

Analisis Validitas Pengembangan Media Pembelajaran *Mind Mapping* Berbasis *Powerpoint*

Analysis of Validity of Mind Mapping Learning Development Based on Powerpoint

Mita Widyawati ^{1*}, Supiana Sian Nurtjahyani ²

¹ Mahasiswa fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Ronggolawe (UNIROW) Tuban

² Dosen fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Ronggolawe (UNIROW) Tuban

* Corresponding author: mitawidyawati03@gmail.com

Abstract: For an educator, the selection of instructional media should be done appropriately or relevant to other aspects of learning, efficient, and interesting. Learning media that have been applied by teachers to make students become passive, bored and less able to absorb the material taught, so that student learning outcomes become low. This study aims to determine the level of validity of media experts and material experts on mind power mapping media based on the sub-topic of the cell that has been developed students of class VII even semester academic year 2016/2017. Research method in this research is Research and Development (R & D), development model used is Luther model, where this model developed through six stages, namely (1) concept, (2) design, (3) collection of materials 4) manufacture, (5) trial, and (6) distribution. This research was conducted in SMP Islam Jenu with 25 students. Data collection techniques use a sheet of media expert validation and material experts. The result of the development research shows that the validity level of mind power mapping based on powerpoint that has been developed reaches 90% in terms of category material expert is very valid, and 91% in terms of expert of category media is very valid. With the average validity of media experts and material experts reached 90.5% it shows that the validity level of media mind mapping based on powerpoint as a learning media is very valid and ready to be utilized in actual learning activities. Based on the results of the research, the learning media mind-based mind mapping developed otherwise valid, and very good to be applied as a medium of learning

.Keywords: *media mind mapping, powerpoint, media expert validity, material expert validity*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan dan pelaksanaan pendidikan di Indonesia saat ini masih terus diupayakan berbagai pihak untuk mencapai tujuan pendidikan nasional dengan melibatkan seluruh komponen pembelajaran, antara lain guru, siswa, media, metode, sarana/prasarana dan lainnya diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting diantaranya adalah media pembelajaran. Media memiliki peran yang penting untuk menjembatani penyampaian materi dalam proses pembelajaran. Guru yang mengajar siswa dengan media pembelajaran kemungkinan besar memperoleh hasil belajar yang baik. Tanpa media pembelajaran, komunikasi tidak akan berjalan lancar dan proses pembelajaran juga tidak dapat berlangsung secara optimal. Arsyad Azhar (2013) menjelaskan bahwa "kata media berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata medium, secara harafiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar". Menurut Dina Indriana (2011) Media pembelajaran merupakan wadah dari pesan (materi pembelajaran) yang ingin disampaikan oleh guru kepada murid, yang

bertujuan mencapai proses pembelajaran yang aktif dan efisien.

Bagi seorang pendidik, pemilihan media pembelajaran harus dilakukan secara tepat atau relevan dengan berbagai aspek pembelajaran yang lain, efisien, dan menarik. Media pembelajaran yang selama ini diterapkan oleh guru membuat siswa menjadi pasif, bosan dan kurang dapat menyerap materi yang diajarkan.

Seiring dengan perkembangan teknologi informatika yang begitu pesat. Dunia pendidikan pun sudah semestinya bisa memetik manfaat dari pesatnya pertumbuhan teknologi informatika. Kehadiran komputer dan aplikasinya sebagai bagian dari teknologi informasi dan komunikasi ini dapat merubah paradigma sistem pembelajaran yang semula berbasis tradisional dengan mengandalkan tatap muka, beralih menjadi sistem pembelajaran yang tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Kemudian dari sudut pandang *software*, akan diartikan sebagai kemampuan untuk mencipta dunia maya di mana pengguna dapat berinteraksi dengan komputer, salah satunya yaitu dengan menggunakan microsoft office powerpoint yang disajikan dalam bentuk mind mapping atau peta konsep.



Berdasarkan latar belakang diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah: (1) Untuk mengembangkan media pembelajaran mind mapping berbasis powerpoint. (2) Untuk mengetahui kevalidan hasil pengembangan media pembelajaran *mind mapping* berbasis *powerpoint* dari segi ahli media dan ahli materi pada siswa kelas VII semester genap tahun pelajaran 2016/2017.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development/ RD*). Pengembangan media *mind mapping* berbasis *powerpoint* mengadaptasi model pengembangan media menurut model Luther. Model penelitian ini terdiri dari enam tahap kegiatan, yakni: tahap konsep (*concept*), perancangan (*design*), pengumpulan bahan (*materials collecting*), pembuatan (*assembly*), uji coba (*testing*), dan distribusi (*distribution*).

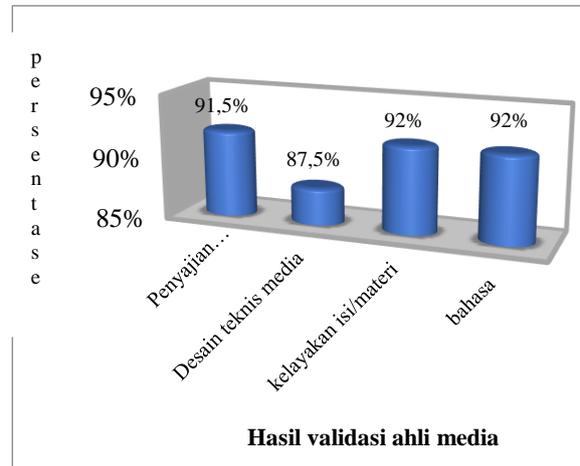
Subjek penelitian ini adalah validator sebanyak 2 orang, yaitu 1 orang ahli media, dan 1 orang ahli materi. Dalam penelitian ini menggunakan Instrumen angket yang diperoleh dari data validasi materi dan validasi media. Jenis data dalam pengembangan ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari kritikan, tanggapan dan saran dari ahli materi dan ahli media terhadap kualitas media yang terdapat dalam kolom komentar pada angket. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian ahli media dan ahli materi melalui angket yang berisi pilihan skala (*rating scale*) terhadap kualitas media.

3. HASIL PENGAMATAN

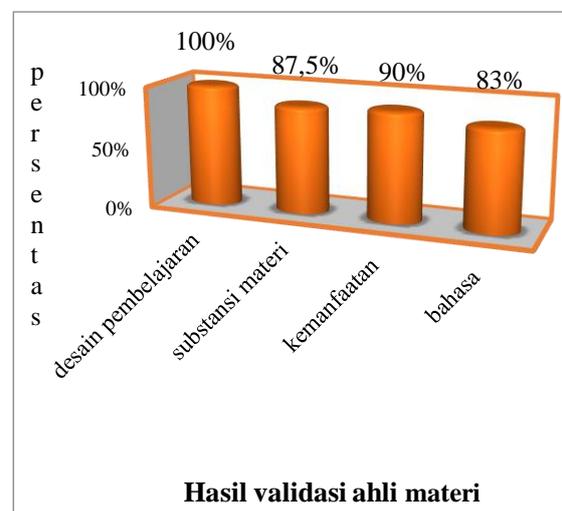
Pengembangan media pembelajaran mind mapping berbasis powerpoint terlaksana sesuai model Luther yaitu tahap konsep (*concept*), perancangan (*design*), pengumpulan bahan (*materials collecting*), pembuatan (*assembly*), uji coba (*testing*), dan distribusi (*distribution*).

3.1. Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian ahli media dan ahli materi melalui angket yang berisi pilihan skala (*rating scale*) terhadap kualitas media.



Gambar 1. Diagram Data Rekapitulasi Kevalidan Media Mind Mapping Berbasis Powerpoint oleh Ahli Mediabefore
Sumber : Data diolah (2017)



Gambar 2. Diagram Data Rekapitulasi Kevalidan Media Mind Mapping Berbasis Powerpoint oleh Ahli Materi
Sumber: data diolah (2017)

3.2 Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari kritikan, tanggapan dan saran dari ahli materi dan ahli media terhadap kualitas media yang terdapat dalam kolom komentar pada angket.

Tabel 3. Kritik dan Saran Validator Ahli Media Serta Tindak Lanjut Peneliti

No	Kritik dan saran	Tindak Lanjut Peneliti
1.	Perhatikan penulisan kata penghubung pada tampilan mind mapping	Memperbaiki dengan cara mengganti penulisan kata penghubung pada tampilan mind mapping
2.	Ukuran penulisan minimal 16-20 font	Mengganti ukuran penulisan dari yang 14-16 font menjadi 20-22 font

Tabel 4. Kritik dan Saran Validator Ahli Materi serta Tindak Lanjut Peneliti

No	Kritik dan saran	Tindak Lanjut Peneliti
1.	Keterangan gambar organel-organel pada sel hewan dan sel tumbuhan ada beberapa yang kurang jelas	Memperbaiki keterangan gambar organel-organel pada sel hewan dan sel tumbuhan lebih jelas lagi.
	Beberapa proporsi gambar atur lagi	Memperbaiki proporsi gambar supaya pas

3.3 Pembahasan

Validasi yang dilakukan oleh ahli media memperoleh persentase rata-rata sebesar 91% dengan kategori "sangat valid" pada aspek penyajian pembelajaran, aspek desain teknis media pembelajaran, aspek kelayakan isi/materi, dan aspek kelayakan bahasa. Berdasarkan rincian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran mind mapping berbasis powerpoint telah sesuai dengan kriteria ketetapan Arsyad (2011), yang didasarkan pada (1) Tingkat keterbacaan, yang berdasarkan penggunaan huruf dan tata letak teks sudah sesuai serta penggunaan bahasa pada media sudah baku, (2) pengelolaan program yang dimiliki sangat berkualitas pengelolaan program yang baik yaitu, media memiliki kepraktisan serta ketahanan dalam jangka panjang dan media tersebut mempunyai kemampuan untuk dikelola sebagai media dalam pembelajaran. (3) media tersebut mudah dioperasikan dan mudah digandakan, (4) kualitas tampilan media lebih menarik, kesesuaian letak gambar, dan ketepatan warna, (5) gambar dan video yang ditambahkan menambah kejelasan dan kedalaman materi.

Berdasarkan validasi yang dilakukan oleh ahli materi memperoleh persentase rata-rata sebesar 90% dengan kategori "sangat valid". pada aspek desain media pembelajaran memperoleh 100% dengan kategori sangat valid karena sudah memenuhi (1) media yang kreatif dan inovatif, (2) media yang mudah dipahami, menarik, dan membuat siswa senang dalam belajar. Pada aspek substansi materi memperoleh 87,5% dengan kategori sangat valid karena sudah memenuhi (1) ketetapan yaitu penyajian materi sub pokok bahasan sel pada media pembelajaran sesuai dengan SK, KD, indicator, dan tujuan pembelajaran (2) kepentingan yaitu Pengembangan media pembelajaran mind mapping berbasis powerpoint ini penting sesuai dengan perkembangan ilmu dan teknologi media, (3) keseimbangan penyajian antara isi materi dan media mind mapping dalam media pembelajaran mind mapping berbasis powerpoint. Pada aspek kemanfaatan diperoleh persentase 90% dengan kategori Sangat valid dikarenakan media memenuhi kriteria kelayakan jika media pembelajaran memuat (1) memberikan kesempatan belajar, artinya isi yang terkandung dalam media pembelajaran mind mapping berbasis powerpoint dapat membantu siswa untuk mengembangkan kecakapan berpikir mandiri, (2)

Memudahkan pemahaman dalam belajar, artinya Konten isi Media pembelajaran mind mapping berbasis powerpoint dapat memberikan bantuan siswa dalam mempelajari materi sub pokok bahasan sel, (3) kualitas memotivasi, yaitu Penyajian gambar dan video dalam media menumbuhkan rasa ingin tahu dan mendorong perkembangan kreativitas siswa, (4) fleksibilitas, artinya Materi dalam media pembelajaran mind mapping berbasis powerpoint ini fleksibel. Persentase yang diperoleh dalam aspek kelayakan bahasa sebesar 83% dengan kategori valid. Berdasarkan rincian data tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan peneliti telah layak digunakan berdasarkan 1) keterbacaan yaitu warna, font, dan susunan huruf dalam media serasi dapat terbaca dengan jelas dan Bahasa visual yang dipilih dan digunakan dalam media pembelajaran sesuai dengan ejaan yang benar, (2) bahasa yang komunikatif dan mudah dipahami oleh siswa.

Hal ini sesuai dengan pendapat Istiningasih, (2012) terkait manfaat *Microsoft Powerpoint* 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 *Powerpoint* dapat untuk menambahkan gambar, video, *audio*. *Microsoft Powerpoint* juga menyediakan fasilitas *hyperlink* yang dapat membuat media pembelajaran menjadi lebih interaktif. memberikan kemudahan bagi siswa karena mudah dalam pengoperasiannya, dapat mendorong siswa untuk belajar secara aktif dan mandiri. Selain powerpoint, mind mapping juga digunakan dalam media pembelajaran. Pengertian mind mapping menurut Buzan (2007), 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.

Berdasarkan rincian data keseluruhan data diatas didapatkan rata-rata sebesar 90,5% dengan kategori sangat valid sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran mind mapping berbasis powerpoint pada sub pokok bahasan sel siswa kelas VII SMP Islam jenu dikategorikan sangat valid digunakan dalam pembelajaran.

4. SIMPULAN

Berdasarkan rincian data hasil penelitian pengembangan media pembelajaran mind mapping berbasis powerpoint yang telah dilakukan, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut: media pembelajaran yang telah dikembangkan dinyatakan layak secara teoritis yang dibuktikan berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi dengan persentase



rata-rata sebesar 90,5% dengan kategori sangat valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Buzan, Tony. (2007). *Buku Pintar Mind Mapping untuk Anak-anak*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka.
- Erhans Anggawirya. (2011). *Microsoft Powerpoint 2010*. Jakarta: PT. Ercontara Rajawali.
- Indriana, Dina. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press
- Sudijono, Anas. (2011). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Tegeh, I Made & I Made Kirna. (2010). *Metode Penelitian Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Model Luther Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Viii Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2012/2013 Di Smp Negeri 1 Marga Kabupaten Tabanan*, Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Windura, Sutanto. (2013). *Mind Map untuk Siswa, Guru, dan Orang Tua*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Eze, E.B., Eni, D.I., & Comfort, O. (2010). Evaluation of the infiltration capacity of soils in Akpabuyo local government area of Cross River, Nigeria. *Journal of Geography and Geology*, 3 (1):189-190.
- Marhan, S., Langel, R., Kandeler, E., Scheu, S., (2007). Use of stable isotopes (^{13}C) for studying the mobilisation of old soil organic carbon by endogeic earthworms (Lumbricidae). *Eur. J. Soil Biol.* 43, S201–S208.

DISKUSI

Nurul Hidayah
Universitas PGRI Ronggolawe Tuban

Pertanyaan:

Bagaimana penggunaan media pembelajaran *mind mapping* berbasis *powerpoint* serta kelebihan dan kekurangan media pembelajaran.

Jawaban:

Penggunaan media pembelajaran *mind maaping* berbasis *powerpoint* dilakukan dengan mengajaka siswa mengoperasikan computer yang telah berisi media pembelajaran yang telah digandakan. Kemudian guru menayangkannya pada layar LCD supaya siswa lebih mudah memahami pembelajaran.

Kelebihan media pembelajaran tersebut terletak pada tampilannya yang menarik sehingga siswa tidak cepat merasa bosan dan bersifat unik karena jarang dilakukan di sekolah pada umumnya. Sedangkan kekurangan dari media pembelajaran tersebut adalah kurang tersedianya fasilitas seperti komputer dan LCD di beberapa sekolah.