

**PEMBELAJARAN IPA MENGGUNAKAN MEDIA MINDMAP
UNTUK MEMUDAHKAN GURU DALAM MENYAMPAIKAN MATERI
JENIS-JENIS HEWAN BERDASARKAN JENIS MAKANANNYA
DI KELAS IV MI/SD**

Eka Sarttika Pramono Simanjuntak

ekasartikapramono@gmail.com

Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan

Abstrak

Penelitian yang dilakukan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan isi materi Jenis-jenis hewan berdasarkan jenis makanannya kepada siswa kelas IV MI/SD menggunakan media software Edraw MindMap, yang dilaksanakan di Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan. Dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) terdiri dari 4 tahapan, yaitu: perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan/observasi (*observing*) dan refleksi (*reflecting*). Subjek penelitian yaitu seluruh mahasiswa PGMI VI Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padang sidempuan dengan materi Jenis-jenis hewan berdasarkan jenis makanannya. Maka diperoleh hasil penelitian pada mahasiswa sangat antusias dan semangat dalam pembuatan MindMap. Sehingga mengalami peningkatan keaktifan terhadap konsep pembelajaran IPA menggunakan media software Edraw MindMap. Dengan begitu media software Edraw MindMap dapat membantu Guru lebih mudah dan aktif dalam pembelajaran IPA.

Kata Kunci: Pembelajaran IPA, Media MindMap, Mahasiswa UIN SYAHADA

Abstract

The research was conducted to make it for the teacher to convey the contents of the material on the types of animals based on the type of food to grade IV MI/SD students using the Edraw MindMap software media, which was carried out at the State Islamic University of Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan. Using the Classroom Action Research (PTK) method, it consists of 4 stages, namely: planning, acting, observing and reflecting. The research subjects were all students of PGMI VI Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padang Sidempuan State Islamic University with material on the types of animals based on the type of food. Then the results of the research obtained on students who were very enthusiastic and passionate about making MindMaps. So that there is an increase in activity towards the concept of learning science using the Edraw MindMap software media. That way the Edraw MindMap software media can help teachers more easily and actively learn science.

Keywords: Science Learning, MindMap Media, Students UIN SYAHADA

Pendahuluan

Pembelajaran IPA sudah tercantum dalam kurikulum pendidikan di Indonesia. IPA sudah diajarkan mulai dari Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan sampai Sekolah Menengah (SMA/SMK). Pembelajaran IPA menurut kebanyakan orang merupakan pelajaran yang membosankan dan sulit untuk dipahami. Di dalam pembelajaran IPA menggunakan banyak kalimat yang membuat siswa malas untuk membaca dan belajar IPA. Kebanyakan guru hanya menjelaskan

materinya dan membuat contoh kemudian peserta didik langsung mengerjakan soal. Peserta didik yang belum paham dengan materinya akan kebingungan dalam mengerjakan soal.

Guru yang hanya menjelaskan materi IPA dengan menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan media sehingga membuat peserta didik bosan dan sulit memahami materi. Seperti yang kita ketahui media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan guru untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan/informasi/pengetahuan untuk merangsang pikiran, minat dan perhatian peserta didik sehingga peserta didik dapat menerima dan memahami materi yang diajarkan guru dan dapat mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Yudhi Munadi (2013:8) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Salah satu media pembelajaran yang cocok dalam pembelajaran matematika adalah Media MindMap. Media MindMap Buzan (2012:4) menjelaskan sebagai berikut: Mind Map adalah cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi ke luar dari otak, Mind Map adalah cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan memetakan pikiran. Mind Map juga merupakan peta rute yang hebat bagi ingatan, memungkinkan pengguna menyusun fakta dan pikiran sedemikian rupa, sehingga cara kerja alami otak dilibatkan sejak awal. Ini berarti mengingat informasi akan lebih mudah dan lebih bisa diandalkan daripada menggunakan teknik pencatatan tradisional. Sedangkan software Edraw MindMap aplikasi mindmap milik Tony Buzan, sang penemu konsep mindmap. Ini adalah aplikasi yang disediakan dalam versi gratis. Jika Anda memiliki iPhone atau iPad, Anda juga bisa mengakses EdrawMind Map. (Akhmad Guntar, 2012). Dengan bantuan software Edraw MindMap guru mampu menggunakan aplikasi mind map dalam mengembangkan pembelajaran IPA yang kreatif dan inovatif. Teknik dasar membuat mind map dimulai dari bagian tengah permukaan halaman yang diletakan dalam posisi memanjang, menggunakan gambar untuk gagasan utama, menggunakan warna, menghubungkan cabang, dan menggunakan kata kunci.

Buzan (2012:14) mengemukakan bahwa dalam mind map terdapat elemenelemen yang menjadi satu kesatuan yang utuh serta menjadi bagian penting dalam pemetaan konsep. Adapun elemen-elemen tersebut antara lain :

1. Pusat peta pikiran ini merupakan ide atau gagasan utama. Pusat peta pikiran bisa dalam bentuk teks ataupun suatu gambar.
2. Cabang utama adalah cabang tingkat pertama yang langsung memancar dari pusat peta pikiran. Cabang utama ini dapat berupa bab-bab dalam materi pelajaran. Garis-garis pada cabang utama digambarkan dengan menarik dengan beragam corak.
3. Cabang merupakan pancaran dari cabang utama, dapat menuliskannya ke segala arah dan diusahakan meliuk bukan sekedar garis lurus. Panjangnya sesuai dengan kata kunci dan sebaiknya warna cabang tersebut sama dengan warna cabang utama.
4. Kata pada setiap cabang berisi satu kata kunci (keyword) ditulis diatas cabang.
5. Pada gambar tidak ada aturan baku tentang penggunaan, sehingga dapat menggunakan gambar-gambar yang diinginkan dan disukai. Usahakan gambar tersebut merupakan visualisasi dari kata kunci pada cabang.
6. Gunakan warna yang menarik dalam peta pikiran. Semakin berwarna, semakin hidup dan menarik.

Langkah-langkah penerapan media mind mapping menurut Buzan (2012:17) mengatakan sebagai berikut:

1. Guru menyampaikan kompetensi dasar yang ingin dicapai.
2. Guru mengemukakan konsep / permasalahan yang akan ditanggapi oleh siswa, sebaiknya permasalahan mempunyai alternatif jawaban.
3. Membentuk kelompok dengan anggota 2-5 orang per kelompok.
4. Setiap kelompok diminta untuk mencari informasi terkait dengan permasalahan yang diangkat, serta mendiskusikannya.
5. Kelompok menyusun mind map berdasarkan informasi yang didapat dan hasil diskusi kelompok.
6. Masing-masing kelompok mempresentasikan mind map yang telah disusun.
7. Guru bersama murid menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

Pembelajaran IPA akan lebih mudah dipahami anak SD dengan menunjukkan hubungan antara bagian-bagian informasi yang saling terpisah.. Maka media pembelajaran yang cocok adalah media MindMap dengan menggunakan software Edraw Mind Map. Media ini dapat membantu peserta didik memahami dan memecahkan permasalahan dalam pembelajaran IPA. Hakikat pembelajaran IPA menggunakan media Edraw Mind Map di tingkat SD dapat meningkatkan pemahaman terhadap konsep-konsep IPA dan dapat meningkatkan keberhasilan belajar. Maka peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan media Edraw Mind Map dalam pembelajaran matematika sehingga peserta didik dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa di kelas IV MI/SD.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (PTK). Hopkins (Fery, dkk: 2022) menjelaskan bahwa Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu penelitian yang bersifat reflektif, yang dilakukan dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan kemandirian rasional dari pelaksanaan tugas-tugas dan mendalami pemahaman dalam proses pembelajaran. Menurut (Fery, dkk:2022) PTK merupakan salah satu metode penelitian yang dilakukan peneliti untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran di kelas. Tujuan dilakukannya PTK untuk perbaikan dan peningkatan proses belajar siswa, menganalisis permasalahan yang dihadapi guru atau siswa guna mencapai tujuan pembelajaran. Dengan begitu PTK dapat membantu guru dan siswa untuk mendapatkan hasil yang efektif dan efisien. Model PTK yang digunakan dalam penelitian ini memiliki 4 tahapan yaitu: perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan/observasi (*observing*) dan refleksi (*reflecting*). Lokasi penelitian Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan. Objek penelitian keaktifan belajar siswa kelas IV menggunakan media Edraw MindMap..

Hasil Dan Pembahasan

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan pada mahasiswa Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan. dilakukan dalam 2 kali pertemuan yaitu hari Rabu, 7

Desember 2022 dan 14 Desember 2022. Pada penelitian ini terdapat memiliki 4 tahapan yang harus dilewati yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan/observasi dan refleksi.

Pembelajaran IPA menurut mahasiswa pembelajaran yang sulit sehingga membosankan, sehingga minat belajar siswa kurang. Maka peneliti disini melakukan penelitian untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa terhadap pembelajaran IPA dengan menggunakan media Edraw MindMap. Pertama peneliti menjelaskan pengertian Edraw MindMap, kemudian menjelaskan dengan metode ceramah tanpa bantuan media. Kemudian mahasiswa masih tampak bingung dan kurang paham. Beberapa mahasiswa tidak fokus dan berbicara dengan temannya.

Kemudian peneliti mengulang kembali penjelasan tentang Jenis-jenis hewan berdasarkan jenis makanannya kepada siswa kelas IV MI/SD menggunakan media software Edraw MindMap. Cara penggunaannya peneliti mengarahkan kepada para mahasiswa agar mendownload aplikasi Edraw Mind. Aplikasi ini merupakan aplikasi yang paling mudah untuk membuat Mind Map.

Langkah-langkah pembuatan MindMap menggunakan aplikasi Edraw MindMap:

1. Klik ikon Edraw MindMap
2. Kemudian klik "create"
3. Masukkan gambar pada bagian bawah Library terdapat gambar buku dengan tanda panah ke bawah.
4. Klik tanda panah tersebut untuk memilih gambar yang Anda inginkan.
5. Lalu "drag and drop" gambar tersebut ke lembar kerja.
6. Anda dapat menambahkan tulisan dengan cara klik dua kali pada shape atau gambar.
7. Untuk mengubah background Anda dapat melakukan langkah berikut:
 - a. Pada bagian bawah Library terdapat gambar buku dengan tanda panah ke bawah.
 - b. Klik tanda panah tersebut. Pilih pada bagian general.
 - c. Pilihlah background/ backgrounds
 - d. Kemudian "drag and drop" gambar background yang dipilih ke lembar kerja
8. Setelah Mind Map selesai dikerjakan Anda dapat menyimpannya dalam bentuk file project dengan pilih "Save".
9. Anda dapat meng-export hasil karya Anda agar Anda dapat melihatnya tanpa membuka aplikasi Edraw Mind Map dalam bentuk pdf/jpg/png/dll. Ikuti langkah-langkah berikut:
 - a. Klik "Graphic"
 - b. Pilih "Graphic Format"
 - c. Pilih salah satu bentuk jpg/png/gif
 - d. klik "Save"
 - e. Kemudian pilih "original size"
 - f. Pilih "Whole pages"
 - g. Klik "OK"

Kesimpulan Dan Saran

Kesimpulan

Penelitian yang telah dilakukan terhadap mahasiswa UIN Syahada Padangsidempuan dalam proses pembelajaran IPA materi Jenis-jenis hewan berdasarkan jenis makanannya dapat memudahkan guru dalam menyampaikan isi materi pembelajaran secara singkat dan menarik serta meningkatkan keaktifan belajar siswa. Dengan begitu penggunaan media Edraw Mind Map dapat meningkat

keaktifan belajar siswa dan dapat juga mempermudah guru dalam menjelaskan materi. Siswa juga tidak merasa bosan dan sulit dalam pengerjaan soal yang diberikan. Antusias siswa yang tinggi terhadap media Edraw Mind Map membuat rasa ingin tau siswa tinggi juga.

Saran

Adapun saran yang dapat ditulis peneliti yaitu: Penggunaan media Edraw Mind Map dapat disediakan oleh pihak sekolah atau pun guru sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pemahaman materi IPA. Kemampuan guru dalam menggunakan media Edraw Mind Map harus ditingkatkan dan lebih kreatif serta dapat mengefisienkan pembelajaran sehingga siswa dapat memahami materi dan siswa juga termotivasi dalam belajar.

Daftar Pustaka

- Arsyad, A. (2014). "Media Pembelajaran". Jakarta: Penerbit Rajawali Press.
- Daryanto. (2013). "Media Pembelajaran (Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran)". Yogyakarta : Gava Media.
- Firdaus, Fery Muhammad, dkk. (2022). "Penelitian Tindakan Kelas di SD/MI". Yogyakarta: Samudra Biru.
- Martinis Yamin. (2008). "Paradigma Pendidikan Konstruktivistik". Jakarta : Gaung Persada Press.
- Munadi, Yudhi. (2013). "Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)". Jakarta: Referensi.
- Wina Sanjaya. (2010). "Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran". Jakarta: Kencana Prenada Media Group.