

**PENGEMBANGAN MEDIA *WEBSITE* BERBASIS
METODE *MIND MAPPING* PADA PEMBELAJARAN
IPA DI SD/MI**

SKRIPSI

Di Ajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-
Syarat Guna Mendapat Gelar Sarjana S1 Dalam Ilmu Tarbiyah
Dan Keguruan

Oleh:

**Gilang Adiya Elangga
NPM. 1911100089**

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1445 H/2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA *WEBSITE* BERBASIS
METODE *MIND MAPPING* PADA PEMBELAJARAN
IPA di SD/MI**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1 dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

**Gilang Adiya Elangga
NPM:1911100089**

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

**Pembimbing I : Dr. Nur Asiah, M.Ag
Pembimbing II : M. Muchsin AFriyadi, M.Pd**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1445 H/2023 M**

ABSTRAK

Pada saat proses pembelajaran di kelas dalam menggunakan sebuah media sepertinya pendidik sudah paham dengan baik, tetapi jika dicermati dari segi media, penggunaannya masih kurang beragam. Dalam lingkungan sekolah kita tidak hanya belajar tentang materi pembelajaran saja, kita diharuskan juga belajar mengenai teknologi yang semakin berkembang dan maju di zaman ini seperti *website* berbasis metode *mind mapping*. Media *website* berbasis metode *mind mapping* sangat penting di sekolah, bukan hanya karena merupakan komponen teknologi yang sangat penting, tetapi juga karena salah satu fasilitas yang harus dimiliki setiap orang untuk mencari pengetahuan yang tidak ada batasnya di dalamnya. Menggunakan media yang sesuai akan membuat kegiatan pendidikan lebih berdampak di ruang kelas, dan dengan menggunakan media akan membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah, karena proses belajar dibantu dengan media tersebut. Penggunaan media *website* berbasis metode *mind mapping* diharapkan menjadi sesuatu yang berbeda pada kegiatan belajar mengajar sehingga muncul keinginan para peserta didik untuk terus membuka pikirannya. *website* ialah sebuah media penyampaian informasi melalui internet baik berupa text, gambar maupun suara. Pada era sekarang perkembangan teknologi *website*, seluruh lapisan masyarakat bisa merasakan manfaat yang begitu nyata.

Dalam melakukan penelitian pengembangan media *website* berbasis metode *mind mapping* ini menggunakan model ADDIE. Karena model ADDIE sering digunakan untuk mendefinisikan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional, oleh karena itu model ini dipilih. Penelitian yang dilakukan menggunakan model pengembangan ADDIE memiliki beberapa tahapan yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi). Validasi kelayakan dilaksanakan oleh tim validator yang terdiri dari dua ahli bahasa, dua ahli materi, dan dua ahli media. Uji lapangan terdiri dari uji skala kecil yang terdiri dari 20 peserta didik (10 peserta didik kelas IV SDN 1 Suka Bumi Buay Bahuga Way Kanan dan 10 peserta didik SDN 2 Suka Bumi Buay Bahuga Way Kanan). Sedangkan uji skala

besar terdiri dari 39 peserta didik yaitu 20 peserta didik kelas kelas IV SDN 1 Suka Bumi Buay Bahuga Way Kanan dan 19 peserta didik kelas kelas IV SDN 2 Suka Bumi Buay Bahuga Way Kanan.

Berdasarkan analisis hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *website* berbasis metode *mind mapping* memperoleh nilai rata-rata ahli materi 88% dengan kriteria sangat layak, rata-rata dari ahli bahasa 88% dengan kriteria sangat layak, dan rata-rata dari ahli media 90% dengan kriteria sangat layak dan dinyatakan layak untuk diujicobakan. Sedangkan rata-rata penilaian yang diberikan oleh pendidik adalah 92% dengan kategori sangat layak untuk digunakan. Dan penilaian dari peserta didik pada skala kecil adalah 95% dan skala besar memperoleh 94% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hal tersebut maka media *website* berbasis metode *mind mapping* pada pembelajaran IPA layak digunakan dalam proses pembelajaran baik di sekolah maupun di rumah.

Kata kunci: *Media website berbasis metode mind mapping*

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Gilang Adiya Elangga

NIM : 1911100089

Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah Dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *Website* Berbasis Metode *Mind Mapping* Pada Pembelajaran IPA di SD/MI” adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam footnote atau daftar pustaka. Apabila di lain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, 20 Oktober 2023

Penulis,



Gilang Adiya Elangga

NPM.1911100089



**KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA WEBSITE
BERBASIS METODE MIND MAPPING PADA
PEMBELAJARAN IPA DI SD/MI**
Nama : Gilang Adiya Elangga
NPM : 1911100089
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqsyahkan dan dipertahankan dalam sidang
Munaqsyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan
Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Nur Asiah, M.Ag

NIP. 197107092002122001

M. Muchsin Afriyadi, M.Pd

NIP.

Mengetahui

Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dr. Chairul Amriyah, M.Pd.

NIP. 196810201989122003



**KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGEMBANGAN MEDIA *WEBSITE* BERBASIS METODE *MIND MAPPING* PADA PEMBELAJARAN IPA DI SD/MI**, disusun oleh: **GILANG ADIYA ELANGGA**, NPM: 1911100089, Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) telah dimunaqosyahkan dalam rangka penyusunan skripsi pada hari/tanggal: **Senin, 06 November 2023** pukul 13.30-15.00 WIB.

TIM MUNAQOSYAH SKRIPSI

Ketua : Sri Latifah, M.Sc

Sekretaris : Yuli Yanti M.Pd.I

Pembahas Utama : Rahma Diani, M.Pd

Pembahas Pendamping I : Dr. Nur Asiah, M.Ag

Pembahas Pendamping II : M. Muchsin Afriyadi, M.Pd

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. **M. Muchsin Afriyadi, M.Pd.**

NIP. 196708281988072002



MOTTO

أَنْبِئُونِي فَقَالَ الْمَلَائِكَةُ عَلَى عَرَضَهُمْ تَمَّ كُلُّهَا الْأَسْمَاءَ آدَمَ وَعَلَّمَ
صَادِقِينَ كُنْتُمْ إِنْ هُوَ لَأِ بِأَسْمَاءِ

Dan Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada para Malaikat lalu berfirman: "Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu memang benar orang-orang yang benar!"

(QS. Al-baqarah (2):31)

PERSEMBAHAN

Dengan segala kerendahan hati dan rasa syukur dari lubuk hati yang paling dalam ku persembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tuaku Bapak Suradi dan Ibu Jaleha dua orang yang sangat berarti di hidup saya, yang sujudnya selalu menjadi doa untuk kesuksesan anak-anaknya ragamu memang sakit tapi doamu selalu mencakar langit. Semoga selalu dalam lindungan Allah SWT dan keberkahan dalam setiap langkahnya.
2. Adiku satu-satunya Arza Adi Putra, yang dimana dia adalah satu orang yang sangat saya sayangi sama sayangnya ibu dan ayahku kepadaku, dialah adik yang mendorong keinginanku untuk sukses agar bisa membimbingnya kelak nanti.

RIWAYAT HIDUP

Gilang Adiya Elangga, dilahirkan tanggal 19 agustus 2000 di Tanjung Mas, Kecamatan Buay Madang Timur, Kabupaten Ogan Komering Ulu Timur (OKUT) . Anak sulung dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Suradi dan Ibu Jaleha. Pendidikan formal yang pernah ditempuh penulis adalah Sekolah Dasar (SD) Negeri 01 Suka Bumi Bumi Buay Bahuga Way Kanan pada tahun 2007 sampai dengan 2013, penulis melanjutkan ke Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Buay Bahuga Way Kanan pada tahun 2013 sampai dengan 2016. Setelah itu penulis juga melanjutkan kejenjang selanjutnya, yaitu ke Sekolah Menengah Atas (SMK) Negeri 1 Buay Bahuga dari tahun 2016 sampai dengan 2019. Pada tahun 2019 penulis melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi di Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Selama menempuh pendidikan di UIN Raden Intan Lampung, pada bulan Juli 2022 penulis mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Sukabumi, Kecamatan Buay Bahuga Kabupaten Way Kanan. Kemudian pada bulan Agustus 2022 penulis mengikuti Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di MIS MMA Sukarame Bandar Lampung.

Bandar Lampung, 10 Oktober 2023
Penulis,

Gilang Adiya Elangga
NPM; 1911100089

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah segala puji hanya bagi Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Website Berbasis Metode Mind Mapping Pada Pembelajaran IPA di SD/MI" dalam rangka memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Raden Intan Lampung. Dalam menyelesaikan skripsi, penulis banyak menerima bantuan dan bimbingan yang sangat berharga dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih serta memberikan penghargaan kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung beserta jajarannya yang telah memberikan kemudahan dalam berbagai hal sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Dr. Chairul Amriyah, M.Pd selaku ketua jurusan dan Deri Firmansah, M.Pd selaku sekretaris jurusan Pendidikan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Dr. Nur Asiah, M.Ag selaku pembimbing akademik (PA) serta pembimbing I dan M Muchsin Apriyadi, M.Pd selaku pembimbing II yang dengan tulus meluangkan waktu dan dengan sabar membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu dosen di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (khususnya jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah) yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menuntut ilmu di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
5. Bapak dan Ibu tim validator (Sri Latifah M.Sc, Era Octafiona, M.Pd, Fitri Angraini, M.Pd, Hasan Sastra Negara, M.Pd, dan Yudesta Erfayliana, M.Pd) selaku Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

6. Warsiyah, S.Pd., M.Pd selaku kepala sekolah SDN 1 Suka Bumi Buay Bahuga Way Kanan dan Suranto, S.Pd selaku kepala sekolah SDN 2 Suka Bumi Buay Bahuga Way Kanan, yang telah meluangkan waktunya dan mengizinkan penulis melaksanakan penelitian di sekolah tersebut
7. Teman-teman Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan khususnya jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah kelas D angkatan 2019 yang telah membantu penulis selama berkuliah di UIN Raden Intan Lampung.
8. Rekan-rekan KKN dan PPL yang telah memberi dukungan dalam pembuatan skripsi ini.
9. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

DAFTAR ISI

COVER	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN	iv
PERSETUJUAN PEMBIMBING	v
PENGESAHAN	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
RIWAYAT HIDUP	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv

BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah	3
C. Identifikasi Masalah	13
D. Batasan Masalah.....	14
E. Rumusan Masalah	14
F. Tujuan	14
G. Manfaat	15
H. Kajian Peneliti Terdahulu Yang Relevan	15
I. Rancangan Skripsi.....	19

BAB II LANDASAN TEORI

A. Penelitian Pengembangan Atau Research And Development (R&D)	20
1. Pengertian Pengembangan (R&D).....	20
2. Model–Model Penelitian Pengembangan.....	21
B. Media Pembelajaran	24
1. Pengertian Media Pembelajaran	24
2. Jenis Jenis Media Pembelajaran	26
3. Fungsi Media Pembelajaran.....	27
4. Manfaat Media Pembelajaran	30
C. Website.....	30
1. Pengertian <i>website</i>	30
2. Jenis-jenis <i>website</i>	31
3. Unsur-Unsur Dalam Penyediaan <i>Website</i>	32
4. Fungsi <i>website</i>	35

5. Media Pembelajaran <i>Website</i>	37
6. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran <i>Website</i>	39
D. <i>Mind Mapping</i>	40
1. Pengetian <i>Mind Mapping</i>	40
2. Tujuan Metode <i>Mind Mapping</i>	42
3. Manfaat <i>Mind Mapping</i>	42
E. Ilmu Pengetahuan Alam	43
1. Pengertian Pembelajaran IPA	43
2. Tujuan Pembelajaran IPA	43
3. Materi Gaya di Sekitar Kita	45

BAB III METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian Pengembangan.....	48
B. Desain Penelitian Pengembangan	48
C. Proses Penelitian Pengembangan	49
D. Spesifikasi Produk Yang di Kembangkan	52
E. Subjek Uji Coba Penelitian Pengembangan	52
F. Teknik dan Instrumen Penelitian	52
G. Uji Coba Produk.....	63
H. Teknik analisis data.....	63

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian Pengembangan.....	65
B. Deskripsi Dan Analisis Data Hasil Uji Coba	86
C. Kajian Produk Akhir.....	90

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	92
B. Rekomendasi	93

DAFTAR RUJUKAN

DAFTAR LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi Kisi Observasi Untuk Guru.....	55
Tabel 3.2 Lembar Wawancara Untuk Guru.....	32
Tabel 3.3 Kisi Kisi Observasi Untuk Siswa	58
Tabel 3.4 Lembar Observasi Siswa	59
Tabel 3.5 Kisi Kisi Untuk Ahli Materi	60
Tabel 3.6 Kisi Kisi Untuk Ahli Media.....	61
Tabel 3.7 Kisi Kisi Untuk Ahli Bahasa	62
Tabel 3.8 Kisi Kisi Untuk Pendidik.....	62
Tabel 3.9 Kriteria Skor Penilaian	63
Tabel 3.10 Kriteria Skala Kelayakan.....	64
Tabel 4.1 Komponen Inti	67
Tabel 4.2 Pemahaman Bermakna	67
Tabel 4.3 Dsain <i>Website</i> Berbasis Metode <i>Mind Mapping</i>	70
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi.....	72
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	74
Tabel 4.6 Revisi Para Ahli Sebelum dan Sesudah Revisi	75
Tabel 4.7 Hasil Rekapitulasi Respon Pendidik.....	76
Tabel 4.8 Hasil Rekaputilasi Uji Coba Skala Kecil SDN 1 Suka Bumi Buay Bahuga Way Kanan	79
Tabel 4.9 Hasil Rekaputilasi Uji Coba Skala Kecil SDN 2 Suka Bumi Buay Bahuga Way Kanan	80
Tabel 4.10 Hasil Rekaputilasi Uji Coba Skala Besar SDN 1 Suka Bumi Buay Bahuga Way Kanan	81
Tabel 4.11 Hasil Rekaputilasi Uji Coba Skala Besar SDN 2 Suka Bumi Buay Bahuga Way Kanan	83
Tabel 4.12 Hasil Penelitian Pengembangan Media <i>Website</i> Berbasis Metode <i>Mind Mapping</i>	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Model Penelitian Dan Pengembangan ADDIE	49
Gambar 4.1 Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Materi	73
Gambar 4.2 Diagram Batang Hasil Validasi Ahli bahasa.....	74
Gambar 4.3 Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Media	76
Gambar 4.4 Hasil Respon Pendidik.....	79
Gambar 4.5 Hasil Uji Coba Skala Kecil SDN 1 Suka Bumi Buay Bahuga Way Kanan	81
Gambar 4.6 Hasil Uji Coba Skala Kecil SDN 2 Suka Bumi Buay Bahuga Way Kanan	82
Gambar 4.7 Hasil Uji Coba Skala Besar SDN 1 Suka Bumi Buay Bahuga Way Kanan	84
Gambar 4.8 Hasil Uji Coba Skala Besar SDN 1 Suka Bumi Buay Bahuga Way Kanan	85

BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Agar pembaca dapat memahami judul skripsi ini dan menghindari kesalahpahaman, penulis merasa perlu untuk mendefinisikan terlebih dahulu beberapa frase yang digunakan dalam judulnya. Penulis mengambil sebuah penelitian dengan judul **“Pengembangan Media *website* Berbasis Metode *mind mapping* Pada Pembelajaran IPA di SD/MI.** Dibawah ini merupakan uraian dari istilah-istilah yang digunakan dalam judul:

1. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggung jawabkan. Pengembangan model merupakan hasil penelitian yang berorientasi pada hasil pengembangan produk. Jadi penelitian dan pengembangan dapat menghasilkan produk dan dapat diuji keefektifitasan dari produk tersebut.¹

2. Media *website*

Media adalah alat atau kejadian yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan merangsang siswa belajar. Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat atau cara yang digunakan oleh pendidik untuk dapat digunakan oleh peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.² *Website* dapat di artikan sebagai kumpulan halaman yang berisi informasi data digital baik berupa teks, gambar, animasi suara dan video atau gabungan dari semuanya yang di sediakan melalui jalur koneksi internet

¹ Imam Mahfud and Eko Bagus Fahrizqi, “Pengembangan Model Latihan Keterampilan Motorik Melalui Olahraga Tradisional Untuk Siswa Sekolah Dasar,” *Sport Science and Education Journal* 1, no. 1 (2020): 31–37, <https://doi.org/10.33365/v1i1.622>.

² Ridwan Abdullah Sani, *Strategi Belajar Mengajar*, 2nd ed. (Depok: Raja Grafindo Persada, 2019).h.321

sehingga dapat diakses dan dilihat oleh semua orang di seuruh dunia

3. Metode *Mind Mapping*

Metode *Mind Mapping* adalah pendekatan kreatif bagi siswa untuk secara mandiri menghasilkan ide, merekam kursus, atau merencanakan penelitian baru, dan bagi instruktur untuk membantu siswa dalam pembuatan peta pikiran. Peta pikiran adalah diagram yang menggambarkan hubungan dan organisasi kata, konsep, aktivitas, dan elemen lain di sekitar kata kunci atau gagasan utama.³

4. Pembelajaran IPA

pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum.⁴ Pembelajaran IPA adalah peserta didik dapat menyadari keterbatasan pengetahuannya, membangkitkan rasa ingin tahu untuk menggali berbagai pengetahuan baru dan akhirnya dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan berdasarkan informasi yang disampaikan pendidik. Kedudukan pendidik mempunyai arti penting dalam pendidikan yang bertolak dari tugas dan tanggung jawab pendidik yang besar untuk mencerdaskan peserta didik.⁵

Jadi maksud dari judul penelitian ini adalah **“Pengembangan Media *website* Berbasis metode *mind mapping* Pada Pembelajaran IPA”** Yakni Ingin mengembangkan media *mind mapping* berbasis *website* untuk membantu proses pembelajaran IPA di SD/MI.

³ Kamilah Evita Sari Dalimunthe and Muhammad Syahbudi, “Penerapan Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kreativitas Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan,” *Jurnal Research and Education Studies* 3, no. 1 (2023): 11–20.

⁴ Ni Nyoman Parwati, *Belajar Dan Pembelajaran*, 2nd ed. (Depok: Kharisma Putra Utama Offset, 2019). h.109

⁵ Hesti Nurlaeli, “Pengarahan Pembelajaran Ipa Menggunakan Metode Demonstrasi Di Sd Negeri Ciporos 03 Karangpucung, Kabupaten Cilacap,” *Dharmakarya* 10, no. 2 (2021): 106, <https://doi.org/10.24198/dharmakarya.v8i1.21305>.

B. Latar Belakang Masalah

Menurut Sadima dalam buku Faisal Anwar dkk, media merupakan segala sesuatu hal yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga hal tersebut dapat merangsang pikiran, perasaan serta minat dan perhatian siswa dengan harapan siswa dapat melaksanakan proses belajar mengajar dengan efektif dan efisien. Dengan demikian pemilihan media yang tepat akan berdampak pada ketercapaian informasi yang disampaikan. Menurut Indriana dalam buku Faisal Anwar dkk, mengemukakan bahwa media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium, media pun digunakan sebagai alat saluran komunikasi. Secara harfiah, media berarti perantara, yaitu perantara antara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Pengirim pesan yang dimaksud harus melakukan persiapan terlebih dahulu dimulai dari pokok bahasan yang akan disampaikan, mengetahui latar belakang penerima pesan, sehingga pada akhirnya menentukan media yang digunakan. Alat atau benda yang digunakan diharapkan dapat menimbulkan rangsangan dalam proses pembelajaran dan rangsangan yang ditimbulkan tersebut berdampak pada ketercapaian proses pembelajaran. Media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat fotografis, grafis, atau elektronis untuk memproses, menangkap, dan menyusun kembali informasi verbal atau visual. Batasan mengenai pengertian media dalam pendidikan yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut, bahwa media adalah bahan atau alat yang digunakan dengan maksud agar interaksi komunikasi edukatif antara guru dengan siswa atau fasilitator dengan peserta dapat berlangsung interaktif sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan. Dengan sifatnya yang memudahkan media menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam menunjang proses pembelajaran yang efektif dan efisien.⁶

⁶ Komang Ayu Suseni Faisal Anwar, Hadi Pajariantio, Elin Herlina, Totok Dwi Raharjo, Lathifatul Fajriyah, Imin Agustina Dwi Astuti, Alim Hardiansyah, *Pengembangan Media Pembelajaran “ Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0,”* 1st ed. (Makasar: CV Tohar Media, 2022).

Dalam lingkungan sekolah kita tidak hanya belajar tentang materi pembelajaran saja, Pada zaman sekarang setiap siswa disekolah ataupun orang tua dan Guru pasti memiliki *smartphone* yang bisa langsung terhubung dengan internet maka dari itu sebaiknya *smartphone* tersebut digunakan untuk belajar di sekolah ataupun di rumah. Sehingga media *website* berbasis metode *mind mapping* sangat berperan penting bagi pendidikan di era sekarang ini. Observasi yang dilakukan di SDN 1 Suka Bumi Kec. Buay Bahuga Kab. Way Kanan dan juga SDN 2 Suka Bumi Kec. Buay Bahuga Kab. Way Kanan menunjukkan bahwa peserta didik banyak yang masih merasakan kesulitan untuk mengerti materi pembelajaran yang mereka pelajari di sekolah. Dikarenakan banyaknya materi pembelajaran di sekolah yang harus dipahami peserta didik. Sedangkan guru hanya menjelaskan materi dengan menggunakan buku paket dan belum adanya media Dalam kegiatan Pembelajaran. peserta didik dalam kegiatan pembelajaran masih banyak yang merasakan kesulitan mengerti materi apa yang diberikan oleh guru di kelas, terbukti disaat guru memberikan perintah untuk memperhatikan materi yang terdapat dalam buku saat kegiatan belajar sedang berlangsung, namun masih banyak siswa yang kurang fokus dan tidak memperhatikan, hal tersebut terlihat pada reaksinya, ketika siswa dikelas diberikan pertanyaan seputar pembelajaran, kebanyakan siswa tidak dapat menjawab pertanyaan yang telah diberikan.⁷

Observasi juga telah dilaksanakan di sekolah SDN 2 Suka Bumi Kec Buay Bahuga Kab Way Kanan, temuan dari observasi tersebut juga hampir sama dengan sekolah sebelumnya yaitu saat belajar mengajar sedang berlangsung belum menggunakan variasi dalam pemilihan media dalam kegiatan belajar IPA, pembelajaran masih menggunakan buku paket saja, dan penggunaan media *website* berbasis Metode *Mind Mapping* juga belum pernah ada dalam pembelajaran oleh guru pada pembelajaran IPA.⁸

⁷ Observasi SDN 1 Suka Bumi Buay Bahuga Way Kanan.

⁸ Observasi SDN 1 Suka Bumi Buay Bahuga Way Kanan.

Berdasarkan dari hasil observasi tersebut Pengembangan media *website* berbasis metode *mind mapping* bisa di terapkan di kedua sekolah tersebut, dikarenakan ada beberapa media penunjang seperti, kedua sekolah tersebut memiliki proyektor, jaringan internet yang sangat bagus dan lab komputer. Ditambah lagi jika melihat ke belakang pada tahun 2019 sampai tahun 2021 pembelajaran di sekolah tersebut dilaksanakan secara *online* (Daring), dikarenakan adanya virus *Covid 19* jadi para peserta didik di sekolah tersebut mayoritas memiliki *smartphone*. Bisa di ambil kesimpulan media *website* berbasis *mind mapping* layak di kembangkan di kedua sekolah tersebut.

Wawancara yang dilakukan dengan salah satu wali kelas IV SDN 1 Suka Bumi Buay Bahuga Way Kanan Bapak Suhendra mengatakan bahwa tidak menggunakan perangkat pembelajaran yang berbeda. Pembelajaran masih menggunakan buku paket yang disediakan di sekolah, peserta didik hanya memperhatikan apa yang dikatakan guru dan menyimak buku paket.⁹ Guru membutuhkan media penunjang untuk meningkatkan pembelajaran di skolahan, saran dari guru yaitu siswa membutuhkan perangkat pembelajaran menggunakan media internet atau online yang dimana isinya berupa gambar dan penjelasan. Dikarenakan banyak siswa yang sudah memiliki *smartphone*, sebaiknya *smartphone* tersebut dimanfaatkan untuk pembelajaran daripada di gunakan untuk bermain. Sedangkan hasil wawancara dengan ibu Anggun Widiawati selaku wali kelas IV SDN 2 Suka Bumi Buay Bahuga Way Kanan Pada pembelajaran IPA hanya memakai buku cetak dan pembelajaran masih terlihat monoton, karena guru hanya menggunakan metode ceramah sedangkan siswa hanya mendengarkan guru menjelaskan dalam pembelajaran. Terkadang siswa merasa bosan karna tidak ada media lain dalam pembelajaran IPA dan media *Website* berbasis metode *Mind Mapping* belum ada di sekolah.¹⁰

⁹ Suhendra Wawancara Wali Kelas IV SDN 1 Suka Bumi Buay Bahuga Way Kanan.

¹⁰ Anggun Widiawati Wawancara Wali Kelas IV SDN 1 Suka Bumi Buay Bahuga Way Kanan

Wawancara terhadap peserta didik di SDN 1 Suka Bumi Buay Bahuga Way Kanan dalam pembelajaran IPA. Peserta didik masih belajar menggunakan buku paket yang dapat membuat mereka cepat merasa bosan dalam belajar karena di dalam buku cetak sebagian besar hanya berisi tulisan saja dan hanya sedikit gambar. Peserta didik membutuhkan pembelajaran yang menggunakan teknologi, adanya proyektor di sekolah itu di gunakan untuk pembelajaran dengan media yang ada gambarnya dan juga yang bisa di akses di internet atau online dikarenakan seperti ketika di rumah mereka belajar menggunakan buku cetak dari sekolah masih merasa bingung. Maka dari itu peserta didik membutuhkan media pembelajaran online yang langsung bisa di akses dan menuju pembelajaran di sekolah. Dalam pembelajaran IPA peserta didik menginginkan sesuatu yang berbeda yang bisa membantu dalam kegiatan belajar, peserta didik ingin menggunakan sebuah media yang menarik lebih banyak warna, lebih banyak gambar, yang tidak hanya berisi tulisan saja.¹¹ Sedangkan wawancara yang dilakukan terhadap peserta didik di SDN 2 Suka Bumi Buay Bahuga Way Kanan sama saja tidak ada media yang di gunakan oleh guru selain buku paket, peserta didik sering merasa bosan ketika hanya mendengarkan guru menjelaskan pembelajaran menggunakan buku paket yang telah di sediakan oleh sekolah. Untuk itu peserta didik sangat membutuhkan media yang di inginkan oleh peserta didik yaitu media yang bisa terhubung langsung dengan internet dan bisa di akses kapan saja dan dimana saja dan lebih banyak gambar, lebih berwarna dan tidak hanya berisi materi saja.¹²

Berdasarkan hasil analisa terhadap buku paket yang kerap dipakai dalam pembelajaran di sekolah oleh pendidik, isi pembelajaran IPA pada buku sebagian besar hanya sebatas teori saja, tidak ada gambar yang dapat menunjang imajinasi siswa terhadap pemahaman materi Gaya Di Sekitar Kita, dan juga terkait penyampaian materi, guru belum memakai media penunjang untuk memaksimalkan belajar di kelas. Untuk itu

¹¹ Wawancara Peserta Didik SDN 1 Suka Bumi Buay Bahuga Way Kanan

¹² Wawancara Peserta Didik SDN 2 Suka Bumi Buay Bahuga Way Kanan

diperlukan media pembelajaran yang bisa menunjang proses pembelajaran agar membantu siswa dalam memahami materi saat pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran yang diperlukan adalah suatu cara agar semangat belajar peserta didik meningkat, bisa paham mengenai materi yang disampaikan. Sulit juga bagi pendidik untuk menentukan media pembelajaran apa yang tepat. Saat Pelaksanaan pembelajaran, permasalahan yang sering muncul sehingga menurunkan minat siswa dikelas dalam belajar disebabkan kurangnya variasi dalam pemilihan media. Maka minat peserta didik yang masih rendah dalam belajar harus dibangkitkan. Saat belajar di kelas agar suasana pembelajaran tidak merasa bosan, dan untuk meningkatkan perhatian dan motivasi dalam belajar maka perlu dilakukan penyelarasan pikiran dan imajinasi siswa. Salah satu caranya adalah dengan menyajikan materi secara lebih menarik kepada siswa melalui media pembelajaran berupa *Website* yang Berisi *mind mapping*

يَهْدِي بِهِ اللَّهُ مَنِ اتَّبَعَ رِضْوَانَهُ سُبُلَ السَّلَامِ وَيُخْرِجُهُم مِّنَ الظُّلُمَاتِ إِلَى النُّورِ بِإِذْنِهِ وَيَهْدِيهِمْ إِلَى صِرَاطٍ مُسْتَقِيمٍ ﴿١٦﴾

Pada ayat diatas, (QS.AL Ma'idah Ayat 16) Allah Swt menyebutkan tiga macam kegunaan dari Al Qur'an. Hal ini jika kita kaitkan dengan media dalam pendidikan maka kita akan mengetahui bahwa minimal ada tiga syarat yang harus dimiliki suatu media sehingga alat ataupun benda yang dimaksud dapat benar-benar digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Bahwa media harus mampu memberikan petunjuk (pemahaman) kepada siapapun siswa yang memperhatikan penjelasan guru dan memahami medianya. Ringkasnya, media harus mampu mewakili setiap pikiran sang guru sehingga dapat lebih mudah memahami materi. Dalam Tafsir Al Maraghi disebutkan bahwa Al Qur'an sebagai media yang digunakan oleh Allah akan mengeluarkan penganutnya dari kegelapan Aqidah berhalal. Keterangan ini memiliki makna bahwa setiap media yang digunakan oleh

seorang guru seharusnya dapat memudahkan siswa dalam memahami sesuatu. Sebuah media harus mampu mengantarkan para siswanya menuju tujuan belajar mengajar serta tujuan pendidikan dalam arti lebih luas. Media yang digunakan minimal harus mencerminkan (menggambarkan) materi yang sedang diajarkan. Semisal dalam mengajarkan nama-nama benda bagi anak-anak, maka media yang digunakan harus mampu mewakili benda-benda yang dimaksud..

Berdasarkan pemaparan permasalahan tersebut, maka penggunaan media *Website* berbasis Metode *Mind Mapping* dapat dijadikan sebagai solusi untuk mengatasi setiap kesulitan dalam belajar. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dipilih media pembelajaran berupa *website* berbasis metode *Mind Mapping*, karena materi pendidikan yang dibuat dalam bentuk *mind mapping* cenderung menarik minat sebagian besar siswa. Opini lain dengan pengembangan metode *mind mapping* menjadi sarana pembelajaran IPA karena metode ini banyak menampilkan materi secara jelas dan menarik yang dapat menarik perhatian orang. Terlebih Peserta didik kelas IV SDN 1 Suka Bumi Buay Bahuga Way Kanan dan SDN 2 Suka Bumi Buay Bahuga Way Kanan jika dilihat ke belakang peserta didik di kedua sekolah tersebut semuanya memiliki *smartphone* hal ini dibuktikan ketika pembelajaran pada waktu covid lalu pembelajaran dilakukan secara daring (online) dan pembelajaran tersebut menggunakan *smartphone* setiap peserta didik dalam satu rumah pasti memiliki *smartphone*. dalam pembelajaran di kelas tidak dapat disanggah bahwasanya lebih tertarik belajar sesuatu yang memiliki sifat bergambar (visual), menghibur, menarik, dan menyenangkan untuk itu media *website* berbasis metode *mind mapping* ini dipilih peneliti untuk dikembangkan di sekolah tersebut berdasarkan analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara.

Peneliti mengembangkan media *website* berbasis metode *mind mapping* untuk sekolah dasar dikarenakan pada pendidikan sekolah dasar siswa hanya belajar melalui *face to face* dan masih menggunakan buku paket yang disediakan dari sekolah yang berlangsung didalam kelas. Pada pembelajaran *face to face* bisa

dikatakan kurang efektif, karena pada proses pembelajaran membutuhkan konsentrasi dan fokus terhadap apa yang akan dipelajari pada saat dikelas. Oleh karena itu, diperlukan kombinasi pembelajaran yang dapat diterapkan diluar sekolah yang dapat diakses dengan mudah dengan koneksi yang terhubung pada internet seperti pembelajaran melalui *website* yang di isi dengan metode *mind mapping*.

Media perlu dikembangkan berdasarkan relevansi, kompetensi dasar, materi dan karakteristik siswa. Guru dapat berperan sebagai kreator yaitu menciptakan dan memanfaatkan media yang tepat, efisien, dan menyenangkan bagi siswa. Berdasarkan pendapat-pendapat mengenai media pembelajaran berdasarkan Sadiman dan Miarso disimpulkan media pembelajaran merupakan semua alat bantu yang dipakai dalam proses pembelajaran, dengan maksud untuk menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber atau guru kepada penerima dalam hal ini peserta didik dan memungkinkan komunikasi antara guru dan siswa dapat berlangsung dengan baik. Pesan atau informasi yang disampaikan melalui media dalam bentuk isi atau materi pengajaran itu harus dapat diterima oleh penerima pesan dengan menggunakan salah satu atau gabungan beberapa alat indera mereka.¹³Faktanya sumber belajar dan media pembelajaran berbasis *web* yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran IPA masih sangat terbatas. Media Pembelajaran yang digunakan berdasarkan angket guru, hasil analisis kebutuhan, guru baru sebatas menggunakan buku cetak yang di sediakan di sekolah. Guru belum menerapkan media pembelajaran IPA berbasis *web* dalam kegiatan belajar mengajar.

Dengan media *website* berbasis metode *mind mapping* web khusus nya *website* yang bisa di akses oleh peserta didik maupun guru melalui jaringan internet diharapkan peserta didik tidak bosan untuk menyimak proses belajar mengajar sampai akhir, dan juga diharapkan bisa membuat siswa berfikir kreatif dan aktif. Pembelajaran menggunakan media *website* ini

¹³ Syahroni and Maya Nurfitriyanti, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa* 3, no. 1 (2017): 10–21.

memiliki manfaat yang banyak bagi peserta didiknya. Bila dirancang dengan baik dan tepat, maka pembelajaran yang menyenangkan, memiliki unsur interaktivitas yang tinggi, yang menyebabkan peserta didik mengingat lebih banyak materi pelajaran serta mengurangi biaya - biaya operasional yang biasanya dikeluarkan oleh peserta didik mengikuti pembelajaran.

Web adalah kumpulan halaman yang menampilkan informasi data, teks, gambar, data animasi, suara dan gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun yang bersifat dinamis yang membentuk suatu rangkaian bangunan yang saling terkait dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*) . *Web* merupakan salah satu aplikasi yang paling disukai oleh pengguna komputer, khususnya orang dewasa. Agar *web* tidak hanya sebagai sarana hiburan semata, guru perlu menciptakan atau memodifikasi *web* yang disesuaikan dengan materi yang diajarkan, sehingga *web* dapat digunakan sebagai *web* pembelajaran. Dalam pemakaiannya, program ini dapat disimpan dengan menggunakan *compact disk* (CD) ataupun *flashdisk*.¹⁴

Metode *mind mapping* adalah cara mengembangkan kegiatan berpikir ke segala arah, menangkap berbagai sudut. *Mind mapping* mengembangkan cara berpikir divergen dan kreatif. *Mind mapping* yang sering disebut dengan peta konsep adalah alat berpikir organisasional yang sangat hebat yang juga merupakan cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi itu ketika dibutuhkan. *mind mapping* merupakan metode yang mampu menciptakan suasana menyenangkan dalam proses pembelajaran. Siswa mendesain peta pikiran dengan menggunakan gambar dan warna yang bermacam-macam sehingga mampu meningkatkan antusias belajar siswa terhadap pembelajaran Bahasa Mandarin. Metode ini memiliki banyak keunggulan dalam efisiensi dan menjanjikan

¹⁴ Amalia Firdausia, Imam Asrori, and Mohammad Ahsanuddin, "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Web Offline Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 8 Malang," *Al-Musannif* 2, no. 2 (2020): 89–100, <https://doi.org/10.56324/al-musannif.v2i2.39>.

efektivitas lebih tinggi dibandingkan metode pembelajaran tradisional.¹⁵

Dari penjelasan di atas peneliti menyimpulkan bahwa *metode mind mapping* adalah suatu teknik mencatat melalui pemetaan pikiran yang kreatif dan efektif dengan memadukan kerja otak kanan dan otak kiri dalam diri seseorang. Penggunaan metode *mind mapping*, memungkinkan otak digunakan secara keseluruhan untuk menangkap dan mengkaji ulang materi yang didapat dari pembelajaran dan memproyeksikannya ke dalam bentuk visual sesuai dengan kreativitas dan imajinasi yang dimiliki. Isi materi yang panjang bisa diubah menjadi petakan berwarna-warni yang beraturan dan mudah diingat sehingga selaras dengan cara kerja alami otak.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkaitan dengan cara mencari tahu tentang fenomena alam. IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip semata, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Mata pelajaran IPA merupakan wahana bagi siswa untuk mempelajari dirinya sendiri dan alam sekitarnya, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPA adalah mempersiapkan siswa agar menjadi pemecah masalah yang tangguh, pembuat keputusan yang matang, dan orang yang tak pernah berhenti belajar. Pembelajaran IPA sebagai bagian dari proses pendidikan nasional sebaiknya dilaksanakan secara inkuiri ilmiah (*scientific inquiry*), agar mampu menumbuhkan kemampuan berpikir, bekerja dan bersikap ilmiah, serta mengkomunikasikannya sebagai aspek penting kecakapan hidup. Oleh karena itu, berpikir kritis menjadi elemen yang tak terpisahkan dalam setiap transformasi yang dilakukan dalam materi IPA yang berliterasi sains.

tujuan pembelajaran IPA siswa diarahkan dapat mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam

¹⁵ Stephanie Phanata, B.Ed, M.TCSOL and Immanuela Rahmahanani Suci, "Efektivitas Metode Mind Mapping Dalam Pembelajaran Bahasa Mandarin Bagi Siswa Sekolah Menengah Pertama," *Jurnal Cakrawala Mandarin* 5, no. 2 (2022): 130, <https://doi.org/10.36279/apsmi.v5i2.136>.

sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan dalam mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep. Lebih lanjut, diperoleh IPA yang akan bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari sehingga ikut serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam. Akhirnya, siswa dapat menghargai alam sekitar dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan. Tujuan pemberian mata pelajaran IPA atau sains pemahaman dan pengembangan adalah agar peserta didik mampu memahami dan menguasai konsep-konsep IPA serta keterkaitan dengan kehidupan nyata. Siswa juga mampu menggunakan strategi pembelajaran ilmiah untuk memecahkan masalah yang dihadapinya, sehingga lebih menyadari dan mencintai kebesaran serta kekuasaan Penciptanya.¹⁶

Dari beberapa penelajasan di atas peneliti berpendapat pembelajaran IPA sangatlah penting bagi manusia .Pembelajaran IPA mengajarkan memecahkan masalah dan membuat keputusan dalam mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep. Terlebih lanjut, pembelajaran IPA yang akan bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari sehingga ikut serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.

Maka dari penjelasan di atas peneliti mengambil pembelajaran IPA untuk mengembangkan media pembelajaran. Pada kelas IV SD/MI dalam Pembelajaran IPA terdapat salah satu tema yaitu dengan judul Gaya Di Sekitar Kita pada judul buku tersebut di bagi menjadi 4 topic pada topic 1.) Pengaruh Gaya Terhadap Benda 2.) Magnet, Sebuah Benda Yang Ajaib 3). Benda Yang Elastis 4). Mengapa Kita Tidak Melayang Di Udara. Materi ini sangat berkaitan langsung dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. Dengan demikian, agar para siswa dapat meningkatkan mutu dan motivasi dalam proses belajar dan mengajar dikelas diperlukan media untuk memvisualisasinya. Media *website* Berbasis metode *mind mapping* ini diharapkan

¹⁶ Hidayati Norrizqa, "Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran IPA," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan IPA*, 2021, 147–54.

dapat memvisualisasikan materi yang diajarkan baik berupa membaca gambar atau video praktik. Media *website* berbasis metode *mind mapping* yang digunakan agar dapat memuat materi pembelajaran, penggunaan audio maupun visual yang menarik adalah dengan menggunakan media *website*. Dengan pembelajaran berbasis metode *mind mapping* ini akan menciptakan pembelajaran yang menarik dan juga menyenangkan, dan dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran. Karena pada dasarnya peserta didik akan lebih tertarik belajar menggunakan *handphone* daripada membaca buku.

Artinya bahwa pembelajaran *online* pada jenjang sekolah dasar sekarang ini sangat dibutuhkan dalam pembelajaran, sehingga pengembangan media pembelajaran *website* berbasis metode *mind mapping* secara *online* perlu dikembangkan disekolah-sekolah untuk mengikuti perkembangan zaman yang sekarang ini dikuasai oleh teknologi. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat berkurang, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja, serta sikap peserta didik dapat ditingkatkan.

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti mengambil judul **“Pengembangan Media Website Berbasis Metode Mind Mapping Pada Pembelajaran IPA di SD/MI”**. diharapkan media tersebut dapat digunakan sebagai alat dan sumber pembelajaran yang baru dan dapat memikat perhatian bagi peserta didik dan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar dan keinginan peserta didik untuk mempelajari materi IPA.

C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran di SD/MI guru belum menggunakan *website*.

2. Belum ada media lain IPA selain dari buku paket.
3. Belum di kembangkannya media *website* berbasis metode *mind mapping* pada pembelajaran IPA di SD/MI kelas IV.

D. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah diatas, pembatasan masalah dilakukan oleh peneliti agar peneliti lebih fokus dan tepat sasaran masalahnya terbatas pada:

1. Peneliti berfokus pada pengembangan media *website* berbasis metode *mind mapping* pada pembelajaran IPA
2. Pengembangan media *website* berbasis metode *mind mapping* ini ditunjukkan untuk peserta didik SD/MI Kelas IV
3. Peneliti pengembangan media *website* berbasis metode *mind mapping* ini di batasi 9 materi

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang ada, maka rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan media *website* berbasis metode *mind mapping* pada pembelajaran IPA di SD/MI?
2. Bagaimana kelayakan media *website* berbasis metode *mind mapping* pada pembelajaran IPA di SD/MI?
3. Bagaimana Respon Penggunaan media pembelajaran *website* berbasis metode *mind mapping* pada pembelajaran IPA di SD/MI?

F. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengembangan media *website* berbasis metode *mind mapping* pada pembelajaran IPA di SD/MI.
2. Untuk mengetahui kelayakan media *website* berbasis metode *mind mapping* pada pembelajaran IPA di SD/MI.
3. Untuk mengetahui respon penggunaan media *website* Berbasis metode *mind mapping* pada pembelajaran IPA di SD/MI.

G. Manfaat

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, peneliti mengharapkan dapat memberi manfaat bagi beberapa pihak, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a) Bagi pendidik diharapkan dapat menjadi sebuah referensi yang bisa mendorong pendidik untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran.
 - b) Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi atau panduan untuk penelitian selanjutnya, terkhusus mengenai “Pengembangan media *website* berbasis metode *mind mapping* pada mata pelajaran IPA di SD/MI”.
2. Manfaat Praktis
 - a) Bagi peserta didik dapat membantu proses pembelajaran dan mempermudah pemahaman materi dalam pembelajaran
 - b) Bagi peneliti lain diharapkan dapat menjadi motivasi untuk mengadakan penelitian lebih tentang menciptakan inovasi baru dalam media pembelajaran IPA.

H. Kajian Peneliti Terdahulu Yang Relevan

1. Rihana Wati, Ismail, Bunga Ihda Norra dalam Journalnya dengan judul “Pengembangan Media Mind Map Pada Model Pembelajaran Advance Organizer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Materi Protista”. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti, maka dapat diambil kesimpulan bahwa media mind map dikembangkan dengan model 4-D (Define, Design, Develop, Dessiminate). Penilaian oleh para pakar terhadap media mind map berbasis model pembelajaran advance organizer, yaitu ahli materi 74,12 %, ahli media 89,01%, guru biologi 92,10%, respon peserta didik kelas eksperimen 81% dapat disimpulkan bahwa instrumen tersebut layak untuk digunakan pada pembelajaran. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Rihana Wati, Ismail, Bunga Ihda Norra adalah

sama-sama penelitian berbentuk media mind mapping. Perbedaannya terletak pada materi yang disajikan menggunakan materi protista.¹⁷

2. Sedangkan dalam penelitian “Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis *Website* Untuk Materi Laju Reaksi di Tingkat SMA (Studi Pada SMA Brawijaya Smart School Malang)”. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, Pengembangan aplikasi media pembelajaran Laju Reaksi berbasis website dapat dirancang dan dibangun secara berorientasi objek dengan pola perancangan *Model View-Controller*.¹⁸ Aplikasi media pembelajaran Laju Reaksi berbasis *website* dapat di implementasikan sesuai dengan perancangan yang sudah dilakukan sebelumnya. Berdasarkan hasil pengujian penerimaan, aplikasi media pembelajaran Laju Reaksi berbasis *website* sudah dapat mengakomodasi kebutuhan pengguna untuk memberikan pemodelan, pengayaan dan analisa dalam proses pembelajaran materi Laju Reaksi. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh adalah sama-sama berbentuk berbasis *website*. Perbedaannya yaitu terletak pada materinya pada penelitian ini menggunakan materi Laju Reaksi di Tingkat SMA. Sedangkan pada penelitian ini menggunakan materi pembelajaran IPA di SD/MI.
3. Ayu Rizki Fadilah, Sumilah pada penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Ips Berbasis *Mind Mapping* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA” metode

¹⁷ Rihana Wati and NorraBunga Ihda, “Pengembangan Media Mind Map Pada Model Pembelajaran Advance Organizer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Materi Protista,” *Jurnal Program Studi Pendidikan Biologi* 2, no. 11 (2020): 122–30.

¹⁸ Ignatius Chandra Christian, Ahmad Afif Supianto, and Retno Indah Rokhmawati, “Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis Website Untuk Materi Laju Reaksi Di Tingkat SMA (Studi Pada SMA Brawijaya Smart School Malang),” *Jurnal Pengembangann Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer* 3, no. 7 (2019): 7051–59.

yang di gunakan oleh peneliti yaitu penelitian pengembangan (*Research and Development / RnD*). *mind mapping*.¹⁹ Hasil penelitian dari bahan ajar IPS berbasis *Mind Mapping* yaitu Pengembangan bahan ajar IPS berbasis *mind mapping*, analisis kelayakan bahan ajar IPS berbasis *mind mapping* keefektifan bahan ajar IPS berbasis *mind mapping*. Persamaan pada penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media *mind mapping*. Perbedaan pada penelitian ini yaitu terletak pada materi yang disajikan. Pada penelitian yang dilakukan oleh Ayu Rizki Fadilah, Sumilah yaitu menggunakan pembelajaran IPS. Sedangkan pada penelitian ini menggunakan pembelajaran IPA.

4. Laily Noor Ikhsanto dalam *Journalnya* yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Web* Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru” penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis *web* untuk meningkatkan kreativitas guru. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan metode 4D yaitu tahap *define* (pendefinisian), tahap *design* (perancangan), tahap *development* (pengembangan), dan *dissemination* (penyebarluasan). Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu validasi atau tingkat ketepatan, observasi, dan angket. Hasil penelitian saat pengujian validasi oleh ahli materi diperoleh nilai rata - rata pada penilaian akhir 4,65 dengan kriteria valid/baik, kemudian oleh ahli media/*web* diperoleh nilai rata - rata 4,36 dengan kriteria valid/baik. Tahap uji coba dilakukan dengan dua tahap yaitu uji coba terbatas dengan persentase 90%, artinya hampir keseluruhan merespon sangat baik dan uji coba general persentase mencapai 83,34%. Artinya hampir keseluruhan merespon sangat baik. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis *web* ini termasuk dalam kategori

¹⁹ Osi dan Deni Setiawan Liliyafi, “Pengembangan Bahan Ajar Ips Berbasis Mind Mapping Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS,” *Unnes.Ac.Id* 7, no. 3 (2018): 29–38, <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jlj/article/view/23230>.

sangat baik dan layak digunakan untuk meningkatkan kreativitas guru. Penelitian ini sama-sama menggunakan penelitian pengembangan media *website* perbedaan pada penelitian ini tidak mengembangkan metode *mind mapping* dan pembelajaran IPA sedangkan peneliti mengembangkan metode *mind mapping* dan pembelajaran IPA.²⁰

5. Evita Sari Dalimunthe, Muhammad Syahbudi dalam *journal* yang berjudul "Penerapan Metode *Mind Mapping* Untuk Meningkatkan Kreativitas Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan" Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif. metode deskriptif adalah metode penelitian, dimana dalam mengumpulkan data dilakukan dengan menguji pertanyaan penelitian yang berkaitan dengan keadaan dan kejadian sekarang. diperlukan sebuah metode untuk meningkatkan kreativitas siswa, salah satunya dengan metode *Mind mapping*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan metode *mind mapping* untuk meningkatkan kreativitas pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Kelas VI MI. Penelitian ini dilakukan dengan observasi ke lapangan yang dilakukan di kelas VI MI Miftahul Falah dengan jumlah 25 siswa. Pengambilan data dilakukan melalui hasil kegiatan belajar dengan membuat sebuah *mind mapping*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *Mind mapping* dapat meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Penelitian ini sama-sama menggunakan metode *mind mapping*, perbedaan dengan penelitian ini terletak pada metode penelitian dan mata pelajaran yang di ambil pada penelitian ini.²¹

²⁰ Laily Noor Ikhsanto, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru" 21, no. 1 (2020): 1–9.

²¹ Evita Sari Dalimunthe and Muhammad Syahbudi, "Penerapan Metode *Mind Mapping* Untuk Meningkatkan Kreativitas Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan." 3, no.1 (2021) h. 11

I. Rancangan Skripsi

Sistematika penulisan bagian substansi (inti) skripsi penelitian Research and Development (R&D), sebagai berikut:

1. Bab I pendahuluan meliputi Penegasan judul, latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, kajian penelitian terdahulu yang relevan, dan sistematika penulisan.
2. Bab II landasan teori terdiri berisi deskripsi Teoretik yang terdiri dari pengertian pengembangan research and development (RND), model-model pengembangan, pengertian media pembelajaran, jenis-jenis media pembelajaran, fungsi media pembelajaran, manfaat media pembelajaran, pengertian *Website*, jenis-jenis *website*, fungsi *website*, pengertian metode *mind mapping*, konsep IPA di SD/MI, dan materi .
3. Bab III metodologi Penelitian meliputi tempat dan waktu Penelitian, Pengembangan Desain Penelitian, Pengembangan Prosedur Penelitian, Pengembangan Spesifikasi Produk yang dikembangkan, subjek uji coba penelitian, pengembangan instrumen penelitian, uji-coba produk, dan teknik analisis data.
4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan meliputi deskripsi hasil penelitian pengembangan, deskripsi dan analisis data hasil uji coba, dan kajian produk akhir.
5. Bab V penutup meliputi simpulan dan rekomendasi

BAB II LANDASAN TEORI

A. Penelitian Pengembangan Atau Research And Development (R&D)

1. Pengertian Pengembangan (R&D)

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Jadi penelitian dan pengembangan bersifat *Longitudinal* (bertahap bisa *multi years*). Penelitian hibah bersaing (di danai oleh Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi), Adalah penelitian yang bisa menghasilkan produk, sehingga metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan.¹ Menurut Borg and Gall *Educational Research and Development (R&D) is a process used to develop and validate educational products*. Sukmadinata Research & Development adalah pendekatan penelitian untuk menghasilkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Menurut Sugiyono *metode Research & Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.²

.Menurut Sugiyono metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji

¹ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, 27th ed. (Bandung: ALVABETA,cv, 2018).

² B Saputro, *Best Practices Penelitian Pengembangan (Research &Development) Bidang Manajemen Pendidikan IPA* (Academia Publication, 2021).

keefektifan produk tersebut. Richey dan Klein mendefinisikan penelitian pengembangan “*the systematic study, development, and evaluation processes with the aim of establishing an empirical basis for the creation of instructional products and tools and new or enhanced models that govern their development*”. Studi sistematis, proses pengembangan dan evaluasi dengan tujuan menciptakan suatu dasar/landasan empirik untuk menciptakan suatu produk pembelajaran dan *tool-tool* pembelajaran dan membuat model baru atau meningkatkan/memperbaiki yang ada.³

2. Model–Model Penelitian Pengembangan

a. Model Penelitian Pengembangan 4D

Model penelitian pengembangan 4D dikembangkan oleh S. Tiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel pada tahun 1974 yang digunakan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran. Model 4D terdiri dari 4 tahapan utama yaitu define (pendefinisian), design (perancangan), develop (pengembangan), dan disseminate (penyebaran).

b. Model Penelitian Pengembangan Dick & Carey

Model penelitian pengembangan *Dick & Carey* merupakan model yang dikembangkan oleh Walter Dick, Lou Caret dan James O Carey. Model penelitian dan pengembangan *Dick & Carey* merupakan salah satu dari model prosedural yakni model yang menyarankan agar penerapan prinsip desain atau rancangan instruksional disesuaikan dengan langkah-langkah yang harus dijalani secara berurutan. Langkah-langkah utama dari model desain sistem pembelajaran yang dikemukakan oleh Dick & Carey adalah 1)

³ Mira Marisa, “Research And Development (R&d) Tadribat/Drill Madrasah Aliyah Class X Teaching Materials Arabic Language,” *Santhet: (Jurnal Sejarah, Pendiidikan Dan Humaniora)* 5, no. 1 (2021): 72, <https://doi.org/10.36526/js.v3i2.e-ISSN>.

mengidentifikasi tujuan instruksional, 2) melakukan analisis instruksional, 3) menganalisis karakteristik mahasiswa dan konteks, 4) merumuskan tujuan instruksional khusus, 5) mengembangkan instrumen penilaian, 6) mengembangkan strategi instruksional, 7) mengembangkan dan memilih bahan instruksional yang sesuai, 8) merancang dan melakukan evaluasi formatif. 9) melakukan revisi pembelajaran, dan 10) merancang dan melakukan evaluasi sumatif.

c. Model Penelitian ASSURE

Model penelitian pengembangan ASSURE dikembangkan oleh Smaldino, Russel, Heinich dan Molenda pada tahun 2005. Model ini lebih difokuskan pada perencanaan pembelajaran yang digunakan dalam situasi pembelajaran kelas secara actual. Secara garis besar model sistem pembelajaran ASSURE meliputi beberapa aktivitas yaitu (1) melakukan analisis karakteristik siswa (*analyze learner*), (2) menetapkan tujuan pembelajaran (*state objectives*). (3) memilih media, metode pembelajaran, dan bahan ajar (*select methods, media, and materials*). memanfaatkan bahan ajar (*utilize material*), (4) melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran (*require learners participations*), dan mengevaluasi dan merevisi program pembelajaran (*evaluate and revise*).

d. Model Penelitian Pengembangan Kemp, Morrison dan Ross

Model pengembangan Kemp, Morrison dan Ross difokuskan pada pengembangan yang mengembangkan model berfokus pada perspektif siswa dibandingkan pada sisi materi. Komponen-komponen yang harus diperhatikan dalam pengembangan model ini adalah: 1) Mengidentifikasi masalah pembelajaran dan tujuan pembelajaran untuk mendesain program pembelajaran. 2) Menentukan karakteristik pembelajar, 3) Mengidentifikasi materi pembelajaran dan menganalisis komponen-komponen yang berhubungan

- dengan tujuan pembelajaran. 4) Menentukan tujuan pembelajaran. 5) Kesesuaian materi dengan setiap unit pembelajaran. 6) Mendesain strategi pembelajaran yang dapat menunjang penguasaan siswa terhadap tujuan pembelajaran. 7) Merencanakan metode penyampaian pembelajaran. 8) Mengembangkan instrumen evaluasi. 9) Memilih sumber yang menunjang aktifitas pembelajaran
- e. Model Pengembangan ADDIE

Model ADDIE ini dapat digunakan dalam berbagai macam bentuk pengembangan produk, salah satunya yaitu pengembangan bahan ajar. Model ADDIE merupakan model yang masih sangat relevan untuk digunakan karena model ini dapat beradaptasi dengan sangat baik dalam berbagai Kondisi serta Adanya revisi Dan evaluasi Di setiap tahapannya. Menurut Barokati dan Annas model ADDIE adalah salah satu model yang menjadi pedoman dalam mengembangkan pembelajaran yang efektif, dinamis dan mendukung pembelajaran itu sendiri.⁴ Hal ini sejalan dengan Tegeh dan Kirna yang mengatakan bahwa model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis, model ini dikembangkan atau tersusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Begitupun dengan Aziz dan Prasetya yang mengatakan bahwa model ADDIE dapat digunakan untuk berbagai macam model, berbagai macam model, strategi pembelajaran, media dan bahan ajar.

⁴ Meilani Safitri and M. Ridwan Aziz, "ADDIE, Sebuah Model Untuk Pengembangan Multimedia Learning," *Jurnal Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (2022): 50–58, <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd/article/view/2237>.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Salah satu yang memegang peranan penting dalam aktivitas proses belajar mengajar ialah media. Kualitas proses sekaligus hasil yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran dipengaruhi oleh ketepatan penggunaan media. Dalam pengertiannya menurut munadi dalam buku Ika Parma dkk yang berjudul *Membuat media pembelajaran inovatif dengan aplikasi Articulate Storyline 3* media pembelajaran dikatakan sebagai sesuatu yang dipergunakan untuk penyampaian informasi sekaligus menyalurkannya dari sebuah sumber dengan terencana, tujuannya agar lingkungan belajar menjadi kondusif sehingga tercipta efisiensi dan efektifitas penerimaan pesan dalam proses belajar.⁵ Gerlach dan Ely dalam buku Cecep kustandi & daddy Darmawan menyatakan bahwa media jika dilihat secara umum adalah setiap manusia, materi, atau peristiwa yang menciptakan kondisi bagi siswa untuk memperoleh informasi, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, lingkungan sekolah, buku teks, dan guru semuanya adalah media. Lebih tepatnya, grafik, fotografi, atau instrumen elektronik yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menangkap, mengolah, dan mengatur ulang informasi lisan atau visual sering dianggap sebagai media.⁶ Menurut Musfiqon dalam buku Nunuk Suryani, media pendidikan berfungsi sebagai wahana unsur-unsur pengajaran dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit untuk dijelaskan secara verbal. Dengan kata lain, sumber daya pendidikan dapat berperan sebagai media utama bagi keseluruhan proses pembelajaran atau bahkan hanya sebagai pelengkap.⁷

⁵ Asrul Huda Ika Parma Dewi, Rani Sofya, *Membuat Media Pembelajaran Inovatif Dengan Aplikasi Articulate Storyline 3*, 1st ed. (Padang: UNP Press, 2021).

⁶ Cecep Kustandi Daddy Darnawan, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2020).

⁷ Nunuk Suryani, Aditin Putria, Achmad Setiawan, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembanganya*, 1st ed. (Bandung, 2018).

Media pendidikan sangat diperlukan dalam proses pembelajaran, berupa media yang dapat dilihat, didengar dan dirasakan, maksudnya media yang dapat membangkitkan perasaan dan emosional. Hal ini karena pembentukan kepribadian manusia terdapat atau bersumber dari apa yang dilihat, didengar dan dirasakan, sebagaimana firman Allah :

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَدِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ
بِالْمُهْتَدِينَ

(Q.S.An-Nahl:125).

Tujuan penggunaan media sebagai alat pembelajaran adalah untuk memberitahu siswa akan informasi. Media adalah pembawa pesan yang membawa pesan dari sumbernya (bisa berupa orang atau benda) ke penerima yang dituju. siswa adalah penerima pesan selama proses pembelajaran. Siswa berinteraksi dan berkomunikasi dengan media melalui panca indra mereka. Media mendorong siswa untuk mendapatkan pengetahuan melalui panca inderanya. Media pembelajaran merupakan elemen penting dalam proses belajar mengajar karena berfungsi sebagai penghubung antara keduanya. Meskipun demikian, tampaknya banyak sekolah, khususnya di daerah, masih banyak yang kurang peduli dengan penggunaan media.

Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang di- capainya. Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dengan alasan sebagai berikut:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar mereka.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih diahami oleh siswa, dan memungkinkan siswa pembelajaran lebih baik. menguasai tujuan

3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
4. Siswa banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain, seperti mengamati, melakukan, dan mendemonstrasikan.⁸

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan.

2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Macam-macam media pendidikan antara lain:

1) Media gambar (visual)

Gambar atau media visual lainnya dapat digunakan dalam kegiatan pendidikan seperti halnya materi apa pun yang dapat dilihat dengan indera penglihatan. Media visual merupakan salah satu media pembelajaran yang mempunyai bermacam-macam bentuk, media visual meliputi gambar, grafik, foto, sketsa, bagan, dan campuran dari beberapa bentuk media pembelajaran. Media visual ini dapat dapat menunjukkan keterkaitan antara materi pelajaran yang sedang dipelajari dengan kenyataan. Kelebihan dari media pembelajaran visual yaitu memiliki analisa mejadi lebih tajam, tahan lama, dan dapat melengkapi pengalaman dasar siswa. Sedangkan kekurangan media visual yaitu keterbatasan dalam penyampaian informasi karena media visual hanya dapat disampaikan secara visual. Media visual mencakup segala sesuatu yang dapat menampilkan gambar atau simbol seperti foto, buku, peta, dan jurnal.

⁸ Ahmad Suryadi, *Teknologi Dan Media Pembelajaran Jilid 1*, 1st ed. (Jawa Barat: CV Jejak, 2020).

2) Media suara (audio)

Media yang dapat di terima indra melalui pendengaran yaitu disebut dengan media audio , materi yang disajikan disampaikan melalui kata-kata, rekaman suara, radio, dan juga piringan hitam merupakan contoh dari media audio yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar.

3) Media audio visual

Media yang bisa dilihat sekaligus di dengar disebut media audio visual. Contoh media ini yaitu film, video rekaman, dan bentuk media audio visual lainnya, yang juga mengandung aspek yang dapat didengar. Media pembelajaran yang efektif menawarkan umpan balik kepada siswa dan menginspirasi mereka untuk merespons dengan tepat. Untuk meningkatkan keterampilan, pengetahuan, dan sikap siswa, media pembelajaran adalah alat atau produk yang mendukung siswa dengan cara menyampaikan pesan dari seorang guru terhadap siswa dan mengintegrasikan siswa saat kegiatan belajar. Jika berbagai unsur proses pembelajaran berjalan selaras, mulai dari pengajar, siswa, media yang digunakan, dan peran orang tua dalam mendidik anaknya di rumah untuk, jika semua aspek sudah terpenuhi kegiatan belajar di sekolah dapat terlaksana dengan efisien.

3. Fungsi Media Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran di sekolah saat ini selalu mengikutsertakan penggunaan media pembelajaran, media menjadi sesuatu yang harus ada dalam kegiatan pembelajaran disekolah baik dalam pembelajaran formal maupun nonformal, karenanya media pembelajaran dalam penggunaannya sudah tidak dapat dipisahkan dari kegiatan pembelajaran. Awalnya, media berfungsi terutama sebagai pelengkap visual untuk kegiatan pendidikan, seperti meningkatkan motivasi belajar siswa dan menjelaskan serta menyederhanakan topik yang kompleks dan abstrak sehingga lebih sederhana, lebih konkret, dan lebih mudah dipahami. Kemudian media juga dapat digunakan untuk merangsang pemahaman atau daya serap terhadap konten yang dipelajari.

Menurut Rudi Susilana dan Cepi Riyana dalam buku Azhar Arsyad, secara umum penggunaan media yaitu:

- 1) Perjelas pesan agar tidak terlalu bertele-tele.
- 2) Mengatasi kendala jarak dan waktu, serta batas energi dan sensorik.
- 3) Menciptakan keinginan untuk belajar melalui hubungan langsung antara siswa dengan bahan pelajaran.
- 4) memungkinkan anak-anak untuk belajar secara bebas berdasarkan kekuatan dan keterampilan kinestetik, pendengaran, dan visual mereka
- 5) Pemberian stimulus yang sama memberikan persepsi yang sama dan menyamakan pengalaman.

Jika digunakan untuk individu, kelompok, atau kelompok besar, media pembelajaran menurut Kemp & Dayton dapat melakukan tiga fungsi utama: menyajikan pengetahuan; membangkitkan minat atau tindakan; dan memberikan instruksi.

Levie dan Lentz dalam buku Azhar Arsyad mengusulkan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual: (a) fungsi atensi; (b) fungsi afektif; (c) fungsi kognitif; dan (d) fungsi kompensatoris.

1. Fungsi Atensi

Fungsi media sangat penting dalam menarik dan mengarahkan perhatian siswa pada informasi mata pelajaran.

2. Fungsi Afektif

Fungsi afektif bisa diukur dengan kesenangan siswa dalam belajar. Siswa dapat didorong untuk menyampaikan perasaan dan sikap mereka dengan menggunakan gambar visual dan simbol.

3. Fungsi Kognitif

Menurut hasil penelitian, simbol visual atau gambar membantu individu dalam mencapai tujuan mereka untuk belajar dan mempertahankan pesan atau informasi yang termasuk dalam gambar, menggambarkan fungsi kognitif dari media.

4. Fungsi Kompensatoris

Menurut temuan penelitian, media visual yang menyediakan konteks untuk menafsirkan teks yang

bermanfaat bagi siswa yang kesulitan membaca. dengan membantu mereka mengingat informasi tekstual. Ini adalah contoh bagaimana media pembelajaran dapat berfungsi sebagai alat kompensasi bagi siswa yang kesulitan membaca.⁹

Selain yang telah dipaparkan diatas media mempunyai dampak lain dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, yaitu dengan penggunaan media saat pembelajaran dapat mendorong motivasi dan juga minat peerta didik. Selain itu, media juga bisa merangsang siswa dalam mengembangkan daya pikir mereka, menawarkan data yang lebih menghibur dan akurat, yang mempermudah interpretasi informasi dan meringkas informasi. Salah satu tujuan media pembelajaran adalah untuk alat pembelajaran yang dapat mempengaruhi keadaan, dan lingkungan pembelajaran guna memenuhi tujuan belajar yang sudah dirancang dan dilaksanakan oleh pendidik. Lebih jauh lagi, media dapat mengklarifikasi pernyataan sehingga tidak hanya bersifat verbal.

Penggunaan media yang relevan dan adaptif dapat membantu mengurangi kepasifan siswa. Penggunaan media dalam belajar bisa memicu rasa keingintahuan dan juga minat baru, meningkatkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar, serta memberikan pengaruh psikologis pada siswa. Selain itu, media dapat memacu semangat dalam belajar dan memungkinkan belajar mandiri berdasarkan minat dan keterampilan individu. Informasi, pemahaman, dan fleksibilitas dalam penyampaian pesan semuanya dapat disalurkan oleh media. Selain berfungsi sebagai sarana komunikasi, media juga dapat digunakan sebagai alat pemecahan masalah dan sarana perkembangan pribadi.

Atas dasar ini, jelas bahwa media belajar sangat penting untuk pendidikan. Pengembangan media belajar telah memungkinkan untuk memberikan pengalaman belajar yang signifikan. Secara umum, media pendidikan berfungsi sebagai bentuk komunikasi saat siswa sedang belajar.

⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 22nd ed. (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2020). h.21

4. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Hamalik dalam buku Septy Nurfadhillah, penggunaan media belajar mengajar dapat menghasilkan kebutuhan dan minat baru, memotivasi dan merangsang kegiatan belajar, dan bahkan memiliki efek psikologis pada siswa. Secara umum, keunggulan media dalam proses pembelajaran antara lain meningkatkan interaksi antara dosen dan mahasiswa sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Namun, ada juga keunggulan media yang lebih terspesialisasi. Kemp dan Dayton dalam buku Septy Nurfadhillah menjelaskan keunggulan media dalam pembelajaran sebagai berikut:

- a. penyerahan materi pelajaran
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas konsisten dan menarik.
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih partisipatif.
- d. Efisiensi waktu dan tenaga.
- e. Meningkatkan efektivitas hasil belajar siswa.
- f. Media memungkinkan pembelajaran berlangsung di mana saja dan kapan saja.¹⁰

C. Website

1. Pengertian Website

Menurut Rohi Abdulloh dalam Buku Muhammad Ibnu *website* atau *web* adalah sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk data digital, baik berupa teks, gambar, video, audio, dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi *internet*. Lebih jelasnya, website merupakan halaman-halaman yang berisi informasi yang dapat diakses oleh *browser* dan mampu memberikan informasi yang berguna bagi para pengaksesnya. *Website* menurut Yuhefizar dalam buku Muhammad Ibnu merupakan keseluruhan halaman- halaman *web* yang terdapat dalam sebuah domain yang mengandung

¹⁰ Septy Nurfadhilah, *Media Pembelajaran Di Jenjang SD*, 1st ed. (Jawa Barat: CV Jejak, 2021).

informasi. Sebuah *website* biasanya dibangun atas banyak halaman web yang saling berhubungan. Hubungan antara satu halaman *web* dengan halaman *web* yang lainnya disebut dengan *hyperlink* sedangkan teks yang dijadikan media penghubung disebut *hypertext*.¹¹

Website menurut Hakim Lukmanul dalam Jurnal HT Gita Prima Agusta yang Berjudul Desain Pembelajaran Blended Learning Berbasis Website Di Era New Normal adalah fasilitas internet yang menghubungkan dokumen dalam lingkup lokal maupun jarak jauh. Dokumen pada website disebut dengan web page dan link dalam website memungkinkan pengguna bisa berpindah dari satu page ke page lain (*hyper text*), baik diantara page yang disimpan dalam server yang sama maupun server diseluruh dunia. Pages diakses dan dibaca melalui browser seperti Netscape Navigator, Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome dan aplikasi browser lainnya.¹²

2. Jenis-Jenis *Website*

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang begitu cepat, *website* juga mengalami perkembangan yang sangat berarti. Dalam pengelompokan jenis *web* dibagi menjadi dua, yaitu:

1. *Web static*

Adalah jenis website yang mana pengguna tidak bisa mengubah content dari web tersebut secara langsung menggunakan browser. Inter- aksi yang terjadi antara pengguna dan server hanyalah seputar pemrosesan link saja. Jenis web ini menggunakan client side script, yaitu script-script yang dapat dimengerti oleh komputer klien saja (dalam hal ini browser) seperti html, javascript, dhtml, css, dan lain-lain.

¹¹ Muhammad Ibnu, *Otodidak Web Programing Membuat Website Edutainment*, 1st ed. (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2020).h.3

¹² HT Gita Prima Agusta, "Desain Pembelajaran Blended Learning Berbasis Website Di Era New Normal," *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional* 3, no. 1 (2021): 71–77.

2. Website Dinamis

Dalam web dinamis, interaksi yang terjadi antara pengguna dan server sangat kompleks. Seseorang bisa mengubah content dari halaman tertentu dengan menggunakan browser. Request yang dikirimkan oleh pengguna dapat diproses oleh server untuk kemudian ditampilkan dalam isi yang berbeda-beda menurut alur programnya. Jenis web ini menggunakan server side script, yaitu bahasa pemrograman yang dapat diproses oleh server untuk kemudian ditampilkan di browser pengguna dengan *client side script*.¹³

3. Unsur-Unsur Dalam Penyediaan Website

Untuk menyediakan sebuah *website*, maka harus tersedia unsur-unsur penunjangnya, adalah sebagai berikut:

1. Nama domain (*domain name/ URL-Uniform Resource Locator*)

Nama domain atau bisa disebut dengan domain name atau *URL* adalah alamat unik didunia internet yang digunakan untuk mengidentifikasi sebuah *website* atau dengan kata lain domain name adalah alamat yang digunakan untuk menemukannya sebuah *website* pada dunia internet. Contoh : <http://www.baliorange.net>. Nama domain diperjual belikan secara bebas di internet dengan status sewa tahunan. Nama domain sendiri mempunyai identifikasi *eksistensi/akhiran* sesuai dengan kepentingan dan lokasi keberadaan *website* tersebut. Contoh nama domain ber-eksistensi internasional adalah *com, net, org, info, biz, name, ws*. Contoh *domain* bereksistensi lokasi negara Indonesia adalah: *.co.id* (untuk badan usaha yang mempunyai badan

¹³ Abdul Latief, *Menjadi Master Website Gratis Dalam Hitung Menit Secara Otodidak*, 1st ed. (Jakarta: Dunia Komputer, 2011).

hukum sah), *.ac.ic* (untuk lembaga pendidikan), *.go.id* (khusus untuk lembaga pemerintahan Republik Indonesia), dan lain sebagainya

2. Rumah tempat website (*web hosting*)

Web hosting dapat diartikan sebagai ruangan yang terdapat dalam hardisk tempat menyimpan berbagai data, file-file, gambar, video, data *email*, statistik, data base dan lain sebagainya yang akan ditampilkan di *website*. Besarnya data yang bisa dimasukkan tergantung besarnya *web hosting* yang disewa/dipunyai, semakin besar *web hosting* besar pula data yang dapat dimasukkan dan ditampilkan di dalam *website*.

3. Bahasa program (*Scripts program*)

Adalah bahasa yang diunakan untuk menerjemah setiap perintah dalam *website* yang pada saat diakses. Jenis program sangat menentukan statis, dinamis, atau interaktifnya sebuah *website*. Semakin banyak ragam bahasa program yang digunakan maka akan terlihat *website* semakin dinamis dan interaktifnya serta terlihat bagus. Beragam bahasa program saat ini telah hadir untuk mendukung kualitas *website*. Jenis-jenis bahasa program yang banyak dipakai pada desainer *website* antara lain *HTML*, *ASP*, *PHP*, *JSP*, *Java Applets*, dan lain sebagainya.

4. Desain *website*

Setelah melakukan penyewaan domain name dan *web hosting* serta penguasaan bahasa program, unsur *website* yang penting dan utama adalah desain. Desain *website* menentukan kualitas dan keindahan sebuah *website*. Desain sangat berpengaruh kepada penilaian pengunjung akan bagus tidaknya sebuah *website*. Untuk membuat *website* biasanya dapat dilakukan sendiri atau menyewa jasa *website* designer. Perlu diketahui bahwa kualitas situs sangat ditentukan oleh kualitas *designer*. Semakin banyak penguasaan *web designer* tentang beragam

program/software pendukung pembuatan situs maka akan dihasilkan situs yang semakin berkualitas, demikian pula sebaliknya. Program-program desain *website* salah satunya adalah *adobe photoshop*, *dreamweaver*, dan lain sebagainya

5. Program transfer data ke pusat data

Para *web designer* mengerjakan *website* dikomputernya sendiri. Berbagai bahasa program, data informasi teks, gambar, video, dan suara telah menjadi *file-file* pendukung adanya *website*. *File* tersebut bisa dibuka menggunakan program penjelajar (*browser*) sehingga terlihatlah sebuah *website* utuh didalam komputer sendiri (*offline*). Tetapi *file-file* tersebut perlu diletakkan dirumah hosting versi *online* agar terakses ke seluruh dunia. Penggua kan diberikan akses FTP (*File Transfer Protocol*) setelah memesan sebuah *web hosting* untuk memindahkan *file-file website* ke pusat data *web hosting*.

6. Publikasi *website*

Keberadaan *website* tidak ada gunanya dibangun tanpa dikunjungi atau dikenal oleh masyarakat atau pengunjung internet. Karena efektif tidaknya situs sangat tergantung dari besarnya pengunjung dan komentar yang masuk. Untuk mengenalkan situs kepada masyarakat memerlukan apa yang disebut publikasi atau promosi. Cara yang biasanya dilakukan dan paling efektif dengan tak terbatas ruang atau waktu adalah publikasi langsung di internet melalui *search engine-search* (mesin pencari seperti: *yahoo*, *google*, dan lain-lain)

7. Pemeliharaan *website*

Untuk mendukung kelanjutasn dari situs diperlukan pemeliharaan setiap waktu sesuai yang diinginkan seperti penambahan informasi, berita, *link*, gambar, atau lain sebagainya. Tanpa pemeliharaan yang baik situs akan terkesan

membosankan atau monoton juga akan segera ditinggal pengunjung. Pemeliharaan situs dapat dilakukan per periode tertentu setiap hari, tiap minggu, tiap bulan sekali secara rutin atau secara periodik saja tergantung kebutuhan. Pemeliharaan rutin biasanya dipakai oleh situs-situs berita, penyedia artikel, organisasi atau lembaga pemerintah. Sedangkan pemeliharaan periodik biasanya untuk situs-situs pribadi.

4. Fungsi Website

Website mempunyai fungsi yang bermacam-macam, tergantung dari tujuan dan jenis *website* yang dibangun, tetapi secara garis besar dapat berfungsi sebagai berikut:

1) Media Promosi

Sebagai media promosi dapat dibedakan menjadi media promosi utama, misalnya *website* yang berfungsi sebagai *search engine* atau toko *online*, atau sebagai penunjang promosi utama, namun *website* dapat berisi informasi yang lebih lengkap daripada media promosi offline seperti koran dan majalah

2) Media Informasi

Website portal dan radio atau tv *online* menyediakan informasi yang bersifat global karena dapat diakses dari mana saja selama dapat terhubung ke *internet*, sehingga dapat menjangkau lebih luas daripada media informasi konvensional seperti koran, majalah, televisi, dan lain sebagainya.

3) Media Pendidikan

Ada komunitas yang membangun *website* khusus berisi informasi atau artikel yang syarat dengan ilmiah misalnya *wikipedia*. Kruse menyatakan dalam salah satu tulisannya bahwa pembelajaran berbasis *website* sering memiliki manfaat yang banyak bagi peserta didiknya. Bila dirancang dengan baik dan tepat, maka pembelajarannya berbasis web bisa

menjadi pembelajaran yang menyenangkan, memiliki unsur interaktivitas yang tinggi menyebabkan peserta didik mengingat lebih banyak materi. Karena sifat *web* yang *virtual* maka pembelajaran menggunakan *web* dianggap lebih *flexible* terhadap kegiatan pembelajaran pengantar materi pembelajaran tidak lagi tergantung pada media fisik seperti buku cetak. Materi pembelajaran kini bisa dalam bentuk data digital yang bisa diuraikan melalui perangkat elektronik seperti *android*, komputer, dan lain-lain.

Pemodelan kebutuhan fungsional sistem menggambarkan proses atau fungsi yang harus dikerjakan oleh sistem untuk melayani kebutuhan pengguna (*user*). Berdasarkan kebutuhan guru, siswa, maka fungsi utama yang harus dilakukan oleh sistem informasi akademik berbasis web untuk SD N01 Suka Bumi adalah sebagai berikut :

1. Siswa Fungsional sistem untuk siswa adalah sebagai berikut :
 - a. Fungsi sebagai media pembelajaran yang isinya adalah *mind mapping* pada pembelajaran IPA.
 - b. Fungsi *Login* Digunakan oleh siswa untuk mengakses sistem, sehingga siswa dapat melihat mata pelajaran IPA yang diinginkan.
 - c. Fungsi *Logout* Digunakan oleh siswa untuk keluar (*logout*) dari sistem.
2. *Admin*
 - a. Fungsi Mengelola Akses Digunakan oleh *admin* berupa mengelola hak akses guru bidang studi, wali kelas dan siswa.
 - b. Fungsi *Login* Digunakan oleh *admin* untuk *login* pada sistem spada saat pembelajara di kelas di mulai.
 - c. Fungsi *Logout* Digunakan oleh admin untuk keluar (*logout*) dari sistem.

- d. Fungsi mengelola Data Mata pelajaran Fungsi ini digunakan oleh admin untuk menambah, menghapus dan mengubah data mata pelajaran.
3. Pendidik/Wali Kelas Fungsional sistem untuk pengajar/guru adalah sebagai berikut :
 - a. Fungsi *Login*
 - b. Digunakan oleh siswa untuk mengakses sistem, sehingga siswa dapat melihat *mind mapping* pada mata pelajaran IPA.
 - c. Fungsi *Logout* Fungsi ini digunakan pendidik untuk keluar dari sistem.
4. *User* Umum Fungsional sistem untuk *user* umum adalah sebagai berikut :

Melihat informasi dan mengunduh informasi yang bersifat umum, seperti profil sekolah, berita dan informasi lainnya.¹⁴

5. Media Pembelajaran *Website*

Rusman mengatakan media pembelajaran *web* merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media situs (*website*) yang bisa diakses melalui jaringan *internet*. Pembelajaran berbasis *web* atau dikenal dengan “*web based learning*” merupakan salah satu jenis penerapan dari pembelajaran elektronik (*e-learning*). Pembelajaran berbasis *web* tidaklah sama dengan pembelajaran konvensional. Pembelajaran berbasis *web* memiliki karakteristik sebagai berikut: (1) *Interactivity* (interaktivitas); tersedianya jalur komunikasi yang lebih banyak, baik secara langsung, seperti *chatting* atau *messenger* atau tidak langsung seperti forum, *mailing list* atau buku tamu, (2) *independency* (kemandirian); *fleksibilitas* dalam aspek penyediaan waktu, tempat, pengajaran dan bahan ajar. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi lebih terpusat kepada siswa, (3)

¹⁴ Kondar Siahaan, “Akademik Berbasis Web Pada Sma Negeri 8 Tanjung Jabung Timur,” *Journal Manajemen Sistem Informasi* 4, no. 1 (2019): 58–64.

accessibility (aksesibilitas); sumber-sumber belajar menjadi lebih luas dari pada pendistribusian di jaringan internet dengan akses yang lebih luas daripada pendistribusian sumber belajar pada pembelajaran konvensional, (4) *enrichment* (pengayaan); kegiatan pembelajaran, presentasi materi kuliah dan materi pelatihan sebagai pengayaan, memungkinkan penggunaan perangkat teknologi informasi seperti *video streaming*, simulasi dan animasi. Keempat karakteristik di atas merupakan hal yang membedakan pembelajaran berbasis web dengan kegiatan pembelajaran secara konvensional.¹⁵

Pembelajaran *web* merupakan suatu kejadian atau kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media *website* yang terhubung dengan akses *internet* dalam proses pembelajaran. Menurut Hasugian, Kegiatan belajar dapat dengan mudah dilakukan oleh peserta karena terhubung dengan jaringan *internet*. *Website* mampu memberikan informasi menjadi lebih efisien dan up to date. *Website* lebih mudah diakses oleh masyarakat di berbagai daerah hanya dengan menggunakan internet.¹⁶

Media pembelajaran *web* merupakan salah satu layanan edukasi berbasis *web* yang memungkinkan terwujudnya *edutainment* dengan menggunakan media *internet*. Media pembelajaran berbasis web dapat menghubungkan pembelajaran antara pendidik dan peserta didik dalam sebuah ruang belajar *online*. Permasalahan pembelajaran konvensional dibandingkan dengan pembelajaran berbasis *web* dapat ditinjau dari segi interaktivitas pendidik dan peserta didik terbatas, *fleksibilitas* dalam hal penyediaan waktu, tempat dan

¹⁵ Erwin Januarisman and Anik Ghufron, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Siswa Kelas Vii," *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 3, no. 2 (2016): 166, <https://doi.org/10.21831/jitp.v3i2.8019>.

¹⁶ Peprizal and Nurhasanah Syah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran* 4 (2020): 455–67, <http://repository.untad.ac.id/3668/>.

bahan ajar serta aksesibilitas sumber materi pembelajaran. Media pembelajaran berbasis *web* tercipta untuk mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut. Pengembangan media pembelajaran berbasis web sangat tepat dilaksanakan karena dengan sistem pembelajaran yang melibatkan berbagai media (multimedia) seperti teks, gambar, audio, video, animasi, dan e-book digital dalam pembelajaran, guru dapat menyajikan materi pelajaran yang lebih menarik, tidak monoton dan memudahkan penyampaian kepada peserta didik. Peserta didik mempunyai sumber belajar alternatif yang dapat digunakan untuk belajar dan mandiri dan membantu mereka untuk lebih memahami materi yang diajarkan.

6. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Website

Sebagai media pembelajaran *web* juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Berikut merupakan kelebihan dan kekurangan media pembelajaran berbasis *web*:

- 1) Kelebihan media pembelajaran *web*
 - a. Setiap orang dapat mempelajari apa saja dan dimana pun dan kapan pun.
 - b. Peserta didik dapat belajar sesuai dengan karakteristiknya dirinya sendiri karena media pembelajaran berbasis *web* ini membuat pembelajaran menjadi bersifat individual.
 - c. Peserta didik dapat mengakses informasi dari berbagai sumber, baik dari dalam lingkungan belajar maupun dari luar lingkungan belajar.
 - d. Sangat potensial sebagai sumber belajar bagi pembelajaran yang tidak memiliki cukup waktu untuk belajar.
 - e. Dapat mendorong pelajar untuk lebih aktif dan mandiri di dalam belajar.
 - f. Menyediakan sumber belajar tambahan yang dapat digunakan untuk memperkaya materi pembelajaran.

- g. Menyediakan sumber belajar tambahan yang dapat digunakan untuk mencari informasi yang mereka dibutuhkan.
 - h. Isi dan materi pelajaran dapat di-*Uptade* dengan mudah
- 2) Kekurangan Media Pembelajaran Berbasis *Web*
- a. Akses untuk mengikuti pembelajaran untuk dengan menggunakan *web* seringkali menjadi masalah bagi pembelajaran.
 - b. Kecepatan akses yang berbeda pada pengguna jaringan internet, sehingga kecepatan untuk membuka *web* ini juga berbeda
 - c. Keakuratan dan kualitas informasi dapat berbeda sehingga bimbingan dari pengajar sangat dibutuhkan.

D. *Mind Mapping*

1. Pengertian *Mind Mapping*

Pengertian secara umum *Mind mapping* adalah salah satu metode belajar yang dirancang dengan cara memetakan informasi dalam bentuk grafis. *Mind mapping* dapat dipetakan menggunakan garis percabangan, gambar, maupun kata kunci yang saling berkaitan dengan konsep atau ide utamanya.

Menurut Tony Buzan dalam Buku Widiyono yang Berjudul *Mind Mapping Strategi Belajar Yang Menyenangkan mind map* adalah cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi ke luar dari otak.¹⁷

Menurut Suyatno *mind map* adalah sebuah sistem berpikir yang bekerja sesuai dengan cara kerja alami otak manusia dan mampu membuka dan memanfaatkan seluruh potensi dan kapasitasnya.¹⁸

¹⁷ Widiyono, *Mind Mapping Strategi Belajar Menyenangkan*, 1st ed. (Plosongeng Jombang: CV Lima Aksara, 2021).h.3

¹⁸ Indah Dwi Lestari et al., "Pengembangan *Mind Mapping* Berbasis 3 Dimensi," *Journal Jttee* 5, no. 1 (2021): 1–8.

Buzan menyatakan bahwa *mind map* adalah cara mencatat yang kreatif, efektif, dan sederhana yang memungkinkan seseorang menyusun fakta dan pikiran dengan melibatkan cara kerja alami otak sehingga informasi akan lebih mudah diingat. Sejalan dengan hal tersebut Swadarma menyatakan *mind mapping* adalah teknik pemanfaatan keseluruhan otak dengan menggunakan citra visual dan prasarana grafis lainnya untuk membentuk kesan. Hal ini dapat membangkitkan ide-ide orisinal dan memicu ingatan yang mudah dengan mengaktifkan kedua belahan otak secara menyenangkan, menyenangkan, dan kreatif. Huda menjelaskan bahwa *mind map* dikembangkan sebagai metode efektif untuk mengembangkan gagasan-gagasan melalui petapeta. Arbai juga menyatakan bahwa seseorang dapat mengingat banyak informasi dan akan disimpan lebih lama dalam memori karena *mind mapping* memanfaatkan kerja otak kanan dan otak kiri. Keseimbangan antara kedua belahan otak akan membuat otak “senang” sehingga muncul ketertarikan dan emosi yang positif untuk belajar lebih dalam lagi.¹⁹

Pertama kali *mind mapping* dikembangkan oleh Anthony Peter Buzan atau lebih dikenal Tony Buzan. Beliau dikenal karena karyanya sangat berpengaruh dalam sejarah dunia pendidikan, yaitu metode *mind mapping* yang dapat memperbaiki cara kita mengingat informasi. Adapun *mind mapping* merupakan upaya termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambilnya ke luar dari otak. *Mind mapping* merupakan mencatat dengan kreatif, efektif dan secara harfiah akan “memetakan” pikiran-pikiran kita. *Mind Mapping* terdiri dari beberapa indikator yaitu mempersiapkan, berkomunikasi lebih kreatif, menyelesaikan masalah, memfokuskan perhatian, menyusun dan menjelaskan

¹⁹ Sukma Ratna Pratiwi, “Pengembangan Media Pembelajaran Prezi Berbasis Mind Mapping (Prepping) Pada Muatan Ppkn,” *Joyful Learning Journal* 9, no. 1 (2020): 41–46, <https://doi.org/10.15294/jlj.v9i1.41279>.

pikiran-pikiran, mengingat dengan baik, belajar lebih cepat dan efisien serta melatih gambar keseluruhan.²⁰

2. Tujuan Metode *Mind Mapping*

Pembelajaran dengan menerapkan metode *mind mapping* sangat berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif karena dalam proses pembelajaran siswa sangat berantusias untuk mengikutinya, hasil yang diharapkan setelah pembelajaran ini sangat memuaskan serta terbentuknya pola pikir kreatif siswa dimana siswa mampu memikirkan dan menemukan sesuatu yang baru, menciptakan gagasan-gagasan baru, dan mampu memandang suatu masalah dari berbagai sudut pandang. Hal tersebut ditandai dengan diantaranya siswa yang tadinya tidak mengerti gaya itu seperti apa diharapkan bisa mengerti gaya dan mengerti akan gaya di sekitar kita seperti apa penerapan metode *mind mapping* dapat memberikan dampak positif dalam pembelajaran.²¹

3. Manfaat *Mind Mapping*

Secara ringkas, dengan belajar menggunakan peta pikiran akan banyak manfaat yang bisa anak peroleh yaitu:

- a) Menumbuhkan rasa percaya diri anak.
- b) Mengasah kreativitas
- c) Mengasah berpikir
- d) Mengasah rasa ingin tahu
- e) Melatih konsentrasi²²

²⁰ Anastasia Marxy, "Pengaruh Model Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa," *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)* 2, no. 2 (2017): 173, <https://doi.org/10.30998/jkpm.v2i2.2490>.

²¹ Arrofa Acesta, "Pengaruh Penerapan Metode Mind Mapping Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa," *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran* 4, no. 2b (2020): 581–86, <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v4i2b.766>.

²² Femi Olivia, *Gembira Belajar Dengan Mind Mapping*, 1st ed. (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2008).

E. Ilmu Pengetahuan Alam IPA

1. Pengertian Pembelajaran IPA

Pembelajaran IPA merupakan salah satu aspek pendidikan dengan menggunakan IPA sebagai alatnya untuk mencapai tujuan pendidikan pada umumnya dan Pembelajaran IPA pada khususnya. Dalam Pembelajaran IPA, antara IPA sebagai "produk" dan IPA sebagai "proses" hendaknya mendapat penekanan yang seimbang. Selama ini, tampaknya pengajaran IPA di sekolah memberi tekanan yang jauh lebih besar pada IPA sebagai "produk" daripada IPA sebagai "proses". Pendidikan IPA pada hakekatnya tidak hanya dapat digunakan untuk membekali subjek.²³ IPA merupakan ilmu yang berkaitan dengan fenomena alam yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari serta interaksi yang terjadi didalamnya. Hakikat pembelajaran IPA adalah landasan dasar sebagai titik tumpu dalam mempelajari IPA. Terdapat tiga aspek dalam hakikat pembelajaran IPA yaitu produk, proses, dan sikap ilmiah. Proses pembelajaran IPA lebih terfokus pada pemberian pengalaman langsung untuk meningkatkan kemampuan yang bertujuan agar dapat menjelajahi dan mengamati alam sekitar secara ilmiah sehingga diharapkan dapat menjadi sarana bagi peserta didik dalam memahami diri sendiri dan alam sekitar serta rencana pengembangan lebih lanjut untuk mengimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.²⁴

2. Tujuan Pembelajaran IPA

Tujuan belajar IPA diantaranya adalah untuk mendorong peserta didik agar mampu menganalisis materi melalui proses berfikir kritis, logis dan rasional. Proses

²³ Yulanti S Mooduto, "Evaluasi Kompetensi Profesional Guru Dalam Mengelola Pembelajaran Ipa Di Sd Muhammadiyah Se Kabupaten Gorontalo," *Akademika : Jurnal Ilmiah Media Publikasi Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi* 7, no. 2 (2019): 121, <https://doi.org/10.31314/akademika.v7i2.317>.

²⁴ Riski Yani, Indrawati, and Iwan Wicaksono, "Efektivitas Penerapan Desain Pembelajaran Ipa Terpadu Tipe Webbed Pada Kurikulum 2013 Revisi Untuk Siswa Smp Kelas Vii," *Seminar Nasional Pendidikan Fisika 2019* 4, no. 1 (2019): 173–77.

berpikir itulah yang menjadi salah satu faktor dalam perkembangan dan kecerdasan peserta didik. Kemampuan dalam belajar IPA tidak hanya menjadi tujuan pembelajaran formal saja, tetapi juga sebagai kemampuan yang nantinya bermanfaat dalam kehidupan peserta didik dalam berfikir dan menganalisis tumbuhan, gejala-gejala alam dan lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, penyelenggaraan pendidikan di tingkat SD/MI diharapkan dapat mewujudkan proses berkembangnya kualitas pribadi peserta didik sebagai generasi penerus bangsa yang memiliki nilai-nilai kreatifitas di masa depan yang diyakini akan menjadi faktor penentu bagi tumbuh kembangnya bangsa dan negara Indonesia yang bermartabat sepanjang masa. IPA memiliki peluang yang sangat besar dalam menanamkan kreatifitas dan skill pada peserta didik. Hal ini dikarenakan kurikulum IPA yang disusun secara sistematis bertujuan agar pembelajaran dapat berlangsung secara aktif, kreatif, inspiratif, menyenangkan sekaligus memotivasi peserta didik.²⁵ Menjadi aktif dan kreatif serta berfikir tingkat tinggi yang selalu merasa ingin tau, hal ini sesuai dengan hakikat ilmu IPA yaitu produk, proses dan sikap ilmiah yang diharapkan dapat mewujudkan sistem pendidikan nasional dan dapat menanamkan nilai budi pekerti bagi peserta didik .

Mata pelajaran IPA di SD/MI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan untuk Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya, Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA , lingkungan, teknologi

²⁵ Ismuhul Fadhil Azam and Moh. Agung Rokhimawan, "Analisis Materi Ipa Kelas Iv Tema Indahnya Kebersamaan Dengan Hots," *JURNAL ILMIAH DIDAKTIKA: Media Ilmiah Pendidikan Dan Pengajaran* 21, no. 1 (2020): 100, <https://doi.org/10.22373/jid.v21i1.5970>.

dan masyarakat, Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan, Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam, Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan dan Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTS.²⁶

3. Materi Gaya Di Sekitar Kita

a. Tujuan Pembelajaran

- 1) Mengidentifikasi ragam gaya yang terlibat dalam aktivitas sehari-hari.
- 2) Memanfaatkan gaya tersebut untuk membantu manusia mengatasi tantangan dalam kehidupan sehari-hari.

b. Pengaruh Gaya Terhadap Benda

Gaya adalah interaksi pada benda dalam bentuk tarikan atau dorongan. Interaksi ini akan menggerakkan benda bebas. Akibatnya benda diam bisa menjadi bergerak. Saat Aga dan Dara mendorong dan menarik benda, mereka menggunakan gaya otot. Gaya otot adalah gaya yang dikeluarkan dari manusia atau hewan menggunakan otot pada tubuh mereka. Saat kontainer diberikan gaya dorong atau tarik, maka akan terjadi gesekan antara kontainer dan permukaan lantai. Hal ini menyebabkan terjadinya gaya gesek. Arah gaya gesek berlawanan dengan arah gerak benda. Semakin lebar dan luas permukaan benda yang bergesekan maka gaya gesek akan semakin besar. Artinya benda akan semakin susah bergerak dan terasa lebih berat ketika didorong.

²⁶ Riska Ariana, "Analisis Perubahan Kurikulum Pada Proses Pembelajaran Ipa Di Mi. Al-Hasaniyah, Gunung Sesang, Kec. Terara Tahun 2022," *Journal Transformation of Mandalika* 4, no. 1 (2023): 1–23.

c. Magnet, Sebuah Benda yang Ajaib

Apa pengaruh gaya magnet terhadap benda dan Apa manfaat gaya magnet pada kehidupan sehari-hari? Magnet banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Tahukah kalian bahwa tutup lemari es juga menggunakan magnet? Kompas terbuat dari magnet berbentuk jarum. Ujung magnet ini akan selalu mengarah ke selatan dan utara. Makanya alat ini dipakai untuk penunjuk arah. Bahkan ada magnet yang kekuatannya sangat besar dan dipakai untuk mengangkat besi-besi besar. Alat ini bisa dipakai untuk memilah rongsokan besi dari sampah yang lain. Bisa juga dipakai di tempat-tempat pengolahan besi.

d. Benda yang Elastis

Apa pengaruh gaya pegas terhadap benda? Apa manfaat gaya pegas pada kehidupan sehari-hari? Apa yang dimaksud dengan benda elastis?. Benda pegas banyak ditemukan pada benda-benda sekitar kita. Pernahkah kalian menggunakan pulpen mekanik? Pada pulpen ini kita bisa mengeluarkan dan memasukkan ujung tintanya dengan menekan tombol yang disediakan. Pulpen tipe seperti ini menggunakan per di dalamnya. Per adalah benda elastis selain karet dan banyak digunakan dalam benda pegas. Pegas juga banyak dipakai di alat timbangan. Umumnya dipakai oleh petani atau nelayan untuk menimbang. Bentuknya kecil sehingga praktis dan mudah di bawa. Ada pula alat olahraga yang bernama trampolin. Alat ini menggunakan kain yang tebal dan kuat serta per di sekelilingnya. Saat orang melompat di trampolin, per dalam alat ini akan mendorong orang tersebut. Akibatnya orang ini akan memantul tinggi. Semakin keras lompatan kita, maka semakin tinggi pantulannya.

e. Mengapa Kita Tidak Melayang di Udara?

Apa pengaruh gaya gravitasi terhadap benda? . Apa manfaat gaya gravitasi pada kehidupan sehari-hari? Gaya gravitasi Bumi ini akan menarik benda-benda yang ada di

Bumi ke intinya. Hal inilah yang menyebabkan benda-benda di Bumi tidak melayanglayang. Jika tidak ada gaya gravitasi, semua benda yang kita lemparkan ke atas dapat dengan mudah hilang karena melayang ke angkasa. Bahkan, manusia sendiri dapat terbang dan sulit untuk kembali ke rumah.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan produk tertentu. Adapun hasil yang diperoleh yaitu sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan berupa media *website* berbasis metode *mind mapping* pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam di kelas IV SD/MI yang memanfaatkan teknologi seperti *smartphone*, laptop dan jaringan internet yang tersedia di sekolah. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dengan lima tahapan yaitu:
 - a. Analisis, hasil dari analisis yang dilakukan peneliti yaitu peneliti melakukan analisis kinerja, analisis kebutuhan, analisis materi, analisis karakteristik peserta didik dan analisis tujuan.
 - b. Desain, pada tahap ini peneliti merancang desain media *website* menggunakan aplikasi Visual *Studio Code* dan Canva. Adapun tahap-tahap yang dilakukan yaitu: mengumpulkan referensi, mengumpulkan materi-materi terkait, mengumpulkan gambar-gambar yang mendukung, dan kemudian mendesain media *website* berbasis metode *mind mapping*
 - c. Pengembangan, pada tahap ini peneliti melakukan validasi oleh para ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli materi. Setelah produk dikatakan layak maka proses selanjutnya adalah uji coba lapangan.
 - d. Implementasi, pada tahap ini produk yang dihasilkan di nilai oleh pengguna yaitu pendidik dan peserta didik (uji skala kecil dan uji skala besar)
 - e. Evaluasi, pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi terkait produk yang dikembangkan berdasarkan tahapan yang telah dilaksanakan.
2. Produk ini telah melalui tahap validasi oleh tim ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli media serta telah melakukan revisi. diketahui hasil presentase dari ahli materi adalah 88% dan

dikategorikan sangat layak, presentase dari ahli bahasa memperoleh 98% dengan kategori sangat layak, presentase dari validasi ahli media 90% dengan kategori sangat layak.

3. Berdasarkan hasil uji coba di lapangan presentase dari pendidik yakni wali kelas IV SDN 1 Suka Bumi Buay Bahuga Way Kanan dan wali kelas IV SDN 2 Suka Bumi Buay Bahuga Way Kanan diperoleh presentase 89% dengan kriteria sangat layak. Presentase uji skala kecil 95% dengan kriteria sangat layak dan presentase uji skala besar 94% dengan kriteria sangat layak.

B. Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan diatas maka peneliti memberikan beberapa saran diantaranya:

1. Untuk Pendidik

- a. media *website* berbasis metode *mind mapping* ini dapat dijadikan sebagai referensi media pendamping dalam proses pembelajaran ilmu pengetahuan alam di kelas IV
- b. Dengan adanya pengembangan media *website* berbasis metode *mind mapping* ini dapat digunakan pendidik untuk meningkatkan kreativitas dan melahirkan banyak inovasi dalam pembelajaran.

2. Untuk Peneliti Berikutnya

Media *website* berbasis metode *mind mapping* ini masih dapat dikembangkan dengan lebih kreatif dan inovatif dengan konten isi yang lebih bervariasi.

DAFTAR RUJUKAN

- Acesta, Arrofa. “Pengaruh Penerapan Metode Mind Mapping Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa.” *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran* 4, no. 2b (2020): 581–86. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v4i2b.766>.
- Agusta, HT Gita Prima. “Desain Pembelajaran Blended Learning Berbasis Website Di Era New Normal.” *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional* 3, no. 1 (2021): 71–77.
- Ariana, Riska. “Analisis Perubahan Kurikulum Pada Proses Pembelajaran Ipa Di Mi. Al-Hasaniyah, Gunung Sesang, Kec. Terara Tahun 2022.” *Journal Transformation of Mandalika* 4, no. 1 (2023): 1–23.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. 22nd ed. Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2020.
- Azam, Ismuhul Fadhil, and Moh. Agung Rokhimawan. “Analisis Materi Ipa Kelas Iv Tema Indahnya Kebersamaan Dengan Hots.” *JURNAL ILMIAH DIDAKTIKA: Media Ilmiah Pendidikan Dan Pengajaran* 21, no. 1 (2020): 100. <https://doi.org/10.22373/jid.v21i1.5970>.
- Christian, Ignatius Chandra, Ahmad Afif Supianto, and Retno Indah Rokhmawati. “Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis Website Untuk Materi Laju Reaksi Di Tingkat SMA (Studi Pada SMA Brawijaya Smart School Malang).” *Jurnal Pengembangann Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer* 3, no. 7 (2019): 7051–59.
- Darnawan, Cecep Kustandi Daddy. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2020.

- Evita Sari Dalimunthe, Kamilah, and Muhammad Syahbudi. "Penerapan Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kreativitas Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan." *Jurnal Research and Education Studies* 3, no. 1 (2023): 11–20.
- Faisal Anwar, Hadi Pajarianto, Elin Herlina, Totok Dwi Raharjo, Lathifatul Fajriyah, Imin Agustina Dwi Astuti, Alim Hardiansyah, Komang Ayu Suseni. *Pengembangan Media Pembelajaran "Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0."* 1st ed. Makasar: CV Tohar Media, 2022.
- Firdausia, Amalia, Imam Asrori, and Mohammad Ahsanuddin. "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Web Offline Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 8 Malang." *Al-Musannif* 2, no. 2 (2020): 89–100. <https://doi.org/10.56324/al-musannif.v2i2.39>.
- Ibnu, Muhammad. *Otodidak Web Programing Membuat Website Edutainment*. 1st ed. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2020.
- Ika Parma Dewi, Rani Sofya, Asrul Huda. *Membuat Media Pembelajaran Inovatif Dengan Aplikasi Articulate Storyline 3*. 1st ed. Padang: UNP Press, 2021.
- Ikhsanto, jurusan teknik mesin Laily Noor. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru" 21, no. 1 (2020): 1–9.
- Januarisman, Erwin, and Anik Ghufron. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Siswa Kelas Vii." *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 3, no. 2 (2016): 166. <https://doi.org/10.21831/jitp.v3i2.8019>.
- Latief, Abdul. *Menjadi Master Website Gratis Dalam Hitung Menit Scara Otodidak*. 1st ed. Jakarta: Dunia Komputer, 2011.

- Lestari, Indah Dwi, Universitas Muhammadiyah Gresik, Arya Setya Nugroho, Universitas Muhammadiyah Gresik, Nanang Khoirul Umam, Universitas Muhammadiyah Gresik, Pengembangan Mind, et al. "Pengembangan Mind Mapping Berbasis 3 Dimensi." *Journal Jttee* 5, no. 1 (2021): 1–8.
- Liliyafi, Osi dan Deni Setiawan. "Pengembangan Bahan Ajar Ips Berbasis Mind Mapping Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS." *Unnes.Ac.Id* 7, no. 3 (2018): 29–38. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ijl/article/view/23230>.
- Mahfud, Imam, and Eko Bagus Fahrizqi. "Pengembangan Model Latihan Keterampilan Motorik Melalui Olahraga Tradisional Untuk Siswa Sekolah Dasar." Mahfud, Imam, and Eko Bagus Fahrizqi. 'Pengembangan Model Latihan Keterampilan Motorik Melalui Olahraga Tradisional Untuk Siswa Sekolah Dasar.' *Sport Science and Education Journal* 1, no. 1 (2020): 31–37. <https://doi.org/10.33365/v1i1.622>.
- Marisa, Mira. "Research And Development (R&d) Tadribat/Drill Madrasah Aliyah Class X Teaching Materials Arabic Language." *Santhet: (Jurnal Sejarah, Pendidikan Dan Humaniora)* 5, no. 1 (2021): 72. <https://doi.org/10.36526/js.v3i2.e-ISSN>.
- Marxy, Anastasia. "Pengaruh Model Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa." *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)* 2, no. 2 (2017): 173. <https://doi.org/10.30998/jkpm.v2i2.2490>.
- Mooduto, Yulanti S. "Evaluasi Kompetensi Profesional Guru Dalam Mengelola Pembelajaran Ipa Di Sd Muhammadiyah Se Kabupaten Gorontalo." *Akademika: Jurnal Ilmiah Media Publikasi Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi* 7, no. 2 (2019): 121. <https://doi.org/10.31314/akademika.v7i2.317>.

Norrizqa, Hidayati. "Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran IPA." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan IPA*, 2021, 147–54.

Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, Aditin Putra. *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. 1st ed. Bandung, 2018.

Nurlaeli, Hesti. "Pengarahan Pembelajaran Ipa Menggunakan Metode Demontrasi Di Sd Negeri Ciporos 03 Karangpucung, Kabupaten Cilacap." *Dharmakarya* 10, no. 2 (2021): 106. <https://doi.org/10.24198/dharmakarya.v8i1.21305>.

Olivia, Femi. *Gembira Belajar Dengan Mind Mapping*. 1st ed. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2008.

Parwati, Ni Nyoman. *Belajar Dan Pembelajaran*. 2nd ed. Depok: Kharisma Putra Utama Offset, 2019.

Peprizal, and Nurhasanah Syah. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Kuliah Fisika Modern." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran* 4 (2020): 455–67. <http://repository.untad.ac.id/3668/>.

Phanata, B.Ed, M.TCSOL, Stephanie, and Immanuela Rahmahanani Suci. "Efektivitas Metode Mind Mapping Dalam Pembelajaran Bahasa Mandarin Bagi Siswa Sekolah Menengah Pertama." *Jurnal Cakrawala Mandarin* 5, no. 2 (2022): 130. <https://doi.org/10.36279/apsmi.v5i2.136>.

Pratiwi, Sukma Ratna. "Pengembangan Media Pembelajaran Prezi Berbasis Mind Mapping (Prepping) Pada Muatan Ppkn." *Joyful Learning Journal* 9, no. 1 (2020): 41–46. <https://doi.org/10.15294/jlj.v9i1.41279>.

Safitri, Meilani, and M. Ridwan Aziz. "ADDIE, Sebuah Model Untuk Pengembangan Multimedia Learning." *Jurnal Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (2022): 50–58. <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd/article/view/2237>.

- Sani, Ridwan Abdullah. *Strategi Belajar Mengajar*. 2nd ed. Depok: Raja Grafindo Persada, 2019.
- Saputro, B. *Best Practices Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bidang Manajemen Pendidikan IPA*. books.google.com, 2021.
- Septy Nurfadhilah. *Media Pembelajaran Di Jenjang SD*. 1st ed. Jawa Barat: CV Jejak, 2021.
- Siahaan, Kondar. “Akademik Berbasis Web Pada Sma Negeri 8 Tanjung Jabung Timur.” *Journal Manajemen Sistem Informasi* 4, no. 1 (2019): 58–64.
- Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. 27th ed. Bandung: ALVABETA, cv, 2018.
- Suryadi, Ahmad. *Teknologi Dan Media Pembelajaran Jilid 1*. 1st ed. Jawa Barat: CV Jejak, 2020.
- Syahroni, and Maya Nurfitriyanti. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer.” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa* 3, no. 1 (2017): 10–21.
- Wati, Rihana, and NorraBunga Ihda. “Pengembangan Media Mind Map Pada Model Pembelajaran Advance Organizer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Materi Protista.” *Jurnal Program Studi Pendidikan Biologi* 2, no. 11 (2020): 122–30.
- Widiyono. *Mind Mapping Strategi Belajar Menyenangkan*. 1st ed. Plosongeneng Jombang: CV Lima Aksara, 2021.
- Yani, Riski, Indrawati, and Iwan Wicaksono. “Efektivitas Penerapan Desain Pembelajaran Ipa Terpadu Tipe Webbed Pada Kurikulum 2013 Revisi Untuk Siswa Smp Kelas Vii.” *Seminar Nasional Pendidikan Fisika 2019* 4, no. 1 (2019): 173–77.

LAMPIRAN

DOKUMENTASI PENELITIAN



SURAT BALASAN PENELITIAN

SURAT BALASAN PENELITIAN REKAPITULASI HASIL VALIDASI AHLI MEDIA

VALIDATOR 1 : Hasan Sastra Negara,M.Pd

VALIDATOR 2 : Yudesta Erfayliana M.Pd

Aspek	n o	Validat or 1	Presentas e	Validat or 2	presenta se	Total Presenta se
Desain sampul	1	5	100%	5	87%	93%
	2	5		4		
	3	5		4		
Desain isi	4	5	91%	4	87%	89%
	5	3		4		
	6	3		5		
	7	5		4		
	8	5		4		
	9	5		5		
	10	5		4		
	11	5		5		
	12	5		4		
	Jumlah			56		
N	60					
	Presentase total			Presentase rata-rata		
	Validator 1		Validator 2		Valiator 1 dan 2	
Presenta se	$P = \frac{56}{60} \times 100\% = 93\%$		$P = \frac{52}{60} \times 100\% = 87\%$		90%	
kriteria	Sangat layak		Sangat layak		Sangat layak	

REKAPITULASI HASIL VALIDASI AHLI MATERI

VALIDATOR 1 : Sri Latifah M.Sc

VALIDATOR 2 : Suhendra, S.Pd

Aspek	No	Validator 1	Presentase	Validator 2	Presentase	Total presentase
Kelayakan Isi	1	4	80%	4	86%	83%
	2	4		4		
	3	4		5		
Keakuratan Materi	4	5	84%	5	92%	88%
	5	4		5		
	6	4		4		
	7	4		4		
	8	4		5		
Kemutakhiran Materi	9	4	80%	5	100%	90%
	10	4		5		
Mendorong Keinginan	11	5	100%	4	90%	95%
	12	5		5		
Pendukung Penyajian	13	5	90%	5	90%	90%
	14	4		4		
Jumlah		60		64		
Skor Maksimal	70					
	Presentase Total			Presentase Rata-Rata		
	Validator 1		Validator 2		Validator 1 Dan 2	
PRESENTASE	$P = \frac{60}{70} \times 100\% = 85\%$		$P = \frac{64}{70} \times 100\% = 91\%$		88%	
Kriteria	Sangat Layak		Sangat Layak		Sangat Layak	

REKAPITULASI HASIL VALIDASI AHLI BAHASA

VALIDATOR 1 : ERA OCTA VIONA,M.Pd

VALIDATOR 2 : FITRI ANGGRAINI,M.Pd

ASPEK	n o	Validat or 1	presenta se	Validat or 2	Presenta se	Presenta se total
Kelugasan bahasa	1	4	80%	4	80%	80%
	2	4		4		
	3	4		4		
Komunikat if	4	4	80%	5	100%	90%
		4		5		
	5	4		5		
Kesesuaia n dengan kaidah	7	4	95%	5	86%	90%
	8	5		4		
	9	5		4		
	10	5		5		
JUMLAH		43		45		
SKOR MAKSIMAL	50					
PRESENTASE	Presentase Total			Presentase Rata-Rata Validator 1 dan 2		
	<u>Validator 1</u>		Validator 2			
	$P = \frac{43}{50} \times 100\% = 86\%$		$P = \frac{45}{50} \times 100\% = 90\%$		88%	
KRITERIA	SANGAT LAYAK		SANGAT LAYAK		SANGAT LAYAK	

RESPON PENDIDIK

PENDIDIK 1: Anggun Widiawati S.Pd

PENDIDIK 2: Suhendra S.Pd

ASPEK	n o	pendidi k 1	presenta se	Pendid ik 2	Presenta se	Presenta se total
Materi	1	5	90%	4	85%	87,5%
	2	4		5		
	3	5		4		
	4	4		4		
Bahasa	5	4	85%	5	95%	90%
	6	4		5		
	7	4		5		
	8	5		4		
Media	9	4	86%	5	94%	90%
	10	4		4		
	11	4		4		
	12	4		5		
	13	5		5		
	14	5		5		
	15	4		5		
	16	4		5		
JUMLAH		65		69		
SKOR MAKSIMAL	50					
PRESENTASE TOTAL	$P = \frac{65}{75} \times 100\% = 87\%$			$P = \frac{69}{75} \times 100\% = 92\%$		
KRITERIA	SANGAT LAYAK			SANGAT LAYAK		

**REKAPITULASI HASIL ANGKET PESERTA DIDIK UJI COBA
SKALA KECIL
SDN 1 Suka Bumi Buay Bahuga Way Kanan**

No	Siswa	Aspek Kelayakan								Bahasa			
		Ketertarikan				Materi					10	11	12
		1	2	3	4	5	6	7	8				
1	MK	5	5	5	5	5	5	4	5	3	5	4	5
2	KAV	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5
3	MR	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5
4	NS	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5
5	NFA	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5
6	URA	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5
7	DPA	5	5	5	5	5	5	4	5	3	5	4	4
8	KAA	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5
9	SY	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5
10	AU	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5
JUMLAH		200				191				184			
Presentase		100%				95%				92%			
kriteria		Sangat layak				Sangat layak				Sangat layak			
Total presentase		95%											
		Sangat layak											

**REKAPITULASI HASIL ANGGKET PESERTA DIDIK UJI COBA
SKALA BESAR**

SDN 1 Suka Bumi Buay Bahuga Way Kanan

No	Siswa	Aspek Kelayakan								Bahasa			
		Ketertarikan				Materi							
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	AU	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5
2	SY	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5
3	KAA	5	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5	5
4	URA	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5
5	DPA	4	4	5	5	5	5	4	5	3	5	4	4
6	NS	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5
7	MR	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5
8	KAV	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5
9	MK	5	5	5	5	5	4	4	5	3	5	4	5
10	NFA	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5
11	MDS	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5
12	DR	5	5	5	5	5	5	4	5	3	5	4	5
13	NL	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5
14	ANRD	5	5	5	5	5	5	3	5	4	5	5	5
15	DAA	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5
16	MAZ	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	4	5
17	JTU	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5
18	HKN	5	5	5	5	5	5	3	5	4	5	5	5
19	BDA	5	5	5	5	5	5	4	5	3	5	4	5
20	MFR	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	4	5
JUMLAH		389				373				371			
Presentase		97%				93%				92%			
Total presentase		94%											
		Sangat layak											

**REKAPITULASI HASIL ANGGKET PESERTA DIDIK UJI COBA
SKALA KECIL
SDN 2 Suka Bumi Buay Bahuga Way Kanan**

No	Siswa	Aspek Kelayakan								Bahasa			
		Ketertarikan				Materi				9	10	11	12
		1	2	3	4	5	6	7	8				
1	ACA	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
2	HAH	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
3	AHA	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	ZS	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5
5	ZR	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
6	RA	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
7	ARD	5	4	3	5	4	5	4	5	5	4	5	5
8	MPS	5	3	4	3	4	5	3	4	4	3	4	3
9	AKN	5	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5
10	WKA	5	3	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5
JUMLAH		185				191				190			
Presentase		92%				95%				95%			
kriteria		Sangat layak				Sangat layak				Sangat layak			
Total presentase		94%											
		Sangat layak											

**REKAPITULASI HASIL ANGKET PESERTA DIDIK UJI COBA
SKALA BESAR
SDN 2 Suka Bumi Buay Bahuga Way Kanan**

No	Siswa	Aspek Kelayakan								Bahasa			
		Ketertarikan				Materi							
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	AKN	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5
2	ARD	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5
3	RA	4	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	JR	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4
5	HAH	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5
6	ZS	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5
7	ACA	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5
8	MPS	5	4	5	4	5	5	4	4	4	3	4	3
9	AHA	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
10	WKA	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5
11	AI	5	4	5	3	5	5	4	5	5	5	5	5
12	WJ	5	4	3	5	3	5	4	5	5	3	4	5
13	NA	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5
14	MBA	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	4	5
15	KB	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	3	5
16	ARR	5	4	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5
17	SAI	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
18	PPVP	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
19	MH	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4
JUMLAH		353				356				356			
Presentase		92%				93%				93%			
Total presentase		92%											
		Sangat layak											



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
PUSAT PERPUSTAKAAN**

Jl. Letkol H. Endro Suratmin, Sukarame I, Bandar Lampung 35131
Telp (0721) 780887-74531 Fax. 780422 Website: www.radenintan.ac.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: B-2726/ Un.16 / P1 /KT/XI/ 2023

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Dr. Ahmad Zarkasi, M. Sos. I
NIP : 197308291998031003
Jabatan : Kepala Pusat Perpustakaan UIN Raden Intan Lampung
Menerangkan bahwa artikel ilmiah dengan judul

**PENGEMBANGAN MEDIA WEBSITE BERBASIS METODE MIND MAPPING PADA
PEMBELAJARAN IPA DI SD/MI**
Karya

NAMA	NPM	FAKULTAS/PRODI
GILANG ADIYA ELANGGA	1911100089	FTK/PGMI

Bebas Plagiasi sesuai Cek tingkat kemiripan sebesar 20%. Dan dinyatakan **Lulus** dengan bukti terlampir.

Demikian Keterangan ini kami buat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Bandar Lampung, 08 November 2023
Kepala Pusat Perpustakaan



Dr. Ahmad Zarkasi, M. Sos. I
NIP. 197308291998031003

Ket:

1. Surat Keterangan Cek Turnitin ini Legal & Sah, dengan Stempel Asli Pusat Perpustakaan.
2. Surat Keterangan ini Dapat Digunakan Untuk Repository Perpustakaan.
3. Lampirkan Surat Keterangan Lulus Turnitin & Rincian Hasil Cek Turnitin ini di Bagian Lampiran Skripsi Untuk Salah Satu Syarat Penyebaran di Pusat Perpustakaan.

PENGEMBANGAN MEDIA
WEBSITE BERBASIS METODE
MIND MAPPING PADA
PEMBELAJARAN IPA DI SD/MI
by Perpustakaan Pusat

Submission date: 07-Nov-2023 03:15PM (UTC+0700)

Submission ID: 2220424021

File name: TURNITIN-_GILANG_ADIYA_ELANGGA.docx (2.02M)

Word count: 9317

Character count: 57830

PENGEMBANGAN MEDIA WEBSITE BERBASIS METODE MIND MAPPING PADA PEMBELAJARAN IPA DI SD/MI

ORIGINALITY REPORT

20%

SIMILARITY INDEX

19%

INTERNET SOURCES

12%

PUBLICATIONS

11%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	ejournal.radenintan.ac.id Internet Source	2%
2	e-theses.iaincurup.ac.id Internet Source	1%
3	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	1%
4	www.researchgate.net Internet Source	1%
5	jurnal-apsmi.org Internet Source	1%
6	core.ac.uk Internet Source	1%
7	Submitted to Universitas Samudra Student Paper	1%
8	hk.syariah.radenintan.ac.id Internet Source	1%
9	journal.uinsgd.ac.id Internet Source	1%



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNGFAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmni, Sukarame, Bandar Lampung 35131 Telp. (0821) 783260

SURAT TUGAS

Nomor: B. /VALIDASI/S.P/PGMI/08/23

- Dasar :**
1. Surat Keputusan Rektor UIN Raden Intan Lampung Nomor 634.a Tanggal 10 November tahun 2017 tentang Pedoman Penulisan Skripsi Mahasiswa UIN Raden Intan Lampung.
 2. Hasil Keputusan Rapat Jurusan PGMI Tanggal 1 Mei 2001 tentang Pembentukan Tim Validator Jurusan PGMI UIN Raden Intan Lampung.
 3. Pembuatan skripsi mahasiswa :

Nama/NPM/Jurusan : Gilang Adiya Elangga / 1911100089/ PGMI
Judul : "Pengembangan Media *Website* Berbasis Metode *Mind mapping* Pada Pembelajaran IPA di SD/MI"

Menugaskan kepada:

No	Nama Validator	Keahlian
1	Era Octaviona, M.Pd	Bahasa
2	Fitri Angraini, M.Pd	

Untuk melaksanakan tugas sebagai Tim Validasi Produk bagi mahasiswa tersebut di atas. Surat tugas ini disampaikan kepada masing-masing yang bersangkutan untuk melaksanakan sebagaimana mestinya.

Bandar Lampung, 25 Agustus 2023
Sekretaris Prodi PGMI

Deri Firmansah, M.Pd
NIP. 199110312019031011



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratminto, Sukarame, Bandar Lampung 35131 Telp. (0721) 783260

BERITA ACARA VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN
MAHASISWA PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH (PGMI)
UIN RADEN INTAN LAMPUNG

Terhitung dari tanggal s.d Agustus 2023 bertempat di
Fakultas Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung, telah dilakukan Validasi Instrumen
penelitian terhadap mahasiswa berikut:

Nama/NPM/Jurusan : Gilang Adiya Elangga / 1911100089/ PGMI
Judul : "Pengembangan Media *Website* Berbasis Metode *Mind mapping* Pada
Pembelajaran IPA di SD/MI"

Tim Validasi:

No	Nama Validator	Keahlian	Tanda Tangan
1	Hasan Sastra Negara, M.Pd	Media	1.
2	Yudesta Erfayliana, M.Pd		2.
3	Sri Latifah, M.Sc	Materi	3.
4	Guru: <i>Suhendra</i>		4.
5	Era Octaviona, M.Pd	Bahasa	5.
6	Fitri Angraini, M.Pd		6.

Bandar Lampung, 25 Agustus 2023
Sekretaris Prodi PGMI

Deri Firmansah, M.Pd
NIP. 199110312019031011



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

Alamat: Jl. Cikol II Endro Suratmin, Sukarame, Bandar Lampung 35131 Telp. (0821)753260

SURAT TUGAS

Nomor: B /VALIDASI/S.P/PGMI/08/23

- Dasar :**
1. Surat Keputusan Rektor UIN Raden Intan Lampung Nomor 634.a Tanggal 10 November tahun 2017 tentang Pedoman Penulisan Skripsi Mahasiswa UIN Raden Intan Lampung.
 2. Hasil Keputusan Rapat Jurusan PGMI Tanggal 1 Mei 2001 tentang Pembentukan Tim Validator Jurusan PGMI UIN Raden Intan Lampung.
 3. Pembuatan skripsi mahasiswa :

Nama/NPM/Jurusan : Gilang Adiya Elangga / 1911100089/ PGMI
Judul : "Pengembangan Media *Website* Berbasis Metode *Mind mapping* Pada Pembelajaran IPA di SD/MI"

Menugaskan kepada:

No	Nama Validator	Keahlian
1	Sri Latifah, M.Sc	Materi
2	Guru :	

Untuk melaksanakan tugas sebagai Tim Validasi Produk bagi mahasiswa tersebut di atas. Surat tugas ini disampaikan kepada masing-masing yang bersangkutan untuk melaksanakan sebagaimana mestinya.

Bandar Lampung, 25 Agustus 2023
Sekretaris Prodi PGMI

Deri Firmansah, M.Pd
NIP. 199110312019031011

INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MATERI

"Pengembangan Media *Website* Berbasis Metode *Mind Mapping* Pada Pembelajaran IPA di SD/MI"

Petunjuk :

- ✦ Instrumen penilaian ini diisi oleh ahli materi
- ✦ Tujuan dari lembar validasi ini untuk mengevaluasi media
- ✦ Penilaian diberikan dengan rentangan sebagai berikut :
 - 1 = sangat tidak setuju
 - 2 = tidak setuju
 - 3 = ragu-ragu
 - 4 = setuju
 - 5 = sangat setuju
- ✦ Dalam pengisian dimohon memberikan tanda (√) pada kolom skor 1,2,3,4 atau 5 sesuai dengan pendapat penilai secara objektif. Komentar dan juga saran mohon dapat diberikan pada kolom yang telah disediakan.

No	ASPEK	DESKRIPSI	SKOR				
			1	2	3	4	5
1	Aspek kelayakan isi	1. keluasan materi					
		2. Kelengkapan materi				✓	
		3. Kedalaman materi				✓	
2	Keakuratan materi	4. ketepatan definisi dan konsep					
		5. ketepatan fakta dan data					✓
		6. ketepatan contoh				✓	
		7. ketepatan gambar,				✓	
3	Kemutakhiran materi	8. keakuratan istilah				✓	
		9. kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu IPA				✓	
		10. Contoh dan kasus dalam kehidupan sehari-hari				✓	
4	Mendorong keingintahuan	11. Mendorong rasa ingin tahu					✓
		12. Menciptakan kemampuan Bertanya					✓
5	Pendukung penyajian	13. menyajikan contoh-contoh dalam materi pembelajaran					✓
		14. menyajikan gambar yang mudah dipahami				✓	

A. Saran Perbaikan

NO	Bagian Yang Salah	Saran Perbaikan

B. Komentar/ Saran Umum

..... Perbaiki sesuai saran / masukan .
.....
.....
.....

C. Kesimpulan

Bahan ajar ini :

- Layak untuk diuji coba tanpa revisi
- Layak diuji coba dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak diuji coba

Bandar Lampung,2023

Ahli Materi



.....
Sri Latifah NSE



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Alamat: Jl. Leikot H. Endro Suratmin, Sukarame, Bandar Lampung 33131 Telp. (0821) 783260

SURAT TUGAS

Nomor: B. /VALIDASI/S.P/PGMI/08/23

- Dasar :**
1. Surat Keputusan Rektor UIN Raden Intan Lampung Nomor 634.a Tanggal 10 November tahun 2017 tentang Pedoman Penulisan Skripsi Mahasiswa UIN Raden Intan Lampung.
 2. Hasil Keputusan Rapat Jurusan PGMI Tanggal 1 Mei 2001 tentang Pembentukan Tim Validator Jurusan PGMI UIN Raden Intan Lampung.
 3. Pembuatan skripsi mahasiswa :

Nama/NPM/Jurusan : Gilang Adiya Elangga / 1911100089/ PGMI
Judul : "Pengembangan Media *Website* Berbasis Metode *Mind Mapping* Pada Pembelajaran IPA di SD/MI"

Menugaskan kepada:

No	Nama Validator	Keahlian
1	Hasan Sastra Negara, M.Pd	Media
2	Yudesta Erfayliana, M.Pd	

Untuk melaksanakan tugas sebagai Tim Validasi Produk bagi mahasiswa tersebut di atas. Surat tugas ini disampaikan kepada masing-masing yang bersangkutan untuk melaksanakannya sebagaimana mestinya.

Bandar Lampung, 25 Agustus 2023
Sekretaris Prodi PGMI

Deri Ffriansah, M.Pd
NIP. 199110312019031011

B. Saran Perbaikan

NO	Bagian Yang Salah	Saran Perbaikan
	-	-

C. Komentar/ Saran Umum

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Bahan ajar ini :

- Layak untuk diuji coba lapangan tanpa revisi
- Layak diuji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak diuji coba lapangan

Bandar Lampung, 2023

Ahli Bahan


Em. D. M.Pd.

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

"Pengembangan Media *Website* Berbasis Metode *Mind Mapping* Pada Pembelajaran IPA Di SD/MI"

Petunjuk :

- ✦ Lembar validasi ini diisi oleh ahli Bahasa
- ✦ Tujuan dari lembar validasi ini untuk mengevaluasi aspek bahasa
- ✦ Penilaian diberikan dengan rentangan sebagai berikut :
 - 1 = sangat tidak setuju
 - 2 = tidak setuju
 - 3 = ragu-ragu
 - 4 = setuju
 - 5 = sangat setuju
- ✦ Dalam pengisian dimohon memberikan tanda (√) pada kolom skor 1,2,3,4 atau 5 sesuai dengan pendapat penilaian secara objektif. Kemudian dan juga saran/masukan dapat diberikan pada kolom yang telah disediakan.

A. Aspek Media

No	Aspek	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1	ketugasan bahasa	1. Ketepatan struktur kalimat.				✓	
		2. Keefektifan kalimat.				✓	
		3. Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami oleh siswa				✓	
2	komunikatif	4. Bahasa yang digunakan sudah komunikatif					✓
		5. Kalimat yang dipakai sederhana dan langsung ke sasaran					✓
		6. Kalimat yang dipakai mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan					✓
3	Konsistensi dengan kaidah	7. Ketepatan penulisan bahasa					✓
		8. Ketepatan ejaan				✓	
		9. Konsistensi penggunaan istilah				✓	
		10. Konsistensi penggunaan simbol atau ikon					✓

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

“Pengembangan Media *Website* Berbasis Metode *Mind Mapping* Pada Pembelajaran IPA Di SD/MI”

Petunjuk :

- ✦ Lembar validasi ini diisi oleh ahli Bahasa
- ✦ Tujuan dari lembar validasi ini untuk mengevaluasi aspek bahasa
- ✦ Penilaian diberikan dengan rentangan sebagai berikut :
 1 = sangat tidak setuju
 2 = tidak setuju
 3 = ragu-ragu
 4 = setuju
 5 = sangat setuju
- ✦ Dalam pengisian dimohon memberikan tanda (√) pada kolom skor 1,2,3,4 atau 5 sesuai dengan pendapat penilai secara objektif. Komentar dan juga saran mohon dapat diberikan pada kolom yang telah disediakan.

A. Aspek Media

No	Aspek	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1	kelugasan bahasa	1. Ketepatan struktur kalimat.				✓	
		2. Keefektifan kalimat.				✓	
		3. Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami oleh siswa				✓	
2	komunikatif	4. Bahasa yang digunakan sudah komunikatif				✓	
		5. Kalimat yang dipakai sederhana dan langsung ke sasaran				✓	
		6. Kalimat yang dipakai mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan				✓	
3	Kesesuaian dengan kaidah	7. Ketepatan pemilihan bahasa				✓	
		8. Ketepatan ejaan					✓
		9. Konsistensi penggunaan istilah					✓
		10. Konsistensi penggunaan simbol atau ikon					✓

B. Saran Perbaikan

NO	Bagian Yang Salah	Saran Perbaikan

C. Komentar/ Saran Umum

.....

.....

.....

.....


D. Kesimpulan

Bahan ajar ini :

- Layak untuk diuji coba lapangan tanpa revisi
- Layak diuji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak diuji coba lapangan

Bandar Lampung, 2023

Ahli Bahasa


Fitri Angraeni, M Pd

B. Saran Perbaikan

NO	Bagian Yang Salah	Saran Perbaikan

C. Komentar/ Saran Umum

.....
.....
.....
.....
.....

D. Kesimpulan

Bahan ajar ini :

- Layak untuk diuji coba lapangan tanpa revisi
- Layak diuji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak diuji coba lapangan

Bandar Lampung..... 2023

Ahli Media


Helen Sasranegara M.Pd

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

“Pengembangan Media *Website* Berbasis Metode *Mind Mapping* Pada Pembelajaran IPA di SD/MI “

Petunjuk :

- ✦ Lembar validasi ini diisi oleh ahli media
- ✦ Tujuan dari lembar validasi ini untuk mengevaluasi aspek media
- ✦ Penilaian diberikan dengan rentangan sebagai berikut :
 1 = sangat tidak setuju
 2 = tidak setuju
 3 = ragu-ragu
 4 = setuju
 5 = sangat setuju
- ✦ Dalam pengisian dimohon memberikan tanda (✓) pada kolom skor 1,2,3,4 atau 5 sesuai dengan pendapat penilai secara objektif. Komentar dan juga saran mohon dapat diberikan pada kolom yang telah disediakan.

A. Aspek Materi

NO	Aspek	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Desain sampul <i>Mind Mapping</i>	1. Penampilan unsur tata letak pada sampul memiliki irama dan kesatuan serta konsisten.					✓
		2. Desain sampul menarik		✓			✓
		3. Huruf pada judul menarik dan mudah dibaca					✓
2	Desain isi <i>Mind Mapping</i>	4. Ilustrasi disajikan secara jelas					✓
		5. Ilustrasi menarik			✓		✓
		6. Ilustrasi disajikan secara terpadu			✓		✓
		7. Pemilihan ilustrasi sesuai dengan materi					✓
		8. Proporsi warna sesuai					✓
		9. Tata letak teks dan gambar					✓
		10. Pemilihan jenis dan ukuran huruf sesuai					✓
		11. Pemilihan gambar untuk mendukung materi sesuai					✓
		12. Kalimat yang digunakan sederhana					✓

B. Saran Perbaikan

NO	Bagian Yang Salah	Saran Perbaikan

C. Komentar/ Saran Umum

.....

.....

.....

.....

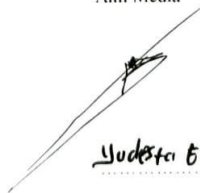
D. Kesimpulan

Bahan ajar ini :

- Layak untuk diuji coba lapangan tanpa revisi
- Layak diuji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak diuji coba lapangan

Bandar Lampung..... 2023

Ahli Media



Yudestri Erfauliana M.Pd

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

“Pengembangan Media *Website* Berbasis Metode *Mind Mapping* Pada Pembelajaran IPA di SD/MI “

Petunjuk :

- ✚ Lembar validasi ini diisi oleh ahli media
- ✚ Tujuan dari lembar validasi ini untuk mengevaluasi aspek media
- ✚ Penilaian diberikan dengan rentangan sebagai berikut :
 - 1 = sangat tidak setuju
 - 2 = tidak setuju
 - 3 = ragu-ragu
 - 4 = setuju
 - 5 = sangat setuju
- ✚ Dalam pengisian dimohon memberikan tanda (✓) pada kolom skor 1,2,3,4 atau 5 sesuai dengan pendapat penilai secara objektif. Komentar dan juga saran mohon dapat diberikan pada kolom yang telah disediakan.

A. Aspek Materi

NO	Aspek	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Desain sampul <i>Mind Mapping</i>	1. Penampilan unsur tata letak pada sampul memiliki irama dan kesatuan serta konsisten.					✓
		2. Desain sampul menarik				✓	
		3. Huruf pada judul menarik dan mudah dibaca				✓	
2	Desain isi <i>Mind Mapping</i>	4. Ilustrasi disajikan secara jelas				✓	
		5. Ilustrasi menarik				✓	
		6. Ilustrasi disajikan secara terpadu					✓
		7. Pemilihan ilustrasi sesuai dengan materi				✓	
		8. Proporsi warna sesuai				✓	
		9. Tata letak teks dan gambar					✓
		10. Pemilihan jenis dan ukuran huruf sesuai				✓	
		11. Pemilihan gambar untuk mendukung materi sesuai					✓
		12. Kalimat yang digunakan sederhana				✓	

LEMBAR RESPON PENDIDIK

“Pengembangan Media *Website* Berbasis Metode *Mind Mapping* Pada Pembelajaran IPA Di SD/MI”

No	Aspek	Deskripsi	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Isi/ materi	1. Materi sesuai dengan kurikulum merdeka				✓	
		2. Media <i>website</i> berbasis metode <i>mind mapping</i> dapat menarik minat bacape sertadidik					✓
		3. Memudahkan peserta didik dalam memahami materi				✓	
		4. Muatan materi dalam media <i>website</i> berbasis metode <i>mind mapping</i> majalah jelas				✓	
2	Bahasa	5. Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓
		6. Penggunaan bahasa yang santun					✓
		7. Penggunaan bahasa alur penjelasanmu dah dipahami					✓
		8. Topik pembelajaran disajikan dengan jelas				✓	
2	Media pembelajaran	9. Kemudahan media <i>website</i> berbasis metode <i>mind mapping</i> dalam meningkatkan motivasi peserta didik untuk mempelajari materi					✓
		10. Kemampuan media <i>website</i> berbasis metode <i>mind mapping</i> untuk menambah pengetahuan peserta didik				✓	
		11. Kemampuan media <i>website</i> berbasis metode <i>mind mapping</i> memperluas wawasan pesertadidik				✓	
		12. Media <i>website</i> berbasis metode <i>mind mapping</i> mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran					✓
4	Tampilan	13. Media <i>website</i> berbasis metode <i>mind mapping</i> menarik					✓
		14. Kemenarikan warna ,sampul, desain media <i>website</i> berbasis metode <i>mind mapping</i>					✓
		15. Tulisan teks media <i>website</i> berbasis metode <i>mind mapping</i> jelas, mudah dibaca					✓

Suka Bumi,2023

Guru Sekolah

Seel

(.....SUIENDRA.....)

LEMBAR RESPON PENDIDIK

“Pengembangan Media *Website* Berbasis Metode *Mind Mapping* Pada Pembelajaran IPA Di SD/MI”

No	Aspek	Deskripsi	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Isi/ materi	1. Materi sesuai dengan kurikulum merdeka				✓	
		2. Media <i>website</i> berbasis metode <i>mind mapping</i> dapat menarik minat bacape sertadidik					✓
		3. Memudahkan peserta didik dalam memahami materi				✓	
		4. Muatan materi dalam media <i>website</i> berbasis metode <i>mind mapping</i> majalah jelas				✓	
2	Bahasa	5. Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓
		6. Penggunaan bahasa yang santun					✓
		7. Penggunaan bahasa alur penjelasanmu dah dipahami					✓
		8. Topik pembelajaran disajikan dengan jelas				✓	
2	Media pembelajaran	9. Kemudahan media <i>website</i> berbasis metode <i>mind mapping</i> dalam meningkatkan motivasi peserta didik untuk mempelajari materi					✓
		10. Kemampuan media <i>website</i> berbasis metode <i>mind mapping</i> untuk menambah pengetahuan peserta didik				✓	
		11. Kemampuan media <i>website</i> berbasis metode <i>mind mapping</i> memperluas wawasan pesertadidik				✓	
		12. Media <i>website</i> berbasis metode <i>mind mapping</i> mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran					✓
4	Tampilan	13. Media <i>website</i> berbasis metode <i>mind mapping</i> menarik					✓
		14. Kemenarikan warna ,sampul, desain media <i>website</i> berbasis metode <i>mind mapping</i>					✓
		15. Tulisan teks media <i>website</i> berbasis metode <i>mind mapping</i> jelas, mudah dibaca					✓

Suka Bumi,2023
Guru Sekolah


Seel
(.....SUHENDRA.....)

LEMBAR RESPON PENDIDIK

“Pengembangan Media *Website* Berbasis Metode *Mind Mapping* Pada Pembelajaran IPA Di SD/MI”

No	Aspek	Deskripsi	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Isi/ materi	1. Materi sesuai dengan kurikulum merdeka					✓
		2. Media <i>website</i> berbasis metode <i>mind mapping</i> dapat menarik minat bacape sertadidik				✓	
		3. Memudahkan peserta didik dalam memahami materi					✓
		4. Muatan materi dalam media <i>website</i> berbasis metode <i>mind mapping</i> majalah jelas				✓	
2	Bahasa	5. Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓	
		6. Penggunaan bahasa yang santun				✓	
		7. Penggunaan bahasa alur penjelasanmu dah dipahami				✓	
		8. Topik pembelajaran disajikan dengan jelas					✓
2	Media pembelajaran	9. Kemudahan media <i>website</i> berbasis metode <i>mind mapping</i> dalam meningkatkan motivasi peserta didik untuk mempelajari materi				✓	
		10. Kemampuan media <i>website</i> berbasis metode <i>mind mapping</i> untuk menambah pengetahuan peserta didik				✓	
		11. Kemampuan media <i>website</i> berbasis metode <i>mind mapping</i> memperluas wawasan pesertadidik				✓	
		12. Media <i>website</i> berbasis metode <i>mind mapping</i> mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran				✓	
4	Tampilan	13. Media <i>website</i> berbasis metode <i>mind mapping</i> menarik					✓
		14. Kemenarikan warna ,sampul, desain media <i>website</i> berbasis metode <i>mind mapping</i>					✓
		15. Tulisan teks media <i>website</i> berbasis metode <i>mind mapping</i> jelas, mudah dibaca				✓	

Suka Bumi,2023
Guru Sekolah


ANGGUN WIDIAWATI, S.Pd
Nip. 19940220 2022 21 2 012

LEMBAR RESPON PENDIDIK

“Pengembangan Media *Website* Berbasis Metode *Mind Mapping* Pada Pembelajaran IPA Di SD/MI”

No	Aspek	Deskripsi	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Isi/ materi	1. Materi sesuai dengan kurikulum merdeka					✓
		2. Media <i>website</i> berbasis metode <i>mind mapping</i> dapat menarik minat bacape sertadidik				✓	
		3. Memudahkan peserta didik dalam memahami materi					✓
		4. Muatan materi dalam media <i>website</i> berbasis metode <i>mind mapping</i> majalah jelas				✓	
2	Bahasa	5. Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓	
		6. Penggunaan bahasa yang santun				✓	
		7. Penggunaan bahasa alur penjelasanmu dah dipahami				✓	
		8. Topik pembelajaran disajikan dengan jelas					✓
2	Media pembelajaran	9. Kemudahan media <i>website</i> berbasis metode <i>mind mapping</i> dalam meningkatkan motivasi peserta didik untuk mempelajari materi				✓	
		10. Kemampuan media <i>website</i> berbasis metode <i>mind mapping</i> untuk menambah pengetahuan peserta didik				✓	
		11. Kemampuan media <i>website</i> berbasis metode <i>mind mapping</i> memperluas wawasan pesertadidik				✓	
		12. Media <i>website</i> berbasis metode <i>mind mapping</i> mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran				✓	
4	Tampilan	13. Media <i>website</i> berbasis metode <i>mind mapping</i> menarik					✓
		14. Kemenarikan warna ,sampul, desain media <i>website</i> berbasis metode <i>mind mapping</i>					✓
		15. Tulisan teks media <i>website</i> berbasis metode <i>mind mapping</i> jelas, mudah dibaca				✓	

Suka Bumi,2023

Guru Sekolah

ANGGUN WIDIAWATI, S.Pd
NIP. 19940220 2022 21 2012

LEMBAR RESPON PENDIDIK

“Pengembangan Media *Website* Berbasis Metode *Mind Mapping* Pada Pembelajaran IPA Di SD/MI”

No	Aspek	Deskripsi	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Isi/ materi	1. Materi sesuai dengan kurikulum merdeka				✓	
		2. Media <i>website</i> berbasis metode <i>mind mapping</i> dapat menarik minat bacape sertadidik					✓
		3. Memudahkan peserta didik dalam memahami materi				✓	
		4. Muatan materi dalam media <i>website</i> berbasis metode <i>mind mapping</i> majalah jelas				✓	
2	Bahasa	5. Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓
		6. Penggunaan bahasa yang santun					✓
		7. Penggunaan bahasa alur penjelasanmu dah dipahami					✓
		8. Topik pembelajaran disajikan dengan jelas				✓	
2	Media pembelajaran	9. Kemudahan media <i>website</i> berbasis metode <i>mind mapping</i> dalam meningkatkan motivasi peserta didik untuk mempelajari materi					✓
		10. Kemampuan media <i>website</i> berbasis metode <i>mind mapping</i> untuk menambah pengetahuan peserta didik				✓	
		11. Kemampuan media <i>website</i> berbasis metode <i>mind mapping</i> memperluas wawasan pesertadidik				✓	
		12. Media <i>website</i> berbasis metode <i>mind mapping</i> mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran					✓
4	Tampilan	13. Media <i>website</i> berbasis metode <i>mind mapping</i> menarik					✓
		14. Kemenarikan warna ,sampul, desain media <i>website</i> berbasis metode <i>mind mapping</i>					✓
		15. Tulisan teks media <i>website</i> berbasis metode <i>mind mapping</i> jelas, mudah dibaca					✓

Suka Bumi,2023
Guru Sekolah


Seel
(...SUHENDRA...)

LEMBAR RESPON PENDIDIK

“Pengembangan Media *Website* Berbasis Metode *Mind Mapping* Pada Pembelajaran IPA Di SD/MI”

No	Aspek	Deskripsi	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Isi/ materi	1. Materi sesuai dengan kurikulum merdeka					✓
		2. Media <i>website</i> berbasis metode <i>mind mapping</i> dapat menarik minat bacape sertadidik				✓	
		3. Memudahkan peserta didik dalam memahami materi					✓
		4. Muatan materi dalam media <i>website</i> berbasis metode <i>mind mapping</i> majalah jelas				✓	
2	Bahasa	5. Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓	
		6. Penggunaan bahasa yang santun				✓	
		7. Penggunaan bahasa alur penjelasanmu dah dipahami				✓	
		8. Topik pembelajaran disajikan dengan jelas					✓
2	Media pembelajaran	9. Kemudahan media <i>website</i> berbasis metode <i>mind mapping</i> dalam meningkatkan motivasi peserta didik untuk mempelajari materi				✓	
		10. Kemampuan media <i>website</i> berbasis metode <i>mind mapping</i> untuk menambah pengetahuan peserta didik				✓	
		11. Kemampuan media <i>website</i> berbasis metode <i>mind mapping</i> memperluas wawasan pesertadidik				✓	
		12. Media <i>website</i> berbasis metode <i>mind mapping</i> mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran				✓	
4	Tampilan	13. Media <i>website</i> berbasis metode <i>mind mapping</i> menarik					✓
		14. Kemenarikan warna ,sampul, desain media <i>website</i> berbasis metode <i>mind mapping</i>					✓
		15. Tulisan teks media <i>website</i> berbasis metode <i>mind mapping</i> jelas, mudah dibaca				✓	

Suka Bumi,2023
Guru Sekolah


ANGGUN KHANDAWATI, S.Pd
NIP 19940220 2022 21 2 012

LEMBAR RESPON PESERTA DIDIK

“Pengembangan Media *Website* Berbasis Metode *Mind Mapping* Pada Pembelajaran IPA di

NAMA : Pan'yohanes Paskawerdikon Putea
 KELAS : 4
 ASALSEKOLAH : UPT SDH 02 Sukabungurmi

Petunjuk:

- ✚ Lembar validasi ini diisi oleh Peserta Didik
- ✚ Tujuan dari lembar validasi ini untuk mengevaluasi aspek media✚

Penilaian diberikan dengan rentangan sebagai berikut:

- 1 = sangat kurang
- 2 = kurang
- 3 = cukup
- 4 = baik
- 5 = sangat baik

- ✚ Dalam pengisian dimohon memberikan tanda (✓) pada kolom skor 1,2,3,4 atau 5 sesuai dengan pendapat penilai secara objektif.

No	Deskripsi	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Desain media <i>website</i> berbasis metode <i>mind mapping</i> menarik					✓
2	Warna dan gambar yang digunakan dalam <i>Mind mapping</i> menarik					✓
3	Ilustrasi dalam <i>mind mapping</i> memberikannya Motivasi untuk memahami materi					✓
4	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah Dipahami					✓
5	Kalimat yang digunakan dalam <i>mind mapping</i> mudah Dipahami					✓
6	Penyampaian materi <i>mind mapping</i> ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari					✓
7	Media <i>website</i> berbasis metode <i>mind mapping</i> mudah saya gunakan					✓
8	Materi dalam <i>mind mapping</i> ini mendorong rasa Keingintahuan saya					✓
9	Materi yang disajikan pada <i>mind mapping</i> mudah Dipahami					✓
10	Media <i>website</i> berbasis metode <i>mind mapping</i> ini membuat saya senang mempelajari IPA					✓
11	Media <i>website</i> berbasis metode <i>mind mapping</i> ini mudah saya gunakan dimana saja					✓
12	Media <i>website</i> berbasis metode <i>mind mapping</i> ini memudahkan saya dalam mempelajari IPA					✓

LEMBAR RESPON PESERTA DIDIK
 “Pengembangan Media *Website* Berbasis Metode *Mind Mapping* Pada Pembelajaran IPA di
 SD/MI

NAMA : my akila zahiretn nisa
 KELAS : 4 cempat
 ASALSEKOLAH : SDN of Sukra bumi

Petunjuk:

- ↳ Lembar validasi ini diisi oleh Peserta Didik
- ↳ Tujuan dari lembar validasi ini untuk mengevaluasi aspek media

Penilaian diberikan dengan rentangan sebagai berikut:

- 1 = sangat kurang
- 2 = kurang
- 3 = cukup
- 4 = baik
- 5 = sangat baik

- ↳ Dalam pengisian dimohon memberikan tanda (√) pada kolom skor 1,2,3,4 atau 5 sesuai dengan pendapat penilai secara objektif.

No	Deskripsi	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Desain media <i>website</i> berbasis metode <i>mind mapping</i> menarik					√
2	Warna dan gambar yang digunakan dalam <i>Mind mapping</i> menarik					√
3	Ilustrasi dalam <i>mind mapping</i> memberikansaya Motivasi untuk memahami materi					√
4	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah Dipahami					√
5	Kalimat yang digunakan dalam <i>mind mapping</i> mudah Dipahami					√
6	Penyampaian materi <i>mind mapping</i> ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari					√
7	Media <i>website</i> berbasis metode <i>mind mapping</i> mudah saya gunakan			√		
8	Materi dalam <i>mind mapping</i> ini mendorong rasa Keingintahuan saya					√
9	Materi yang disajikan pada <i>mind mapping</i> mudah Dipahami					√
10	Media <i>website</i> berbasis metode <i>mind mapping</i> ini membuat saya senang mempelajari IPA					√
11	Media <i>website</i> berbasis metode <i>mind mapping</i> ini mudah saya gunakan dimana saja				√	
12	Media <i>website</i> berbasis metode <i>mind mapping</i> ini memudahkan saya dalam mempelajari IPA					√

LEMBAR RESPON PESERTA DIDIK
 “Pengembangan Media *Website* Berbasis Metode *Mind Mapping* Pada Pembelajaran IPA di
 SD/MI

NAMA : ~~Putri~~ ~~Maulida~~ ~~Kaiton~~ ~~Nisa~~
 KELAS : IV
 ASALSEKOLAH : UPT SDN 02 Sukorumi

Petunjuk:

- Lembar validasi ini diisi oleh Peserta Didik
- Tujuan dari lembar validasi ini untuk mengevaluasi aspek media
- Penilaian diberikan dengan rentangan sebagai berikut:
 - 1 = sangat kurang
 - 2 = kurang
 - 3 = cukup
 - 4 = baik
 - 5 = sangat baik
- Dalam pengisian dimohon memberikan tanda (√) pada kolom skor 1,2,3,4 atau 5 sesuai dengan pendapat penilai secara objektif.

No	Deskripsi	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Desain media <i>website</i> berbasis metode <i>mind mapping</i> menarik				√	
2	Warna dan gambar yang digunakan dalam <i>Mind mapping</i> menarik					√
3	Ilustrasi dalam <i>mind mapping</i> memberikansaya Motivasi untuk memahami materi			√		√
4	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah Dipahami					√
5	Kalimat yang digunakan dalam <i>mind mapping</i> mudah Dipahami					√
6	Penyampaian materi <i>mind mapping</i> ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari				√	
7	Media <i>website</i> berbasis metode <i>mind mapping</i> mudah saya gunakan					√
8	Materi dalam <i>mind mapping</i> ini mendorong rasa Keingintahuan saya				√	
9	Materi yang disajikan pada <i>mind mapping</i> mudah Dipahami					√
10	Media <i>website</i> berbasis metode <i>mind mapping</i> ini membuat saya senang mempelajari IPA				√	
11	Media <i>website</i> berbasis metode <i>mind mapping</i> ini mudah saya gunakan dimana saja					√
12	Media <i>website</i> berbasis metode <i>mind mapping</i> ini memudahkan saya dalam mempelajari IPA				√	

LEMBAR RESPON PESERTA DIDIK

"Pengembangan Media *Website* Berbasis Metode *Mind Mapping* Pada Pembelajaran IPA di SD/MI

NAMA : Jihan Talita ulfa
 KELAS : 4 IV
 ASALSEKOLAH : SD N1 Sukabumi

Petunjuk:

- ↳ Lembar validasi ini diisi oleh Peserta Didik
- ↳ Tujuan dari lembar validasi ini untuk mengevaluasi aspek media
- ↳ Penilaian diberikan dengan rentangan sebagai berikut:
 - 1 = sangat kurang
 - 2 = kurang
 - 3 = cukup
 - 4 = baik
 - 5 = sangat baik
- ↳ Dalam pengisian dimohon memberikan tanda (√) pada kolom skor 1,2,3,4 atau 5 sesuai dengan pendapat penilai secara objektif.

No	Deskripsi	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Desain media <i>website</i> berbasis metode <i>mind mapping</i> menarik					√
2	Warna dan gambar yang digunakan dalam <i>Mind mapping</i> menarik					√
3	Ilustrasi dalam <i>mind mapping</i> memberikannya Motivasi untuk memahami materi					√
4	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah Dipahami					√
5	Kalimat yang digunakan dalam <i>mind mapping</i> mudah Dipahami					√
6	Penyampaian materi <i>mind mapping</i> ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari					√
7	Media <i>website</i> berbasis metode <i>mind mapping</i> mudah saya gunakan				√	
8	Materi dalam <i>mind mapping</i> ini mendorong rasa Keingintahuan saya					√
9	Materi yang disajikan pada <i>mind mapping</i> mudah Dipahami				√	
10	Media <i>website</i> berbasis metode <i>mind mapping</i> ini membuat saya senang mempelajari IPA					√
11	Media <i>website</i> berbasis metode <i>mind mapping</i> ini mudah saya gunakan dimana saja					√
12	Media <i>website</i> berbasis metode <i>mind mapping</i> ini memudahkan saya dalam mempelajari IPA					√