

**IMPLEMENTASI METODE MIND MAPPING BERBANTUAN MEDIA
INTERAKTIF ASSEMBLR EDU
PADA MATERI SUMBER DAYA ALAM KELAS V**

Farah Fauzia Zahra¹, Panca Dewi Purwati²
^{1,2}PGSD FIPP Universitas Negeri Semarang
¹farahfau3@gmail.com, ²pancadewi@mail.unnes.ac.id

ABSTRACT

One of the interesting and fun learning methods for students is the mind mapping method. Assemblr Edu is an internet-based learning platform and media that combines online class and 3D animation. Understanding about natural resources is very important for grade V students because it equips students with essential knowledge such as fostering environmental awareness. This study aims to describe the implementation of the mind mapping method assisted by Assemblr edu interactive media on the material of Indonesia's natural resources in grade V. This study uses a qualitative descriptive method. This research uses a qualitative descriptive method. Data collection was carried out using interview techniques, direct observation, tests, and documentation. the implementation of the mind mapping method assisted by Assemblr Edu interactive media on natural resources material for class V at SD N Karanganyar 01 went well according to the stages. It becomes an interactive, collaborative, fun learning experience, and helps students develop important visual thinking and information organization skills. Although it has many benefits, obstacles in the implementation of learning are experienced from both teachers and students in the form of time constraints.

Keywords: Mind Mapping Method, Assemblr Edu Interactive Media, Natural Resources

ABSTRAK

Salah satu metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik adalah metode mind mapping. Assemblr Edu merupakan salah satu platform dan media pembelajaran berbasis internet yang memadukan antara online class dan animasi 3D. Pemahaman tentang sumber daya alam sangat penting bagi peserta didik kelas V karena membekali peserta didik dengan pengetahuan yang esensial seperti menumbuhkan kesadaran lingkungan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi metode mind mapping berbantuan media interaktif Assemblr edu pada materi sumber daya alam Indonesia kelas V. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Pengambilan data pada dilakukan dengan dengan teknik wawancara, observasi langsung, tes, dan dokumentasi. penerapan metode mind mapping berbantuan media interaktif Assemblr Edu pada materi sumber daya alam kelas V di SD N Karanganyar 01 berlangsung dengan baik sesuai dengan tahapan-tahapannya. Hal tersebut menjadi pengalaman pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, menyenangkan, serta membantu peserta didik mengembangkan keterampilan pemikiran visual dan organisasi informasi yang penting. Meskipun memiliki banyak manfaat, kendala

dalam pelaksanaan pembelajaran dialami baik dari guru maupun peserta didik berupa keterbatasan waktu.

Kata Kunci: Metode Mind Mapping, Media Interaktif Assemblr Edu, Sumber Daya Alam

A. Pendahuluan

Ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) di era globalisasi mengalami perkembangan yang pesat dari waktu ke waktu. Dalam dunia pendidikan, perkembangan teknologi telah memberikan dampak yang cukup signifikan. Teknologi telah memungkinkan integrasi multimedia dalam pembelajaran, seperti audio, video, gambar, dan animasi. Perkembangan dalam kurikulum menciptakan pendidikan yang lebih relevan, inklusif, dan berdaya saing global dengan mengutamakan pembebasan kreativitas, penguatan karakter, serta pemberdayaan peserta didik. Perkembangan kurikulum membebaskan kreativitas peserta didik dengan mengembangkan metode pembelajaran yang lebih fleksibel dan inovatif. Salah satu metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik adalah metode mind mapping. Metode mind mapping sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran di sekolah dasar karena melibatkan penggunaan gambar yang berwarna-warni, serta membantu melatih

peserta didik dalam mengembangkan kreativitas mereka (Nofitasari, D., et al, 2022).

Media dikatakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Rohani (2019) menegaskan adanya peran penting media dalam menyampaikan informasi secara efektif. Salah satu aplikasi yang dikembangkan sebagai hasil perkembangan teknologi yang dapat digunakan sebagai sarana media pembelajaran adalah Assemblr Edu. Assemblr Edu adalah salah satu platform dan media pembelajaran berbasis internet yang memadukan antara online class dan animasi 3D. Pengguna Assemblr Edu dapat mengakses puluhan konten edukatif yang akan terus bertambah serta modul pembelajaran (Aryaningrum, K., et al. 2022). Dalam platform Assemblr Edu guru dapat merancang media pembelajaran yang kreatif dan interaktif bagi peserta didik (Iskandar, et al., 2023).

Materi sumber daya alam terdapat dalam pembelajaran IPAS kurikulum Merdeka kelas V BAB 6

Indonesiaku Kaya Raya. Sumber daya alam ialah kekayaan alam yang ada di Bumi dan digunakan untuk kesejahteraan manusia (Untoro dalam Wati, M., et al. 2024). Pemahaman tentang sumber daya alam sangat penting bagi peserta didik kelas V karena membekali peserta didik dengan pengetahuan yang esensial seperti menumbuhkan kesadaran lingkungan, rasa kepedulian, serta tindakan positif terhadap alam.

Berdasarkan wawancara dari guru kelas V Sekolah Dasar Negeri Karanganyar 01, ditemukan adanya permasalahan dalam hal pengembangan media pembelajaran digital dalam pembelajaran IPS kelas V. Meskipun ketersediaan media pembelajaran yang berbasis teknologi sudah menjadi pilihan guru dalam merencanakan modul ajar, pengembangan yang dilakukan masih tergolong minim. Di era ini, peserta didik lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran dengan adanya media berbasis teknologi. Namun, tantangan mengoperasikan media pembelajaran berbasis digital menjadi salah satu hambatan guru dalam mengembangkan inovasi media pembelajaran. Padahal, pengalaman baru didapatkan dengan adanya

pemanfaatan inovasi media pembelajaran berbasis teknologi.

Penelitian yang dilakukan oleh Qiftidhaia, S., et al. (2022) menunjukkan bahwa penerapan teknik mind mapping pada pembelajaran IPS topik diet seimbang berhasil di kelas IV-B SD Negeri Kebraon II/437 Surabaya. Penelitian yang dilakukan oleh Novianti., et al. (2023) menyatakan bahwa penggunaan media 3D berbasis assemblr studio dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Gambaran pada pembelajaran IPAS materi bagian telinga dan fungsinya. Lebih lanjut, iskandar, M, et al. (2023) menyatakan adanya pengaruh yang signifikan penggunaan aplikasi assemblr edu terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran tematik siswa SDN 065015 Medan. Dengan demikian, Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi metode mind mapping berbantuan media interaktif Assemblr edu pada materi sumber daya alam Indonesia kelas V. untuk menilai naskah yang dikirim.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Metode deskriptif kualitatif adalah cara untuk

menggambarkan atau menjelaskan sebuah keadaan atau fenomena, serta objek, melalui penulisan atau deskripsi yang berisi fakta dan data yang diperoleh dari lapangan Cahyaningsih, E. (2021). Metode ini difokuskan pada permasalahan atas dasar fakta yang dilakukan dengan wawancara, observasi/pengamatan, dan dokumentasi. Pengambilan data pada penelitian ini dilakukan dengan dengan teknik observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Guru dan peserta didik menjadi sumber utama dalam penelitian ini. Peneliti melakukan wawancara sebagai pendahuluan untuk mengetahui proses pembelajaran di SDN Karanganyar 01. Observasi/pengamatan langsung dilakukan untuk mengetahui penerapan pembelajaran menggunakan metode *mind mapping* berbantuan media interaktif *assemblr edu* pada materi kekayaan alam Indonesia kelas V.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *mind mapping* berbantuan media interaktif *Assemblr Edu*

Mind mapping adalah metode pembelajaran yang diciptakan untuk memperluas pemahaman peserta

didik dengan melibatkan kegiatan kreatif dalam menyusun ide-ide utama dari suatu konsep menjadi sebuah peta pikiran yang mudah dipahami oleh peserta didik (Kustian, N. G., 2021).

Penerapan pelaksanaan metode *mind mapping* berbantuan media interaktif *Assemblr Edu* pada materi sumber daya alam kelas V dilakukan dengan menggunakan tahapan sintaks PjBL, yaitu sebagai berikut.

a. Pertanyaan Mendasar

Pertama, pembelajaran diawali dengan pre test untuk mengukur pemahaman awal peserta didik terkait materi sumber daya alam. Setelah itu, penyampaian materi dan demonstrasi media interaktif pada aplikasi *Assemblr edu* oleh guru di layar proyektor sebagai gambaran materi yang akan disampaikan. Pertanyaan pemantik oleh guru terkait dengan materi IPAS kelas V semester II pada topik C Kekayaan Alam Indonesia. Guru dan peserta didik saling bertanya jawab tentang sumber daya alam Indonesia melalui media interaktif *Assmblr Edu*



Gambar 1 Pertanyaan Mendasar Materi Sumber Daya Alam menggunakan Assemblr Edu

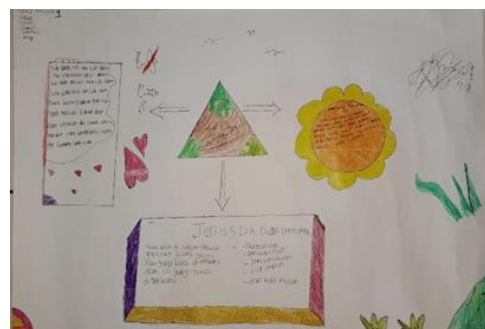
- b. Mendesain Perencanaan Produk
Guru memperkenalkan konsep mind mapping kepada peserta didik dengan cara yang mudah dipahami. Guru menjelaskan bahwa mind mapping sebagai alat visual yang membantu menyusun dan mengorganisir informasi dengan cara yang terstruktur dan kreatif. Guru dan peserta didik juga menyepakati kriteria penilaian produk mind map.
- c. Menyusun Jadwal Pembuatan
Pembagian kelompok dilakukan guna mempermudah pembagian tugas kepada peserta didik dalam penyusunan proyek mind mapping. Guru dan peserta didik membuat kesepakatan atau alokasi waktu untuk setiap bagian dari proyek, termasuk waktu untuk kerja kelompok, diskusi, presentasi, dan refleksi.

- d. Memonitor keaktifan dan Perkembangan Proyek

Selama proses pembuatan mind map, guru akan memberikan arahan dan masukan kepada peserta didik untuk membantu mereka dalam mengorganisir ide-ide peserta didik secara efektif. Guru juga akan mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif dan menggunakan simbol-simbol atau gambar-gambar untuk memperkaya mind map mereka.

- e. Menguji Hasil

Hasil dari proyek pembelajaran ini adalah sebuah peta konsep (mind map). Peserta didik secara berkelompok bergantian memaparkan hasil mind map nya untuk dipresentasikan di depan kelas. Guru menguji hasil produk berdasarkan kriteria penilaian produk yang telah ditetapkan.





Gambar 2 Hasil *Mind Map*



Gambar 3 Presentasi hasil *Mind Map*

f. Evaluasi Pengalaman Belajar

Pada tahap ini, guru bersama dengan peserta didik melakukan evaluasi dalam proses pembelajaran yang telah dilakukan. Proses refleksi dilakukan secara individu maupun kelompok. Guru memberikan peserta didik kesempatan untuk menceritakan pengalamannya dalam menyelesaikan tugas mind mapping bersama kelompoknya. Evaluasi dilakukan untuk memperbaiki kinerja selama menyelesaikan tugas mind map. Guru juga memberikan umpan

balik terhadap proses dan hasil mind map secara keseluruhan.

Hasil penerapan metode mind mapping berbantuan media interaktif *assemblr edu* pada materi sumber daya alam menunjukkan adanya peningkatan minat peserta didik yang dapat dilihat dari kegiatan tanya jawab mengenai sumber daya alam, diskusi aktif dalam kelompok, serta percaya diri dan berani dalam mempresentasikan hasil mind map nya. Sebagian besar peserta didik juga dapat mengerjakan soal latihan yang diberikan dengan benar dilihat dari peningkatan hasil post test dibandingkan pre test yang diberikan oleh guru.

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode mind mapping berbantuan *Assemblr Edu* pada materi sumber daya alam di kelas V SD N Karanganyar 01 cukup memberikan dampak positif bagi guru dan peserta didik. Bagi guru, pembelajaran tersebut memiliki manfaat antara lain sebagai berikut.

a. Membantu dalam Penyampaian Informasi

Guru menggunakan metode mind mapping berbantuan *Assemblr Edu* sebagai alat untuk membantu guru dalam proses pengajaran penyampaian informasi kepada

peserta didik. Mind mapping memungkinkan guru untuk mengintegrasikan unsur kreatif dalam pengajaran. Guru menggunakan gambar, warna, dan simbol untuk membuat media interaktif Assemblr Edu yang menarik.

b. Memfasilitasi Diskusi Kelas

Mind mapping digunakan sebagai alat untuk memfasilitasi diskusi kelas. Guru dapat mengajak peserta didik untuk berkolaborasi dalam menyusun mind map bersama sehingga dapat menciptakan kelas yang aktif dan kreatif.

Bagi peserta didik, pembelajaran menggunakan metode mind mapping berbantuan Assemblr Edu pada materi sumber daya alam memiliki manfaat diantaranya sebagai berikut.

a. Memudahkan Pemahaman Suatu Konsep

Mind mapping membantu peserta didik untuk memahami konsep-konsep yang kompleks dengan lebih baik. Dengan memvisualisasikan informasi dalam bentuk mind map, peserta didik dapat melihat hubungan antar konsep secara jelas dan terstruktur.

b. Meningkatkan Keterampilan Berpikir

Membuat peta konsep berdasarkan informasi yang kompleks dapat melatih keterampilan berpikir peserta didik untuk menyusun gagasan yang jelas dan terstruktur.

c. Mendorong Kreativitas

Penggunaan gambar, warna, dan simbol yang beragam dapat memperkaya pengalaman belajar serta mendorong peserta didik untuk menjadi lebih kreatif dalam memahami menyajikan informasi.

Dengan demikian, penerapan metode mind mapping dalam pembelajaran ini berlangsung dengan baik sesuai dengan tahapan-tahapannya. Pelaksanaan metode mind mapping berbantuan media interaktif assemblr edu menjadi pengalaman pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan bagi peserta didik, serta membantu peserta didik mengembangkan keterampilan pemikiran visual dan organisasi informasi yang penting.

2. Kendala dalam Pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode mind mapping berbantuan media interaktif Assemblr Edu

Penggunaan metode mind mapping berbantuan media interaktif Assemblr Edu dalam pembelajaran materi sumber daya alam di kelas V SD N Karanganyar 1 membawa banyak manfaat, namun juga menghadapi suatu kendala yaitu keterbatasan waktu. Terbatasnya waktu menjadi kendala yang utama dalam penerapan inovasi pembelajaran ini.

Dalam konteks persiapan, keterbatasan waktu menjadi suatu kendala yang dihadapi. Hal itu karena guru perlu menyusun materi pembelajaran yang sesuai dengan konsep mind map dalam platform Assemblr Edu. Proses ini membutuhkan waktu tambahan agar setiap elemen dalam media berbasis Assemblr Edu dapat disajikan secara interaktif.

Dalam konteks pelaksanaan proyek atau tugas, keterbatasan waktu dapat menjadi hambatan bagi peserta didik dalam menyelesaikan mind map mereka. Proses pembuatan mind map yang memerlukan waktu yang lebih lama dari pada metode pembelajaran konvensional. Peserta didik perlu memahami konsep materi, serta berkreasi yang membutuhkan waktu lebih banyak.

D. Kesimpulan

Implementasi metode mind mapping berbantuan media interaktif Assemblr edu pada materi sumber daya alam di SDN Karanganyar 01 dilaksanakan menggunakan tahapan sintaks PjBL, yaitu Pertanyaan Mendasar, Mendesain Perencanaan Produk, menyusun jadwal pembuatan, memonitor keaktifan dan perkembangan proyek, menguji hasil, dan evaluasi pengalaman belajar. Pelaksanaan metode mind mapping berbantuan media interaktif assemblr edu menjadi pengalaman pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan bagi peserta didik, serta membantu peserta didik mengembangkan keterampilan pemikiran visual dan organisasi informasi yang penting.

Kendala yang ditemukan dalam pelaksanaan pembelajaran ini yaitu keterbatasan waktu dalam pembuatan mind map. Guru membutuhkan tambahan waktu untuk menyusun materi pembelajaran dalam Assemblr edu yang interaktif dengan memperhatikan kesesuaian materi dengan konsep mind map, sedangkan peserta didik membutuhkan tambahan waktu untuk dapat mengkreasikan mind map yang dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

- Aryaningrum, K., Kuswidyanarko, A., & Nurhasanah, P. (2022). Pelatihan Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) melalui Aplikasi Assemblr Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Sinergitas PkM dan CSR*, 6(1), 1-10.
- Cahyaningsih, E., & Assidik, G. K. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Materi Teks Berita. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 3(1).
- Ginting, M., & Tambunan, H. P. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran AR (Augmented Reality) Berbasis 3D Menggunakan Assemblr Edu untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Tema 3 Sub Tema 1 DI SDN 065015 MEDAN. *Indonesian Journal of Mathematics, Science dan Education Mathematics, Science*, 1(3), 132-139.
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Mutiara, E. A., Nisrina, F. A., Nadhirah, N. E., & Nengsih, N. W. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Assemblr EDU Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi ASEAN Kelas VI. Al Qodiri: *Jurnal Pendidikan, Sosial dan Keagamaan*, 20(3), 596-606.
- Kustian, N. G. (2021). Penggunaan metode mind mapping dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 1(1), 30-37.
- Nofitasari, D., Anjarini, T., & Suyoto, S. (2022). Penerapan Metode Mind Mapping Pada Tema Indahnya Kebersamaan Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV SD Negeri Korowelang. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 85-92.
- Qiftidhaia, S., Dewi, Y. A., & Setiawan, H. (2022). Metode Mind Mapping Dalam Pembelajaran Ips Materi Pokok Gizi Seimbang Pada Siswa Kelas Iv-B Sd Negeri Kebraon li/437 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 3(2), 319-321.
- Rohani, R. (2019). Media Pembelajaran
- Wati, M., Husin, M., & Safiah, I. (2024). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sumber Daya Alam Pelajaran IPS Kelas IV SDN Drien Rampak. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(4), 58-70.