

**PENGEMBANGAN ALAT PERAGA POHON *MIND MAPPING*
JENJANG MI/SD**

TUGAS AKHIR

Diajukan Oleh :

MUSLIDAR

NIM. 150209124

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM - BANDA ACEH
2020 M / 1442 H**

**PENGEMBANGAN ALAT PERAGA POHON
MIND MAPPING JENGJANG MI/SD**

TUGAS AKHIR

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Salah Satu Persyaratan Penulisan Tugas Akhir
Dalam Ilmu Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

MUSLIDAR

NIM. 150209124

Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Disetujui Oleh

Pembimbing I,



Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd., M.Pd
NIP. 198811172015032008

Pembimbing II,



Rafidbah Hanum, S.Pd.I., M.Pd
NIP. 2003078903

**PENGEMBANGAN ALAT PERAGA POHON
MIND MAPPING JENJANG MI/SD**

TUGAS AKHIR

**Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Tugas Akhir
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus Serta
Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
Dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

Pada Hari/Tanggal:

**Selasa, 25 Agustus 2020 M
6 Muharram 1442 H**

Panitia Ujian Munaqasyah Tugas Akhir

Ketua



**Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd., M.Pd
NIP. 198811172015032008**

Sekretaris



Salfayana Putri Arita, M.Pd

Penguji I,



**Rafidhah Hanum, S.Pd., M.Pd
NIP. 198204182009011014**

Penguji II,



**Dra. Hj. Tasnim Idris, M.Ag
NIP. 195921819910432002**

Mengetahui,

**Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh**



**Dr. Muslim Razali, SH., M. Ag
NIP. 195903091989031001**

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIHAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Muslidar
NIM : 160209124
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengembangan Alat Peraga Pohon *Mind Mapping* Jenjang MI/SD

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan tugas akhir ini, saya:

1. Membuat sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.
2. Tidak memanipulasi dan memalsukan data yang ada.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebut sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.

Bila dikemudian nanti ada tuntutan pihak lain atas karya saya, dan telah melakukan pembuktian yang dapat mempertanggungjawabkan dan ternyata benar adanya ditemukan saya melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenakan sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 28 Juli 2020

Yang Menyatakan,




Muslidar

ABSTRAK

Nama : Muslidar
NIM : 120209124
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Guru
Madrasah Ibtidaiyah
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Alat Peraga Pohon *Mind Mapping* Jenjang MI/SD
Tanggal Sidang : 25 Agustus 2020
Tebal Tugas Akhir : 21 Halaman
Pembimbing I : Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd., M.Pd
Pembimbing II : Rafidhah Hanum, S.Pd.I., M.Pd
Kata Kunci : Alat Peraga Pohon *Mind Mapping*

Proses belajar mengajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan antara guru dengan peserta didik di mana keduanya memiliki hubungan yang sangat erat, Media pembelajaran merupakan salah satu kunci sukses pelaksanaan proses belajar mengajar di kelas, Pada saat peneliti ingin melakukan penelitian tindakan kelas terjadilah wabah COVID-19, oleh karena itu peneliti mengambil inisiatif untuk tidak melakukan penelitian lapangan melainkan membuat suatu media untuk membantu pendidik menjelaskan suatu materi ajar agar lebih mudah dipahami siswa yaitu media *Mind Mapping*. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah membuat alat peraga, media berupa pohon *Mind Mapping* untuk memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi ajar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*R&D*) dengan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data yaitu dengan studi kepustakaan, teknik observasi, teknik analisis data. Penelitian ini menciptakan produk yaitu alat peraga pohon *Mind Mapping* yang dapat dibongkar pasang agar memudahkan saat menggunakan alat peraga tersebut. Langkah-langkah dalam pembuatan alat peraga pohon *Mind Mapping* yaitu diawali dengan menyiapkan segala alat dan bahan, merangkai ranting kering membentuk sebatang pohon dengan melekatkan pada papan serta melubangi setiap dahan atau ranting-ranting pohon tersebut, memasukan baut pada lobangan ranting dan menempelkan daun pada setiap ranting-ranting dengan menggunakan paku dan di warnai.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT. sebagai tanda rasa syukur kita kehadirat Ilahi Rabbi yang telah memberi hadiah begitu mahal harganya yaitu berupa rahmat dan hidayah sehingga Penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan judul “Pengembangan Alat Peraga Pohon *Mind Mapping* Jenjang MI/SD”. Shalawat dan salam tak lupa pula penulis lantunkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW. sang pemimpin, sang penerang serta sang penunjuk jalan.

Selama mengerjakan tugas akhir ini tentunya banyak rintangan dan hambatan yang penulis hadapi. Tugas akhir ini tidak akan dapat penulis selesaikan tanpa adanya bantuan, bimbingan serta motivasi dari berbagai pihak lain. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati izinkan penulis mengucapkan rasa terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua tercinta ibunda Nur jaisah dan ayahanda Amiruddin (Alm) yang selalu mendukung dan mendoakan penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Penulis juga sangat berterimakasih kepada adik tercinta Zamri Edijal dan *incut* Aris Mandika yang selalu menyayangi dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Bapak Prof. Dr. H. Warul Walidin AK, MA selaku rektor UIN Ar-Raniry dan seluruh staff pengajar, karyawan/karyawati, pegawai di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

3. Bapak Dr. Muslim Razali, SH., M. Ag, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan serta seluruh jajaran dan staf atau karyawan/karyawati, pegawai di lingkup Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
4. Ibu Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Pd selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) dan ibu Fitria, M. Pd selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah serta seluruh staf pengajar, karyawan/karyawati, pegawai di lingkup Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
5. Ibu Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd., M.Pd selaku Penasehat Akademik sekaligus pembimbing I dan juga Ibu Rafidha Hanum, S.Pd.I., M.Pd. selaku pembimbing II yang telah membantu dan meluangkan waktu untuk membimbing penulis sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Pustakawan universitas islam negeri ar-raniry atas sumbangan buku dan jurnal sehingga sangat membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Semua teman-teman yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Besar rasa syukur dan terimakasih penulis karna memiliki kalian semua.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan kesalahan dalam membuat tugas akhir ini. Oleh karena itu penulis dengan sangat berharap agar pembaca bersedia kiranya memberi kritikan dan saran. Semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan pembaca serta yang terutama kepada para pengajar

agar dapat meningkatkan kwalitaas pembelajaran. Aamiin Allahumma
aamiin.

Banda Aceh, 28 Juli 2020
Penulis,

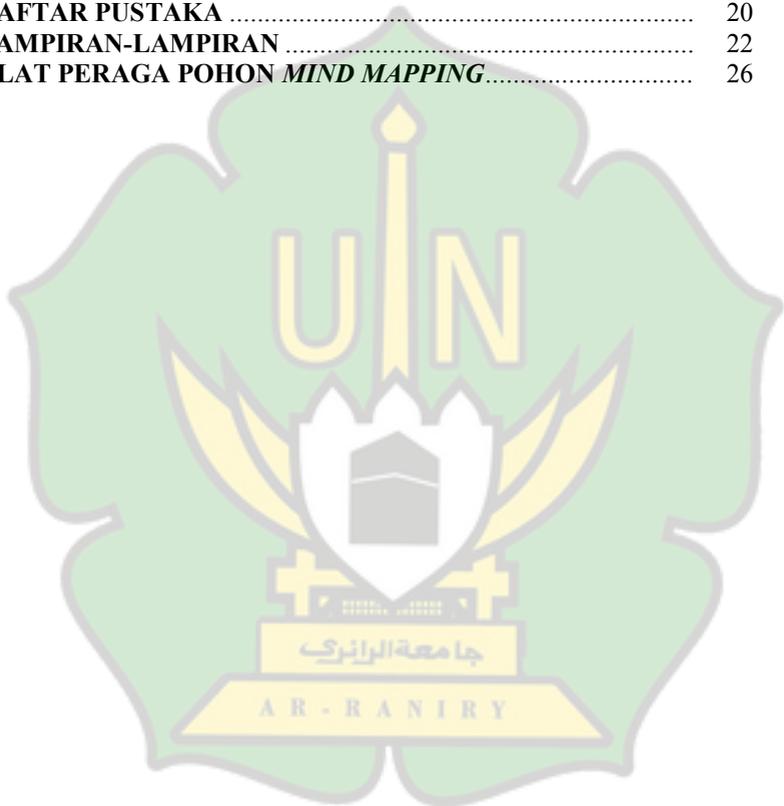
Muslidar



DAFTAR ISI

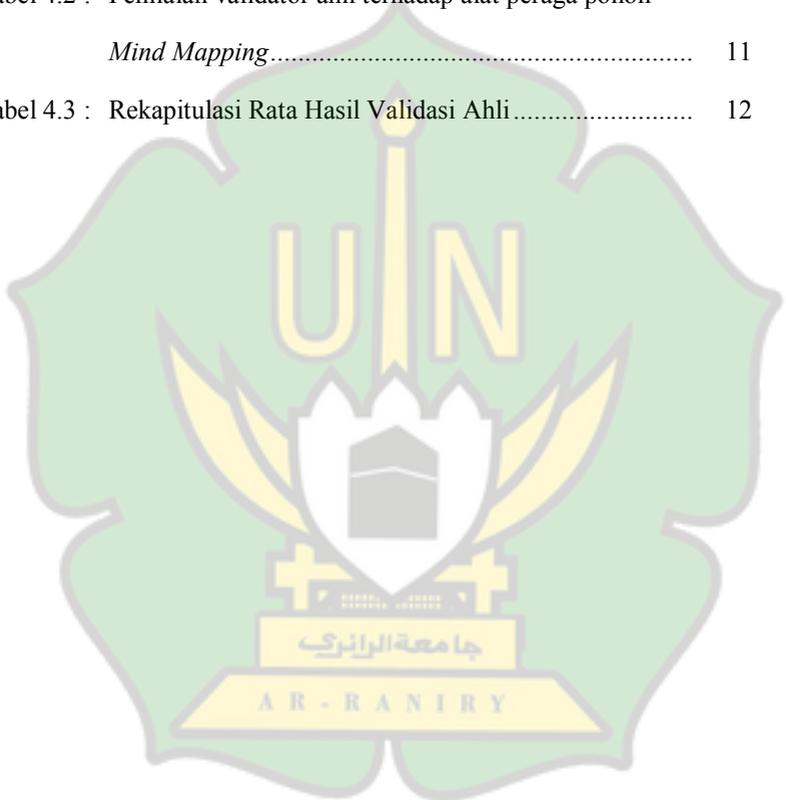
HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIHAN KARYA ILMIAH	
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	x
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	3
D. Manfaat Penelitian	3
E. Defenisi Operasional	3
BAB II : LANDASAN TEORI	
A. Alat Peraga <i>Mind Mapping</i>	5
1. Pengertian Alat Peraga	5
2. Jenis-jenis Alat Peraga	6
3. Fungsi Alat Peraga	6
4. Pengertian <i>Mind Mapping</i>	7
BAB III : METODE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian	9
B. Pendekatan/Jenis Penelitian	9
C. Lokasi Penelitian	10
D. Teknik Pengumpulan Data	10
E. Teknik Analisis Data	11
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	13
1. Penyajian Data	13
2. Pengolahan Data	15
3. Interpretasi Data	17
B. Pembahasan	
1. Tahap <i>Analysis</i> (analisis)	17
2. Tahap <i>Design</i> (Perancangan)	17
3. Tahap <i>Development</i> (Pengembangan)	18

4. Hasil Pengembangan Alat Peraga Pohon <i>Mind Mapping</i> pada Jenjang MI/SD.....	18
BAB V : PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	19
B. Saran.....	19
DAFTAR PUSTAKA	20
LAMPIRAN-LAMPIRAN	22
ALAT PERAGA POHON <i>MIND MAPPING</i>	26



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 : Kriteria Kelayakan dan Revisi Produk.....	9
Tabel 4.1 : Lembar Validasi Ahli Media	10
Tabel 4.2 : Penilaian validator ahli terhadap alat peraga pohon <i>Mind Mapping</i>	11
Tabel 4.3 : Rekapitulasi Rata Hasil Validasi Ahli.....	12



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses belajar mengajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan antara guru dengan peserta didik di mana keduanya memiliki hubungan yang sangat erat. Dalam proses belajar dan mengajar guru berperan sebagai fasilitator yang mentransfer segenap pengetahuan atau materi-materi kepada peserta didik, sedangkan peserta didik itu sendiri merupakan objek dari sasaran pembelajaran yang menerima pengetahuan atau materi-materi yang ditransfer oleh guru.

Pada Desember 2019, kasus pneumonia misterius pertama kali dilaporkan di Wuhan, Provinsi Hubei. sumber penularan ini masih belum diketahui pasti, tapi kasus pertama dikaitkan dengan pasar ikan di Wuhan.¹ COVID-19 pertama dilaporkan di Indonesia pada tanggal 2 Maret 2020 sejumlah dua kasus.² Beberapa laporan kasus menunjukkan dugaan penularan dari karier asimtomatis, namun mekanisme pastinya belum diketahui. kasus-kasus yang terkait transmisi dari karier asimtomatis umumnya memiliki riwayat kontak erat dengan pasien COVID-19, virus dapat dideteksi di gagang pintu, dudukan toilet,

¹ Adityo Susilo, dkk, *Coronavirus Disease 2019: Tinjauan Literatur Kini*, (Jurnal Penyakit Dalam Indonesia, Vol. 7, No. 1, 2020), hal. 45. Diakses tanggal 23 Juli 2020. Dari situs: <http://jurnalpenyakitdalam.ui.ac.id>

² Adityo Susilo, dkk, *Coronavirus Disease 2019: Tinjauan Literatur Kini*, (Jurnal Penyakit Dalam Indonesia, Vol. 7, No. 1, 2020), hal. 46. Diakses tanggal 23 Juli 2020. Dari situs: <http://jurnalpenyakitdalam.ui.ac.id>

tombol lampu, jendela, lemari hingga kipas ventilasi, namun tidak pada sampel udara.³

Bagi yang terkena COVID-19 harus dikarantina baik yang positif maupun yang negatif, COVID-19 mengakibatkan seluruh warga Indonesia harus mengikuti protokol kesehatan seperti jaga jarak, pakai masker dan menggunakan anti bakteri dan juga berdampak pada anak-anak di sekolah yang menyebabkan mereka harus melakukan kegiatan belajar atau sekolah secara *daring* di rumah, bukan hanya sekolah baik pekerja PNS maupun yang bukan PNS juga harus melakukan kegiatan secara *daring* di rumah.

Pada saat peneliti ingin melakukan penelitian tindakan kelas terjadilah wabah COVID-19, oleh karena itu peneliti mengambil inisiatif untuk tidak melakukan penelitian lapangan melainkan membuat suatu media untuk membantu pendidik menjelaskan suatu materi ajar agar lebih mudah dipahami siswa yaitu media *Mind Mapping*.

Media pembelajaran merupakan salah satu kunci sukses pelaksanaan proses belajar mengajar di kelas. Menurut Dhey dan Branch menyatakan bahwa media yang digunakan oleh guru dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang berkualitas memiliki pengaruh secara langsung pada prestasi akademik. Penggunaan media merupakan alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar sehingga proses komunikasi dan interaksi akan lebih menarik. Pembelajaran tematik yang sifat pembelajarannya dengan

³ Adityo Susilo, dkk, *Coronavirus Disease 2019: Tinjauan Literatur Kini*, (Jurnal Penyakit Dalam Indonesia, Vol. 7, No. 1, 2020), hal. 47. Diakses tanggal 23 Juli 2020. Dari situs: <http://jurnalpenyakitdalam.ui.ac.id>

mengintegrasikan berbagai mata pelajaran akan lebih bermakna apabila diajarkan dengan menggunakan media berbasis *mind mapping*.⁴

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis dapat merumuskan masalah mengenai “Pengembangan Media Pohon *Mind Mapping*” yaitu bagaimana pembuatan serta penggunaannya.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah serta rumusan masalah yang telah di sampaikan diatas, maka yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah untuk memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi ajar.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat secara teoritis: Dapat memperluas konsep-konsep ilmu pengetahuan dari penelitian sesuai dengan bidang ilmu pendidikan guru madrasah ibtidaiyah dalam suatu penelitian yang dilakukan serta mengembangkan ilmu pengetahuan di bidang media pendidikan.

E. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kekeliruan dalam penulisan dalam penggunaan istila-istilah dalam karya tulis ini, maka perlu penulis memberikan penjelasan terhadap istilah-istilah yang terdapat dalam judul karya tulis ini. Adapun istilah-istilah yang perlu dijelaskan adalah sebagai berikut:

⁴ Dimas qondias,dkk. *Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Mind Mapping SD Kabupaten Ngada Flores*, (Jurnal Pendidikan Indonesia, Vol. 5, No. 2, Oktober 2016), hal. 177. Diakses tanggal 27 Agustus 2020. Dari situs: <https://ejournal.undiksha.ac.id>

1. **Alat Peraga:** Alat peraga adalah semua atau segala sesuatu yang bisa digunakan dan dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan konsep-konsep pembelajaran dari materi yang bersifat abstrak atau kurang jelas menjadi nyata dan jelas sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta minat para siswa yang menjurus kearah terjadinya proses belajar mengajar.⁵
2. **Pohon *Mind Mapping*:** Pohon *Mind Mapping* adalah sebuah alat peraga yang sengaja penulis rancang untuk memudahkan pendidik dan pesertadidik dalam proses belajar mengajar.

⁵ Dwija Utama, *Jurnal Pendidikan*, (Media Pengembangan Pendidik, ISSN: 1979-9098. 2008), hal. 139. Diakses tanggal 23 juli 2020. Dari situs: <https://books.google.co.id>

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Alat Peraga *Mind Mapping*

1. Alat Peraga

Alat peraga merupakan bagian dari media. Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Alat peraga pembelajaran adalah semua benda dan sarana yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran agar dapat memperjelas dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Sedangkan menurut Gumawam mendefinisikan alat peraga pembelajaran adalah alat-alat yang digunakan oleh guru pada saat mengajar untuk memperjelas materi pelajaran dan mencegah verbalisme pada siswa. Menurut Sujana alat peraga adalah alat yang digunakan guru untuk membantu memperjelas materi pelajaran yang disampaikan kepada siswa dan mencegah terjadinya verbalisme pada diri siswa.⁶

Alat peraga adalah semua atau segala sesuatu yang bisa digunakan dan dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan konsep-konsep pembelajaran dari materi yang bersifat abstrak atau kurang jelas menjadi nyata dan jelas sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta minat para siswa yang menjurus kearah terjadinya proses belajar mengajar.⁷

⁶ Juwairiah, *Alat Peraga dan Media Pembelajaran Kimia*, (Alat Peraga dan Media, Volume IV. Nomor 1. Januari-Juni 2013), hal. 6. Diakses tanggal 23 Juli 2020. Dari situs: <http://ejournal.bbq.ac.id>

⁷ Dwija Utama, *Jurnal Pendidikan*, (Media Pengembangan Pendidik, ISSN: 1979-9098. 2008), hal. 139. Diakses tanggal 23 juli 2020. Dari situs: <https://books.google.co.id>

Menurut Arsyad mengatakan bahwa media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi, sedangkan pengertian alat peraga adalah alat bantu yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar agar proses belajar siswa lebih efektif dan efisien, sedangkan menurut Hamalik mengemukakan bahwa dengan memanfaatkan media pengajaran atau alat peraga dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, serta dapat memotivasi dan merangsang belajar siswa, bahkan dapat membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.⁸

2. Jenis-jenis Alat Peraga

Alat peraga terdiri dari berbagai jenis, dari bentuk yang paling sederhana sampai bentuk yang modern, seperti alat-alat elektronik. Menurut Cece Wijaya, dkk mengatakan bahwa alat peraga dapat digolongkan dalam beberapa bagian yaitu: Gambar, Sketsa, bagan yang diproyeksikan dengan *Opaque Projector*, diagram, bagan, benda asli, model, barang contoh atau spesimen, alat tiruan sederhana atau *Mock-Up*, diorama, pameran.⁹

3. Fungsi Alat Peraga

Agar siswa lebih mudah dalam memahami konsep ajar maka diperlu diperkenalkan conto-contoh yang kongkret, salah satu cara yang

⁸ Dedy Hamdani, dkk. *Pengaruh Model Pembelajaran Generatif dengan Menggunakan Alat Peraga Terhadap Pemahaman Konsep Cahaya Kelas Viii di SMP Negeri 7 Kota Bengkulu*, (Jurnal Exacta, Vol. X No. 1 Juni 2012), hal. 82. Diakses pada tanggal 27 Agustus 2020. Dari situs: <http://repository.unib.ac.id>

⁹ Juwairiah, *Alat Peraga dan Media Pembelajaran Kimia*, (Alat Peraga dan Media, Volume IV. Nomor 1. Januari-Juni 2013), hal. 7. Diakses tanggal 23 Juli 2020. Dari situs: <http://ejournal.bbg.ac.id>

tepat untuk mejujutkan hal ini maka diperlukan alat bantu pembelajaran atau yang sering disebut alat peraga. Menurut Nana Sudjana fungsi alat peraga adalah sebagai berikut:

- a. Penggunaan alat peraga dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk mejujutkan situasi belajar mengajar yang efektif.
- b. Penggunaan alat peraga merupakan bagian yang integral dengan tujuan dan isi pembelajaran.
- c. Alat peraga dalam pembelajaran bukan semata-mata hiburan/alat pelengkap
- d. Alat peraga dalam pembelajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan guru.¹⁰

4. Pengertian *Mind Mapping*

Mind Mapping (Peta Pikiran) adalah yang dikembangkan oleh Tony Buzana, kepala Brain Foundation. Peta pikiran adalah mencatat kreatif yang memudahkan kita mengingat banyak informasi. Setelah selesai, catatan yang dibuat membentuk sebuah pola gagasan yang saling berkaitan, dengan topik utama di tengah, sementara subtopik dan perincian menjadi cabang-cabangnya.¹¹ *Mind Map* adalah bentuk visual *alias* gambar, sehinggamudah untuk dilihat,

¹⁰ Juwairiah, *Alat Peraga dan Media Pembelajaran Kimia*, (Alat Peraga dan Media, Volume IV. Nomor 1. Januari-Juni 2013), hal. 7. Diakses tanggal 23 Juli 2020. Dari situs: <http://ejournal.bbg.ac.id>

¹¹ Ahamad Munjin Nasih Dan Lilik Nur Kholidah, *Metode Dan Teknik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2009), hal. 110-111.

dibayangkan, ditelusuri, dibagikan kepada orang lain, dipresentasikan dan didiskusikan bersama.¹²

Media pembelajaran merupakan salah satu kunci sukses pelaksanaan proses belajar mengajar di kelas. Menurut Dhey dan Branch menyatakan bahwa media yang digunakan oleh guru dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang berkualitas memiliki pengaruh secara langsung pada prestasi akademik. Penggunaan media merupakan alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar sehingga proses komunikasi dan interaksi akan lebih menarik. Pembelajaran tematik yang sifat pembelajarannya dengan mengintegrasikan berbagai mata pelajaran akan lebih bermakna apabila diajarkan dengan menggunakan media berbasis *mind mapping*.¹³

Alat peraga yang penulis buat ini merupakan alat tiruan sederhana yaitu alat peraga *Mind Mapping* yang berbentuk rangkaian pohon, dimana setiap cabang, ranting dan juga daun akan sangat berfungsi untuk penggunaan alat peraga ini. Alat peraga pohon *Mind Mapping* ini memiliki warna yang berbeda-beda setiap ranting beserta daunnya dan yang paling menariknya alat peraga ini dapat digunakan untuk semua materi ajar atau mata pelajaran.

¹² Suntato Windura, *Mind Map untuk Siswa, Guru, dan Orang Tua*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2013), hal. 16

¹³ Dimas qondias, dkk. *Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Mind Mapping SD Kabupaten Ngada Flores*, (Jurnal Pendidikan Indonesia, Vol. 5, No. 2, Oktober 2016), hal. 177. Diakses tanggal 27 Agustus 2020. Dari situs: <https://ejournal.undiksha.ac.id/>

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Berdasarkan hal tersebut terdapat beberapa kata kunci yang perlu diperhatikan yaitu, cara ilmiah, data, tujuan, dan kegunaan. Cara ilmiah berarti kegiatan penelitian ini didasarkan pada ciri-ciri keilmuan yang rasional, empiris dan sistematis. Arti kata rasional adalah kegiatan penelitian itu dilakukan dengan cara-cara yang masuk akal, sehingga terjangkau oleh penalaran manusia, kata empiris berarti cara-cara yang dilakukan untuk dapat diamati oleh pancaindera manusia, sehingga orang lain dapat mengamati dan mengetahui cara-cara yang digunakan. Sistematis artinya, proses yang digunakan dalam penelitian itu menggunakan langkah-langkah yang bersifat logis.¹⁴

B. Pendekatan/Jenis Penelitian

Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)* atau disebut juga dengan penelitian pengembangan *R&D* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan rancangan produk, mengembangkan dan menciptakan produk baru serta menguji keefektifan suatu produk. *R&D* merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk

¹⁴ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kuantitatif Dan R dan D*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hal. 2.

baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat dipertanggung jawabkan.¹⁵

C. Lokasi Penelitian

Proses berlangsungnya penelitian ini yang berupa media dilakukan di Dusun Lambateung, Kajhu, Kec baitussalam, Kab Aceh Besar yaitu di rumah penulis sendiri dikarenakan adanya wabah COVID-19 yang membuat kita tidak bisa berkegiatan diluar rumah.

D. Teknik Pengumpulan Data

Untuk dapat memperoleh data dalam penelitian ini, maka peneliti menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu:

1. Studi kepustakaan

Menurut Sukardi bahwa “isi dari studi kepustakaan dapat berbentuk kajian teoritis yang pembahasannya difokuskan pada informasi sekitar permasalahan penelitian yang hendak dipecahkan melalui penelitian”. Studi ini dilakukan oleh penulis untuk mendapatkan data secara teori dengan mengkaji buku-buku, karya ilmiah, dan jurnal-jurnal yang terkait dengan media *Mind Mapping*.¹⁶

2. Teknik observasi

Menurut Sugiyono “Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain, yaitu wawancara dan kuesioner. Kalau

¹⁵ Sugiyono, *Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis dan Disertasi*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hal. 26

¹⁶ Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Prakteknya*, (Jakarta: PT Bumu Aksara, 2013), hal.38

wawancara dan kuesioner selalu berkomunikasi dengan orang, maka observasi tidak terbatas pada orang, tetapi juga obyek-obyek alam yang lain.¹⁷

Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara observasi atau pengamatan terhadap berbagai jurnal dan buku tentang media *Mind Mapping* serta cara pembuatannya media/alat peraga itu sendiri.

E. Teknik Analisis Data

Menurut Suryabrata, “Analisis data dilakukan pada saat setelah data dari pengerjaannya dan teori terkumpul dari seluruh penelitian yang telah dikumpulkan kemudian diolah dengan menggunakan analisis data”.¹⁸

Adapun teknik analisis data pada penelitian ini yaitu melalui validasi tim ahli dengan menggunakan rumus persentase. Skor penilaian yang digunakan yaitu: (1) sangat layak, (2) layak, (3) kurang layak, (4) tidak layak, (5) sangat tidak layak.¹⁹ Persentase hasil validasi dapat dihitung dengan menggunakan persamaan sebagai berikut:

$$P \quad (\%) \quad = \quad \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor ideal}} \quad \times \quad 100\%$$

.....(3.1)

Hasil perhitungan digunakan untuk menentukan kesimpulan atau kategori kelayakan media sesuai dengan aspek-aspek yang diteliti, berikut klasifikasi kelayakan yang dibagi rata sesuai dengan 5 kategori

¹⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabet, 2014), hal. 145

¹⁸ Suryabrata, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta:PT. Raja Garfindo Persada, 2006), hal. 40

¹⁹ Suharsimi Arikunto, *Evaluasi Program Pendidikan*, (jakarta: Bumi Aksara:2014), h.35

pada skala *likert*. Pembagian rentang kategori kelayakan media dapat dilihat pada tabel 3.4 berikut:

Tabel 3.1 Kriteria kelayakan dan revisi produk

No	Presentase (%)	Kualifikasi	Keterangan
1	81- 100	Sangat Layak	Tidak Revisi/Layak
2	61 – 80	Layak	Tidak Revisi/Layak
3	41 – 60	Cukup Layak	Revisi/Tidak Layak
4	21 – 40	Kurang Layak	Revisi/Tidak Layak
5	< 21	Sangat Tidak Layak	Revisi/Tidak Layak

Sumber: Siti Muriati (2013: 52)²⁰

²⁰ Farida Nurlaila Zunaidah dan Mohamad Amin: “Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Bioteknologi Berdasarkan Kebutuhan Dan Karakter Mahasiswa Universitas Nusantara PGRI Kediri”, *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, Vol. 2, No. 1, 2016, h. 22.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil penelitian

Metode penelitian *Research and Developmen* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektifan produk tertentu.²¹ Model penelitian dan pengembangan ini adalah model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan meliputi: analisi (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementatoin*) dan evaluasi. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, data yang diperoleh memuat hasil validasi kelayakan media/alat peraga. Data hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penyajian Data

validasi alat peraga pohon *Mind Mapping* divalidasikan oleh dosen validator Nida Jarmita, S.Pd.I.,M.Pd. untuk diberikan penilaian uji kelayakan produk yang dikembangkan. Penilaian uji kelayakan produk oleh validator ahli dilakukan dengan menggunakan instrumen lembar validasi yang telah ditentukan sehingga diperoleh data kualitatif. Penilaian alat peraga pohon *Mind Mapping* ini dapat dilihat pada tabel 4.1 sebagai berikut:

²¹ Sugiono, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm.297

Tabel 4.1 Lembar Validasi Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Materi/Media Pohon <i>Mind Mapping</i>						
1	Kesesuaian materi dengan media Pohon <i>mind mapping</i>				√	
2	Kesesuaian media pohon <i>Mind Mapping</i> dengan tujuan pembelajaran				√	
3	Media pohon <i>mind mapping</i> dapat membantu meningkatkan kemampuan siswa untuk menemukan ide pokok pada materi adat istiadat				√	
4	Kesesuaian alokasi waktu dengan sajian media pohon <i>mind mapping</i>				√	
5	Media pohon <i>mind mapping</i> ini cocok digunakan untuk semua jenis materi				√	
Tampilan Media Pohon <i>Mind Mapping</i>						
1	Media pohon <i>Mind Mapping</i> yang digunakan efektif				√	
2	Media pohon <i>Mind Mapping</i> yang digunakan mudah dipahami			√		

3	Warna yang digunakan pada media pohon <i>Mind Mapping</i> menarik			√		
4	Ukuran media pohon <i>Mind Mapping</i> dapat dibaca dengan jelas jika ditempelkan materi			√		
5	Bahasa yang digunakan pada petunjuk penggunaan media pohon <i>Mind Mapping</i> mudah dipahami			√		

2. Pengolahan Data

Hasil persentase validasi ahli terhadap alat peraga pohon *Mind Mapping* dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut:

Tabel 4.2 Penilaian validator ahli terhadap alat peraga pohon *Mind Mapping* yang dikembangkan

No	Kriteria	Skor	Persen (%)
(1)	(2)	(4)	(5)
A. Aspek Materi/alat peraga pohon <i>Mind Mapping</i>			
1	Kesesuaian materi dengan media pohon <i>Mind Mapping</i>	4	80
2	Kesesuaian alat peraga pohon <i>Mind Mapping</i> dengan tujuan pembelajaran	4	80
3	Media pohon <i>Mind Mapping</i> dapat membantu meningkatkan kemampuan siswa untuk menemukan ide pokok bahasan	4	80
4	Kesesuaian alokasi waktu dengan sajian alat peraga pohon <i>Mind Mapping</i>	4	80
5	Media pohon <i>Mind Mapping</i> ini cocok digunakan untuk semua jenis materi ajar	4	80
Total			400

Rata-rata			80
3. Tampilan Alat Peraga Pohon <i>Mind Mapping</i>			
1	Alat peraga pohon <i>Mind Mapping</i> yang digunakan efektif	4	80
2	Alat peraga pohon <i>Mind Mapping</i> yang digunakan mudah dipahami	3	60
3	Warna yang digunakan pada pohon <i>Mind Mapping</i> menarik	3	60
4	Ukuran pohon alat peraga <i>Mind Mapping</i> dapat dibaca dengan jelas jika ditempelkan materi	3	60
5	Bahasa yang digunakan pada petunjuk penggunaan alat peraga pohon <i>Mind Mapping</i> mudah dipahami	3	60
Total			320
Rata-rata			64
Persentase (%) rata-rata			72

Keterangan: V1= Materi/media pohon *Mind Mapping*

V2= Tampilan media pohon *Mind Mapping*

Dari data diatas dapat diperoleh nilai rata 2 aspek yang divalidasi adalah:

$$\text{Persentase rata-rata: } \frac{80+64}{2} = 72\%$$

Tabel 4.3 Rekapitulasi rata-rata hasil validasi ahli terhadap media alat peraga pohon *Mind Mapping*.

No	Para ahli	Persentase (%)	Kriteria
1	Materi/media pohon <i>Mind Mapping</i>	80%	Layak
2	Tampilan media pohon <i>Mind Mapping</i>	64%	Layak
Rata-rata Total		72%	Layak

3. Interpretasi Data

Interpretasi data merupakan pencarian pengertian yang lebih luas tentang penemuan data yang diperoleh.²²

Tabel 4.1 merupakan tabel validasi ahli media. Ahli media tersebut adalah dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry. Berdasarkan tabel tersebut persentase rata-rata yang diperoleh adalah 80% dengan kategori dapat digunakan dengan revisi kecil.

Setelah mendapatkan hasil presentase dari validator, kemudian disajikan presentase rata-rata pada tabel 4.2 dan dengan memperoleh nilai rata-rata sebesar 80%. Hal ini menunjukkan bahwa alat peraga pohon *Mind Mapping* yang dikembangkan sudah dapat digunakan dengan kategori dapat digunakan dengan revisi kecil.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan maka penulis akan membahas penelitian yang telah dirumuskan sebagai berikut.

1. Tahap *Analysis* (analisis)

Tahap pertama yaitu analisis, dimana pada tahap ini penulis mendapatkan informasi dari berbagai buku dan jurnal-jurnal yang mengenai alat peraga terutama yang berbasis *Mind Mapping*.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Pada tahap ini penulis merancang alat peraga pohon *Mind Mapping* yang terdiri dari beberapa komponen utama yaitu: (1) alat dan bahan yang dibutuhkan untuk pembuatan pohon *Mind Mapping*, (2)

²² Nurdinah Hanifah, *Memahami Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan Aplikasinya*, (Bandung: UPI PRESS, 2014)

langkah-langkah pembuatan alat peraga pohon *Mind Mapping*, (3) cara penggunaan alat peraga pohon *Mind Mapping* (4) Kelebihan alat peraga pohon *Mind Mapping*, (5) kekurangan alat peraga pohon *Mind Mapping*, (6) contoh gambar pohon *Mind Mapping*.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini penulis mulai membuat alat peraga pohon *Mind Mapping* seperti mengumpulkan bahan-bahan yang mungkin diperlukan dalam pembuatan alat peraga pohon *Mind Mapping* serta referensi-referensi yang mendukung dalam pembuatan alat peraga ini, alat peraga ini dibuat dengan menggunakan ranring kayu kering serta triplek yang membuat alat peraga ini sendiri kokoh dan tahan lama.

Setelah membuat alat peraga pohon *Mind Mapping* penulis melakukan validasi kepada dosen ahli untuk memperoleh kritikan dan saran dari validator. Validasi oleh para ahli yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui kualitas produk dan mengetahui layak atau tidaknya alat peraga ini.

4. Hasil Pengembangan Alat Peraga Pohon *Mind Mapping* Pada Jenjang MI/SD

a. Melalui Materi

Tidak semua materi dipapar atau ditempelkan pada pohon *Mind Mapping* melainkan hanya point-point penting saja, misalkan pohon *Mind Mapping* digunakan pada tema 7 (Indahnya Keberagaman di Negriku) dan pada subtema 2 (Indahnya Keberagaman Budaya Negriku), setelah mempersiapkan materi ajar yang diketik rapi dan di print

lalu dipotong sesuai ukuran kalimat yang ada, selanjutnya menempelkan tema dan subtema pada batang dasar pohon *Mind Mapping* serta menempelkan pokok bahasan pada ranting-ranting dan menempelkan penjelasan atau penjabaran pokok bahasan pada daun-daun pohon *Mind Mapping* tersebut. Kegiatan menempelkan materi dilakukan dengan menggunakan perekat (lakban bening) agar tidak terjadi kerusakan pada pohon *Mind Mapping* setiap kali ingin digunakan pada berbagai materi lain.

b. Melalui Metode

Metode yang digunakan pada pohon *Mind Mapping* adalah metode *Mind Mapping* itu sendiri yaitu yang berbentuk bagan, dimana pada setiap kegiatan dan langkah-langkah penggunaan alat peraga pohon *Mind Mapping* ini searah atau sejalan dengan aturan metode itu sendiri. Kegiatan pada metode *Mind Mapping* sama dengan metode yang digunakan pada alat peraga pohon *Mind Mapping*, seperti menempelkan materi, menggunakan warna yang berbeda-beda, memulai dari bagian tengah kertas atau pohon, menggunakan kata kunci atau pokok bahasan. Metode *Mind Mapping* yang melalui bagan dikembangkannya pada kertas dan hanya melalui tulisan-tulisan saja, harus dibuat berulang kali setiap ingin menyampaikan materi ajar. Sedang metode *Mind mapping* melalui pohon *Mind Mapping* adalah bentuk yang nyata, dapat depegang dan digunakan secara berulang.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini menghasilkan sebuah alat peraga/media pohon *Mind Mapping* melalui beberapa tahapan proses.
2. Aplikasi pada penelitian ini yaitu alat peraga/media pohon *Mind Mapping* yang dibuat dengan menggunakan bahan dasar ranting kayu kering dan triplek. Dengan tahapan proses yang diawali dengan membuat desain rangkaian pohon *Mind Mapping*, memotong ranting dan triplek, hingga pada tahap mewarnai media pohon *Mind Mapping*.
3. kelayakan alat peraga/media pohon *Mind Mapping* yang dikembangkan ditentukan berdasarkan hasil penilaian uji kelayakan dari validator ahli.

B. Saran

Berdasarkan hasil pengembangan alat peraga pohon *Mind Mapping* maka penulis memberi saran sebagai berikut:

1. Alat peraga pohon *Mind Mapping* yang dikembangkan sudah layak dan dapat digunakan, maka dapat dijadikan acuan untuk proses pembelajaran kedepan.
2. Diharapkan mahasiswa/i dapat memanfaatkan bahan-bahan yang ada disekitar untuk membuat sesuatu yang lebih efektif dan melihat peluang untuk membuat sesuatu yang lebih kreatif.
3. Diharapkan kepada peneliti selanjutnya untuk diuji efektifitas alat peraga pohon *Mind Mapping* yang telah dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Brata, Surya. 2006. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT. Raja Garfindo Persada.
- Hamdani, Dedy. dkk (2012). “Pengaruh Model Pembelajaran Generatif dengan Menggunakan Alat Peraga Terhadap Pemahaman Konsep Cahaya Kelas Viii di SMP Negeri 7 Kota Bengkulu” *Jurnal Exacta*, vol.x. No.1. <http://repository.unib.ac.id> (diakses pada tanggal 27 Agustus 2020)
- Hanifah, Nurdinah. dkk .2014. *Memahami Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan Aplikasinya*. Bandung: UPI PRESS.
- Juwairiah. 2013. *Alat Peraga dan Media Pembelajaran Kimia*. *Alat Peraga dan Media*, IV(1), 6. <http://ejournal.bbg.ac.id> (diakses tanggal 6 Juli 2020)
- Munjin Nasih, Ahmad, dan Lilik Nur Kholidah. 2009. *Metode Dan Teknik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Qondias, Dimas. dkk (2016). “Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Mind Mapping SD Kabupaten Ngada Flores” *Jurnal Pendidikan Indonesia*, vol.5, No. 2. <https://ejournal.undiksha.ac.id> (diakses tanggal 27 Agustus 2020)
- Subki, Ari. 2017. “Buku Guru Kelas 4, Tema 7: *Indahnya Keberagaman di Negeriku*. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013”. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Subki, Ari. 2017. “Buku Siswa Kelas 4, Tema 7: *Indahnya Keberagaman di Negeriku*. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013”. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Sukardi. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Prakteknya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kuantitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susilo, Adityo (2020). "Coronavirus Disease 2019: Tinjauan Literatur Kini" *Jurnal Penyakit Dalam*, vol.7 No. 1.
<http://jurnalpenyakitdalam.ui.ac.id> (diakses tanggal 23 Juli 2020)
- Sutardi, Tedi. 2017. *Kesamaan dan Keragaman Budaya*. Bandung: PT. Setia Purna Inves.
- Utama, Dwija (2008). "Media Pengembangan Pendidikan" *Jurnal Pendidikan*, ISSN. 1979-9098. <https://books.google.co.id> (diakses tanggal 23 juli 2020)
- Windura, Susanto. 2013. *Mind Map untuk Siswa, Guru, dan Orang Tua*. Jakarta: PT. Elex Media Komputer
- Windura, Suntato. 2013. *Mind Map untuk Siswa, Guru, dan Orang Tua*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

lampiran 1

Surat keterangan Pengangkatan Pembimbing

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY
Nomor: B-7306/Un.08/FTK/KP.07.6/08/2020

**TENTANG
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY**

DEKAN FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY

- Menimbang : a. Bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi Mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, maka dipandang perlu menunjuk pembimbing;
: b. Bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat sebagai pembimbing Skripsi dimaksud;
- Mengingat : 1. Undang Undang Nomor 20 tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang Undang Nomor 14 Tahun 2005, Tentang Guru dan Dosen;
3. Undang Undang Nomor 12 Tahun 2012, Tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KM.K/05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Menperhatikan : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, tanggal 20 September 2019

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :
PERTAMA : Mencabut Surat Keputusan Dekan FTK UIN Ar-Raniry Nomor : B-14325/Un.08/FTK/KP.07.6/09/2019
KEDUA : Menunjuk Saudara:

1. Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd., M.Pd sebagai pembimbing pertama
2. Rafidhah Hanum, S.Pd.I., M.Pd sebagai pembimbing kedua

Untuk membimbing skripsi :

- Nama : Muslidar
NIM : 150209124
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengembangan Alat Peraga Pohon *Mind Mapping* Jenjang MI/SD

- KEDUA : Biaya honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun Anggaran 2020 Nomor. 025.04.2.423925/2020 Tanggal 12 November 2019.
KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester (anjil) Tahun Akademik 2020/2021
KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh,
Pada Tanggal : 04 Agustus 2020
An. Rektor
Dekan,



Tembusan

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
2. Ketua Prodi PGMI FTK UIN Ar-Raniry;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Yang bersangkutan

Lampiran 2

Lembar Validasi Instrumen

LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN POHON *MIND MAPPING*

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Materi Pokok : Adat Istiadat
Kelas : IV (Empat)
Penulis : Muslidar

Saya mengharap kesediaan Bapak/Ibu Validator untuk mengisi lembar validasi media yang dikembangkan dengan metode *Mind Mapping*. media tersebut digunakan dalam pembelajaran dengan materi adat-istiadat untuk siswa kelas IV MIS/MIN pada semester genap. hal ini bertujuan untuk mendapatkan dengan kriteria valid.

Petunjuk Penilaian:

1. Penilaian media ditinjau dari beberapa aspek, beri tanda cek (✓) pada kolom skala penilaian sesuai dengan penilaian yang Bapak/Ibu berikan.

Keterangan skala penilaian:

- 1 : tidak baik
- 2 : kurang baik
- 3 : cukup baik
- 4 : baik
- 5 : sangat baik

2. Untuk penilaian media secara umum, beri tanda cek (✓) pada kotak disamping kriteria kesimpulan penilaian sesuai dengan penilaian yang Bapak/Ibu berikan.

Kriteria kesimpulan penilaian:

TR : tidak digunakan tanpa revisi

✓RK: dapat digunakan dengan revisi kecil

RB : dapat digunakan dengan revisi besar

PK : belum dapat digunakan dan masih perlu konsultasi

3. Bila menurut Bapak/Ibu validator media ini perlu adanya revisi, mohon ditulis pada bagian komentar dan saran guna perbaikan media ini.

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Materi/Media Pohon Mind Mapping						
1	Kesesuaian materi dengan media Pohon <i>mind mapping</i>				√	
2	Kesesuaian media pohon <i>Mind Mapping</i> dengan tujuan pembelajaran				√	
3	Media pohon <i>mind mapping</i> dapat membantu meningkatkan kemampuan siswa untk menemukan ide pokok pada materi adat istiadat				√	
4	Kesesuaian alokasi waktu dengan sajian media pohon <i>mind mapping</i>				√	
5	Media pohon <i>mind mapping</i> ini cocok digunakan untuk siswa kelas IV SD/MI				√	
Tampilan Media Pohon Mind Mapping						
1	Media pohon <i>Mind Mapping</i> yang digunakan efektif				√	
2	Media pohon <i>Mind Mapping</i> yang digunakan mudah dipahami			√		
3	Warna yang digunakan pada media pohon <i>Mind Mapping</i> menarik			√		
4	Ukuran media pohon <i>Mind Mapping</i>			√		

	dapat dibaca dengan jelas jika ditempelkan materi					
5	Bahasa yang digunakan pada petunjuk penggunaan media pohon <i>Mind Mapping</i> mudah dipahami			√		

Penilaian Umum

Kesimpulan penilaian secara umum

Media pembelajaran ini:

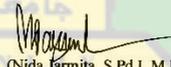
- TR, yang berarti “tidak dapat digunakan tanpa revisi”
- ✓ RK, yang berarti “dapat digunakan dengan revisi kecil”
- RB, yang berarti “dapat digunakan dengan revisi besar”
- PK, yang berarti “belum dapat digunakan dan masih perlu konsultasi”

Komentar dan Saran Perbaikan

1. Sebenarnya warna yang digunakan pada cabang tidak sama dengan tulisan, karena akan sulit menyediakan tulisan yang berwarna putih.
2. Mungkin intruksi permainan dengan menggunakan media *Mind Mapping* ini harus dibuat aturan permainannya, ada batang, cabang dan daun. Supaya siswa paham kemana harus meletakkan kartu.
3. Medianya terlalu besar, jika siswa kerja dalam kelompok, apakah pewarnaan itu untuk dikerjakan satu kelompok siswa, atau masing-masing kelompok secara bergiliran. Hal ini sangat menentukan dari segi waktu. Karena di lembar validasi ada pernyataan tentang efisiensi waktu.

Banda Aceh, 25 Juli 2020

Validator,



(Nida Jarmita, S.Pd.I., M.Pd.)

NIP. 198402232011012009

ALAT PERAGA POHON *MIND MAPPING*

Langkah awal pembuatan media pohon *Mind Mapping* ini adalah menciptakan desain terlebih dahulu sebagai rencana awal dalam pembuatan media pohon *Mind Mapping*. Menurut Mia dan Syifa mengatakan desain adalah bentuk rumusan dari suatu proses pemikiran, pertimbangan, dan perhitungan seorang desainer yang dituangkan dalam bentuk gambar.²³ Dari pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa desain media pohon *Mind Mapping* merupakan salah satu hasil ide yang muncul dari berbagai sumber ide dan diaplikasikan pada suatu benda yang berbentuk nyata.

Sumber ide adalah suatu gagasan atau segala yang dapat menghasilkan kreasi baru, baik gambar maupun bentuk. Sumber ide biasanya berupa segala sesuatu yang ada di alam baik berupa benda mati maupun benda hidup.

Menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy dalam Juliani Pasca Zumarni, mengatakan bahwa sumber ide dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu:

1. Sumber ide dari benda-benda alam, seperti bentuk dan warna dari tumbuh-tumbuhan, binatang, gelombang laut, bentuk awan, dan bentuk-bentuk benda geometris.

²³ Juliani Pasca Zumarni, *Pewarnaan Motif Batik Aceh dari Media Bahan Alam Kulit Bawang Merah*, (Skripsi Program Studi Pendidikan Vokasional Kesejahteraan Keluarga Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Syiah Kuala, 2020), hal. 69.

2. Sumber ide dari pakaian penduduk dunia atau pakaian daerah-daerah di Indonesia.
3. Sumber ide dari peristiwa-peristiwa nasional, maupun internasional.²⁴

Sumber ide dari desain media pohon *Mind Mapping* ini adalah dari beberapa sumber gambar dan teori tentang metode *Mind Mapping* yang dikembangkan oleh Tony Buzan, kepala Brain Foundation, dimana metode *Mind Mapping* ini dikembangkan melalui bentuk garis-garis melengkung yang pada akhirnya berbentuk seperti akar, pada akhirnya penulis menemukan ide untuk kembangkan metode ini ke dalam bentuk sebuah media yang nyata dan permanen, dimana dengan tujuan agar pendidik lebih mudah ketika menyampaikan materi ajar.

Hasil penelitian merupakan salah satu bentuk akhir dari satu penelitian yang memerlukan persiapan seta proses yang dilalui selama penelitian berlangsung dilakukan secara sistematis sesuai konsep penelitian. Hasil dari penelitian ini adalah pengembangan media pohon *Mind Mapping*.

Proses pembuatan media *Mind Mapping* ini dilakukan dirumah penulis sendiri dalam jangka waktu lebih kurang dua minggu,

²⁴ Juliani Pasca Zumarni, *Pewarnaan Motif Batik Aceh dari Media Bahan Alam Kulit Bawang Merah*, (Skripsi Program Studi Pendidikan Vokasional Kesejahteraan Keluarga Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Syiah Kuala, 2020), hal. 69.

berdasarkan peraturan dan izin yang telah ditetapkan, penelitian dilakukan sesuai dengan prosedur yang telah ditetapkan.

Dalam proses pembuatan media pohon *Mind Mapping* tentunya memerlukan bahan dan alat yang memadai agar mendapatkan hasil yang maksimal. Dalam pembuatan media ini penulis mengaplikasikan ranting kayu kering dilakukan dengan sistematis dan teliti berdasarkan desain yang telah dipilih penulis melalui konsultasi dengan dosen pembimbing. Adapun Proses pembuatan alat peraga pohon *Mind Mapping* adalah sebagai berikut:

A. Alat-alat yang digunakan untuk membuat pohon *Mind Mapping*:

1. Bor
2. Gergaji
3. Palu
4. Tang
5. Parang
6. Kuas

B. Bahan-bahan yang digunakan untuk membuat pohon *Mind Mapping*:

1. Ranting kayu kering
2. Triplek
3. Paku
4. Baut
5. Pencil
6. Cat minyak
7. Papan

8. Lem kayu
9. Bensin
10. Serbuk kayu
11. Les pinggir

C. Cara pembuatan pohon *Mind Mapping*:

1. Rangkailah ranting-ranting kering hingga membentuk persis sebatang pohon utuh
2. Lekatkan pada papan yang telah di ukur sesuai keinginan dengan menggunakan paku
3. Lubangi bagian tengah ranting dengan menggunakan bor
4. Masukkan baut pada setiap ranting yang sudah dilubangi dengan menggunakan tang
5. Gambarkan bentuk daun pada triplek dan potong sesuai gambar
6. Tempelkan setiap daun pada ranting-ranting dengan menggunakan paku
7. Warnai setiap ranting beserta daun dengan menggunakan warna yang berbeda
8. Rekatkan les pinggir pada papan untuk menambahkan kerapian dengan menggunakan paku
9. Tempelkan serbuk kayu pada bagian bawah pohon sebagai hiasan (tanah)

D. Cara penggunaan pohon *Mind Mapping*:

1. Siapkan pokok bahasan atau materi ajar yang ingin disampaikan

2. Kata atau kalimat yang akan ditempelkan harus menggunakan warna yang sama dengan ranting atau daun yang ingin digunakan
3. Tempelkan judul besar pada batang pohon dasar dengan menggunakan lakban bening
4. Mulailah merangkai dari pohon bagian atas atau pucuk pohon
5. Tempelkan pembagian dari judul pada ranting-ranting pohon dasar dengan menggunakan lakban bening
6. Tempelkan penjabaran atau penjelasan pada daun-daun yang memiliki warna sama dengan ranting
7. Membuat rangkuman dari pokok bahasan yang sudah ditempelkan pada pohon *Mind Mapping* tadi.

E. Kelebihan pohon *Mind Mapping*:

1. Menarik karena memiliki warna yang bervariasi setiap ranting dan daunnya
2. Dapat dibongkar pasang setiap ranting dan daun sehingga mudah di simpan
3. Memudahkan mengingat konsep karena memiliki warna ranting yang berbeda-beda pada setiap pembahasan atau penjabaran materi
4. Dapat digunakan untuk semua mata pelajaran atau semua materi ajar

F. Kekurangan pohon *Mind Mapping*:

1. Karena memiliki ukuran yang besar maka sulit untuk di pindahkan dari satu tempat ke tempat yang lain.

2. Dalam waktu jangka panjang pohon *Mind Mapping* dapat longgar antar sambungan ranting dan daun karna bersifat bongkar pasang.
3. Daun pohon *Mind Mapping* bisa patah jika kurang berhati-hati dalam penggunaan atau menyimpannya karena berbahan triplek.



G. Contoh gambar pohon *Mind Mapping* dibongkar



H. Contoh gambar pohon *Mind Mapping* terpasang



I. Contoh Pohon *Mind Mapping* yang sudah di Tempelkan Materi

