapping, Media, Descriptive Text.*

Pendahuluan

Bahasa Indonesia merupakan suatu alat komunikasi yang dimiliki oleh manusia untuk berinteraksi. Bahasa Indonesia memiliki peranan penting dalam bahasa negara, salah satunya dalam bidang pendidikan. Bahasa Indonesia dijadikan bahasa pengantar dalam lembaga-lembaga pendidikan. Dalam lembaga pendidikan, Bahasa Indonesia merupakan suatu mata pelajaran yang diajarkan mulai dari tingkat Sekolah Dasar.

Terkait dengan pembelajaran Bahasa Indonesia maka tentunya peserta didik itu harus mempertinggi kemampuan berbahasa, diantaranya dengan menguasai beberapa aspek keterampilan dalam Bahasa Indonesia baik dalam segi membaca, menulis, menyimak dan berbicara, keempat keterampilan tersebut saling berhubungan satu sama lainnya (Cahyani, 2019, p. 08). Melalui mata pelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari Bahasa Indonesia dengan baik dan benar serta pengembangan yang lebih lanjut yaitu dengan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari sebagai alat komunikasi, dalam pembelajarannya diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia dengan baik dan benar.

Terdapat empat aspek keterampilan Bahasa Indonesia menurut (Tarigan, 2014, p. 34-35) yaitu keterampilan mendengarkan, membaca, menulis dan berbicara. Salah satu keterampilan yang memiliki peran penting dalam pengajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar adalah menulis. Keterampilan menulis tidak secara otomatis dikuasai oleh peserta didik, tetapi melalui latihan dan praktek yang teratur sehingga menghasilkan tulisan yang tersusun dengan baik.

Bagian pendahuluan berisi latar belakang, rumusan masalah, dan tujuan penulisan artikel. Latar belakang sebaiknya berisi identifikasi masalah serta hasil-hasil penelitian yang relevan untuk menjawab masalah tersebut. Menurut (Dalman, 2018, p. 7) menulis teks deskripsi merupakan keterampilan yang penting untuk dikuasai oleh peserta didik, dengan menulis deskripsi anak dapat menuangkan ide, pendapat mengenai sesuatu dan imajinasi ke dalam bentuk tulisan yang bermanfaat untuk meningkatkan keterampilan lainnya. Pada capaian pembelajaran fase B kelas IV tentang "Peserta didik mampu menulis teks narasi, teks deskripsi, teks rekon, teks prosedur, dan teks eksposisi dengan rangkaian kalimat yang beragam, informasi yang rinci dan akurat dengan topik yang beragam. Untuk alur capaian pembelajaran peneliti memfokuskan pada materi menulis teks deskripsi. Beberapa indikator menulis teks deskripsi 1) isi atau gagasan yang dikemukakan, 2) organisasi isi, 3) tata bahasa, 4) gaya: pilihan struktur dan kosakata, 5) ejaan dan tata tulis. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan menulis teks deskripsi siswa dan berkomunikasi dengan menggunakan Bahasa Indonesia baik secara lisan ataupun tulisan.

Berdasarkan hasil observasi dan tes yang dilakukan di kelas IV MIN 2 Bengkulu Tengah, kemampuan menulis yang dimiliki oleh peserta didik masih tergolong rendah terutama dalam menulis teks deskripsi. Berdasarkan data 40 % siswa mendapat nilai kurang, 35% mendapat nilai cukup, dan 25 % mendapat nilai baik. Permasalahan ini timbul karena dalam proses pembelajaran banyak siswa menulis tidak sesuai dengan judul dan gagasan pokok dalam menulis teks deskripsi. Selain itu, gagasan pokok tidak sesuai, susunan kalimat tidak berurutan, tata bahasa dan ejaan yang digunakan banyak yang salah dan keliru. Hal ini terjadi karena guru mengajar tidak menggunakan media pembelajaran dan model pembelajaran yang baik yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Kemudian banyak peserta didik hanya mendengarkan guru menjelaskan materi saja tanpa media pembelajaran, kemudian mencatat dan selanjutnya mengerjakan soal. Kondisi pembelajaran muatan Bahasa Indonesia seperti ini menimbulkan kebosanan dan kesulitan bagi peserta didik dalam belajar menulis teks deskripsi sehingga kemampuan menulisnya menjadi rendah.

Dalam proses pembelajaran di kelas, muncul permasalahan yang lain yaitu guru kurang memanfaatkan media dan model pembelajaran yang baik dalam mentransfer ilmu kepada peserta didik dalam pembelajaran menulis pada pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dikarenakan kurangnya kemampuan dan pengetahuan guru dalam menggunakan media dan model pembelajaran. Akibatnya kemampuan Peserta didik kurang aktif dan kreatif dalam menulis karangan terutama dalam menulis teks deskripsi.

Selain itu, hasil angket peserta didik kelas IV MIN 2 Bengkulu Tengah, rata-rata menjawab bahwa faktor penyebab rendahnya kemampuan menulis karangan deskripsi peserta didik adalah diri sendiri yang kesulitan menuangkan ide, kurangnya kesesuaian judul, gagasan pokok, susunan kalimat dan ejaan yang digunakan. Menurut penelitian Rivaldi, Hartati & Heryanto (2022) salah satu hal yang menyebabkan sulitnya peserta didik dalam menuangkan ide ke dalam bentuk karangan, peserta didik belum mampu merangkai kata-kata menjadi satu kalimat dan menyusunnya menjadi karangan yang utuh.

Dengan demikian, untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menulis teks deskripsi maka diperlukan aktivitas belajar anak dalam penerapan media pembelajaran. Peserta didik kelas IV ini masih tahap operasional konkret di mana mereka masih perlu mendapat bimbingan khusus dan menerima informasi langsung dari guru. Oleh karena itu, guru masih tetap menggunakan

metode ceramah dalam pembelajaran dengan dibantu oleh media *mind mapping* agar peserta didik lebih mudah menangkap materi yang diajarkan.

Subakti & Handayani (2020) menjelaskan media pembelajaran *mind mapping* dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak-anak. *Mind mapping* adalah salah satu cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi ke luar otak. *Mind mapping* adalah cara mencatat yang kreatif, efektif dan secara harfiah akan “memetakan” pikiran-pikiran kita dalam menulis teks deskripsi. Pembelajaran yang disajikan semenarik mungkin dengan media *mind mapping* yang dilengkapi dengan gambar. Di setiap bagan *mind mapping* dapat membuat peserta didik lebih meningkatkan kemampuan dalam menulis teks deskripsi. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran dengan judul “Pengembangan media pembelajaran *mind mapping* berbantuan gambar untuk meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi pada pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV Madrasah Ibtidaiyah “

Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE dikembangkan berupa media pembelajaran (Sugiyono, 2015, p. 45-46). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu media *mind mapping* berbantuan gambar untuk meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV MIN 2 Bengkulu Tengah.

Partisipan

Subjek penelitian pada penelitian ini terdiri 6 orang, 1 orang guru dan 20 orang peserta didik.

Instrumen

Instrumen dalam pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah angket dan pedoman wawancara.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dengan cara menyebar angket dan melakukan wawancara. Sebaran angket validasi diberikan kepada 6 validator ahli, 20 peserta didik, dan 1 orang guru.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan tabulasi silang untuk mengetahui kevalidan media yang dikembangkan. Data tabulasi silang diperoleh dari hasil validasi oleh validator ahli.

Hasil

1. Pengembangan Media Pembelajaran Mind Mapping Berbantuan Gambar

a. Analisis (analisis)

- 1) Menganalisis permasalahan yang ada dalam pembelajaran, pada tahap ini Berdasarkan hasil observasi dan tes yang dilakukan di kelas IV MIN 2 Bengkulu Tengah, kemampuan menulis yang dimiliki oleh peserta didik masih tergolong rendah terutama dalam menulis teks deskripsi. Berdasarkan data 40% siswa mendapat nilai kurang, 35% mendapat nilai cukup, dan 25% mendapat nilai baik. Permasalahan ini timbul karena dalam proses pembelajaran banyak siswa menulis tidak sesuai dengan judul dan gagasan pokok dalam menulis teks deskripsi. Selain itu, gagasan pokok tidak sesuai, susunan kalimat tidak berurutan, tata bahasa dan ejaan yang digunakan banyak yang salah dan keliru. Data ini menunjukkan bahwa perlu adanya perubahan media dan model pembelajaran.
- 2) Menganalisis kurikulum, pada tahap ini acuan pengembangan media pembelajaran adalah capaian pembelajaran pada Fase B Kelas IV “Capaian Pembelajaran: Peserta didik mampu menulis teks narasi, teks deskripsi, teks rekon, teks prosedur, dan teks eksposisi dengan rangkaian kalimat yang beragam, informasi yang rinci dan akurat dengan topik yang beragam”. Kemudian hasil analisis ini disesuaikan dengan materi yang diajarkan yaitu tentang keterampilan menulis teks deskripsi.

- 3) Menganalisis materi pokok, dan menganalisis langkah- langkah yang perlu dilakukan dan menggunakan informasi baru untuk menentukan hasil akhir atau tujuan yang diinginkan dan mengukur pencapaian tujuan penelitian dalam mengembangkan media *mind mapping* berbantuan gambar untuk kemampuan dalam menulis teks deskripsi peserta didik.

b. *Design* (Perancangan)

Pada tahap ini media yang dihasilkan *mind mapping* berbantuan gambar. Aplikasi canva dapat digunakan jika pengguna telah memiliki akun untuk login ke dalam aplikasi. Canva merupakan platform desain dan komunikasi visual online dengan misi memberdayakan semua orang di seluruh dunia agar dapat membuat desain apapun dan mempublikasikannya di mana pun. Platform ini dipilih untuk digunakan dalam mendesain media karena memiliki fitur yang lengkap, mudah digunakan dan khusus untuk guru atau pendidik diberikan keleluasaan akses tanpa membayar karena aplikasi ini telah bekerja sama dengan Kemendikbud. Berikut adalah langkah membuat akun di aplikasi canva.

Untuk membuat *mind mapping* terdapat beberapa fitur yang dapat membantu dalam memudahkan membuat desain, fitur tersebut diantaranya adalah: Teks (untuk memasukkan tulisan), elemen (untuk memasukkan berbagai ornamen seperti kotak, lingkaran dll.), label (untuk memasukkan logo atau merek), gambar (untuk memasukkan gambar).

2. *Kelayakan Media Pembelajaran Mind Mapping Berbantuan Gambar*

a. Aspek Materi

1) Hasil Validasi dan Reliabilitas Aspek Materi

Tabel 1 Hasil Validasi dan Reliabilitas Aspek Materi

Aspek	Butir Pernyataan	Validator 1	Validator 2	Hasil Tabulasi Silang 2x2	Reliabilitas
1. Kesesuaian materi dengan CP dan TP	1	4	3	D	1
	2	4	3	D	1
	3	3	2	B	1
2. Keakuratan materi	4	3	3	D	0
	5	3	3	D	0
	6	4	3	D	0
	7	2	2	A	0
	8	3	3	D	0
3. Diktatif	9	3	2	B	1
	10	4	3	D	1
Keterangan				$V_i = 0,70$ Valid	$I_R = 0,50$ Reliabel

Berdasarkan tabel 1 hasil validasi dari validator ahli materi didapat skor rata-rata 0,70, skor tersebut memenuhi kriteria "Layak" untuk digunakan. Kelayakan diperoleh pada kesesuaian skor yang diberikan oleh validator pada butir pernyataan (1, 2, 4, 5, 6, 8, dan 10) skor yang diberikan adalah 3 dan 4 atau sesuai dan sangat sesuai, kemudian pada butir (3) validator 2 memberi skor 2 atau kurang sesuai dikarenakan saat peneliti meminta pendapat validator media *mind mapping* yang diberikan belum menggunakan contoh gambar yang berkaitan dengan materi. Pada butir (7) Validator 1 dan 2 memberikan skor '2' dikarenakan media *mind mapping* yang diberikan contoh belum akurat, dan pada butir (9) validator 2 memberikan skor '2'. dikarenakan materi yang terdapat dalam media *mind mapping* belum terlalu mendorong rasa ingin tahu peserta didik.

b. Aspek Bahasa

1) Hasil Validasi Aspek Bahasa

Tabel 2 Hasil Validasi Bahasa

Aspek	Butir Pernyataan	Validator 1	Validator 2	Hasil Tabulasi Silang 2x2	Reliabilitas
1. Lugas	1	3	4	D	1
	2	4	4	D	0
	3	3	3	D	0
2. Komunikatif	4	3	4	D	1
3. Dialogis dan interaktif	5	3	3	D	0
	6	4	4	D	0
4. Kesesuaian dengan	7	3	4	D	1

Aspek	Butir Pernyataan	Validator 1	Validator 2	Hasil Tabulasi Silang 2x2	Reliabilitas
peserta didik	8	3	3	D	0
5. Kesesuaian dengan kaidah kebahasaan	9	3	2	B	1
	10	3	3	D	0
Keterangan				$V_i = 0,90$ Valid	IR= 0,60 Reliabel

Berdasarkan hasil validasi oleh validator ahli bahasa didapat skor rata-rata 0,90 dengan kriteria 'Sangat Layak'. Kelayakan diperoleh kesesuaian penilaian validator pada 10 butir pertanyaan, hanya pada butir (9) tentang ketepatan tata bahasa (penggunaan huruf) yang digunakan di media pembelajaran, validator 2 memberikan skor 2 atau kurang sesuai. Serta ada beberapa catatan masukan yang diberikan oleh para validator untuk penyempurnaan penyempurnaan media pembelajaran *mind mapping*: Validator 1 memberikan saran dan masukan penggunaan tanda baca, jika kalimat perintah harus diakhiri dengan tanda seru, agar tidak memunculkan kebingungan peserta didik. Masukan dari validator 2 memberikan masukan dan saran mengenai penulisan huruf kapital.

c. Aspek Penyajian

1) Hasil validasi Aspek Penyajian Tampilan

Tabel 3 Hasil Validasi dan Reliabilitas Penyajian Tampilan

Aspek	Nomor Butir	Validator1	Validator 2	Hasil Tabulasi Silang2x2	Reliabilitas
1. Kelayakan tampilan Media	1	4	4	D	0
	2	3	3	D	0
	3	4	4	D	0
	4	4	3	D	1
2. KelayakanMedia	5	4	4	D	0
	6	3	2	B	1
	7	3	3	D	0
	8	3	2	B	1
	9	3	4	D	1
	10	4	4	D	0
Keterangan				$V_i = 0,80$ Valid	IR= 0,60 Reliabel

Berdasarkan hasil validasi dari validator ahli media didapat skor rata-rata 0,80 dengan kriteria 'Sangat Layak'. Kesesuaian butir penilaian pada pernyataan (1, 2, 3, 4, 5, 7, 9, 10), validator memberikan poin 3 dan 4 atau sesuai dan sangat sesuai. Pertanyaan yang mendapat skor 2 atau kurang sesuai pada butir (6, 8). Hasil tersebut sesuai dengan catatan dari validator 1 memberikan saran dan masukan berupa penggunaan gambar harus disertai dengan keterangan gambar dan validator 2 memberikan saran dan masukan mengenai tulisan pada judul.

3. Respon Pengguna Pembelajaran Mind Mapping Berbantuan Gambar

Pada tahap ini media pembelajaran *mind mapping* implementasikan kepada peserta didik dan guru kelas IV sebagai pengguna media pembelajaran *mind mapping* berbantuan gambar. Tanggapan guru dan peserta didik dilakukan untuk memperoleh data melalui wawancara dan angket yang diberikan kepada guru dan peserta didik. Aspek tanggapan pengguna terhadap media pembelajaran dikaitkan dengan komponen yang ada dalam rancangan media pembelajaran tersebut. Dengan demikian respon positif dan negatif media pembelajaran dapat diketahui melalui hasil tanggapan yang diberikan.

a. Hasil Respon Guru

Hasil wawancara guru untuk mengetahui respon guru terhadap media pembelajaran *mind mapping* yang digunakan pada saat uji pemakaian pengguna. Uji pemakaian dilaksanakan di MIN 2 Bengkulu Tengah, guru yang dimintai keterangan pada saat wawancara adalah guru kelas IV A. Berdasarkan hasil wawancara guru dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *mind mapping* yang dikembangkan bermanfaat dalam meningkatkan keterampilan.

Responden memberikan tanggapan positif tentang media pembelajaran yang menyajikan media *mind mapping* berbantuan gambar telah mewakili materi yang ingin disampaikan. Pernyataan selanjutnya yang menyatakan kebermanfaatan media pembelajaran adalah kegunaan fitur

keterangan gambar pada gambar sangat memperjelas informasi gambar sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi. Selain itu kejelasan sajian gambar pada media pembelajaran *mind mapping* memudahkan peserta didik untuk memahami materi dan dapat menentukan deskripsi gambar yang akan ditulis. Kemudian pada pertanyaan “apakah penyajian gambar pada media *mind mapping* berbantuan gambar membantu mengorientasi siswa pada masalah?”, responden memberikan tanggapan media dapat memberikan kejelasan masalah dan mengarahkan peserta didik untuk menentukan urutan deskripsi tulisannya. Kemudian pada pertanyaan “apakah media *mind mapping* berbantuan gambar membantu penyelidikan mandiri maupun kelompok?”. Responden memberikan tanggapan bahwa media *mind mapping* membantu peserta didik untuk bekerja secara mandiri maupun kelompok, namun masih tetap dalam pengawasan guru.

Kemudian pada butir pertanyaan “apakah penyajian keterangan gambar membantu peserta didik menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah?”. Responden memberikan tanggapan bahwa media pembelajaran *mind mapping* keterangan gambar memberikan kejelasan bagian-bagian gambar sehingga memudahkan peserta didik untuk mendeskripsikan gambar. Berdasarkan beberapa tanggapan positif dari kedua responden yaitu guru kelas IV, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *mind mapping* yang dikembangkan memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas IV.

b. Hasil Respon Peserta Didik

Respon peserta didik merupakan suatu tanggapan atau perasaan dari peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Respon peserta didik yang diperoleh dengan menggunakan angket respon peserta didik dan dianalisis secara kuantitatif. Pertama menentukan skor respon masing-masing peserta didik, kemudian ditentukan termasuk kategori yang mana. Setelah itu, dihitung persentase peserta didik yang memperoleh kriteria positif. Teknik penilaian respon peserta didik menggunakan skala Guttman dengan metode checklist. Skala Guttman digunakan bila ingin mendapatkan jawaban yang tegas terhadap suatu permasalahan yang ditanyakan (Sugiyono, 2014). Instrumen dalam angket respon berupa pernyataan, kemudian setiap item menggunakan jawaban ‘Ya’ dan ‘Tidak’. Untuk butir angket jawaban ‘Ya’ bernilai 1 dan untuk jawaban ‘Tidak’ bernilai 0. Hasil rekapitulasi skor dari angket kemudian dihitung untuk memperoleh persentasenya. Berikut adalah hasil angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran *mind mapping* dihitung berdasarkan butir pada aspek instrument disajikan pada tabel 4.

Tabel 4 Hasil Respon Peserta Didik MIN 2 Kelas IV A

No.	Pertanyaan	Skor Jawaban dan Persentase				Kriteria
		Ya		Tidak		
		Skor	Persen	Skor	Persen	
1	Apakah media <i>mind mapping</i> membantu anda memahami materi dalam menulis teks deskripsi?	18	90%	2	10%	Positif
2	Apakah media <i>mind mapping</i> menyajikan gambar yang jelas dalam menulis teks deskripsi?	17	85%	3	15%	Positif
3	Apakah media <i>mind mapping</i> mengorganisasikan anda untuk belajar dalam menulis teks deskripsi?	18	90%	2	10%	Positif
4	Apakah media <i>mind mapping</i> membantu penyelidikan mandiri maupun kelompok dalam menulis teks deskripsi?	17	85%	3	15%	Positif
5	Apakah keakuratan fakta media <i>mind mapping</i> membantu anda meneulis tesk deskripsi?	18	90%	2	10%	Positif
6	Apakah kjelasan nomor urut setaipa gambar membantu anda menulis teks deskripsi?	18	90%	2	10%	Positif
7	Apakah media memebrikan kemudahan anda aktif dalam proses pembelajaran?	19	95%	1	5%	Positif
8	Apakah tampilan media menarik? Sehingga anda semangat dalam belajar menulis teks deskripsi?	20	100%	0	0%	Positif
9	Apakah kalimat pada media	17	85%	3	15%	Positif

No.	Pertanyaan	Skor Jawaban dan Persentase				Kriteria
		Ya		Tidak		
		Skor	Persen	Skor	Persen	
	pembelajaran memudahkan anda dalam memahami perintah tugas dan membantu dalam menulis teks deskripsi?					
10	Apakah media menggunakan bahasa yang mudah dipahami?	17	85%	3	15%	Positif
	Jumlah	179	89,5%	21	10,5%	Positif

Berdasarkan hasil rekapitulasi skor respon pengguna peserta didik pada tabel 4. di atas menunjukkan bahwa pada setiap butir pertanyaan mendapat respon positif, karena berada di kriteria 81% - 100% kriteria positif. Pada butir pertanyaan 8 semua peserta didik sepakat bahwa gambar yang disajikan pada media pembelajaran *mind mapping* mudah dipahami. Kemudian untuk butir pernatnyaan 2,4,9, dan 10 masing-masing mendapat skor 17, ini berarti ada masing-masing 3 yang menyatakan tidak

4. Efektivitas Media Pembelajaran Mind Mapping Berbantuan Gambar

Uji efektifitas media dilakukan dengan *posttest* dan *pretest*. *Posttest* dilakukan sebelum peserta didik belajar menggunakan media untuk kelas eksperimen berjumlah 20 peserta didik dan tanpa media *mind mapping* untuk kelas kontrol berjumlah 20 peserta didik. Berikut adalah hasil *posttest* dan *pretest* peserta didik kelas IV MIN 2 Bengkulu Tengah pada pelajaran Bahasa Indonesia.

Tabel 5 Hasil *Pretest* dan *Posttest* Peserta Didik

Kelas	Rata-Rata	
	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
Eksperimen	56,50	82,25
Kontrol	56,75	68,75

Pada hasil *pretest* dan *posttest* terdapat peningkatan hasil belajar di kelas eksperimen berdasarkan tabel 5 rata-rata hasil pretes 58,00. Kemudian setelah guru mengunakna media *mind mapping* berbantuan gambar rata-rata hasil *posttest* peserta didik naik menjadi 82,60. Kemudian untuk kelas kontrol juga mengalami peningkatan dari hasi pretes yang rata-rata sebesar 59,00 menjadi 68,75.

a. Uji Normalitas Data Tes Awal (*Pretest*)

Tabel 6 Uji Normalitas Skor Tes Awal (*Pretest*)

Tes/ Kelas	Kolmogorov-smirnov			Shapiro-Wik		
	Statistik	Df	Sig	Statistik	df	Sig
<i>Pretest/ Ekperimen</i>	0,138	20	0,200	0,943	20	0,265
<i>Pretest / Kontrol</i>	0,170	20	0,132	0,923	20	0,112

Data dalam tabel 6 menyatakan bahwa berdasarkan *shaviro wilk* p-value untuk kelas eksperimen $0,265 > 0,05$ (taraf kepercayaan yang ditentukan) demikian juga untuk data hasil *pre-test* kelas kontrol yaitu $0,101$ (*p-value*) $> 0,05$ (taraf kepercayaan). Sehingga distribusi data tes awal untuk baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol bersifat normal atau sesuai kurva normal.

b. Uji Homogenitas

Tabel 7 Uji Homogenitas Nilai *Pretest*

Hasil Belajar	Levene Statistic				
			df1	df2	Sig
	Based on Mean	0,224	1	38	0,633
	Based on Median	0,219	1	38	0,637
	Based on Median and with adjusted df	0,219	1	37,209	0,637
	Based on trimmedmean	0,236	1	38	0,620

Berdasarkan tabel 7 nilai signifikansi ($0,633$) $>$ nilai taraf kepercayaan (α) $0,05$ sehingga data dari kedua kelas bersifat homogen. Dengan kata lain, kemampuan siswa pada kedua kelas secara statistik dapat dianggap relatif sama. Oleh sebab itu, distribusi data *pretest* memenuhi kriteria kurva normal dan bersifat homogen.

c. Uji Normalitas Data Tes Akhir (*Posttest*)

Tabel 8 Uji Normalitas Data Tes Akhir (*Posttest*)

Tes/ Kelas	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistik	Df	Sig	Statistik	Df	Sig
<i>Posttest</i> / Ekperimen	0,166	20	0,200	0,937	20	0,159
<i>Posttest</i> / Kontrol	0,181	20	0,102	0,949	20	0,260

Berdasarkan tabel 8 *sig shaviro-wilk* pada kelas eksperimen $0,159 > 0,05$ yang menyatakan data skor tes akhir bersifat berdistribusi normal demikian juga untuk data tes akhir pada kelas kontrol berdistribusi normal dengan *sig* $0,260 > 0,05$.

Tabel 9 Hasil Uji Levene dan Uji *Independent Samples T-test*

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of mean 95% confidence interval of the different			
		F	Sig	T	Sig(2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
Hasil Belajar	Equal Variannces assumed	0,228	0,635	5,625	0,000	38	9,1215
	Equal Variannces not assumed			5,625	0,000	37,22	9,1180

Keterangan *= *Sig.* (2-tailed) pada taraf kepercayaan 5% (0,05)

Berdasarkan akumulasi data uji *t independent samples* dalam tabel 9 maka nilai signifikansi setiap kelompok adalah 0,000 karena $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Data pre-test pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol sebelum pembelajaran tidak terdapat perbedaan. Kemudian dapat disimpulkan bahwa terdapat signifikansi terhadap penggunaan media *mind mapping*.

Uji N-gain dilakukan untuk mengetahui gain hitung nilai pretes dan posttest kelas eksperimen yaitu kelas IV yang menggunakan media mind mapping sebagai media. Hasil uji gain disajikan pada tabel 10.

Tabel 10 Hasil Uji N-Gain Kelas Eksperimen

	Nama Peserta Didik	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>	Gain	Keterangan
1	Adiba Akhila	45	85	0,72	Tinggi
2	Aisyah Dwi Fenrianti	55	90	0,77	Tinggi
3	Bilqis Ayudia	65	80	0,42	Sedang
4	Cahaya Faivi	50	95	0,90	Tinggi
5	Delta Fiona	50	95	0,90	Tinggi
6	Destia Alena	55	70	0,33	Sedang
7	Ekaziva	50	80	0,50	Sedang
8	Ilham Ade Pamungkas	55	75	0,44	Sedang
9	Irfan Nur Afandi	45	70	0,54	Sedang
10	Kelvin Kiano	60	80	0,50	Sedang
11	Keyza Enjelita	70	90	0,66	Sedang
1	Madina Ulfa	55	85	0,66	Sedang
13	Maisya Octaviana	60	85	0,62	Sedang
14	Muhammad Ardian Nahrowi	65	75	0,66	Sedang
15	Muhammad Brilliyani	55	85	0,66	Sedang
16	Naura Ariza	50	80	0,50	Sedang
17	Nur Khaila	70	80	0,33	Sedang
18	Ravelia Nur Anggraini	70	90	0,66	Sedang
19	Ridwan Ibrahim	60	80	0,50	Sedang
20	Verita	45	75	0,90	Tinggi

Berdasarkan hasil uji efektivitas terhadap media yang dikembangkan terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik dengan hasil hitung gain kriteria tinggi 5 peserta didik dengan persentase 25% kemudian kriteria sedang 15 peserta didik dengan persentase 75% selanjutnya kriteria rendah 0 peserta didik dengan persentase 0%.

Pembahasan

1. Pengembangan Media Pembelajaran Mind Mapping Berbantuan Gambar

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media pembelajaran. Media yang dikembangkan adalah media pembelajaran *mind mapping* berbantuan gambar. Tujuan pengembangan media ini adalah untuk meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi kelas IV sekolah dasar pada pembelajaran bahasa Indonesia.

Tahapan pengembangan *mind mapping* berbantuan gambar yang pertama adalah analisis (*analyze*). Dalam tahap ini ada beberapa hal yang dilakukan, yaitu mengidentifikasi kebutuhan belajar peserta didik. identifikasi dilakukan untuk mengetahui media yang tepat untuk peserta didik. Wibowo (2017) menjelaskan salah satu tahapan penting dalam penelitian yaitu analisis dalam mengidentifikasi kebutuhan belajar. Pada tahap ini didapatkan beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya keterampilan menulis teks narasi peserta didik, yaitu:

- a. Peserta didik masih sibuk dengan aktivitasnya sendiri dan tidak memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi.
- b. Kurangnya kreatifitas guru dalam menggunakan media pembelajaran yang inovatif, guru terbiasa mengajar tanpa menggunakan media pembelajaran.
- c. Kesulitan peserta didik dalam merangkai kata dan menyusun kalimat dalam menulis deskripsi.
- d. Rendahnya kemampuan menulis siswa, hal ini dibuktikan dengan ketidaksesuaian judul dengan isi karangan.
- e. Media belum mengarahkan peserta didik untuk menemukan kata kunci dalam menulis.
- f. Model pembelajaran yang digunakan pada pelajaran Bahasa Indonesia belum mengarahkan pada berpikir tingkat tinggi.

Setelah mengidentifikasi masalah selanjutnya analisis tugas dilakukan dengan mengacu pada capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran yang dirancang dan dianalisis sesuai dengan tugas pokok yang akan dikembangkan. Hasil dari analisis untuk mengaitkan media dengan tugas agar media dapat mengarahkan pemahaman peserta didik terhadap tugas. Pelaksanaan pembelajarannya dan pengembangan media, media dituntut untuk meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi peserta didik. Setelah dianalisis, selanjutnya menetapkan materi pembelajaran yang akan dikembangkan berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan. Analisis konsep bertujuan untuk menentukan konsep materi pokok pada produk yang akan dikembangkan dengan cara menganalisis capaian pembelajaran. Analisis ini dilakukan agar tidak terjadi miskonsepsi pada konsep Bahasa Indonesia seperti materi menulis teks deskripsi, untuk mengangkat materi menulis teks deskripsi pada media yang akan dikembangkan.

Selanjutnya tahap perancangan (*Design*) Tujuan dari tahap ini adalah merancang media. Ada beberapa hal yang dilakukan dalam tahap desain produk pengembangan media *mind mapping*, antara lain: 1) Di dalam *mind mapping* disajikan gambar yang dibuat mulai dari bagian tengah kertas kosong yang sisi pajangnya diletakkan mendatar, 2) Menggunakan gambar atau foto untuk ide sentral, 3) Menggunakan warna yang sesuai dan menarik, 4) Menghubungkan cabang-cabang utama ke gambar pusat dan menghubungkan cabang-cabang tingkat dua dan tiga ke tingkat satu, dua dan seterusnya, 5) Peserta didik membuat garis hubung yang melengkung dan organik seperti cabang-cabang pohon, 6) Menggunakan satu kata kunci untuk setiap garis.

Setelah desain media dibuat selanjutnya melakukan validasi desain. Validasi desain, pada tahap ini peneliti meminta bantuan validator ahli dalam memvalidasi media. Validator tersebut berjumlah enam orang yang ahli dibidangnya masing-masing dengan rincian 2 orang ahli materi, 2 orang ahli bahasa, dan 2 orang ahli penyajian. Tahap selanjutnya yaitu tahap perbaikan desain. Pada tahap perbaikan desain, peneliti memperoleh masukan dan saran dari validator ahli sebagai acuan dalam merevisi media. Sejalan dengan penelitian. Pratama, Suwatra & Wibawa (2022) yang menjelaskan media yang digunakan harus memenuhi kriteria kevalidan. Kriteria valid didapat pada validasi oleh validator ahli. Untuk itu validasi hendaknya menggunakan validator yang benar-benar menguasai bidangnya.

2. Kelayakan Media Pembelajaran Mind Mapping Berbantuan Gambar

Kelayakan media pembelajaran dilakukan melalui tahapan validasi desain dan perbaikan desain. Kedua tahapan ini sebagai bahan tahap kelayakan media. Kelayakan diperoleh dari enam validator ahli. Keenam ahli validator ini mengisi angket validasi, kemudian hasil penilaian yang diberikan dihitung menggunakan rumus tabulasi silang. *Mind mapping* sebagai media pembelajaran dikatakan layak jika memenuhi tiga komponen media, yaitu: (1) kelayakan materi, (2) kelayakan bahasa, dan (3) kelayakan penyajian (BSNP, 2013).

a. Aspek Materi

Komponen kelayakan Materi ini diuraikan menjadi indikator 1) Kesesuaian materi dengan dan TP, 2) Keakuratan materi, 3) Kemutakhiran materi, 4) Mendorong keingintahuan, hasil penilaian kedua validator memberikan nilai rata-rata 3 dan 4 dari skala 1-4, dimana nilai tersebut memiliki rentang validitas tinggi. Kelayakan diperoleh pada kesesuaian skor yang diberikan oleh validator pada butir pernyataan (1, 2, 4, 5, 6, 8, dan 10) skor yang diberikan adalah 3 dan 4 atau sesuai dan sangat sesuai, kemudian pada butir (3) validator 2 memberi skor 2 atau kurang sesuai dikarenakan saat peneliti meminta pendapat validator media *mind mapping* yang diberikan belum menggunakan contoh gambar yang berkaitan dengan materi. Pada butir (7) Validator 1 dan 2 memberikan skor '2' dikarenakan media *mind mapping* yang diberikan contoh belum akurat, dan pada butir (9) validator 2 memberikan skor '2'. dikarenakan materi yang terdapat dalam media *mind mapping* belum terlalu mendorong rasa ingin tahu peserta didik.

Setelah melakukan validasi validator 1 memberikan saran dan masukan memasukan judul media atau gambar, memudahkan peserta didik untuk menentukan judul karangan. Validator 2 memberikan saran dan masukan berupa harus memasukan nomor urut setiap gambar agar memudahkan peserta didik mengurutkan tulisan deskripsinya. Catatan masukan dan saran yang diberikan menjadi pedoman perbaikan pada aspek materi untuk penyempurnaan media pembelajaran *mind mapping*.

Berdasarkan nilai kelayakan yang diperoleh pada aspek materi bahwa media *mind mapping* dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Sebab media menyajikan konsep yang jelas sebagai sarana dalam menyampaikan materi. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Pratama, Suwatra & Wibawa (2022) mengungkapkan media berperan penting dalam proses pembelajaran. Media yang menyajikan konsp yang jelas dapat memberikan efektivitas hasil belajar.

b. Aspek Bahasa

Kelayakan media aspek bahasa diberikan oleh validator 2 ahli yaitu IZ dan EY kedua validator ini merupakan lulusan magister pendidikan Bahasa Indonesia. Komponen kelayakan kebahasaan ini diuraikan menjadi indikator 1) lugas, 2) komunikatif, 3) dialogis dan interaktif, 4) kesesuaian dengan perkembangan peserta didik, 5) kesesuaian dengan kaidah bahasa, 6) penggunaan istilah, simbol, atau ikon.

Berdasarkan hasil validasi oleh validator ahli bahasa didapat skor rata-rata 0,90 dengan kriteria 'Sangat Layak'. Kelayakan diperoleh kesesuaian penilaian validator pada 10 butir pertanyaan, hanya pada butir (9) tentang ketepatan tata bahasa (pengunaan huruf) yang digunakan di media pembelajaran, validator 2 memberikan skor 2 atau kurang sesuai. Serta ada beberapa catatan masukan yang diberikan oleh para validator untuk penyempurnaan penyempurnaan media pembealajar *mind mapping*: Validator 1 memberikan saran dan masukan penggunaan tanda baca, jika kalimat perintah harus diakhiri dengan tanda seru, agar tidak memunculkan kebingungan peserta didik. Masukan dari validator 2 memberikan masukan dan saran mengenai penulisan huruf kapital. Sejalan dengan penelitian Azharajauza & Wachidah (2022) yang menjelaskan bahwa ketepatan penulisan dalam sebuah media sangat penting karena media adalah pemberi informasi, sehingga harsu jelas dan tepat. Dapat disumppulkan bahwa ketepatan media sangat peerlukan sehingga peneliti merevisi msesuai masukan dan saran adri validator ahli.

c. Aspek Penyajian

Kelayakan penyajian tampilan ini diuraikan menjadi indikator 1) Pemilihan gambar meliputi kesesuaian background, pemilihan gambar cover tampilan, kesesuaian gambar dengan materi, kesesuaian desain cover dengan isi materi, ukuran gambar, penempatan gambar dan kejelasan gambar. 2) pemilihan ukuran dan tulisan meliputi ukuran dan bentuk tulisan, warna tulisan, dan komposisi warna tulisan dengan latar, 3) pemilihan gambar meliputi pemilihan dan penggunaan efek warna. Berdasarkan hasil validasi dari validator ahli media didapat skor rata- rata 0,80 dengan kriteria 'Sangat Layak'. Kesesuaian butir penilaian pada pernyataan (1, 2, 3, 4, 5, 7, 9, 10), validator

memberikan poin 3 dan 4 atau sesuai dan sangat sesuai. Pertanyaan yang mendapat skor 2 atau kurang sesuai pada butir (6, 8).

Hasil tersebut sesuai dengan catatan dari validator 1 memberikan saran dan masukan berupa penggunaan gambar harus disertai dengan keterangan gambar dan validator 2 memberikan saran dan masukan mengenai tulisan pada judul. Kesesuaian kelayakan media menurut rujukan BSNP 2013 adalah dari segi pemilihan gambar meliputi kesesuaian background, pemilihan gambar cover tampilan, kesesuaian gambar dengan materi, kesesuaian desain cover dengan materi, ukuran gambar, ketepatan gambar dan kejelasan gambar, b) pemilihan ukuran tulisan meliputi ukuran dan bentuk tulisan, warna tulisan, dan komposisi warna tulisan dengan latar, dan c) pemilihan gambar. Berdasarkan hasil validasi dari validator ahli media memenuhi kriteria “Sangat Layak” untuk digunakan karena telah sesuai dengan kriteria BSNP (2013).

3. Respon Pengguna Terhadap Media Pembelajaran Mind Mapping Berbantuan Gambar

Wawancara pengguna guru dan respon pengguna peserta didik terhadap media pembelajaran *mind mapping* berbantuan gambar yang dikembangkan diperoleh tanggapan pengguna pada saat uji pemakaian. Uji pemakaian dilakukan di MIN 2 Bengkulu Tengah dengan peserta didik kelas IV sebanyak 20 orang. Berdasarkan wawancara guru menyatakan bahwa pada media pernyataan “media *mind mapping* mudah digunakan dalam pembelajaran dan sesuai dengan Tujuan Pembelajaran (TP) dan Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran” “Responden memberikan tanggapan positif tentang media pembelajaran yang menyajikan media *mind mapping* berbantuan gambar telah mewakili materi yang ingin disampaikan.

Pernyataan selanjutnya yang menyatakan kebermanfaatan media pembelajaran adalah kegunaan fitur keterangan gambar pada gambar sangat memperjelas informasi gambar sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi. Selain itu kejelasan sajian gambar pada media pembelajaran *mind mapping* memudahkan peserta didik untuk memahami materi dan dapat menentukan deskripsi gambar yang akan ditulis. Kemudian pada pertanyaan “apakah penyajian gambar pada media *mind mapping* berbantuan gambar membantu mengorientasi siswa pada masalah?”, responden memberikan tanggapan media dapat memberikan kejelasan masalah dan mengarahkan peserta didik untuk menentukan urutan deskripsi tulisannya. Kemudian pada pertanyaan “apakah media *mind mapping* berbantuan gambar Membantu penyelidikan mandiri maupun kelompok?”. Responden memberikan tanggapan bahwa media *mind mapping* membantu peserta didik untuk bekerja secara mandiri maupun kelompok, namun masih tetap dalam pengawasan guru.

Kemudian pada butir pertanyaan “apakah penyajian keterangan gambar membantu peserta didik menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah?”. Responden memberikan tanggapan bahwa media pembelajaran *mind mapping* keterangan gambar memberikan kejelasan bagian-bagian gambar sehingga memudahkan peserta didik untuk mendeskripsikan gambar. Berdasarkan beberapa tanggapan positif dari kedua responden yaitu guru kelas IV, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *mind mapping* yang dikembangkan memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas IV.

4. Media Pembelajaran Mind Mapping Berbantuan Gambar

Uji Gain dilakukan untuk mengetahui pengaruh media *mind mapping* yang digunakan peserta didik. Uji gain dilakukan dengan melakukan uji pretest yang dilakukan sebelum menggunakan media *mind mapping* berbantuan gambar dan posttest yang dilakukan setelah menggunakan media tersebut. Hasil uji gain menunjukkan 5 orang dengan gain tinggi, 15 orang mendapat gain sedang yang menandakan bahwa media *mind mapping* berbantuan gambar memberikan pengaruh belajar peserta didik. Dengan kata lain media *mind mapping* berbantuan gambar yang digunakan memberikan manfaat dan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran dikatakan memberikan manfaat jika uji gain menunjukkan gain dominan sedang atau tinggi. Media *mind mapping* berbantuan gambar yang dikembangkan telah membuktikan adanya peningkatan hasil belajar. Media *mind mapping* memberikan manfaat dalam pembelajaran dibutuhkan sebagai sarana dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Sejalan dengan hasil Wahyuni, Bahak & Arifin (2022) menejleaskan bahwa media yang efektif adalah media yang mudah digunakan dan memebrikan pengaruh hasil belajar peserta didik Peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media yang dikembangkan membuktikan bahwa media *mind mapping* berbantuan gambar memiliki pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar.

Kesimpulan

1. Penelitian pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran yaitu *media mind mapping* berbantuan gambar. Media disajikan dalam bentuk peta pikiran dengan menggunakan gambar sebagai objek penyampaian materi. Media *mind mapping* berbantuan gambar bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi.
2. Media *mind mapping* berbantuan gambar memenuhi kriteria layak pada aspek materi dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Kelayakan diperoleh dari 2 validator ahli yang rata-rata memberikan skor 3 dan 4 dengan kriteria sangat setuju dan setuju. Kemudian aspek bahasa kriteria ini terpenuhi karena media yang dikembangkan memenuhi aspek bahasa, baik dari segi pemilihan kata maupun penulisan kata. kemudian aspek penyajian tampilan memenuhi kriteria kelayakan. Aspek ini mendapatkan beberapa catatan yang digunakan sebagai bahan revisi produk.
3. Berdasarkan hasil respon pengguna untuk respon guru dilakukan wawancara dengan kesimpulan bahwa media *mind mapping* berbantuan gambar mudah dan membantu guru dalam menyampaikan materi. Respon pengguna peserta didik pada saat observasi keterlaksanaan di MIN 2 Bengkulu Tengah disebarkan angket memenuhi kriteria positif, dapat disimpulkan bahwa media *mind mapping* berbantuan gambar membantu peserta didik dalam meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi.
4. Hasil uji gain menunjukkan pada ada peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IVA MIN 2 Bengkulu Tengah sebagai kelas eksperimen yaitu kelas yang menggunakan media *mind mapping* berbantuan gambar yang menandakan bahwa media efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi.

Saran

1. Pada penelitian ini hal yang belum tercapai adalah penggunaan gambar yang terbatas. Hal ini karena keterbatasan waktu dalam membuat desain gambar. Sarannya untuk penelitian berikutnya menggunakan beberapa gambar sebagai referensi peserta didik dalam menulis tes deskripsi.
2. Pada penelitian ini aspek materi yang belum tercapai adalah penggunaan gambar yang beragam, hendaknya peserta didik diberikan gambar yang berbeda agar ada keberagaman hasil tulis deskripsi. Kemudian pada aspek penyajian tampilan yang belum tercapai pada penelitian ini adalah penggunaan gambar asli yang ada di lingkungan peserta didik. Gambar pada penelitian ini masih menggunakan gambar dari internet. Disarankan untuk menggunakan gambar di sekitar peserta didik
3. Disarankan pada penelitian berikutnya, untuk menggunakan kelas eksperimen lebih dari satu untuk melihat kebermanfaatan media yang dikembangkan karena adanya perbandingan.
4. Berdasarkan hasil uji gain yang dilakukan pretes dan postes untuk melihat pengaruh media, diharapkan penelitian selanjutnya melakukan postes dan pretes lebih dari sekali.
5. Pada penelitian ini menggunakan model ADDIE, langkah yang belum tercapai adalah pada tahap implementasi, disarankan kepada penelitian berikutnya untuk menggunakan lebih banyak kelas pengguna agar keefektifan media lebih baik lagi.

Referensi

- Azhaarjauza & Wachidah (2022) The Effect of Mind Mapping Method on the Comprehension of Fiction Text of Grade V Elementary School Students *Journal International*. Vol 1.(2). <https://doi.org/10.21070/ups.2124>
- BSNP. (2013). *Panduan Pengembangan Media*. Departemen Pendidikan Nasional. Direktorat Jendral Management Pendidikan Dasar dan Menengah. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas.
- Cahyani, (2019). *Keterampilan Berbahsa Indonesia SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Dalman. (2018). *Keterampilan Menulis*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Pratama, Suwatra, & Wibawa (2022). Guided Inquiry Learning Assisted With Mind Mapping Affects On Science's Creative Thinking Ability. *International Journal of Elementary Education*.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE/article/view/27213/17624>
- Rivalda, Hartati, & Heryanto (2022). Pengembangan lembar kerja peserta didik (lkpd) berbasis pendekatan contextual teaching and learning (ctl) untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi siswakeselas IV Sekolah Dasar. *JPGSD*.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/article/view/51823/20561>
- Subakti & Handayani (2020). Pengembangan Menulis Cerita Pendek Kearifan Lokal Menggunakan Model Mind Mapping Siswa SD Kota Samarinda. *Journal of Scientific Information and Educational Creativity*.
<https://www.ojs.serambimekkah.ac.id/serambi-ilmu/article/view/1941/1837>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, H. G. (2014). *Berbicara sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Wahyuni, Bahak, & Arifin (2022) Efektifitas Model Mind Mapping Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD/MI . LSE (Elementary School Education Journal).
[file:///c:/users/acer/downloads/efektifitas model mind mapping dalam pembelajaran .pdf](file:///c:/users/acer/downloads/efektifitas%20model%20mind%20mapping%20dalam%20pembelajaran.pdf)
- Wibowo. (2017). *An Application Of Mind Mapping Teaching Model Model To Enhance Natural Science Learning Achievement In The Fifth Graders In The First Semester At Sd N 4 Kaliuntu*. *International Journal of Elementary Education*.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE/article/view/12965/8219>