

VALIDITAS PENGEMBANGAN MEDIA *MIND MAPPING* BERBASIS APLIKASI CANVA UNTUK PEMBELAJARAN MENULIS RESENSI PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS/ SEDERAJAT

Anisa Enjelina¹, Silvia Permatasari², Zulhafizh³

¹²³Universitas Riau, Indonesia

E-mail: anisa.enjelina10592@student.unri.ac.id, Silvia.permatasari@lecturer.unri.ac.id,
zulhafizh@lecturer.unri.ac.id

Abstract

This research is based on the lack of reading interest of students caused by one of the factors that the researcher is concerned about, namely the learning media that is not diverse. Indonesian learning materials that are synonymous with reading, writing, and speaking are still presented conventionally and are still dominated by the use of printed books as the main learning medium. Technological developments have not been utilized optimally by some educators in producing interesting learning media, especially in grade IX student review writing materials. The purpose of this study is to determine the validity of the development of *mind mapping* media based on the *Canva* application for learning to write reviews as a medium presented to overcome problems in the background. This study uses the *Research And Development (R&D)* method with the *ADDIE* development model. The validity of the media was reviewed from three aspects which included the media, material and language aspects carried out by 3 validators through the validation sheet, which was then processed and obtained an average of 89.82% with the conclusion that the media developed was categorized as very valid and worthy of testing.

Keywords: Validity, learning media, canva, mind mapping, review text

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya minat baca peserta didik yang disebabkan oleh salah satu factor yang menjadi perhatian peneliti yaitu media pembelajaran yang tidak beragam. Materi pembelajaran bahasa Indonesia yang identic dengan membaca, menulis, dan berbicara masih disajikan secara konvensional dan masih didominasi oleh penggunaan buku cetak sebagai media pembelajaran utama. Perkembangan teknologi belum dimanfaatkan dengan maksimal oleh Sebagian pendidik dalam menghasilkan media pembelajaran menarik, terkhusus pada materi menulis resensi siswa kelas IX. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui validitas pengembangan media *mind mapping* berbasis aplikasi *canva* untuk pembelajaran menulis resensi sebagai media yang dihadirkan untuk mengatasi permasalahan yang ada pada latar belakang. Penelitian ini menggunakan metode *Research And Develompment (R&D)* dengan model pengembangan *ADDIE*. Validitas media ditinjau dari tiga aspek yang meliputi aspek media, materi dan bahasa yang dilakukan oleh 3 orang validator

melalui lembar validasi, yang kemudian diolah dan memperoleh rata-rata 89,82% dengan Kesimpulan bahwa media yang dikembangkan berkategori sangat valid dan layak untuk diuji coba.

Kata Kunci: Validitas, Media Pembelajaran, Canva, Mind Mapping, Teks Resensi

PENDAHULUAN

Kemajuan zaman yang menghasilkan revolusi terhadap teknologi terus mengalami perkembangan pesat hingga saat ini. Hampir seluruh badan pemerintahan, ketahanan negara dan keamanan serta seluruh instansi termasuk instansi pendidikan memanfaatkan teknologi dalam pergerakannya. Kemajuan teknologi juga berperan memajukan sistem pendidikan di Indonesia dengan menerapkannya pada proses pembelajaran. Pada dasarnya proses pembelajaran merupakan kegiatan mengelola lingkungan belajar (Pane & Dasopang, 2017). Dalam proses pembelajaran terdapat interaksi antara pengajar dan pelajar guna menyusun dan merencanakan pengaturan lingkungan belajar, dengan tujuan menumbuhkan motivasi belajar yang membawa dampak positif terhadap hasil belajar (Zulhafizh et al., 2022). Dalam pembelajaran terdapat metode, materi dan media belajar yang perlu diatur dan dikelola. Dengan adanya teknologi saat ini, pemerintah mengharapkan tenaga pengajar dapat memanfaatkan perkembangan tersebut untuk menciptakan proses pembelajaran yang bersinergi, sesuai dengan Permendikbudristek No. 16 tahun 2022 pasal 9 ayat 1 yang menegaskan bahwa “pelaksanaan pembelajaran diselenggarakan dalam suasana belajar yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dan memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik, serta psikologis Peserta Didik”.

Namun pada kenyataannya kemampuan guru belum merata dalam memberdayakan teknologi untuk mengelola pembelajaran. Perkembangan teknologi yang seharusnya dapat dimanfaatkan untuk menunjang kemajuan, nyatanya tidak selaras dengan peningkatan Sumber Daya Manusia (SDM) yang memegang peran memajukan pendidikan. Beberapa guru hingga saat ini masih ada yang mempertahankan cara tradisional dalam memberikan materi pelajaran dan beranggapan penggunaan teknologi dalam proses belajar hanya mempersulit mereka dengan bertambahnya tuntutan menggali pengetahuan baru (Aspi, 2022). Pada dasarnya profesi guru merupakan profesi yang terus berkembang, profesi dengan berbagai tuntutan terutama dalam menguasai berbagai kompetensi (Irza, et al., 2024). Adapun salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh guru yang menjadikan pembeda dengan profesi lainnya yaitu kompetensi pedagogik. Kompetensi tersebut meliputi keterampilan dan pengetahuan secara mendasar terhadap strategi, model, metode, media dan teknik belajar serta mampu menerapkannya pada proses pembelajaran

(Purnasari & Sadewo, 2020). Kemampuan pedagogik guru dapat dilihat dari salah satunya yaitu menghadirkan media belajar yang menarik berbasis teknologi.

Dalam menciptakan, menghadirkan dan memanfaatkan media sebagai bahan ajar terdapat sejumlah pertimbangan yang harus diperhatikan meliputi; pemahaman gaya belajar peserta didik yang beragam, pemilihan media pembelajaran yang tepat guna dan sesuai sasaran, serta tetap mengikuti perkembangan teknologi (Dewantara et al., 2020). Dengan demikian, setiap guru berhak menghadirkan media pembelajaran sebagai upaya mempermudah siswa memahami pelajaran tak terkecuali pada pelajaran Bahasa Indonesia, salah satunya pada materi menulis.

Materi menulis dalam pembelajaran bahasa Indonesia ada banyak ragamnya. Mulai dari pelajaran menulis narasi, eksposisi, argumentasi, deskripsi, resensi dan lainnya. Untuk tulisan ini peneliti tertarik mengulas mengenai pembelajaran menulis resensi. Menulis resensi merupakan salah satu kegiatan memberikan ulasan dalam bentuk tulisan dengan tujuan memberi gambaran kepada pembaca mengenai hal yang diulas (Ibda et al., 2020). Untuk bahan resensi dapat diperoleh penulis dari buku fiksi maupun non fiksi, film, dan pementasan seni. Namun meresensi buku adalah salah satu kegiatan yang dianggap cukup sulit dan membosankan bagi pelajar khususnya. Terlebih kewajiban pelajar untuk menghasilkan sebuah resensi adalah dengan benar-benar memahami isi buku, film ataupun pertunjukan seni yang menjadi objek resensinya. Untuk memahami materi resensi agar dapat menghasilkan resensi dengan optimal adalah dengan membaca materi pada buku cetak yang diberikan sebagai media pembelajaran, secara detail.

Salah satu faktor penyebabnya adalah dominasi penggunaan buku cetak sebagai media pembelajaran utama, yang seringkali kurang menarik bagi siswa. Kurangnya variasi dalam media pembelajaran juga berkontribusi pada rendahnya minat baca dan belajar siswa. Untuk menunjang peningkatan minat dan hasil belajar menulis resensi serta mempermudah peserta didik menguraikan fakta-fakta yang terkandung dalam objek yang akan dirensi, maka pendidik dapat mengarahkan siswa dengan menggunakan media *mind mapping* berbasis aplikasi *canva* dalam proses pembelajaran menulis resensi tersebut. Penggunaan media ini bertujuan menstimulasi gagasan peserta didik melalui pemetaan materi-materi penting sehingga dapat menampilkan inspirasi dan pemahaman yang kompleks (Wulandari et al., 2019). Media ini berorientasi pada bentuk visual yang didesain semenarik mungkin dengan tidak menuliskan keseluruhan materi, sehingga peta yang dihasilkan mudah dipahami dan memiliki daya tarik tersendiri. Untuk mempermudah guru menghasilkan media pembelajaran berbentuk *mind mapping* terdapat banyak aplikasi yang dimanfaatkan untuk membantu proses visualisasi, salah satunya aplikasi *canva*.

Canva merupakan media yang menampilkan teks, animasi, grafik serta audio dan visual (Mushoffi, 2023). Dengan memanfaatkan aplikasi *canva* sebagai penunjang media, pendidik dapat mendesain dan menghasilkan *mind mapping* terhadap materi pelajaran dengan bantuan aplikasi *canva*. *Canva* juga akan dapat meningkatkan minat belajar siswa dari berbagai fitur yang dimiliki dan dinilai sangat menarik dalam menghasilkan gambar. Dengan minat belajar yang tinggi akan memberikan motivasi atau dorongan kepada siswa untuk menyelesaikan tugas sekolahnya, salah satunya tugas resensi.

Berdasarkan hasil penelitian Derry (2022) dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *mind mapping* berbantuan aplikasi *canva* sangat efektif digunakan. Hal ini dapat diamati dari respon positif tenaga ahli pendidikan. Dilain sisi peserta didik juga menunjukkan pengaruh positif dari pemanfaatan media tersebut terhadap efektifitas proses pembelajaran. Hal ini dapat terjadi karena media belajar *mind mapping* yang berupa peta/bagan dari materi-materi yang dianggap siswa merupakan inti dari materi pelajarannya, dapat menstimulasi otak dalam memahami materi berdasarkan pemetaan pikiran. Penelitian ini juga akan menerapkan media *mind mapping* dengan mengembangkan media pembelajaran konvensional oleh guru menggunakan metode R&D model ADDIE. Terkhusus pada penelitian ini, peneliti tertarik melakukan penelitian terhadap “Validitas Pengembangan Media *Mind mapping* berbasis Aplikasi *Canva* untuk Pembelajaran Menulis Resensi Sekolah Menengah Atas/Sederajat” yang diharapkan menjadi inovasi yang bermanfaat dalam pembelajaran menulis resensi bagi siswa.

MOTODE PENELITIAN

Menurut Sa'diyah et al. (2020) penelitian merupakan upaya pengumpulan dan penguraian data yang dilakukan dengan terstruktur dan dengan fakta sebenarnya untuk mencari solusi dari permasalahan. Penelitian memiliki banyak metode, untuk penelitian ini menggunakan metode penelitian *Reserch and Development* yang lebih dikenal dengan (R&D). Penelitian R&D bertujuan untuk menemukan, mengembangkan dan menyempurnakan produk yang telah ada (Okpatrioka, 2023), dengan tujuan tersebut langkah-langkah, menciptakan produk meliputi analisis masalah, merancang pembaharuan dan mengembangkan produk terdahulu untuk menyesuaikan dengan kebutuhan materi, peserta didik dan kebutuhan capaian pembelajaran. Penelitian R&D ini dilakukan dengan model pengembangan *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation* (ADDIE). Adapun kelima tahapan model pengembangan ini meliputi tahapan analisis, perencanaan dan perancangan, pengembangan, implementasi/penerapan, dan tahap terakhir penilaian yang berupa evaluasi terhadap proses, rancangan, dan penerapan produk hingga penilaian terhadap dampak yang diterima.

Penelitian ini menghasilkan produk berupa buku panduan dalam bentuk *mind mapping* yang dihasilkan melalui aplikasi *canva* untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap materi dan tahapan menulis resensi di jenjang Pendidikan Sekolah Menengah Atas/ sederajat. Produk yang dikembangkan sebelum sampai pada tahap implementasi/uji coba akan melalui proses validasi oleh beberapa ahli terkait yang meliputi aspek materi, media dan Bahasa. Uji validitas produk ini dilakukan dengan menggunakan angket validasi yang datanya diperoleh dalam bentuk persentase dan selanjutnya dianalisis dengan metode deskriptif kuantitatif untuk kemudian dicocokkan dengan kriteria dari skor tiap-tiap validator untuk mengetahui Tingkat kevalidan produk tersebut. Adapun kriteria penilaian uji validitas media dilakukan dengan skala *likert* seperti pada table dibawah ini:

Tingkat Penilaian	Kategori	Keterangan
0%-20%	Sangat Tidak Valid	Revisi
20,1%-40%	Kurang Valid	Revisi
40,1%-60%	Cukup Valid	Revisi
60,1%-80%	Valid	Sebagian Revisi
80,1%-100%	Sangat Valid	Tidak Revisi

(Riduwan & Sunarto, 2017)

I. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan tahapan awal untuk mengetahui tingkat kebutuhan peserta didik terhadap beberapa aspek yang akan menjadi dasar perencanaan dan perancangan pengembangan. Analisis kebutuhan dilakukan dengan penyebaran angket analisis kebutuhan yang meliputi analisis kebutuhan materi, analisis kebutuhan media pembelajaran dan yang terakhir tahapan analisis kebutuhan terhadap evaluasi, ketiga analisis ini diperuntukkan apakah pengembangan media *mind mapping* berbasisi aplikasi *canva* pada materi menulis resensi untuk siswa sekolah menengah atas/ sederajat dapat menjawab kebutuhan siswa. Berikut ini hasil dari angket analisis kebutuhan:

Tabel 2 Hasil Angket Analisis Kebutuhan Materi

Aspek	Pernyataan	Rata-rata	Persentase
	P1	4,17	83,4%
	P2	2,97	59,4%
	P3	3,13	62,6%

Materi	P4	4,17	83,4%
	P5	2,77	55,4%
	P6	4,73	94,6%
	P7	4,43	88,6%
Rata-rata		3,77	75,3%
Kriteria		Butuh	

Tabel 3 Hasil Angket Analisis Kebutuhan Media

Aspek	Pernyataan	Rata-rata	Persentase
Media	P1	4,80	96,0%
	P2	4,57	91,4%
	P3	4,47	89,4%
	P4	4,3	86,0%
Rata-rata		4,54	90,7%
Kriteria		Sangat Butuh	

Tabel 3 Hasil Angket Analisis Kebutuhan Media

Aspek	Pernyataan	Rata-rata	Persentase
Evaluasi	P1	3,93	78,60%
	P2	4,50	90,00%
	P3	4,00	80,00%
	P4	4,57	91,40%
Rata-rata		4,25	85,00%
Kriteria		Sangat Butuh	

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Setelah melewati tahapan analisis terhadap beberapa aspek, tahap selanjutnya adalah tahap perancangan. Peneliti akan membuat produk dari hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti yang meliputi analisis masalah, kurikulum, materi, media dan valiasi peneliti akan membuat produk yang sesuai dengan kebutuhan di lapangan yaitu media *mind mapping* berbasis aplikasi *canva* untuk pembelajaran menulis resensi siswa kelas XI Sekolah Menengah Atas/ Sederajat. Berikut ini rancangan produk yang dikembangkan:

a) Bagian Awal

Pada bagian awal terdiri dari sampul, tentang penulis, kata pengantar, daftar isi, pedoman penggunaan buku, peta konsep materi dan tujuan pembelajaran serta profil pelajar Pancasila.

b) Bagian Inti

Berisikan uraian materi yang sesuai dengan peta konsep materi (isi materi)

c) Bagian Akhir

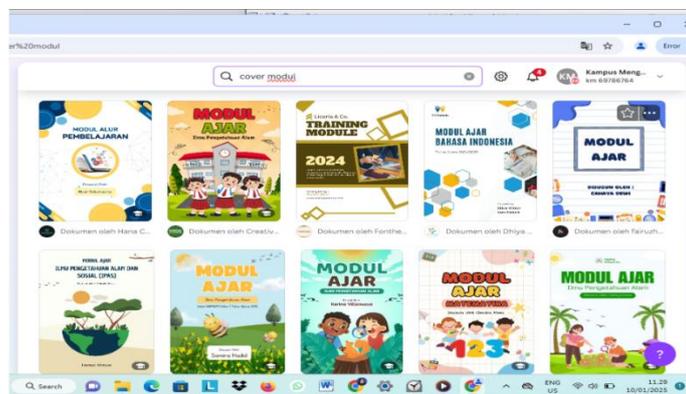
Pada bagian akhir ini berisikan referensi informasi mengenai judul buku/artikel, nama pengarang, penerbit dan sebagainya yang digunakan sebagai referensi media.

3. Tahapan Pengembangan (*Development*)

a) Pembuatan Media *Mind Mapping* berbasis Aplikasi *Canva* untuk Pembelajaran Menulis Teks Resensi Siswa Kelas IX Sekolah Menengah Atas/ Sederajat

Pemilihan *Desaign* Cover

Pada bagian ini, peneliti melakukan pemilihan terhadap berbagai tampilan yang disediakan oleh aplikasi *canva*. Peneliti menggunakan *canva for education* untuk memperoleh template beragam yang dapat diakses secara gratis.



Gambar 1. Pemilihan *Background*

Bagian Awal

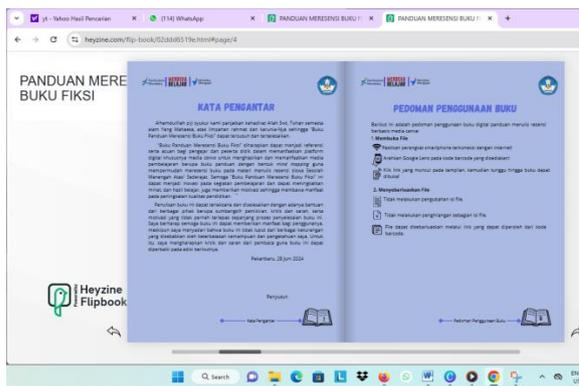
Pada bagian awal media *mind mapping* berbasis aplikasi *canva* ini terdapat beberapa sub komponen meliputi; (1) cover, (2) tentang penulis, (3) kata pengantar, (4) daftar isi, (5) pedoma penggunaan buku, (6) peta konsep materi dan (7) Tujuan pembelajaran dan profil pelajar Pancasila.



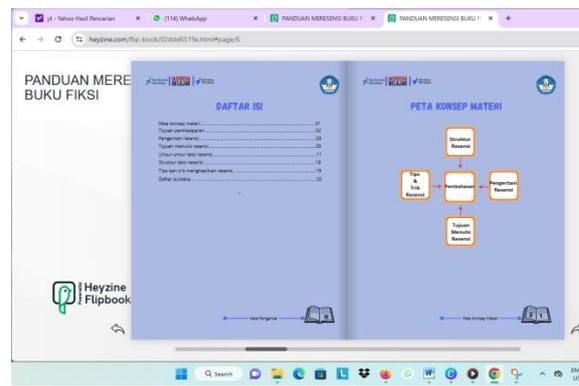
Gambar 2. Cover



Gambar 3. Tentang Penulis



Gambar 4. Kata Pengantar & Pedoman Penggunaan Buku



Gambar 5. Peta Konsep



Gambar 6. Tujuan Pembelajaran & Profil Pancasila

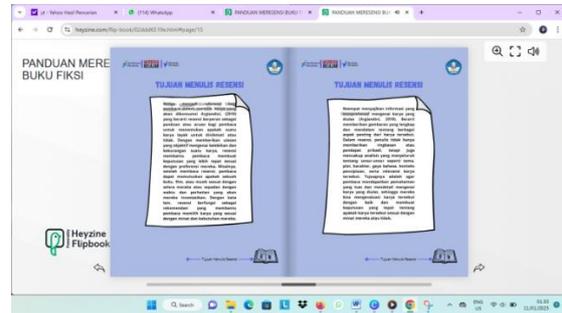
Bagian Isi

Uraian materi disajikan dalam bentuk peta pemikiran yang dilengkapi dengan gambar, garis, symbol dan komponen pendukung lainnya yang relevan dengan pembahasan. Pada bagian uraian materi juga terdapat teks lengkap yang dihadirkan

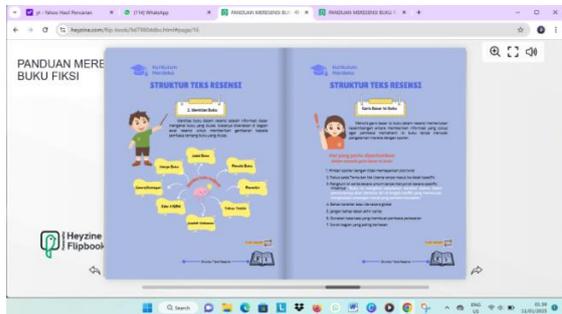
untuk menguatkan informasi yang ditulis secara ringkas. Pada bagian ini terdapat pembahasan yang sesuai dengan peta konsep yaitu meliputi pengertian resensi, struktur resensi, langkah-langkah resensi



Gambar 7. Pengertian Resensi & Tujuan Menulis Resensi



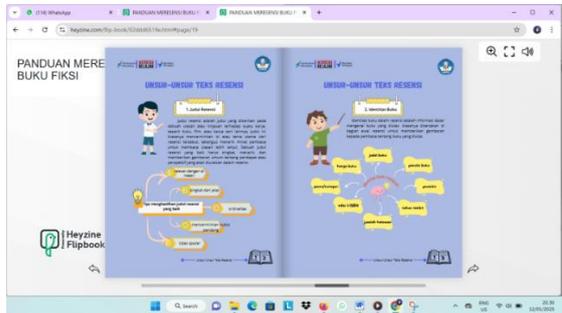
Gambar 8. Uraian dari Tujuan Menulis Resensi



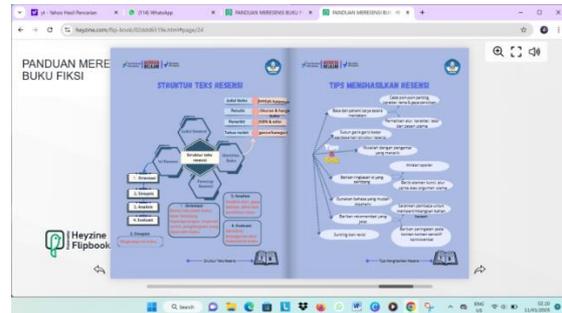
Gambar 9. Struktur Teks Resensi (1)



Gambar 10. Struktur Teks Resensi (2)



Gambar 11. Struktur Teks Resensi (3)



Gambar 12. Struktur Teks Resensi (4) & Tips Menghasilkan Resensi



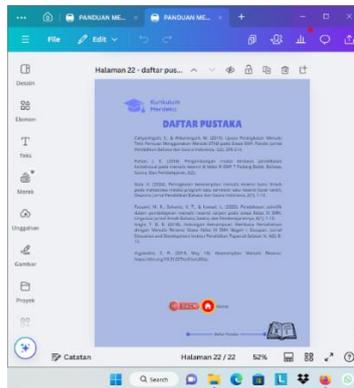
Gambar 13. Unsur-Unsur Teks Resensi (1)



Gambar 14. Unsur-Unsur Teks Resensi (1)

Bagian Penutup

Pada bagian ini berisi informasi mengenai sumber rujukan materi yang digunakan dalam media *mind mapping*



Gambar 15. Daftar Pustaka

b) Validasi Produk

Setelah dikembangkan, suatu produk akan melewati tahapan validasi oleh berbagai ahli seperti ahli media, ahli bahasa dan ahli materi untuk memperoleh masukan maupun dan saran guna memperbaiki produk sehingga produk yang akan diuji coba telah berada pada kategori valid. Adapun ketiga validator yang menjadi ahli pada bidangnya adalah sebagai berikut:

No	Nama	Validasi	Asal Institusi
1	Edi Noviana, S. Pd., M. Pd.	Ahli Media	Universitas Riau
2	Dr. Mangatur Sinaga, M. Hum.	Ahli Bahasa	Universitas Riau
3	Nur Fitriani, S. Pd.	Ahli Materi	SMK Negeri 6 Pekanbaru

Adapun hasil penilaian dari masing-masing validator terhadap aspek-aspek yang dinilai sebagai berikut ini:

No	Kategori	Persentase	Kriteria
1	Ahli Materi	98%	Sangat Valid
2	Ahli Bahasa	75%	Valid
3	Ahli Media	96,47%	Sangat Valid

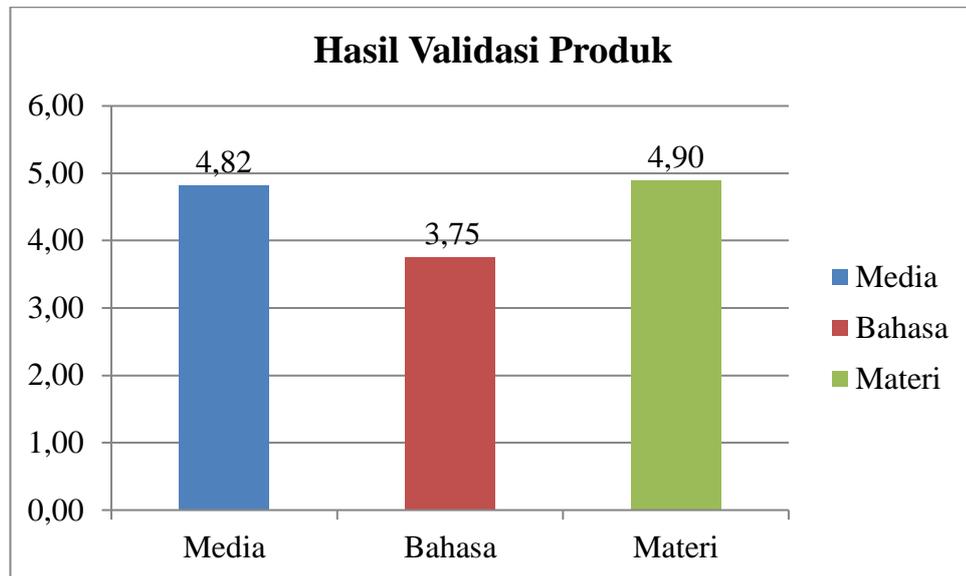


Diagram 1. Hasil Validasi Produk

c) Revisi Produk

Berdasarkan produk yang divalidasi oleh validator sebelum produk tersebut berkategori valid, para ahli akan memberikan penilaian dan saran serta masukan terhadap produk yang dikembangkan untuk menjadi acuan revisi produk sehingga produk dapat berkategori valid dan dapat diimplementasikan pada sasaran. Adapun saran dari ahli media, ahli bahasa dan ahli materi terhadap media *mind mapping* berbasis aplikasi *canva* adalah sebagai berikut:

- 1) Ahli Media memberikan masukan terhadap produk berupa saran untuk menambah ukuran huruf yang dianggap terlalu kecil, saran kedua memperbaiki tata letak beberapa ikon yang kurang proporsional, yang ketiga untuk memberikan langkah/angka pada beberapa materi yang ditampilkan dengan bentuk peta pikiran, yang keempat yaitu memberikan kejelasan terhadap bagian penting dengan memberika warna yang berbeda (*highlight*) dan masukan terakhir yang menjadi saran perbaikan yang menonjol yaitu untuk menghilangkan ikon yang menjadi tombol navigasi penghubung materi satu dengan materi lainnya, hal ini dianggap oleh ahli media sebagai ikon yang tidak

akan maksimal digunakan oleh peserta didik sehingga materi yang dikaitkan pada ikon dikhawatirkan tidak terakses/terlampau oleh peserta didik sehingga materi tidak tersampaikan dengan optimal.

- 2) Ahli Bahasa memberikan masukan terhadap penulisan ejaan terutama pada penggunaan huruf kapital, kemudia masukan berikutnya oleh ahli bahasa yaitu untuk memperhatikan dan memperbaiki penggunaan tanda baca terutama pada penggunaan dan peletakan tanda titik dan tanda seru.
- 3) Ahli Materi memberikan saran dan masukan dalam tampilan media yang masih belum porposional kemudian terdapat unsur resensi yang penjelasannya kurang runtut untuk dapat dilengkapi lebih baik agar mempermudah peserta didik memahami materi yang diberikan.

B. Pembahasan

Pengembangan media *mind mapping* berbasis aplikasi *canva* untuk pembelajaran menulis resensi di sekolah menengah atas.sederajat menggunakan metode pengembangan *Reserarch and Development* atau yang kerap dikenal dengan jenis penelitian R&D. Adapun model pengembangan produk yang digunakan pada penelitian ini yaitu model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang meliputi serangkaian tahapan yang kompleks, diawali dengan menganalisis kebutuhan, melakukan perencanaan, pengembangan, hingga sampai pada tahap uji coba dan diakhiri dengan penilaian terhadap efektifitas maupun praktikalitas produk yang dikembangkan.

Tahapan awal dalam model penelitian pengembangan yang digunakan peneliti adalah tahapan *analysis* yang meliputi analisis kebutuhan siswa, analisis kebutuhan guru dan analisis kebutuhan materi. Tahapan analisis dilakukan dengan menyebarkan angket analisis serta melalui proses wawancara dan memperoleh hasil bahwa siswa kelas IX sekolah menengah atas membutuhkan pengembangan media *mind mapping* berbasis aplikasi *canva* untuk pembelajaran menulis resensi. Pemanfaatan *mind mapping* sebagai tampilan dalam media pembelajaran memiliki tampilan ringkas dan menarik sehingga dapat meningkatkan focus dan pemahaman peserta didik (Irza, Permatasari, et al., 2024). Dengan demikian, inovasi berupa pengembangan media konvensional menjadi media *mind mapping* berbasis aplikasi *canva* untuk pembelajaran menulis resensi siswa kelas IX sekolah menengah atas perlu dilakukan untuk membantu proses pemahaman siswa terhadap materi resensi. Produk yang dikembangkan akan melalui tahapan validasi oleh ahli yang akan menjadi penentu apakah produk tersebut berkaegori valid dan layak untuk diuji coba atau tidak. Adapun rangkaian uji validitas terhadap media

yang dikembangkan oleh peneliti meliputi uji validitas media, uji validitas materi dan uji validitas bahasa.

Pertama, uji validitas terhadap media yang dilakukan oleh Bapak Eddy Noviana, M.Pd salah satu dosen Pendidikan guru sekolah dasar, Universitas Riau yang memberikan penilaian terhadap media dengan rata-rata 4,82 dan persentase sebesar 96,47% yang berkategori sangat valid. *Kedua* uji validitas terhadap bahasa pada media yang dikembangkan, yang dinilai oleh Bapak Dr. Mangatur Sinaga, M.Hum salah satu dosen Pendidikan bahasa dan sastra Indonesia, Universitas Riau dengan nilai rata-rata terhadap bahasa pada produk yaitu 3,75 dengan persentase 75% berkategori valid. Yang *ketiga* uji validitas terhadap materi yang dinilai langsung oleh guru mata Pelajaran bahasa Indonesia di SMK Negeri 6 Pekanbaru yaitu ibu Fitriani, S.Pd dengan rata-rata penilaian terhadap materi 4,9 dan persentase sebesar 98% yang berkategori sangat valid.

Berdasarkan hasil validasi dari ketiga ahli yang berperan dalam menentukan kelayakan produk untuk diuji coba, dapat disimpulkan bahwa produk berupa media *mind mapping* berbasis aplikasi *canva* dinyatakan sangat layak untuk diimplementasikan pada mata pelajaran menulis resensi untuk siswa kelas XI Sekolah Menengah Atas/ Sederajat.

II. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Produk yang dikembangkan sebelum diuji coba akan melewati proses validasi, begitu juga dengan pengembangan media *mind mapping* berbasis aplikasi *canva* untuk pembelajaran menulis resensi yang telah melalui tahapan validasi dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Untuk hasil uji validitas dari ketiga ahli dengan rata-rata 4,49 dan dengan persentase 89,82% yang berkategori sangat valid. Dengan dilakukannya uji validitas tersebut, produk yang dikembangkan berupa media *mind mapping* berbasis aplikasi *canva* untuk pembelajaran menulis resensi siswa kelas IX sekolah menengah atas/ sederajat sangat layak untuk digunakan sebagai salah satu media pembelajaran khususnya pada materi resensi untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa kelas IX SMA .

B. Saran

Pengembangan media *mind mapping* berbasis aplikasi *canva* untuk pembelajaran menulis resensi siswa kelas IX sekolah menengah atas/ sederajat telah dilakukan oleh penullis, diharapkan untuk penelitian berikutnya dapat mengembangkan media serupa pada materi pelajaran bahasa Indonesia lainnya dan atau menyempurnakan pengembangan yang telah ada. Pemanfaatan media

mind mapping dapat membantu peserta didik memahami dengan cepat materi pelajaran, oleh sebab itu model ataupun media tersebut dapat menjadi pertimbangan dalam menghasilkan media pembelajaran yang menarik terlebih jika dibantu oleh aplikasi canva dalam menghasilkan tampilan yang beragam.

DAFTAR PUSTAKA

- Aspi, M. (2022). Profesi Guru dalam Menghadapi Tantangan Perkembangan Teknologi Pendidikan. *ADIBA: Journal of Education*, 2(1), 64–73.
- Derry, H. (2022). Pengembangan Media Mind Mapping berbasis Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran SKI Kelas IX untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar di MTs Al-khairiyah Pipitan . *Doctoral Dissertation, UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten*.
- Dewantara, A. H., B, A., & Harnida, H. (2020). Kreativitas Guru dalam Memanfaatkan Media berbasis IT Ditinjau dari Gaya Belajar Siswa. *Journal of Primary Education*, 1(1), 15–28. <https://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/algurfah/index>
- Ibda, H., Wijarnako, A. G., & Wijayanti, D. M. (2020). Ma'arif Literacy Movement Program in Improving Literacy Skills in Teachers and Students in Central Java. *Borneo International Journal of Islamic Studies*, 3(1), 25–43. <https://doi.org/10.17763/haer.66.1.17370n67v22j16ou>
- Irza, S., Permatasari, S., & Zulhafizh, Z. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Peta Konsep (Mind Mapping) untuk Pembelajaran Teks Deskripsi Sekolah Menengah Pertama. *Maret*, 7(3), 2781–2788. <http://jiip.stkipyapisdompou.ac.id>
- Mushoffi, B. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Implementasi Mind Mapping berbasis Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran IPA Materi Ciri Khusus Makhluk Hidup. *Empiris: Journal Science and Mathematics*, 01(02), 82–91. <https://afeksi.id/journal3/index.php/empiris>
- Okpatrioka, O. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *DHARMA ACARIYA NUSANTARA : Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 03(2), 2460–2345.
- Purnasari, P. D., & Sadewo, Y. D. (2020). Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kompetesnsi. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 10(3), 2088–2092.

- Riduan, R., & Sunarto, S. (2012). *engantar Statistika untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis*. Bandung. Alfabeta.
- sa'diyah, H., Alfiyah, H. Y., AR, Z. T., & Nasaruddin, N. (2020). Model Research and Development dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *EL-BANAT: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 10(1), 42–73.
- Wulandari, F. A., Mawardi, M., & Wardani, K. W. (2019). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas 5 Menggunakan Model Mind Mapping. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1), 10–16.
- Zulhafizh, Z., Permatasari, S., & Hermandra, H. (2022). Berdaya Nalar Efektif: Tindakan Progresif Belajar Secara Daring Akibat Pandemi Covid 19. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2505–2514. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2397>