

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF
KONSEP *MIND MAPPING* PADA ANAK KELOMPOK B DI
TAMAN KANAK-KANAK**

SKRIPSI

oleh

Tita Febiany

NIM: 06141181621013

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2020

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF KONSEP *MIND*
MAPPING UNTUK ANAK KELOMPOK B DI TAMAN KANAK-
KANAK**

SKRIPSI

Oleh

Tita Febiany

NIM: 06141181621013

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Disetujui untuk diajukan dalam ujian akhir Program Sarjana

Pembimbing 1



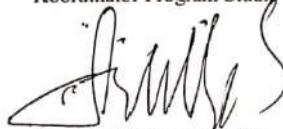
Dra. Hasmalena, M.Pd
NIP. 195905261984032001

Indralaya, Juni 2020
Pembimbing 2



Dra. Rukiyah, M.Pd
NIP. 196112251988032001

Koordinator Program Studi



Dra. Syafdaningsih, M. Pd
NIP. 195908151986092001

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF
KONSEP *MIND MAPPING* UNTUK ANAK KELOMPOK B DI
TAMAN KANAK-KANAK**

SKRIPSI

Oleh
Tita Febiany
NIM: 06141181621013
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Pembimbing 1,



Dra. Hasmalena, M.Pd
NIP. 195905261984032001


Mengesahkan :

Pembimbing 2,



Dra. Rukiyah, M.Pd
NIP. 196112251988032001

Ketua Jurusan,



Dr. Azizah Husin, M.Pd
NIP. 196006111987032001

Mengetahui :

Koordinator Program Studi,



Dra. Syafdaningsih, M. Pd
NIP. 195908151986092001






**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF KONSEP
MIND MAPPING UNTUK ANAK KELOMPOK B DI TAMAN
KANAK-KANAK**

SKRIPSI

Oleh
Tita Febiany
NIM: 06141181621013
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Telah diujikan dan lulus pada :
Hari : Selasa
Tanggal : 14 Juli 2020

TIM PENGUJI

- | | | |
|---------------|---|--|
| 1. Ketua | : Dra. Hasmalena, M.Pd | 
_____ |
| 2. Sekretaris | : Dra. Rukiyah, M.Pd | 
_____ |
| 3. Anggota | : Dr. Sri Sumarni, M.Pd | 
_____ |
| 4. Anggota | : Dra. Syafdaningsih, M.Pd | 
_____ |
| 5. Anggota | : Dra. Evy Ratna Kartikawaty, M.Pd., Ph.D | 
_____ |

Indralaya, 09 Agustus 2020
Mengetahui
Koordinator Program Studi,



Dra. Syafdaningsih, M.Pd
NIP.195908151986092001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Tita Febiany

NIM : 06141181621013

Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “ Pengembangan Alat Permainan Edukatif Konsep *Mind Mapping* untuk Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Jika di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya. Juli 2020

Yang membuat pernyataan

Tita Febiany

NIM 06141181621013

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Konsep *Mind Mapping* untuk Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima-kasih kepada Dra. Hasmalena, M.Pd dan Dra. Rukiyah, M.Pd sebagai dosen pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima-kasih kepada Prof. Sofendi, M.A., Ph.D., Dekan FKIP Universitas Sriwijaya, Dr. Azizzah Husin, M.Pd, Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan, Dra. Syafdaningsih, M.Pd Koodinator Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima-kasih juga ditujukan kepada Dr. Sri Sumarni, M.Pd., Dra.Syafdaningsih, Mahyumi Rantina, M.Pd., anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima-kasih kepada Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd dan Febriyanti Utami, M.PD., selaku dosen yang telah memberikan ilmu dan motivasi.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi pendidikan guru pendidikan anak usia dini dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Indralaya. Juli 2020

Penulis

Tita Febiany

PERSEMBAHAN SKRIPSI

Alhamdulillahirobbil'aalamiin, dengan segenap ketulusan hati penulis persembahkan skripsi ini kepada:

- ❖ Allah Subhanahuwata'ala
- ❖ Kepada orang tuaku yang tercinta bak (Irwan) dan mak (Suhira) yang selalu memberi semangat dan do'a untukku.
- ❖ Saudara-saudariku tersayang Weni Nopita, dan Annabil Saputra terima kasih atas dukungan dan do'a kalian
- ❖ Keluarga besarku yaitu keluarga besar dari kakek Kosim, kakek H.Siaman terima-kasih atas do'a, dukungan dan bantuan kalian
- ❖ Kepada dosen pembimbing Dra. Hasmalena, M.Pd dan Dra. Rukiyah, M.Pd terima-kasih telah banyak membantu dan membimbing dalam penyelesaian skripsi ini
- ❖ Dosen pengajar Fakultas Ilmu Pengetahuan dan Pendidikan UNSRI, terkhusus dosen PG-PAUD ibu Dr. Sri Sumarni, M.Pd, ibu Dr. Syafdaningih, M.Pd, ibu Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd, dan ibu Mahyumi Rantina, M.Pd
- ❖ Staf karyawan FKIP, kak Rico selaku admin PG-PAUD terima-kasih telah banyak membantu dalam mengurus berkas
- ❖ Sahabat seperjuangan rempong dari awal kuliah sampai akhir kuliah sekarang Khoiria, Irna Ratisa, Elza Pebrina, Yulia Respita, Evita Sari terima kasih atas dukungan dan bantuan selama ini
- ❖ Sahabat seperjuanganku dari awal kuliah hingga akhir sekaligus sahabat asramaku yaitu Solatia, S.Pd terimakasih atas dukungan dan bantuannya selama ini
- ❖ Sahabat seperjuangan PG-PAUD 2016
- ❖ Kepada Roma Ardilla, S.Tp yang menjadi motivatorku baik susah, susah, susah dan senang.
- ❖ Adik tingkat Angkatan 2017, 2018,2019
- ❖ Almamater kuning kebanggaanku.

MOTTO :

**“Bermimpilah Setinggi langit ,Jika Kamu Jatuh’ Kamu Jatuh Diantara
Bintang – Bintang**

DAFTAR ISI

DAFTAR BAGAN	iv
DAFTAR TABEL	v
ABSTRACT	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan	5
1.4 Manfaat	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Hakikat <i>Mind Mapping</i>	7
2.1.1 Pengertian <i>Mind Mapping</i>	7
2.1.2 Karakteristik <i>Mind Mapping</i>	7
2.1.3 Manfaat <i>Mind Mapping</i>	9
2.1.4 Langkah-Langkah Membuat <i>Mind Mapping</i>	10
2.1.5 Kelebihan <i>Mind Mapping</i>	11
2.1.5 Kekurangan <i>Mind Mapping</i>	12
2.2 Hakikat Alat Permainan Edukatif.....	13
2.2.1 Pengertian Alat Permainan Edukatif.....	13
2.2.2 Karakteristik Alat Permainan Edukatif.....	14
2.3 Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini.....	17
2.3.1 Pengertian PAUD.....	17
2.3.2 Karakteristik Anak Usia Dini.....	17
2.3.3 Karakteristik Anak Kelompok B Usia (5-6) Tahun.....	19
2.4 Hakikat Penelitian dan Pengembangan (<i>Research & Development</i>).....	21
2.4.1 Pengertian Penelitian dan Pengembangan (<i>Research & Development</i>).....	21

2.4.1.1 Validitas Isi.....	21
2.4.1.2 Validitas Konstruk.....	22
2.4.1.3 Pengertian Praktis.....	23
2.4.1.4 Model Penelitian dan Pengembangan	24
2.4.1.5 Prosedur Evaluasi Formatif Tessmer	25
2.5 Penelitian Relevan	26
2.6 Kerangka Berpikir.....	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	28
3.1 Jenis Penelitian.....	28
3.2 Jenis Data.....	28
3.3 Metode Pengumpulan Data.....	29
3.3.1 <i>Walkthrough</i>	29
3.3.2 Observasi	30
3.3.3 Wawancara/ <i>Interview</i>	31
3.4 Metode Analisis Data.....	32
3.4.1 Analisis Data <i>Wolkthrough</i>	32
3.4.2 Analisis Data Observasi	33
3.5 Interpretasi Data.....	35
3.6 Prosedur Penelitian	36
3.6.1 Tahap Perencanaan.....	36
3.6.2 Tahap Pengembangan.....	36
3.6.3 Tahap Evaluasi	37
3.6.3.1 <i>Self Evaluation</i>	37
3.6.3.2 <i>Expert Review</i>	37
3.6.3.3 <i>One-To-One Evaluation</i>	37
3.6.3.4 <i>Small Group Evaluation</i>	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	39
4.1 Hasil Penelitian.....	39
4.1.1 Hasil Tahap Perencanaan.....	39
4.1.1.1 Analisis Kebutuhan Dan Perkembangan Anak.....	39

4.1.2 Hasil Penelitian	40
4.1.2.1 Buku Panduan APE Mind Mapping	43
4.1.2.2 Kotak Penyimpanan Huruf Dan Nama-Nama Hewan.....	43
4.1.3 Tahap Evaluasi	43
4.1.3.1 Tahap <i>Self Evaluation</i>	44
4.1.3.2 Tahap <i>Expert Review</i>	45
4.1.3.3 Hasil <i>One-To-One Evaluation</i>	48
4.1.3.4 Hasil <i>Small Group Evaluation</i>	49
4.2 Pembahasan.....	52
BAB V PENUTUP.....	56
5.1 Simpulan	56
5.2 Saran	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Validasi Materi.....	65
Lampiran 2 Validasi Media (Produk).....	69
Lampiran 3 Hasil Penilaian Validator Materi, Validator Media (Produk), dan Rekapitulasi Hasil Penilaian Validator.....	73
Lampiran 4 APE Konsep <i>Mind Mapping</i> Sebelum dan Sesudah Di Perbaiki Pada Tahap <i>Expert Review</i>	75
Lampiran 5 Rubrik Penilaian Anak Terhadap Penggunaan APE.....	76
Lampiran 6a Lembar Observasi Penilaian Anak Terhadap Penggunaan APE Konsep <i>Mind Mapping</i> Pada Tahap <i>One-To-One Evaluation</i>	79
Lampiran 6b Lembar Observasi Penilaian Anak Terhadap Penggunaan APE Konsep <i>Mind Mapping</i> Pada Tahap <i>Small Group Evaluation</i>	80
Lampiran 7 Analisis Data Observasi Anak Pada Tahap <i>One-To-One Evaluation</i> dan Tahap <i>Small Group Evaluation</i>	81
Lampiran 8 Data Mentah Penelitian.....	82
Lampiran 9 Dokumentasi Penelitian Pada Tahap <i>One-To-One Evaluatin</i>	93
Lampiran 10 Dokumentasi Penelitian Pada Tahap <i>Small Group Evaluation</i>	96
Lampiran 11 Usul Judul Skripsi.....	99
Lampiran 12 Izin Penelitian Dari Dekan.....	100
Lampiran 13 Izin Penelitian Dari Dinas Pendidikan	101
Lampiran 14 Surat Telah Melaksanakan Penelitian.....	102
Lampiran 15 SK Pembimbing.....	103
Lampiran 16 Kartu Bimbingan Pembimbing 1.....	105
Lampiran 17 Kartu Bimbingan Pembimbing 2.....	107
Lampiran 18 Bukti Plagiat.....	109
Lampiran 19 Bukti Submite Jurnal.....	110

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Tahap Penelitian dan Pengembangan.....	18
Gambar 2 Alur Evaluasi Formatif Tessmer.....	19
Gambar 3 Pengembangan Alat Permainan Edukatif Konsep <i>Mind Mapping</i> untuk Anak Kelompok B di Taman kanak-kanak.....	32
Gambar 4 Design Alat Permainan Edukatif Konsep <i>Mind Mapping Pertama</i>	38
Gambar 5 Design Alat Permainan Edukatif Konsep <i>Mind Mapping Kedua</i>	38
Gambar 6 Design Alat Permainan Edukatif Konsep <i>Mind Mapping Ketiga</i>	39

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kisi-Kisi Instrument Validasi Materi.....	23
Tabel 2 Kisi-Kisi Instrument Validasi Media.....	23
Tabel 3 Kisi-Kisi Instrument Observasi Penilaian Aktivitas Peserta Didik Terhadap Penggunaan Alat Permainan Edukatif Konsep <i>Mind Mapping</i> Pada Anak Kelompok B.....	24
Tabel 4 Kategori Nilai Validasi.....	26
Tabel 5 Kategori Nilai Kevalidan.....	26
Tabel 6 Nilai Kepraktisan Terhadap Penggunaan Alat Permainan Edukatif Konsep <i>Mind Mapping</i> untuk Anak Usia (5-6) Tahun.....	27
Tabel 7 Kategori Nilai Praktis.....	28
Tabel 8 Intepretasi Nilai Valid.....	28
Tabel 9 Interprestasi Nilai Praktis.....	29

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF KONSEP *MIND*
MAPPING UNTUK ANAK KELOMPOK B DI TAMAN KANAK-KANAK**

Oleh:

Tita Febiany

NIM: 06141181621013

Pembimbing : (1) Dra. Hasmalena, M.Pd

(2) Dra. Rukiyah, M.Pd

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menghasilkan alat permainan edukatif konsep *mind mapping* untuk anak (5-6) tahun yang teruji valid dan praktis. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara, observasi dan *walkthrough*. Model penelitian yang digunakan adalah *Rowntree* dan evaluasi *Tessmer* dengan tahapan perencanaan, pengembangan, dan tahap evaluasi *Self evaluation, Expert review, One-to-one evaluation, Small group evaluation*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validitas materi sebesar 97% dan validitas media sebesar 87% diperoleh rata-rata sebesar 92% yang dikategorikan sangat valid. Tahap *One-to-one evaluation* sebesar 90% dan tahap *Small group evaluation* sebesar 91% diperoleh rata-rata sebesar 91% dikategorikan sangat praktis. Dengan demikian Pengembangan Alat Permainan Edukatif Konsep *Mind Mapping* dinyatakan valid dan praktis serta layak digunakan untuk menstimulus pembendaharaan kata anak kelompok B di Taman Kanak-Kanak.

kata-kata kunci : alat permainan edukatif, *mind mapping*

Pembimbing 1




Dra. Hasmalena, M.Pd
NIP.195905261984032001

Pembimbing 2



Dra. Rukiyah, M.Pd
NIP.196112251988032001

Mengetahui
Koordinator PG-PAUD



Dra. Syafdaningsih, M.Pd
NIP.195908151986092001

**DEVELOPMENT OF EDUCATIONAL GAME TOOLS FOR THE
CONCEPT OF MIND MAPPING FOR GROUP B CHILDREN IN
KINDERGARDEN**

by:

Tita Febiany

NIM: 06141181621013

Preceptor: (1) Dra. Hasmalena, M.Pd

(2) Dra. Rukiyah, M.Pd

Early Chilhod Education Program

ABSTRACT

This study aims to produce an educational tool or the concept of mind mapping for children (5-6) years which is proven valid and practical. Data collection used in this study are interviews, observation and walkthrough. The research model used is Rowtree and Tessmer evaluation with the stages of planning, development, and evaluation stages Self evaluation, Expert review, One-to-one evaluation, Small group evaluation. The result showed that the material validity of 97% and the media validity 87% obtained an average of 92% which was categorized as very valid. Stage One-to-one evaluation of 90% and Small group evaluation stage of 91% obtained an average of 91% categorized as very practical. This the Development of Educational Game Tools Mind Mapping Concept is declared valid and practical and is suitable to be used to stimulate the vocabulary of group B children in kindergartens.

Key words: Educative game tool, mind Mapping

Pembimbing 1



Dra. Hasmalena, M.Pd
NIP.195905261984032001

Pembimbing 2



Dra. Rukiyah, M.Pd
NIP.196112251988032001

Mengetahui
Koordinator PG-PAUD



Dra. Syafdaningsih, M.Pd
NIP.195908151986092001

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Alat permainan edukatif dapat membantu perkembangan anak sebagaimana dijelaskan Astini (2017) alat permainan edukatif adalah alat permainan yang digunakan anak untuk mengoptimalkan aspek perkembangan dan penggunaannya dapat disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak, tetapi sayangnya kebanyakan disekolah masih kurang alat permainan edukatif yang dapat mengoptimalkan aspek perkembangan anak, kebanyakan alat permainan disekolah hanya mengoptimalkan aspek perkembangan kognitif sedangkan Hijriati (2017) menjelaskan bahwa alat permainan edukatif dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa,berpikir dan bergaul dengan lingkungannya tidak hanya terfokus pada satu aspek perkembangan saja. Dan dengan adanya alat permainan edukatif disekolah dapat membuat anak tertarik untuk belajar dan membuat anak tidak merasa bosan dengan kegiatan pembelajaran, untuk guru sendiri apabila menggunakan alat permainan akan mengatasi masalah keterbatasan waktu,dan dapat mengatasi masalah keterbatasan tempat pada saat proses pembelajaran, dengan itu dapat menggunakan *mind mapping* sebagai alat yang dapat membuat anak fokus dan memperoleh pengetahuan didalam proses pembelajaran, dan untuk guru dapat menghemat waktu, memudahkan guru untuk membuat rencana pembelajaran. Kebanyakan disekolah guru menggunakan alat permainan yang hanya mengembangkan aspek sosial dan aspek kognitif anak, sedangkan aspek perkembangan anak usia dini itu sendiri ada enam terdiri dari aspek kognitif, bahasa, seni, fisik motorik, nilai agama dan moral, sosial emosional, sehingga terlihat kurangnya alat permainan edukatif, sedangkan alat permainan edukatif penting untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar untuk anak usia dini. Apabila disekolah terdapat berbagai macam alat permainan edukatif membuat anak merasa senang dalam pembelajaran dan tanpa anak menyadari bahwa pada saat mereka menggunakan alat permainan edukatif mereka sedang melakukan aktivitas belajar.

Kebanyakan ditiga sekolah yang peneliti observasi yaitu PAUD-IT Fathhiyah, TK Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA) 11, dan TK Syailendra disekolah yang peneliti lakukan observasi disini guru menggunakan alat permainan yang hanya mengembangkan aspek sosial dan aspek kognitif anak, sedangkan aspek perkembangan anak usia dini itu sendiri ada enam, sehingga terlihat kurangnya alat permainan edukatif, sedangkan alat permainan edukatif penting untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar untuk anak usia dini. Apabila disekolah terdapat berbagai macam alat permainan edukatif itu akan membuat anak merasa senang dalam pembelajaran dan tanpa anak menyadari bahwa pada saat mereka menggunakan alat permainan edukatif mereka sedang melakukan aktivitas belajar.

Pada saat pembelajaran diperlukan banyak alat permainan edukatif yang dapat mengoptimalkan aspek perkembangan anak yaitu aspek kognitif, bahasa, seni, sosial emosional, nilai agama dan moral, fisik motorik, salah satu alat permainan edukatif yang dapat mengoptimalkan aspek perkembangan anak yaitu alat permainan edukatif dengan konsep *Mind Mapping* dimana *Mind Mapping* ini sendiri Santi (2017) adalah suatu teknik mencatat informasi yang diperoleh dengan menggunakan kata, garis, warna, simbol dan gambar yang memudahkan peserta didik untuk mengingat informasi yang diperoleh dan alat permainan edukatif dengan konsep *Mind Mapping* ini menyenangkan untuk anak usia dini karena dalam menggunakan alat permainan edukatif ini akan menggunakan banyak warna dan gambar.

Peneliti melakukan wawancara pada tanggal 25-10-2019 di TK IT Fathhiyah yang terakreditasi B. disini peneliti mewawancarai kepala sekolah yang bernama ibu Rosmawati, S.Pd pada saat wawancara kepala sekolah mengatakan bahwa alat permainan dan media pembelajaran yang ada disekolah IT Fathhiyah itu hanya terdiri dari *Puzzle* angka, *Puzzle* rumah, majalah dan kertas bergambar yang ditempel didinding dan kertas yang diprint oleh guru untuk pembelajaran yang akan dilakukan pada hari pembelajaran dan kebanyakan media dan alat permainan yang ada disekolah di TK-IT Fathhiyah ini dominan mengembangkan aspek kognitif dan untuk aspek perkembangan lainnya seperti perkembangan bahasa itu hanya mengenalkan huruf dengan menggunakan media kertas yang ditempel

didinding dan juga menulis huruf di buku tulis, kata kepala sekolah di TK-IT Fathiyah memang masih kurangnya alat permainan edukatif disekolah ini dan memang sangat diperlukan sekali alat permainan edukatif baru untuk mengoptimalkan aspek perkembangan anak supaya anak tidak bosan dalam belajar dan supaya aspek perkembangan anak berkembang secara optimal. Ketika peneliti menawarkan produk alat permainan edukatif konsep *Mind Mapping* supaya anak tertarik untuk belajar dan membuat anak senang dalam proses belajar kepada kepala sekolah, kepala sekolah TK-IT Fathiyah ini merespon sangat baik untuk menerima produk yang akan peneliti kembangkan.

Selanjutnya pada tanggal 1-11-2019 peneliti melakukan wawancara di TK Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA) 11 yang terakreditasi B disini peneliti mewawancarai kepala sekolah yang bernama ibu Rusmaida, S.Pd, dalam wawancara yang dilakukan ibu Rusmaida, S.Pd mengatakan bahwa pada saat pembelajaran di TK Aisyiyah guru menggunakan alat permainan yang mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak dan aspek yang lebih dominan dikembangkan yaitu aspek kognitif anak, alat permainan yang ada ditaman kanak-kanak ini hanya ada *puzzle* angka, *puzzle* hijaiyah dan bola dan media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaranpun hanya berupa kertas bergambar, kertas yang diprint dan majalah, dan kepala sekolah di TK Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA) 11 mengatakan bahwa di TK mereka juga guru terkadang membuat media *mind mapping* untuk digunakan dalam proses pembelajaran tetapi media *mind mapping* yang dibuat oleh guru disini hanya menggunakan kertas yang ditempel dipapan tulis dan hanya dapat digunakan satu kali pembelajaran, dan kepala sekolah TK Aisyiyah Bustanul Athfal ini mengatakan bahwa bila ada media baru yang dapat membantu mengoptimalkan aspek perkembangan anak itu sangat diperlukan karena selain akan membuat anak senang dan antusias dalam pembelajaran anak juga tidak akan merasa bosan belajar karena dengan adanya media atau alat permainan yang baru pada saat pembelajaran membuat anak tertarik untuk belajar, dan disini peneliti menawarkan produk alat permainan edukatif konsep *Mind Mapping* untuk anak kelompok B tetapi bisa digunakan secara berulang-ulang, dan kepala sekolah TK

Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA) 11 merespon dengan baik dan mau menerima produk yang akan dikembangkan peneliti.

Dan pada tanggal 20-09-2019 peneliti melakukan observasi dan wawancara di TK Elektrina yang terakreditasi B di sini peneliti berbincang-bincang dengan kepala sekolah TK Elektrina yang bernama ibu Nuryani, S.Pd pada saat pembicaraan peneliti dengan kepala sekolah peneliti menanyakan kepada sekolah tentang alat permainan edukatif dan media pembelajaran yang digunakan pada saat pembelajaran, ibu Nuryani mengatakan bahwa pada saat pembelajaran media yang digunakan kertas yang di print dan majalah saja, dan untuk alat permainan disana hanya ada *puzzle* angka, *puzzle* hijayiyah, dan *puzzle* huruf, ada plastisin semua alat permainan di TK ini dominan mengembangkan aspek kognitif saja. dan pada saat peneliti menawarkan produk yaitu berupa alat permainan edukatif konsep *Mind Mapping* yang bisa digunakan untuk membantu mengoptimalkan aspek perkembangan anak dan dapat digunakan secara berulang-ulang, ibu Nuryani merespon dengan baik dan mau menerima produk yang dikembangkan oleh peneliti.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di TK Elektrina, TK-IT Fathiyah, dan TK Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA), ketiga TK ini mempunyai masalah yang sama yaitu masih kurangnya alat permainan edukatif yang dapat mengoptimalkan aspek perkembangan anak dan alat permainan yang digunakan dalam pembelajaran itu masih kebanyakan *Puzzle* rumah, *Puzzle* Menara angka dan untuk media pembelajaran sendiri masih menggunakan kertas bergambar dan majalah, adapun alat permainan edukatif yang ada ditiga TK yang peneliti observasi kebanyakan alat permainan edukatif hanya mengembangkan aspek kognitif dan aspek sosial anak, sedangkan aspek perkembangan anak itu sendiri ada enam, dan seharusnya alat permainan edukatif dapat membantu perkembangan anak secara optimal

Berdasarkan penelitian yang sudah terbukti dan relevan yang dilakukan oleh Hendarwati (2015), berjudul : peningkatan kemampuan bahasa melalui *Mind Mapping* pada anak TK Aisyah 29 Surabaya, dari penelitian relevan ini diperoleh abstrak yang mengatakan bahwa adanya peningkatan aktifitas anak yang dibuktikan dengan rata-rata 64% pada siklus I dan 76,3% pada siklus II. Dari data

yang diperoleh dapat dikatakan bahwa keterampilan bercerita anak meningkat dari siklus I menuju siklus II mengalami peningkatan sebesar 13,1%, dan saran dari jurnal yang peneliti baca yaitu dari Varieta Padma Santi (2017) berjudul Pengembangan panduan *Mind Mapping* untuk meningkatkan keterampilan belajar diperoleh saran bahwa peneliti selanjutnya dapat melanjutkan penelitian pada tahap pengembangan yaitu meliputi uji validasi desain, uji kepraktisan, uji keefektifan, uji lapangan operasional, diseminasi dan implementasi panduan. Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan hasil penelitian dilapangan dan jurnal yang dibaca oleh peneliti media *Mind Mapping* dapat dijadikan suatu cara belajar yang menyenangkan bagi peserta didik karena *mind mapping* menggunakan warna, gambar, garis dan simbol dalam proses pembelajaran dan menyimpan informasi yang diperoleh keotak. Dan penelitian relevan dari Ratih Sukma Handari Universitas Airlangga Surabaya (2010) yang berjudul Penggunaan metode mind mapping untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini. dari tiga penelitian relevan di atas dapat ditarik kesimpulan adanya peningkatan dalam penggunaan media pembelajaran *Mind Mapping* untuk aspek perkembangan bahasa(Linguistik) anak.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dilapangan yang dilakukan peneliti di beberapa TK dan penelitian relevan di atas maka dapat dirumuskan judul penelitian: **Pengembangan Alat Permainan Edukatif Konsep *Mind Mapping* Pada Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak.**

1.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana mengembangkan alat permainan edukatif konsep *Mind Mapping* pada anak kelompok B yang valid ?
2. Bagaimana mengembangkan alat permainan edukatif konsep *Mind Mapping* pada anak kelompok B yang praktis ?

1.3. Tujuan

1. Untuk menghasilkan alat permainan edukatif konsep *Mind Mapping* pada anak kelompok B yang valid.

2. Untuk menghasilkan alat permainan edukatif konsep *Mind Mapping* pada anak kelompok B yang praktis.

1.4. Manfaat

1. Secara umum

Dapat digunakan untuk menambah pembendaharaan kosa kata anak.

2. Secara khusus

a. Bagi peserta didik :

Sebagai media yang mempermudah peserta didik mengenal simbol-simbol huruf, memperkaya kosa kata anak usia (5-6) tahun dan memudahkan peserta didik merangkai huruf menjadi kata dengan alat permainan edukatif konsep *mind mapping*.

b. Bagi pengajar :

Sebagai media yang digunakan untuk guru untuk mengenalkan simbol-simbol huruf kepada peserta didik dan memperkaya kosa kata anak usia (5-6) tahun dengan media permainan edukatif konsep *mind mapping* yang sudah dikembangkan.

c. Bagi peneliti selanjutnya :

Diharapkan peneliti selanjutnya membuat alat permainan edukatif konsep *mind mapping* lebih sederhana dan materi yang lebih banyak, lebih memperhatikan bahan yang digunakan.

DAFTAR RUJUKAN

- Aldoobie, Nada. (2015). ADDIE Model. *American International Journal of Contemporary Research*.5 (6): (68-72).
- Alfiandra dan Mulyadi Mulkan. (2016). Pengembangan Produk Pembelajaran Melalui Media Ispring pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (Ppkn) di SMK Negeri 2 Palembang. *Jurnal Bhinneka Tunggal Ika*. 3 (1): (1-12).
- Alfiriani, Adlia & Hutabri Ellbert. (2017). Kepraktisan dan Keefektifan Modul Pembelajaran Bilingual Berbasis Komputer. *Jurnal Kependidikan*. 1(1): (12-23).
- Aminah, Neneng. (2016). Kepraktisan Model Assurance, Relevance, Interest, Assessment, Satisfaction (Arias) pada Pembelajaran Matematika. *Journal Of Mathematics Education*. 2(2): (25-34).
- Amirono, M.T., & Daryanto. (2016). *Evaluasi dan Penilaian Pembelajaran Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Media.
- Anggraini, Riya Try. (2017). Menulis dan Mencatat dengan Menggunakan Metode Peta Pikiran (Mind Mapping). *Jurnal Bindo Sastra*. 1 (1): (52-59).
- Aprilia,Dita. (2017). Penggunaan Alat Permainan Edukatif Di Tk N 1 Maret Playen. *Jurnal Hanata Widya*. 6(4): (14-23).
- Apriyani, Rizki. Sri Sumarni, dan Rukiyah. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Tema Alam Semesta untuk Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 9 (2): (110-124).
- Ardiana, Mona,dkk. (2018). Meningkatkan Perkembangan Kognitif Melalui Kegiatan Mind Mapping. *Jurnal Ilmiah Potensia*. 3(2): (64-71).
- Arifin,Zaenal. (2017) Kriteria Instrumen Dalam Penelitian. *Jurnal THEOREM (The Original Research Of Mathematics)*. 2(1): (28-36).
- Arikunto, Suharsimi (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta. Bumi Aksara.

- Ariyanti, Muslimin. (2015). Efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Media Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Kelas 2 di SDN 2 Wonotirto Bulu Temanggung. *Jurnal Psikologi Tabularasa*. 10 (1): (58-69).
- Astini, Nilawati Baik, dkk. (2017). Identifikasi Pemafaatan Alat Permaian Edukatif (Ape) dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*. 6(1): (31-40).
- Aulia, Dkk. (2014). Pengembengan Media Pembelajaran Berbentuk *Mind Map* Menggunakan *Software Freemind* pada Mata Pelajaran Ekonomi Pokok Bahasan Kebutuhan Manusia Kelas X Di SMA NEGERI 4 PALEMBANG. *Jurnal Profit*. 1(2): (107-118).
- Azizah, Nur Tita, dkk. (2018). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS melalui Penerapan Model Mind Mapping berbasis Pendekatan SAVI. *Jurnal Pendidikan*. 3(1): (121-124).
- Budyawati, Budya Putu. (2016). Implementasi Metode Mind Map untuk Meningkatkan Kemampuan Bercerita Anak Kelas B di Paud Sarin Rare Mas Ubud. 5(3): (1-15).
- Buzan, Tony. (2017). *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Buzan, Tony. (2018). *Mind Mapping Tony Buzan Mastery The Complete Guide To Learning And Using The Most Powerfull Thinking Tool In The Universe*. London: Watskin.
- Fadillah. (2017). *Bermain Dan Permainan*. Jakarta: Kencana.
- Fahrinna, Yulyanti & Fahmi Muhammad. (2017). Validitas dan Reliabilitas Konstruk Pengukuran Perpustakaan Ideal Berbasis Pemakai dengan Pendekatan LIBQUAL. *Jurnal Ekonomi Bisnis Dan Kewirausahaan*. 6 (2): (161-174).
- Fajrin, Lilananda Ajeng. (2015). Pemanfaatan Ape Kids 'N Kit Produksi Cv. Wiyata Cantya Pradipta dalam Mengembangkan Bidang Perkembangan

- Anak Tk Aba Sleman Kota Triharjo Sleman. *Skripsi*. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Fatmawati, Agustina. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Konsep Pencemaran Lingkungan Menggunakan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah untuk SMA Kelas X. 4(2): (94-103).
- Fitriani, Ana. (2017). Mengembangkan Kognitif Melalui Media Mind Mapping di Kelas B Taman Kanak-Kanak Negeri 28 Mesuji. *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Handari, Suksma Ratih. (2015). Penggunaan Metode Mind Mapping untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. *Jurnal Psikososains*. 1(5): (67-81).
- Hanifa Novria, dkk. (2015). Pengembangan Hypermedia pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Profit*. 2 (2): (96-105).
- Heliati, Elma, Syahrir. (2017). Analisis *Mind Map* Siswa Kelas VII C SMPN 6 Kopang. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*. 3(1): (421-434).
- Hendryadi. (2017). Validitas Isi Tahap Awal Pengembangan Kuesioner. *Jurnal Riset Manajemen Dan Bisnis (JRMB) Fakultas Ekonomi UNIAT*. 2(2): (169-178).
- Herviani, Vina dan Febriansyah Angky. (2016). Tinjauan atas Proses Penyusunan Laporan Keuangan pada Young Entrepreneur Academy Indonesia Bandung. *Jurnal Riset Akuntansi*. 8 (2): (23).
- Hidayati, Laily Irma. (2017). Penerapan Strategi *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Tema Indahnya Negeriku pada Siswa Kelas IV A SDN Kebonsari 01 Jember. *Skripsi*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.
- Hildayani, Rini, dkk. (2016). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Universitas Terbuka.

- Karim, Abdul. (2017). Efektivitas Penggunaan Metode *Mind Map* pada Pelatihan Pengembangan Penguasaan Materi Pembelajaran. *Journal Of Social Science Teaching*. 1(1): (1-22).
- Khairi, Husnuzziadatul. (2018). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini dari 0-6 Tahun. *Jurnal Warna*. 2(2): (15-28).
- Komarudin, Rochmat. (2018). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Lubang Warna untuk Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak (Tk). *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*. 7(3): (327).
- Lestari, Puji & Susari, Dwi Hermawati. (2016). Pengembangan Berbahasa pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Metode Bermain Kartu Huruf Di TK PSM 2 Kawedan Magetan. *Jurnal Care*. 2 (3): (36).
- M, Thobroni. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Madyawati, Lilis. (2016). *Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Mawarni, Tiyas Luvirta. (2017). Pengaruh Metode *Mind Mapping* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Tambah Dadi. *Skripsi*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
- Mukhtar, Latif, dkk. (2016). *Orientasi Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Mulyasa. (2017). *Manajemen Paud*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mustami, Khalifah Muhammad, dkk. (2017). Validitas Kepraktisan dan Efektivitas Pembelajaran Biologi Integritas Spiritual Islam. *Jurnal AL-Qalam*. 23(1): (21).
- Nugroho, Adi. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Membatik Teknik Jumputan untuk Siswa Kelas VII di MTS Negeri Godean. *Skripsi*. Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Yogyakarta.

- Nurkholis Akhmad. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Mind Map Berbasis Adobe Flash Dalam Pokok Bahasan Transistor di SMK Negeri 1 Magelang. *Skripsi*. Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- Pebriana, Hana Putri. (2017). Analisis Kemampuan Berbahasa dan Penanaman Moral pada Anak Usia Dini Melalui Metode Mendongeng. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 1(2): (139-147).
- Praba, Rat Gede & Astiti Puri Dewi. (2015). Peran Persepsi Individu Terhadap Asuransi dan Model Kepercayaan Kesehatan dalam Pengambilan Keputusan Menggunakan Asuransi Jiwa. *Jurnal Psikologi Udayana*. 1 (2): (381-388).
- Pratiwi, Indah, dkk.(2018). Pengembangan alat bermain papan magnetik maze untuk anak. *Jurnal pendidikan anak usia dini*. 9(2): (138-147).
- Rachmayani, Ika, dkk. (2017). Identifikasi Alat Permainan Edukatif dalam Mengembangkan Motorik anak. 6(1): (32).
- Santi, Padma Varieta, dkk. (2017). Pengembangan Panduan *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar. *Jurnal Program Studi Bimbingan dan Konseling*. 5 (2): (97-100).
- Setyawati, Dwi Rina, dkk. (2017). Instrumen Angket Self-Esteem Mahasiswa Ditinjau dari Validitas dan Reliabilita. *Jurnal Phenomenon*. 7 (2): (174-186).
- Siang,Lagun Jhoni, Ibrahim, Dan Rusmono.(2017). Pengembangan Paket Modul Cetak Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen SMP Negeri Tidore Kepulauan. *Jurnal Teknologi*.19(3): (191-205).
- Smith, Olivia. (2017). *Mind Mapping For Medical Student*. Francis: Taylor & Francis group.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan Research And Development*. Bandung: Alfabeta.

- Suryani, Erma Ade, dkk. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer Model Permainan pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Muhammadiyah 1 Palembang. *Jurnal Profit*. 1(1): (1-13).
- Susanti, Sri. (2016). Metode Mind Mapping untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 1(1): (25-37).
- Syahidah, Nuris. (2015). Metode Pembelajaran *Mind Mapping* Sebagai Upaya Mengembangkan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Ekonomi. *Artikel*. (108-117).
- Syahrir, & Heliati Elma. (2017). Analisis *Mind Map* Siswa Kelas VII C SMPN 6 Kopang. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*. 3(1): (421-434).
- Syam, Natriani Dan Ramlah. (2015). Penerapan Model Pembelajaran *Mind Mapping* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV SDN 54 Kota Parepare. *Jurnal Publikasi Pendidikan*. 5(3): (184-197).
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan Research And Development*. Bandung: Alfabet.