
Validitas Media Interaktif *Mind mapping* Menggunakan *Powerpoint* Kurikulum Merdeka Sekolah Dasar

Mutiara Zenitha Asra^{1*}, Reinita²

¹ Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia

² Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia

*Corresponding author: zenitamutiara05@gmail.com

ABSTRACT

The existence of this research aims to be able to develop interactive *Mind mapping* media using *Powerpoint* in the independent curriculum in class IV which is valid. This research uses Research and development (R&D) research with the ADDIE development model which has stages, namely the analysis stage, the design stage, the development stage, the implementation stage and the implementation stage. To determine the validity of the media developed in this study using a validation questionnaire sheet as data collection. Validation was carried out by three experts in their fields, namely material experts, linguists and media experts. With the results of validating the development of *Mind mapping* media using *Powerpoint* through the validation sheet obtaining 91.96% overall in the "Valid" category. Where in the validation of material experts obtained 93.75%, language validation obtained 87.5% and media expert validation obtained 94.64%. So it can be concluded that the media developed is valid to be used in learning.

Keywords: *Mind mapping*, *Powerpoint*, ADDIE

ABSTRAK

Adanya penelitian ini bertujuan untuk dapat mengembangkan media interaktif *Mind mapping* menggunakan *Powerpoint* pada kurikulum merdeka di kelas IV yang valid. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang memiliki tahapan yaitu tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan, tahap penerapan dan tahap implementasi. Untuk mengetahui validitas dari media yang dikembangkan dalam penelitian ini menggunakan lembar angket validasi sebagai pengumpulan data. Validasi dilakukan pada tiga orang ahli dibidangnya yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Dengan hasil validasi pengembangan media *Mind mapping* menggunakan *Powerpoint* melalui lembar validasi memperoleh 91,96% secara keseluruhan dengan kategori "Valid". Dimana pada validasi ahli materi memperoleh 93,75%, validasi bahasa memperoleh 87,5% dan validasi ahli media memperoleh 94,64%. Maka dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan sudah valid untuk dapat digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: *Mind mapping*, *Powerpoint*, ADDIE

Pendahuluan

Pembelajaran pada sekolah dasar dituntut untuk dapat dilaksanakan dengan inovatif dan juga kreatif hal ini bertujuan agar mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Sehingga peserta didik tertarik untuk dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik tanpa ada rasa jenuh. Hal ini yang membuat guru harus selalu inovatif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang kreatif untuk menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran. Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru yaitu dengan menciptakan sebuah media interaktif untuk proses pembelajaran. Proses belajar pada hakekatnya adalah proses interaksi antara guru dan peserta didik, keduanya langsung interaksi seperti kegiatan tatap muka atau tidak langsung yaitu dengan menggunakan berbagai pembelajaran media untuk menyampaikan materi dalam pembelajaran (Setiawan & Kumalasari, 2018) dalam (Agustina et al., 2022).

Media interaktif merupakan media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang mampu menumbuhkan minat dan motivasi peserta didik untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Hal ini disebabkan oleh media yang dibantu dengan teknologi sehingga bentuk media membuat peserta didik ingin tahu dan memperhatikan dengan baik media tersebut. Dengan menggunakan media interaktif ini menjadikan proses pembelajaran tidak hanya berfokus untuk menyampaikan materi pembelajaran saja melainkan juga dapat mendorong peserta didik memahami materi yang sudah tercantum pada media pembelajaran (Oktarila et al., 2023).

Media merupakan perantara atau alat bantu yang dapat difungsikan untuk dapat membantu guru dalam mencapai tujuan. Sedangkan media pembelajaran merupakan alat atau perantara yang dapat menunjang proses pembelajaran agar lebih baik dan juga sempurna. Dengan media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan informasi yang berkaitan dengan materi akan membuat makna yang ingin disampaikan menjadi lebih jelas dari pesan yang disajikan melalui materi. Dalam menggunakan media pembelajaran juga harus disesuaikan dengan karakteristik yang ada pada peserta didik (Mandalika & Syahril, 2020).

Salah satu media interaktif yang dapat digunakan yaitu *Mind mapping* menggunakan *Powerpoint* sebagai media interaktif dalam pembelajaran. *Mind mapping* merupakan salah satu media yang menyenangkan oleh peserta didik dengan paduan warna dan gambar membuat anak menjadi lebih tertarik dengan media ini. Dengan menggunakan *Mind mapping* pada proses pembelajaran mampu mengaplikasikan otak peserta didik secara efektif dan efisien. Kelebihan yang dapat dirasakan oleh guru yaitu memudahkan guru dalam menyajikan materi pembelajaran dan untuk peserta didik mereka lebih cepat memahami materi yang disajikan oleh guru pada saat pembelajaran (Setyarini, 2019). *Mind mapping* juga disebut sebagai rute yang dapat menggunakan seluruh potensi otak secara optimum. Dengan media ini dapat melatih otak untuk melihat secara menyeluruh dan terperinci dengan mengintegrasikan antara logika dan juga imajinasi (Tenriawaru, 2014).

Peta pikiran atau biasa disebut dengan *Mind mapping* bekerja dengan cara menirukan proses berpikir, yang dapat memungkinkan individu untuk dapat berpindah-pindah topik. Individu akan merekam informasi melalui simbol atau warna tertentu yang sudah dilihat pada media *Mind mapping*. Hal ini sama persisi dengan mekanisme cara otak memproses berbagai informasi yang akan masuk pada otak. Karena peta pikiran ini akan melibatkan kedua belah otak sehingga dapat membuat peserta didik akan mengingat informasi dengan lebih mudah (Astuti, 2019). Rosciano (2015) dalam (Fisher, 2021) yang artinya "pemetaan pikiran visual atau *Mind mapping* adalah sumber daya yang berguna untuk mengembangkan dan mengimplementasikan kegiatan itu mempromosikan berbagai tingkat keterampilan berpikir peserta didik, seperti mencatat, menganalisis, menyelesaikan tugas, mempersiapkan ujian, dan merefleksikan praktik mereka"

Sementara itu *Powerpoint* merupakan salah satu teknologi yang dapat membantu media pembelajaran menjadi media interaktif. *Powerpoint* adalah salah satu Microsoft yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran agar mampu membuat media pembelajaran itu menjadi media yang kreatif dan menarik perhatian dari peserta didik. Media pembelajaran *Powerpoint* dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan suatu media pembelajaran yang dapat menampilkan suatu materi yang dapat dilengkapi dengan gambar, video atau lainnya (Mutiah & Desyandri, 2022).

Powerpoint merupakan aplikasi persentasi yang terkenal untuk berbagai macam kepentingan persentasi. Dengan menggunakan bantuan teknologi *powerpoint* ini menjadikan media yang digunakan menggunakan media yang Interaktif. Media yang dibantu dengan aplikasi *powerpoint* akan dapat menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran (Setiawan et al., 2022).

Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru untuk dapat mewujudkan keberhasilan pembelajaran yaitu guru harus mampu memilih model pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik dari peserta didik tersebut (Handayani & Koeswanti, 2021). Model pembelajaran kooperatif tipe Course Review Horay merupakan model pembelajaran yang dapat menciptakan suasana kelas menjadi meriah dan menyenangkan karena setiap peserta didik yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar, maka peserta didik tersebut diwajibkan untuk berteriak "Hore!" atau yel-yel lainnya yang disepakati. Penerapan model pembelajaran Course Review Horay ialah wadah yang bisa membuat hasil belajar siswa menjadi bagus karena semangat yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran. Hasil belajar yang di peroleh tersebut ialah perubahan yang mencakup pada bidang kognitif, bidang afektif serta bidang psikomotor yang berasal dari proses belajar yang siswa dapatkan dari gurunya dalam (Andini et al., 2021).

Untuk kurikulum yang digunakan dalam penelitian ini adalah kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang menuntut kemandirian pada peserta didik. Dimana dalam proses pembelajaran peserta didik diberi kebebasan untuk dapat mengeksplorasi potensi minat dan bakatnya dalam proses pembelajaran. Dengan kehadiran kurikulum Merdeka ini bertujuan untuk dapat menyiapkan peserta didik menjadi generasi yang mempunyai keterampilan dan juga berpikir kritis untuk dapat menjawab tantangan di masa yang akan datang (Manalu et al., 2022). Merdeka belajar merupakan kebijakan yang dirancang oleh pemerintah untuk dunia Pendidikan agar menghasilkan peserta didik dengan lulusan yang unggul.

Pembaharuan dari kurikulum ini disebabkan kualitas sumber daya manusia di masa yang akan datang ditentukan oleh pengembangan sumber daya manusia saat ini (Yonanda, Supriatna, Hakam, 2022). Maka dari itu pemerintah melakukan perubahan pada kurikulum dengan harapan sumber daya yang akan tercipta nantinya adalah sumber daya yang berkualitas tinggi.

Dengan kurikulum ini memberikan suasana pembelajaran yang mandiri pada peserta didik dengan kemerdekaan berpikir. Implementasi kebijakan Merdeka belajar ini mendorong peran guru dalam pengembangan kurikulum dan juga proses pembelajaran. Selain sebagai salah satu sumber belajar guru juga berperan sebagai fasilitator pembelajaran. Guru harus memiliki kompetensi professional, pedagogik, kepribadian dan juga sosial (Daga, 2021).

Berdasarkan studi pendahuluan yang sudah dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 01 Pauh, SD Negeri 17 Jawa Gadut serta SD Negeri 18 Koto Luar pada tanggal 31 Oktober, 01, 02 dan 05 November 2022 studi ini dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran di Sekolah Dasar. Permasalahan yang peneliti temukan pada proses pembelajaran yaitu proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas tidak inovatif dan kreatif. Proses pembelajaran yang terjadi dengan metode ceramah oleh guru dalam penyampaian materi dengan interaksi yang searah sehingga pembelajaran terjadi kaku. Hal ini membuat peserta didik tidak berfokus pada materi yang disampaikan oleh guru, membuat suasana kelas kurang kondusif. Tidak adanya

proses pembelajaran yang menyenangkan membuat peserta didik tidak mengikuti pembelajaran dengan baik. Rasa bosan dan jenuh peserta didik membuat proses pembelajaran menjadi hal yang tidak menyenangkan bagi peserta didik. Ini nantinya akan berpengaruh pada hasil belajar dari peserta didik.

Dari permasalahan ini peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran untuk dapat menunjang hasil belajar dan membuat peserta didik lebih tertarik pada materi yang disampaikan oleh guru dalam pembelajaran. Media ini dikembangkan bertujuan untuk dapat membantu guru agar mampu menciptakan suasana pembelajaran yang inovatif dan juga kreatif. Dengan adanya media ini peserta didik diharapkan mampu mengikuti pembelajaran dengan baik. Pada usia sekolah dasar peserta didik menyukai hal baru, maka dari itu dengan adanya media *Mind mapping* sebagai salah satu bentuk media baru hendaknya membuat peserta didik menjadi lebih antusias dalam pembelajaran.

Media pembelajaran ini akan jauh lebih menarik jika sudah digunakan Bersama dengan bantuan teknologi. Teknologi yang membantu media ini menjadi lebih menarik yaitu *Powerpoint*. Dengan materi yang disajikan dalam bentuk *Mind mapping* dan digunakan dengan *Powerpoint* membuat peserta didik tertarik dengan media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Adanya media ini diharapkan mampu memudahkan tugas guru dalam menyajikan materi dan juga mampu memberikan pemahaman yang baik pada peserta didik dalam menerima materi pembelajaran dengan baik.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau biasa disebut *Research and development* (R&D). Penelitian ini dilakukan melalui pembuatan produk yang kemudian dikembangkan. Penelitian ini adalah R&D yaitu suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Pinta et al., 2023). Pengembangan produk dalam penelitian ini melalui uji validitas yang dilakukan oleh tiga orang ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa dan juga ahli materi.

Dengan menggunakan metode penelitian ini peneliti harus mengembangkan sebuah produk yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk menunjang hasil belajar peserta didik. Produk yang diciptakan juga harus memiliki pembaharuan sehingga hasil yang akan didapat oleh peserta didik jauh lebih baik dari sebelumnya (Kusuma et al., 2023). Tujuan akhir dari penelitian pengembangan ini dengan menggunakan metode R&D ini adalah melahirkan suatu produk baru ataupun menyempurnakan produk yang sudah ada untuk dapat meningkatkan kualitas dari pembelajaran yang dilakukan (Firdawela & Reinita, 2021). Dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE dengan tahapan yaitu tahap analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Tahapan ini dilakukan untuk mendapatkan hasil dari pengembangan produk yang layak untuk digunakan (Oktaviani & Amini, 2023).

Penelitian akan dilakukan dalam dua kali pembelajaran pada SD Negeri 01 Pauh dan produk juga akan disebarakan pada dua Sekolah Dasar yaitu SD Negeri 17 Jawa Gadut dan SD Negeri 18 Koto Luar. Penelitian dilakukan dengan subjek penelitian yaitu peserta didik sebanyak 23 orang peserta didik.

Hasil dan Pembahasan

Model penelitian pengembangan ini adalah ADDIE *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluations* (Andi Rustandi & Rismayanti, 2021). Tahapan ini akan dilakukan dengan cara sebagai berikut :

Tahap Analisis (*analysis*) pada tahap ini dilakukan studi pendahuluan ke sekolah dasar. Dengan melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan dalam kelas terutama terkait pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan peserta didik. Maka dari itu akan dilakukan analisis kebutuhan, kurikulum juga karakter peserta didik untuk pengumpulan informasi dalam memilih media yang akan dikembangkan.

Tahap Perancangan (*design*) yaitu dilakukannya proses perancangan media yang akan dikembangkan dalam proses pembelajaran. Produk yang akan dikembangkan sesuai dengan permasalahan dan juga analisis yang sudah dilakukan sebelumnya. Perancangan ini nantinya akan disesuaikan dengan permasalahan yang sudah ditemukan. Di sini media yang akan dikembangkan adalah media *Mind mapping* menggunakan teknologi *Powerpoint* yang nanti akan digunakan sebagai media interaktif yang akan digunakan pada saat pembelajaran berlangsung.

Tahap Pengembangan (*development*) media interaktif *Mind mapping* menggunakan *Powerpoint* ini akan melalui uji validitas oleh tiga orang ahli untuk mendapatkan kevalidan dari media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan uji validitas ahli materi, ahli bahasa dan juga ahli media akan memberikan penilaian terhadap media yang sudah dikembangkan. Penilaian ini akan diberikan masukan, kritik dan juga saran perbaikan agar media ini memperoleh kategori "valid" sehingga sudah layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Berikut penilaian dari validator terhadap media *Mind mapping* seperti tabel 1 berikut :

Tabel 1. Penilaian Validitas Media Pembelajaran Oleh Validator

No	Validator	Validasi 1		Validasi 2	
		Persentase	Kategori	Persentase	Kategori
1.	Ahli materi	87,5%	Valid	93,75%	Valid
2.	Ahli Bahasa	87,5%	Valid	87,5%	Valid
3.	Ahli Media	73,21%	Cukup Valid	94,64%	Valid
	Rata-rata Keseluruhan	82,73%	Valid	91,96%	Valid

Dengan tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan sudah melalui uji validitas oleh tiga orang ahli dengan mendapatkan persentase rentang pertama pada kategori "valid". Maka media *Mind mapping* menggunakan *Powerpoint* sudah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 2. Persentase Validitas Media

Persentase	Kriteria	Keterangan
75,01% - 100,00%	Valid	Layak/Tidak Perlu Revisi
50,01% - 75,00%	Cukup Valid	Cukup Layak/Revisi Kecil
25,01% - 50,00%	Kurang Valid	Kurang Layak/Revisi Besar
00,00% - 25,00%	Tidak Valid	Tidak Layak/Revisi Total

Sumber : Modifikasi Arikunto (Pratama, 2019)

Tahap Implementasi (*implementation*) dimana media yang sudah dirancang dan sudah dilakukan uji validitas selanjutnya akan diimplementasikan pada proses pembelajaran. Media ini akan diimplementasikan pada SD Negeri 01 Pauh pada pembelajaran Pendidikan Pancasila yang dilakukan dua kali pembelajaran. Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik dengan 23 peserta didik. Dana nanti akan diambil uji praktikalitas dari angket respon guru dan juga angket respon peserta didik yang diisi pada akhir pembelajaran. Setelah itu akan dilakukan uji efektifitas melalui soal objektif yang akan diberikan pada peserta didik untuk mengetahui bagaimana pemahaman pesera didik terhadap materi yang di sajikan.

Tahap terakhir yaitu Evaluasi (*evaluation*) merupakan tahap akhir dari pelaksanaan penelitian. Evaluasi dilakukan sesuai dengan hasil dari implementasi media dilapangan, yaitu melalui hasil angket respon guru dan peserta didik.

Kesimpulan

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE dengan beberapa tahapan analisis, perencanaan, pengembangan, penerapan dan evaluasi. Tahapan ini dilakukan untuk dapat merancang produk yang dikembangkan agar layak untuk dapat digunakan. Setelah produk melalui tahapan yang ada pada model ADDIE untuk dapat menguji layak atau tidak layaknya media ini dilakukan lagi uji validitas oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Dengan hasil uji validitas memperoleh persentase 93,75% untuk materi, 87,5% untuk bahasa 94,64% untuk media dan nilai rata-rata keseluruhan validasi memperoleh persentase 91,96% dengan kategori "valid".

Daftar Pustaka

- Agustina, R., Sudrajat, A., Setiawan, J., & Sudarwati, N. (2022). *Development of Mind mapping Based Prezi Multimedia to Improve History Learning Outcomes. Ta'dib, 25(2), 129.* <https://doi.org/10.31958/jt.v25i2.6852>
- Andi Rustandi, & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom, 11(2), 57-60.* <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Andini, S. R., Firman, F., & Desyandri, D. (2021). Analisis Model Pembelajaran Course Review Horay (CRH) sebagai Model Inovatif yang Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 5(3), 10078-10084.*
- Astuti, T. P. (2019). Model Problem Based Learning dengan *Mind mapping* dalam Pembelajaran IPA Abad 21. *Proceeding of Biology Education, 3(1), 64-73.*
- Daga, A. T. (2021). Makna Merdeka Belajar dan Penguatan Peran Guru di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA, 7(3), 1075-1090.* <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1279>
- Firdawela, I., & Reinita, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Menggunakan Model Think Pair Share di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 14(2), 99-112.* <https://doi.org/10.33369/pgsd.14.2.99-112>
- Fisher, D. (2021). European Journal of Educational Research. *European Journal of Educational Research, 11(1), 69-81.*
- Handayani, A., & Koeswanti, H. D. (2021). Meta-Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Jurnal Basicedu, 5(3),*

- 1349–1355. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/924>
- Kusuma, Y. Y., Sumianto, S., & ... (2023). Pengembangan Model Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis Nilai Karakter dalam Kearifan Lokal pada perspektif Pendidikan Global di Sekolah Dasar. *Jurnal ...*, 5, 2936–2941. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/11446>
- Manalu, J. B., Sitohang, P., Heriwati, N., & Turnip, H. (2022). Prosiding Pendidikan Dasar Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar. *Mahesa Centre Research*, 1(1), 80–86. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.174>
- Mandalika, & Syahril. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Pada Mata Kuliah Tata Rias Pengantin Indonesia. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 20.
- Mutiah, A., & Desyandri. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoitn Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan T*, 6(2).
- Oktarila, L., Wardarita, R., & Wardiah, D. (2023). *JOTE Volume 4 Nomor 4 Tahun 2023 Halaman 139-145 JOURNAL ON TEACHER EDUCATION Research & Learning in Faculty of Education Nilai-nilai Moral dan Nilai-nilai Sosial dalam Novel Guru Aini Karya Anadrea Hirata*. 4(1), 139–145.
- Oktaviani, C., & Amini, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Model ARIAS di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Elementari Edukasia*, 6.
- Pinta, P., Bate, P., Citra, U., Zebua, K., Nazara, E., & Bawamemewi, A. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Higher Order Thinking Skill (HOTS)*. 06(01), 3033–3039.
- Pratama, R. A. (2019). Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 Pada Materi Menggambar Grafik Fungsi Di Smp Patra Dharma 2 Balikpapan. *Jurnal Dimensi*, 7(1), 19–35. <https://doi.org/10.33373/dms.v7i1.1631>
- Setiawan, D., Selvyana, K., Hidayat, A., & Rahmadani, N. K. A. (2022). *Powerpoint Interaktif Materi Interaksi Manusia dengan Lingkungannya Kelas Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1201–1209. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2183>
- Setyarini, D. (2019). Metode Pembelajaran Mind Map Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Anak Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(1), 30. <https://doi.org/10.30659/pendas.6.1.30-44>
- Tenriawaru, E. P. (2014). Implementasi *Mind mapping* Dalam Kegiatan Pembelajaran Dan Pengaruhnya Terhadap Pendidikan Karakter. *Prosiding Seminar Nasional*, 01(1), 85–91.
- Yonanda, Supriatna, Hakam, S. (2022). Jurnal Cakrawala Pendas KEBUTUHAN BAHAN AJAR BERBASIS KEARIFAN LOKAL SEKOLAH DASAR Abstrak Pendahuluan Kualitas sumber daya manusia pada masa yang akan datang ditentukan oleh pengembangan sumber daya manusia saat ini , termasuk pada usia sekolah . Kualita. *Cakrawala Pendas*, 8(1), 173–185.