

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TOEFL READING BERBASIS VIDEO MIND MAP UNTUK MAHASISWA IAIN SURAKARTA

Fithriyah Nurul Hidayati
Program Pendidikan Bahasa Inggris
IAIN Surakarta
Jl. Pandawa, Pucangan, Kartasura
Email: langit_biru16@yahoo.com

Abstract

The objective of this study is to map reading 4 materials in a mind map framework and visualizing the materials in the video program for TOEFL reading materials on mind map basis for TOSE students at IAIN Surakarta. The study used Research and Development (R&D) assigning TOSE students and lecturers in the program. Three stages of R&D devised by Borg & Gall (2003) were implemented in the study, covering: exploration, development of prototype, and effectiveness assessment of the product. The study found the following findings. *First*, exploration stages commenced from needs analysis and development of initial prototype. *Second*, the development of prototype began with devising reading materials in a video program on the basis of mind map. Prototype was evaluated based upon expert judgement and main field testing resulting revision on the teaching materials. *Third*, Mind Map-Based TOEFL Reading materials gives better results than reading materials of conventional version.

Keywords: mind map, reading materials, TOSE.

Abstrak

Tujuan Penelitian ini adalah untuk memetakan materi reading 4 dalam sebuah mind map, memvisualisasikan dalam Video TOEFL Reading berbasis mind map untuk mahasiswa IAIN Surakarta. Penelitian menggunakan design Penelitian Pengembangan (Research and Development). Subyek penelitian ini adalah mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Inggris IAIN Surakarta. Teknik Pengambilan data menggunakan Study pustaka, interview dan Quesionnaire. Langkah Penelitian mengikuti model Borg and Gall yang meliputi tahap eksplorasi, pengembangan prototipe, dan pengujian keefektifan produk. Hasil penelitian berupa video TOEFL Reading berbasis mind map. Kelebihan dari video ini adalah gambar berwarna, sangat membantu dalam memahami isi bacaan, kualitas suara cukup jelas, materi singkat, padat dan mudah dipahami. Kekurangan video ini durasi waktu perlu ditambah, latihan soal perlu ditambah, dan tidak adanya interaksi dua arah.

Kata-kunci: Pengembangan, media pembelajaran, Reading, video.

Membaca merupakan aktifitas yang sangat penting karena membaca adalah pintu gerbang kebangkitan. Seakan telah menjadi hukum alam bagi sebuah jiwa dan peradaban. Mereka yang rajin membaca akan tumbuh dan berkembang meskipun bukan orang Islam. Sebaliknya mereka yang malas membaca akan terpuruk dan tertinggal meskipun mereka adalah kaum muslimin”(Asiyah, 2012). Sebagai lembaga dibawah naungan Kementerian Agama sangatlah tepat, bila Prodi Pendidikan Bahasa Inggris menekankan ketrampilan membaca sebagaimana *pengejawantahan* dari wahyu pertama *Iqra*. Dengan membaca diharapkan Prodi dapat mencetak sarjana yang *religious* dan berpengetahuan luas. Prodi Pendidikan Bahasa Inggris menuntut seluruh civitasnya rajin membaca. Membaca adalah pondasi dasar ketrampilan akademik. Banyak yang percaya bahwa membaca merupakan ukuran yang tepat bagi orang-orang yang sukses dibidang akademik. <http://www.wedaran.com/2111/mengapa-membaca-itu-penting/>. Prodi ini menuntut mahasiswa untuk terampil membaca bahkan pelajaran membacapun berjenjang dari level satu sampai level empat. Hal ini sangat relevan dengan slogan yang terkenal dalam teori *reader response criticism* yang dipopulerkan oleh Iser dalam buku *The Act of Reading* disebutkan “*the death of the author is the birth of the reader*” Karya sastra dan buku hanyalah artefak tanpa dibaca. Dengan dibacanya sebuah karya akan bermakna dan memberi inspirasi. Dengan meninggalkan membaca berarti mahasiswa tidak akan berkembang dan seolah “mati” karena tanpa membaca tidak akan bisa memberikan pendapat dalam kelas yang berhubungan banyaknya referensi yang harus mereka baca.

Salah satu matakuliah *Reading* (membaca) yang sangat penting adalah *TOEFL Reading* (Reading 4). Mata kuliah ini merupakan mata kuliah yang sangat penting bagi mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris karena terkait erat dengan banyak mata kuliah skill lainnya seperti *listening* dan *writing*. Mata kuliah ini juga akan berpengaruh pada mata kuliah yang lain yang berbasis bacaan seperti *Introduction to Literature, Prose, Drama* serta kompetensi mahasiswa dalam menjawab TOEFL maupun TOSE. Sehubungan dengan kegiatan membaca, minat baca mahasiswa masih rendah hal ini terbukti berdasarkan survey di kelas *Prose* mahasiswa PBI semester 4 (empat) hanya 10% anak yang sudah selesai membaca karya sastra berupa cerpen yang akan dibahas dikelas. Padahal karya sastra tersebut sudah dibagikan sejak awal perkuliahan. Selain itu Suevey juga dilakukan dikelas *literary criticism* realita dikelas mahasiswa yang suka membaca novel hanya 15% dari jumlah mahasiswa, sedangkan 85% lebih suka melihat saduran novel dalam bentuk movie. Hal ini menunjukkan bahwa minat mahasiswa belajar dengan media sangat tinggi. Oleh karena itu diperlu alat bantu berupa media pembelajaran *Reading* yang menarik dan benar-benar memahami mahasiswa. Diantara media pembelajaran yang memungkinkan untuk di kembangkan dengan spesifikasi tersebut adalah video berbasis *mind map*. Dengan materi yang berbasis *mind map* diharapkan mahasiswa lebih mudah melihat gambaran besar pelajaran *Reading*. Mahasiswa akan selalu tahu sampai dimana tingkat kesulitan dan kedala yang tengah dihadapinya.

Video *TOEFL Reading* ini akan menjadi media pembelajaran yang menyenangkan. Di dalamnya bisa diintergrasikan dengan berbagai video, gambar, musik, dan audio lain yang tersusun dalam kerangka pembelajaran yang berurutan. Selama ini mahasiswa lebih suka diajar dengan menggunakan media video dari pada hanya sekedar mendengarkan guru dalam ceramah. Menurut Romiszowski (1998), video adalah satu media pengajaran yang cukup berkesan untuk digunakan dalam pembelajaran karena video menggabungkan secara baik unsur multi media seperti audio, visual, gerak, warna dan kesan tiga dimensi.

Muhammad Hasan (2000) mengakui kelebihan video, dimana penggunaan unsur-unsur gerak, bunyi, warna, dan cahaya menjadi video dapat secara langsung menarik minat siswa dan seterusnya mendorong pembelajaran siswa. Unsur-unsur dramatik dan kegiatan yang terdapat dalam video berupaya meningkatkan kesan pada proses pengajaran dan pembelajaran (Norton dan Wiburg 2003).

Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran terdapat 3 unsur utama yaitu, pembelajar (siswa), pengajar (guru) dan bahan ajar (informasi). Pembelajaran merupakan proses komunikasi antara ketiga hal tersebut (Sanaky, 2011:3). Dalam proses pembelajaran, media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar (Santyasa, 2007:3). Selain itu R. Ibrahim dan Nana Syaodih (1996) juga menjelaskan Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar.

Mind Map

Pengertian *mind map*, menurut sang pengembang, Tony Buzan, adalah suatu teknik mencatat yang menonjolkan sisi kreativitas sehingga efektif dalam memetakan pikiran (Tony Buzan dan Barry, 2004). Selain itu menurut Edward (2009) mind mapping atau peta pikiran adalah cara paling efektif dan efisien untuk memasukkan, menyimpan dan mengeluarkan data dari atau ke otak. Mind mapping merupakan metode mencatat yang baik yang dapat membantu siswa untuk membangkitkan ide-ide orisinal dan memicu ingatan, karena metode ini mengaktifkan kedua belah otak (De Porter, 1999:152).

Mind Mapping dikembangkan berdasarkan bagaimana cara otak bekerja selama memproses suatu informasi. Selama informasi disampaikan, otak akan mengambil berbagai tanda dalam bentuk beragam, mulai dari gambar, bunyi, bau, pikiran, hingga perasaan. Selanjutnya melalui pembuatan *mind map*, informasi tadi direkam dalam bentuk simbol, garis, kata, dan warna. *Mind map* yang baik akan dapat menggambarkan pola gagasan yang saling berkaitan pada cabang-cabangnya.

Ada banyak manfaat atau keunggulan yang dapat diraih bila proses belajar mengajar menggunakan *mind map*: (1) Meningkatkan kreativitas,

(2) Meningkatkan daya ingat, (3) Dapat mengakomodasi berbagai sudut pandang terhadap suatu informasi, (4) Lebih menyenangkan, dan (5) Mengaktifkan seluruh bagian otak. Menurut De Porter (1999:172) manfaat metode mind mapping yaitu: a) fleksibel b) memusatkan perhatian c) meningkatkan pemahaman d) menyenangkan. Salah satu manfaat metode mind map yaitu memunculkan kreativitas. Menurut Buzan (2007:127), apabila seseorang ingin memunculkan kreativitas, lakukan tahap-tahap sebagai berikut: (1) menggunakan mind map dengan cepat tentang hal-hal yang anda pikirkan, (2) menggunakan warna dalam catatan, (3) melamun dan bermimpilah. Keduanya memberi kekuatan bagi otot-otot visual kreatif. Catatlah dalam bentuk mind map, (4) Berfikir secara radial, (5) Menyimpan buku catatan mind map, (6) Menggunakan mind map sebagai alat komunikasi kreatif, (7) Menempatkan gambar atau simbol di bagian tengah mind map, (8) Membuat mind map dengan gambar, (9) Memberi kode warna pada mind map, dan (10) Membuat mind map tentang semua bidang yang bisa dibantu mind map.

Menurut Buzan (2004:21) ada beberapa bahan yang diperlukan dalam membuat mind map yaitu kertas kosong tak bergaris, pena dan pensil warna, otak, serta imajinasi. Dalam prakteknya, ada tujuh langkah yang harus dilakukan seseorang yang akan membuat mind mapping. Tujuh langkah tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Dimulai dari bagian tengah permukaan secarik kertas kosong yang diletakkan dalam posisi memanjang. Karena memulai dari tengah-tengah permukaan kertas akan memberikan keleluasaan bagi cara kerja otak untuk memencar ke luar ke segala arah, dan mengekspresikan diri lebih bebas dan alami.
- 2) Menggunakan sebuah gambar untuk sentral. Karena suatu gambar bernilai seribu kata yang membantu kita menggunakan imajinasi. Gambar yang letaknya di tengah-tengah akan tampak lebih menarik, membuat kita tetap fokus, membantu otak berkonsentrasi, dan mengaktifkan otak.
- 3) Menggunakan warna yang menarik. Karena bagi otak, warna sama menariknya dengan gambar. Warna membuat mind mapping lebih hidup, menambah energi pada pemikiran yang kreatif, dan menyenangkan.
- 4) Hubungkan cabang-cabang utama ke gambar pusat dan hubungkan cabang-cabang tingkat dua dan tingkat tiga ke tingkat satu dan dua, dan seterusnya. Karena otak bekerja menurut asosiasi. Otak senang mengkaitkan dua (atau tiga atau empat) hal sekaligus. Apabila cabang-cabang dihubungkan akan lebih mudah dimengerti dan diingat.
- 5) Membuat garis hubung yang melengkung, bukan garis lurus. Karena dengan garis lurus akan membosankan otak. Cabang-cabang yang melengkung dan organik seperti cabang-cabang pohon jauh lebih menarik bagi mata.
- 6) Menggunakan satu kunci untuk setiap garis. Karena dengan kata kunci tunggal dapat memberi lebih banyak daya dan fleksibilitas kepada peta pikiran (mind mapping).

- 7) Menggunakan gambar. Karena seperti gambar sentral, setiap gambar bermakna seribu kata.

TOEFL Reading

Reading comprehension merupakan bagian ketiga, yang tak kalah penting dari kedua bagian lainnya, karena skor TOEFL adalah akumulasi dari skor ketiga bagian tes tersebut. *Reading* membutuhkan strategi yang tepat karena dalam bagian ini biasanya stamina dan konsentrasi untuk menjawab soal mulai berkurang karena tenaga dan pikiran nyaris terkuras dibagian satu dan kedua yang semuanya tidak ada jeda waktu untuk istirahat. Permasalahan yang biasa dihadapi oleh peserta tes TOEFL dalam sesi reading comprehension terkait batasan waktu yang tersedia. Bagian reading comprehension terdiri dari 50 soal dengan waktu 55 menit. Tak sedikit peserta tes yang tidak mampu menyelesaikan ke 50 soal itu dengan tepat waktu. Bagian menguji para peserta tes dalam memahami berbagai jenis ilmiah berkaitan dengan: topic, ide utama, isi bacaan, arti kata atau kelompok kata, serta informasi detail yang berkaitan dengan bacaan tadi. Topik dalam bacaan TOEFL yang Anda akan hadapi umumnya berkaitan dengan mata perkuliahan pada universitas Amerika. Misal saja Sejarah, Sastra, Seni, Arsitektur, Geologi, Biologi, Kesehatan, Astronomi, Geografi, dan subjek yang lainnya. Karena tingkat kosa kata dan tingkat kesulitan teks yang dipakai dalam bacaan cukup tinggi. Oleh karena itu dalam mengerjakan soal harus menggunakan strategi yang tepat.

Strategi dalam TOEFL Reading

Ada berbagai macam tips dan strategi dalam menjawab tes TOEFL reading. Beberapa penulis membagi tips dan strategi tersebut berdasarkan caranya masing –masing. Berikut ini adalah strategi dan tips dalam menjawab soal dalam TOEFL

10 (sepuluh) tipe Ang-Zie

Senada dengan Masruri, Ang-Zie (2015) juga membagi tipe-tipe pertanyaan kedalam sepuluh hal yaitu: 1) pertanyaan tentang topik atau tema, 2) pertanyaan tentang gagasan utama/main idea, 3) pertanyaan tentang judul/title, 4) Pertanyaan tentang tujuan/ purpose, 5) pertanyaan tentang informasi detail/ detailed information, 6) pertanyaan tentang kesimpulan/ conclusion, 7) pertanyaan tentang rujukan kata/ reference, 8) vocabulary/kosakata, 9) paraphrased sentences/memparaprasekan kembali, dan 10) kalimat penyisipan/ sentence insertion. Berangkat dari latar belakang tersebut, peneliti berkamsud membuat pengembangan bahan ajar berbasis mind map untuk penguatan kemampuan membaca teks TOEFL.

METODE

Penelitian ini menggunakan design Penelitian dan Pengembangan model Borg & Gall (2003). Penelitian dilakukan di IAIN Surakarta melibatkan mahasiswa peserta MK Test of Standard English 40 orang dan dosen pengajar 10 orang. Penelitian dilakukan selama 2 semester pada tahun ajaran 2013/2014. Tujuan penelitian ialah pengembangan produk berupa mater ajar reading berbasis mind map. Borg & Gall (2003:771)

membagi R&D ke dalam empat tahap: eksplorasi, pengembangan prototipe, uji lapangan dan diseminasi. Diseminasi dianggap bukan tahapan penelitian, sehingga tahap ini sering ditiadakan (Solikhah, 2014a).

Pertama, studi eksplorasi. Tahap ini merupakan studi eksplorasi untuk menginventarisir permasalahan, jenis kebutuhan, dan penyesuaian jenis produk yang akan disusun. Tahap ini menghasilkan analisis kebutuhan dan draft produk yang akan dikembangkan menjadi prototipe.

Kedua, pengembangan prototipe. Hasil analisis kebutuhan dipadukan dengan spesifikasi produk yang akan dikembangkan kemudian produk dibuat dalam bentuk prototipe. Sebelum prototipe dinyatakan final, prototipe harus diujicobakan melalui dua cara: uji ahli untuk menentukan kelayakan produk, dan uji terbatas (main field testing) pada sekelompok pengguna produk. Hasil uji ahli dan uji lapangan dalam skala kecil digunakan untuk merevisi prototipe (Solikhah, 2014c).

Ketiga, uji keefektifan produk, berupa uji eksperimen produk yang sudah direvisi untuk diterapkan ke mahasiswa dan efektifitasnya diuji menggunakan analisis statistik uji beda. Hasil uji keefektifan berupa analisis statistik digunakan untuk memastikan bahwa produk efektif dan signifikan untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa. Selain itu, uji keefektifan juga dilakukan melalui penjarangan keterangan dan informasi selama pelaksanaan uji di lapangan. Saran, masukan, terutama kesesuaian antara isi produk dengan kemampuan mahasiswa, instruksi dalam produk, langkah-langkah mengajar, dan komentar dosen, mahasiswa atau tim peneliti digunakan untuk merevisi produk sebelum dinyatakan final (Solikhah, 2014b).

HASIL PENGEMBANGAN

Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan dalam penelitian ini dilakukan melalui studi pustaka, interview dan questionnaire untuk memperoleh informasi kebutuhan video Reading TOEFL berbasis mindmap yang akan dibuat. Kegiatan diawali dengan membaca dan mencermati buku-buku TOEFL Reading yang digunakan oleh mahasiswa. Setelah itu dilakukan dengan angket dan interview tentang masalah dan kesulitan yang dihadapi oleh mahasiswa terkait dengan Reading TOEFL, serta mendiskusikan dengan co-researcher tentang apakah tujuan utama membuat video Reading TOEFL berbasis mind map. Proses ini menghasilkan rumusan tujuan utama yaitu memetakan materi yang ada di Reading TOEFL, memvisualisasikan, dan mengembangkannya dalam sebuah video yang berbasis mind map, yang diharapkan dapat menjadi solusi atas keruwetan permasalahan Reading TOEFL bagi dosen maupun mahasiswa.

Desain Awal Produk

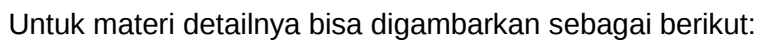
Hasil desain awal produk video berbasis mind map ini hasil serangkain prosedur yaitu Analisis Kebutuhan, Perencanaan, Pengembangan format produk awal, Validasi produk awal, dan Revisi produk awal.

Perencanaan

Perencanaan dilakukan melalui perumusan tujuan-tujuan khusus dari pengembangan video Reading TOEFL berbasis mind map. Kegiatan diawali dengan membuat cek list daftar masalah yang akan dipecahkan dari hasil interview dan angket mahasiswa terkait dengan pembelajaran Reading TOEFL melalui diskusi dengan co-researcher. Berikut adalah daftar ceklist untuk merumuskan tujuan khusus sesuai bidang ilmu terkait. (1) Daftar Masalah dan Kesulitan mahasiswa terkait dengan Reading TOEFL, (2) Memetakan materi pembelajaran Reading TOEFL dalam konsep mind map, (3) Memvisualisasikan materi pembelajaran Reading TOEFL, (4) Mengembangkan video pembelajaran berbasis mind map, dan (5) Masalah IT terkait dengan video baik dari kapasitas data, kualitas gambar dan kualitas suara.

Selanjutnya, peneliti mengklasifikasikan materi Reading TOEFL menjadi 10 sub bagian berdasarkan tipe Ang-Zie (2015). Ang-Zie membagi tipe-tipe pertanyaan dalam Reading TOEFL kedalam 10 hal yaitu: 1) Pertanyaan tentang topik atau tema, 2) pertanyaan tentang gagasan utama/main idea, 3) Pertanyaan tentang judul/title, 4) Pertanyaan tentang tujuan/purpose, 5) pertanyaan tentang informasi detail/ detailed information, 6) Pertanyaan tentang kesimpulan/conclusion, 7) pertanyaan tentang rujukan kata/reference, 8) vocabulary/kosakata, 9) paraphrased sentences/ memparafrasekan kembali, dan 10) kalimat penyisipan/ sentence insertion.

Berdasarkan hasil interview dengan dosen Reading 4 dan beberapa mahasiswa serta hasil angket dapat diperoleh informasi bahwa: mahasiswa semester 4 mengalami kesulitan dalam pengajaran Reading TOEFL, terutama bagaimana mencari topic/ tema, menentukan main idea (ide utama), judul (title), dan vocabulary yang kurang familiar dengan mereka. Untuk memecahkan masalah tersebut, peneliti memetakan soal-soal yang ada di materi Reading 4 menjadi 10 sub bagian, yang kemudian dibuat dalam konsep mind map, dan memvisualisasikan dalam sebuah video ToEFL reading berbasis mind map. Adapun konsep mind map tersebut akan digambarkan dibawah ini:



Peran dari video Reading TOEFL berbasis mind map

Melalui pengamatan terhadap Masalah IT terkait isi video dilihat dari kualitas gambar dan suara. Gambar animasi sederhana yang bisa menunjang mind map untuk lebih memperjelas materi. Suara yang bening dan tidak *noisy* akan lebih mudah ditangkap telinga dan memudahkan simpul otak dalam menyerap informasi yang diberikan. Selain Gambar dan Suara, materi yang dikemas dengan singkat padat dan sistematis lebih bisa diterima kalangan umum dari pada materi yang disampaikan dengan berbelit-belit dan tidak terkonsep.

Pengembangan format produk awal

Format produk awal video berbasis mind map ini dikembangkan dari hasil perencanaan. Sehingga format produk awal dapat dilihat dalam penjelasan berikut. Produk ini diberi nama video TOEFL Reading berbasis mind map. Video yang ditampilkan ini disesuaikan dengan hasil perencanaan yakni terdiri dari: tampilan dari gambar mind map dari reading TOEFL, serta penjelasan materi ringkas beserta tips bagaimana mengerjakan soal Reading TOEFL.

Validasi produk awal

Dalam tahap validasi produk awal, peneliti melakukan uji ahli yakni dengan menunjukan produk video TOEFL Reading berbasis mind map untuk mahasiswa IAIN Surakarta kepada dua ahli yakni ahli TOEFL Robith Khoiril Umam, S.S, M.Hum (dosen Reading TOEFL IAIN Surakarta), dan ahli IT dari Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta, Nurdin Saiful Baladi, S.T. Penilaian didasarkan pada konten video dilihat dari kualitas gambar dan suara, dalam memenuhi tujuan-tujuan khusus dalam hasil dari tahap perencanaan. Sebelum memberikan penilaian, ahli TOEFL diberikan penjelasan tujuan dari pengembang video TOEFL Reading berbasis mind map. Hasil penilaian ahli dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 1. Uji Ahli IT terhadap video TOEFL Reading berbasis mind map

No	Kelebihan	Kekurangan
1	Gambar berwarna, sangat membantu dalam memahami isi materi	Durasi waktu perlu ditambah, karena terlalu singkat.
2	Kualitas suara cukup jelas, walaupun cara penyampaian monoton	Ditambah dengan banyak latihan soal
3	Materi singkat padat dan mudah dipahami	Tidak ada interaksi dua arah

Tabel 2. Manfaat bagi Mahasiswa

No	Aspek Yang dinilai	Hasil Penilaian
1	Materi dalam video mudah dipelajari	Materi cukup singkat dan mudah dipahami Adanya strategi dan trik-trik dalam memahami dan mengerjakan soal Berpikir secara kronologis, runtut dengan memahami Masalah secara global dan umum menuju masalah yang spesifik dan detail Lebih memudahkan dalam menjawab soal karena melalui pemahaman yang baik akan menghindari kesalahan dalam menjawab soal
2	Gambar yang ditampilkan membantu memahami isi materi	Adanya animasi membuat mind map lebih menarik sehingga mahasiswa tidak mudah bosan
3	Kualitas Suara mendukung penyampaian materi	Suara cukup jelas dan bagus namun terkesan monoton karena menyampaikan materi serius tanpa ada dialog.

Tabel 3. Manfaat Bagi Dosen

No	Aspek Yang dinilai	Hasil Penilaian
1	Kemampuan menambah pengalaman penggunaan metode pembelajaran	Dengan Video ini Dosen lebih mudah dalam menyampaikan materi TOEFL
2	Kemampuan menambah efektivitas dalam penyampaian materi menggunakan media	Dengan menggunakan media dosen lebih mudah dan lebih efektif dalam menyampaikan materi, materi yang disampaikan lebih menarik karena diberi animasi dan suara. Selain itu mahasiswa apabila mahasiswa belum paham tinggal diputarkan video dan materi bisa disampaikan setiap saat dan berulang-ulang.
3	Kemampuan menambah konsep berpikir secara strategis dari yang global	Dosen lebih mudah dalam menjelaskan dari yang general ke spesifik. Dengan menggunakan mind map lebih

	menuju detail	memudahkan memahami materi global menuju yang detail
4	Variasi dalam menyampaikan materi	Mahasiswa sekarang cenderung mudah bosan dalam mendengarkan penjelasan dosen dengan menggunakan visualisasi sedikit mengurangi kejenuhan mahasiswa.

Revisi Produk

Dari hasil diskusi bersama pakar terkait di atas maka ada usaha peningkatan kualitas produk video TOEFL Reading berbasis mind map yang telah dihasilkan khususnya dalam hal isi video, yaitu dengan menambah durasi waktu dan **memperbanyak latihan soal**.

Uji Lapangan Prototipe

Prototipe hasil pengembangan diujicobakan di lapangan melalui kelas TOSA sebanyak dua kelas. Hasil uji prototipe ini memantapkan penilaian ahli bahwa mind map memberi manfaat bagi pembelajaran reading dan materi reading TOEFL dikembangkan lebih mendalam. Perbaikan pada aspek latihan, editing, dan kejelasan perintah dilakukan melalui prosedur yang teliti dengan melibatkan tim. Uji lapangan dilakukan selama 8 tatap muka. Hasil uji lapangan ini menjadi masukan perbaikan bagi penampilan, kualitas, dan kedalaman materi dalam prototipe (Solikhah, 2014a).

Uji Keefektifan Produk

Uji keefektifan produk dilakukan terhadap 6 kelas mahasiswa peserta TOSE. Uji keefektifan dilakukan selama satu semester dengan 12 kali tatap muka. Dosen yang dilibatkan ialah pengampu Mk di program TOSE dan peneliti sendiri. Uji keefektifan dilakukan menggunakan rancangan eksperimen. Dari 6 kelas yang tersedia, peneliti mengajar menggunakan produk hasil penelitian di tiga kelas dan tiga kelas lainnya diajar menggunakan materi yang sudah tersedia sebelumnya. Hasil uji keefektifan dianalisis menggunakan Uji Beda before and after treatments menggunakan uji t. Hasil analisis menunjukkan bahwa produk memberi perbedaan yang signifikan pada ketiga kelompok sehingga materi video berbasis mind map meningkatkan hasil belajar membaca lebih baik dibanding materi TOSE yang berupa buku teks (Solikhah, 2015).

SIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran berupa video TOEFL Reading berbasis mind map ini sangat diperlukan untuk mengatasi keruwetan dalam pengajaran TOEFL Reading mahasiswa IAIN Surakarta. Pengembangan dilakukan melalui Penelitian Research and Development Tahap 1 ini menghasilkan produk berupa video TOEFL reading berbasis mind map. Video TOEFL Reading ini dirancang untuk memudahkan memahami materi dalam TOEFL Reading. Produk ini memiliki banyak kelebihan daripada kekurangannya.

DAFTAR PUSTAKA

-
- Ang-Zie, Kent, 2015. *TOEFL Actual Test: Reading Book*. Solo: Genta Smart Publisher
- Asiyah, Nur, 2012. *Menumbuhkan minat dan kemampuan baca Al-Quran melalui Metode "Ayo Baca Qur'an"* Jurnal Komunitas LPM IAIN Surakarta, 8(1): 1-13.
- Budiasih, 2013. *English Practice 2 (Structure and Reading)*. PPB IAIN Surakarta: Surakarta
- Buzan, Tony, 2004. *Mind Map Untuk Meningkatkan Kreatifitas*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Cheppy Riyana, 2007. *Pedoman Pengembangan Video*. Jakarta: P3AIUPI
- Hidayati, Fithriyah Nurul, 2013. *Pengembangan Peer Teaching Pembelajaran berbasis Teknologi sebagai upaya peningkatan profesionalisme dosen muda Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Surakarta tahun 2013*. dalam prosiding seminar hasil penelitian berbasis prodi FITK IAIN Surakarta. Surakarta: Fataba Press.
- Harjasujana, A.S. dan Mulyati Y. 1997. *"Bahan Ajar Membaca dan Keterbacaan" dalam Membaca 2*. Jakarta: Ditjen Dikdasmen
- Isher, Wolfgang. 1978. *The Act of Reading: A Theory of Aesthetic Response*
- Maharani, Nita Rostiani. 2013. *Efektivitas Strategi Pembelajaran Mind Map Berbasis Media Video Dalam Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Paragraf Deskriptif : Studi Pra Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XII Program IPS SMAN 1 Rancaekek Tahun Ajaran 2012/2013*. S1 thesis, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Moh. Ayip S. 2003. *Efektifitas Penggunaan Media Video Animasi dalam Proses Pembelajaran Fisika*. Skripsi UPI Bandung.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2007. *Teknologi Pengajaran*. Bandung. Sinar Baru Algesindo
- Nur Kamto, Joko. 2001. *Konsep dan Rancangan Penelitian Ilmiah*. Surakarta: FKIP Universitas Sebelas Maret.
- Nur Kamto, Joko. 2004. *Hand Out Mata Kuliah Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: FKIP Universitas Sebelas Maret
- Philip Rechdalle. 2005. *Internet dan Pendidikan*. (www.pendidikan.net). Diambil 29 Juni 2013.
- R. Ibrahim, dan Nana Syaodih S. 1993. *Perencanaan Pengajaran*, Jakarta: Rineka Cipta
- Ridhuwan. 2009. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Solikhah, Imroatus. 2015. Reading and Writing as Academic Literacy in EAP Program of Indonesian Learners. *Dinamika Ilmu*, 15(2): 325-341.
- Solikhah, Imroatus. 2014a. *Buku Teks Bahasa Inggris Akademik Berbasis Kompetensi untuk Mahasiswa Jurusan Non-Bahasa Inggris (Penelitian dan Pengembangan di Perguruan Tinggi Negeri di Jawa Tengah dan DIY)*. Surakarta: UNS. Disertasi tidak dipublikasikan.
- Solikhah, Imroatus. 2014b. *Pengembangan Tes Reading for Academic Purposes untuk Mahasiswa EAP di IAIN Surakarta*. *Pedagogik*, 7(1): 46-61.

- Solikhah, Imroatus. 2014c. Bahan Ajar *Writing For Academic Purposes* Berbasis *Self-Motivated Learning*. *Konstruktivisme*, 6(2): 111-125.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R & D*. Alfabeta: Bandung
- Sujito, dan Budiasih, 2011. *Penerapan Concept Map untuk Mengurangi Ketergantungan pada Kamus (Lexical Guidance) dalam memahami Teks Bahasa Inggris pada MK. Reading Comprehension di STAIN Surakarta*. P3M IAIN Surakarta: Surakarta.
- Sutrisno, Adi, 2003, *Langkah-Langkah Taktis Mempersiapkan TOEFL*, Yogyakarta. Adicita
- Tarigan Henry Guntur. 2008. *Membaca: Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa* Bandung: Angkasa Bandung
- (<http://www.ef.co.id/englishfirst/englishstudy/toefl-bahasa-inggris.aspx>).