

## **DRAW MIND MAP SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENGEMBANGKAN KREATIFITAS DAN MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA**

Lenni Khotimah Harahap<sup>1</sup>, Julia Mardhiya<sup>2</sup>, Hanifah Setiowati<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Kimia, Fakultas Sains dan Teknologi Uin Walisongo Semarang, Indonesia

\* Untuk korespondensi: e-mail penulis: [lenniharahap@walisongo.ac.id](mailto:lenniharahap@walisongo.ac.id)

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kreatifitas dan meningkatkan motivasi belajar mahasiswa Pendidikan Kimia Uin Walisongo Semarang. Penelitian ini dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Kimia Uin Walisongo Semarang. Metode penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan saat berlangsungnya mata kuliah Media Pembelajaran pada mahasiswa semester 4 Program Studi Pendidikan Kimia Tahun Ajaran 2019/2020. Populasi penelitian ini yaitu seluruh mahasiswa semester 4 Program Studi Pendidikan Kimia yang sedang belajar mata kuliah Media Pembelajaran. Sampel pada penelitian ini yaitu mahasiswa semester 4 kelas 4A Program Studi Pendidikan Kimia Uin Walisongo Semarang. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil karya peta konsep mahasiswa menggunakan *edraw mind map* dan diperoleh motivasi belajar mahasiswa sebesar 79 % dengan kategori baik.

**Kata kunci** : edraw mind map, media, peta konsep, kreatifitas, motivasi

### **ABSTRACT**

*The purpose of this study was to develop creativity and increase student motivation in Chemistry Education at Uin Walisongo Semarang. This research was conducted in the Chemistry Education Study Program of Uin Walisongo Semarang. This research method is qualitative research. This research was conducted during the Learning Media course for 4th semester students of the Chemistry Education Study Program for the 2019/2020 Academic Year. The population of this study were all 4th semester students of the Chemistry Education Study Program who were studying the Learning Media course. The sample in this study were 4th semester students of class 4A of the Chemistry Education Study Program at Uin Walisongo Semarang. Based on the results of the study, it was found that the work of student concept maps using an edraw mind map and obtained student learning motivation was 79% with a good category.*

**Keywords** : edraw mind map, media, mind map, creativity, motivation

### **PENDAHULUAN**

Era globalisasi yang semakin membuat adanya persaingan ketat di segala bidang, menuntut pendidik sebagai pelaku terdepan pendidikan untuk mampu mengarahkan peserta didik menjelajahi seluruh informasi dan pengetahuan. Pendidik mampu memberikan cara belajar yang mudah

untuk diberikan kepada peserta didiknya [1]. Pendidik juga diharapkan mampu menguasai strategi mengajar [2]. Dalam proses pembelajaran, selain pendidik dan peserta didik, dua unsur yang sangat penting adalah metode/model pembelajaran dan media pembelajaran. Model pembelajaran adalah kerangka kerja konseptual yang menggambarkan prosedur

sistematis dalam mengorganisir pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran [3]. Sedangkan kedudukan media pembelajaran ada dalam komponen mengajar sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi pendidik, peserta didik dan lingkungan belajarnya.

Media dapat mempercepat kurva belajar peserta didik dan membantu peserta didik untuk menciptakan pandangan yang lebih baik daripada sekedar mendengar [4]. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, mengembangkan kreatifitas, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.

Kreatifitas merupakan kemampuan untuk berkreasi. Kreativitas adalah daya yang niscaya ada dalam proses karena adanya etintas aktual yang baru. Oleh karena itu kreativitas dalam filsafat proses tidak memiliki karakter yang terlepas dari entitas aktual yang memberikan wujud pada daya ciptanya [5]. Sanjaya [6] mengatakan bahwa proses pembelajaran motivasi merupakan salah satu aspek dinamis yang sangat penting. Sering terjadi peserta didik yang kurang berprestasi bukan disebabkan oleh kemampuannya yang kurang, akan tetapi dikarenakan tidak adanya motivasi untuk belajar sehingga ia tidak berusaha untuk mengarahkan segala kemampuannya. Sehingga salah satu cara untuk mengembangkan kreatifitas dan membangkitkan motivasi belajar mahasiswa adalah dengan menggunakan

alat bantu pembelajaran yaitu media pembelajaran.

Pengelolaan alat bantu pembelajaran berupa media sangat dibutuhkan untuk membantu proses belajar mengajar. Media pembelajaran yang diterapkan diharapkan mampu membangkitkan minat belajar peserta didik [7]. Media pembelajaran merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar [8].

Pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan tercapainya tujuan pembelajaran yang maksimal maka peserta didik harus dapat memahami konsep-konsep yang ada. Untuk mempermudah memahami konsep-konsep awal materi pelajaran yang akan diajarkan, diperlukan suatu strategi yang diterapkan kepada seluruh peserta didik, yaitu menggunakan peta konsep [9]. Media peta konsep mampu memberikan hasil yang baik dalam ranah kognitif [10].

Peta konsep adalah suatu cara yang baik untuk mendapatkan ide baru dan cara yang mudah untuk mendapatkan informasi dari otak. Peta konsep yang digunakan dapat mempengaruhi cara kerja alami otak sehingga dapat dilibatkan dari awal. Hal ini berarti bahwa untuk mengingat kembali informasi selanjutnya akan menjadi lebih mudah [11]. Peta konsep merupakan suatu bagan skematik untuk menggambarkan suatu pengertian konseptual seseorang dalam suatu rangkaian pernyataan dengan menciptakan hubungan antara konsep-konsep dalam bentuk proposisi. Peta konsep yang semula hanya suatu bagan skematik untuk menggambarkan suatu pengertian konseptual, sekarang diperbarui

dengan suatu *software* yang dinamakan *Edraw Mind Map*. *Edraw Mind Map* merupakan *Software mind map* untuk pembelajaran memetakan pikiran dalam sebuah gambar yang menarik. *Software* ini menawarkan cara mudah membuat *mind map*.

**METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif (kualitatif). Penelitian ini dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Kimia Uin Walisongo Semarang. Penelitian ini dilaksanakan saat berlangsungnya mata kuliah Media Pembelajaran pada mahasiswa semester 4 Program Studi Pendidikan Kimia Tahun Ajaran 2019/2020. Populasi penelitian ini yaitu seluruh mahasiswa semester 4 Program Studi Pendidikan Kimia yang sedang belajar mata kuliah Media Pembelajaran. Sampel pada penelitian ini yaitu mahasiswa semester 4 kelas 4A Program Studi Pendidikan Kimia Uin Walisongo Semarang. Data diperoleh dari hasil karya pembuatan peta konsep dengan *Edraw mind map* untuk mengetahui kreatifitas mahasiswa dan angket motivasi. Angket motivasi ini bertujuan untuk mengetahui persentasi motivasi belajar mahasiswa dengan menggunakan *Edraw mind map*.

Angket tersebut berisi 10 pernyataan yang terlebih dahulu uji kelayakan oleh validator. Dengan kriteria kelayakan yaitu pada tabel 1.

**Tabel 1.** Kriteria Kelayakan Angket

No	Rata-rata	Kriteria Variabel
1	4,2 – 5,0	Sangat layak
2	3,4 – 4,1	Layak

3	2,6 – 3,3	Cukup layak dan tidak perlu direvisi
4	1,8 – 2,5	Kurang layak sebagian isi direvisi
5	1,0 – 1,7	Tidak layak dan perlu direvisi

Sumber data [12]

Data motivasi belajar mahasiswa diperoleh dengan rumus menurut Arikunto [13] yaitu :

$$\text{Nilai Motivasi Belajar} = \frac{\sum \text{Skor yang diperoleh}}{\sum \text{Skor maksimum}} \times 100$$

Selanjutnya nilai yang diperoleh dikategorikan berdasarkan tabel 2.

**Tabel 2.** Kategori Motivasi Belajar

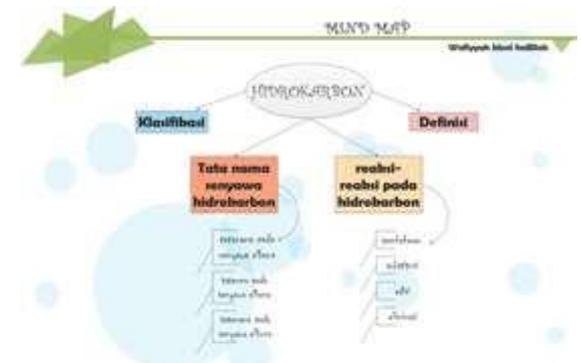
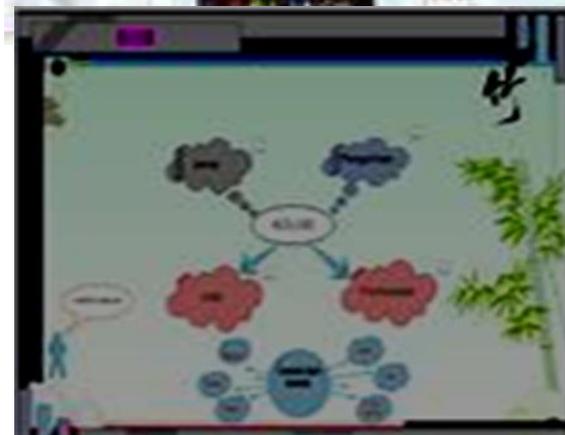
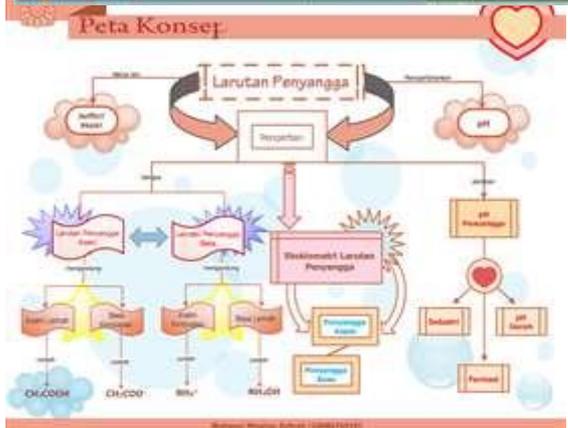
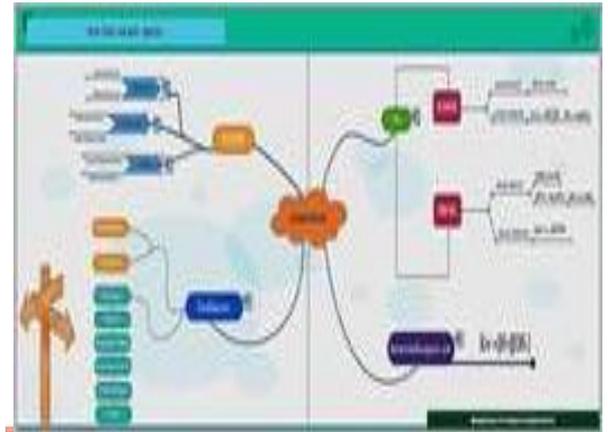
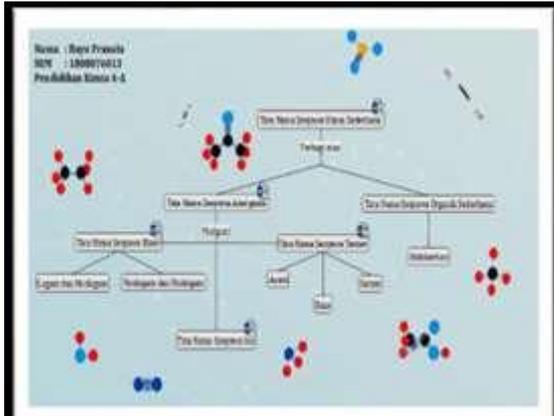
Rentang	Kategori
≥80	Sangat baik
60-79	Baik
40-59	Cukup baik
20-39	Kurang
<20	Sangat kurang

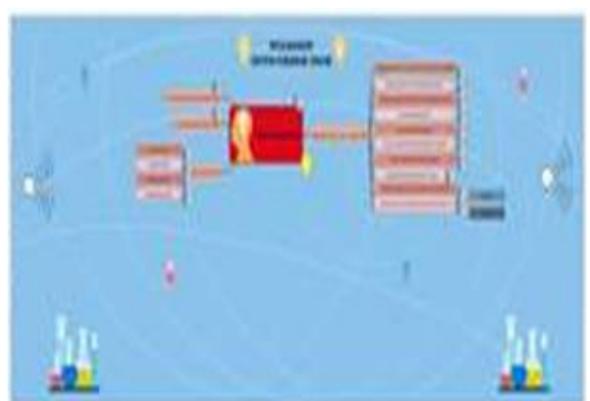
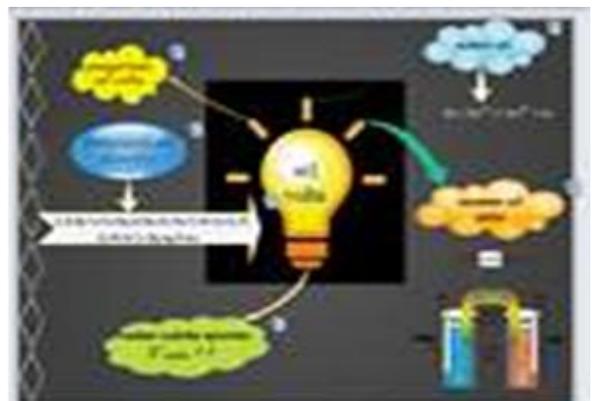
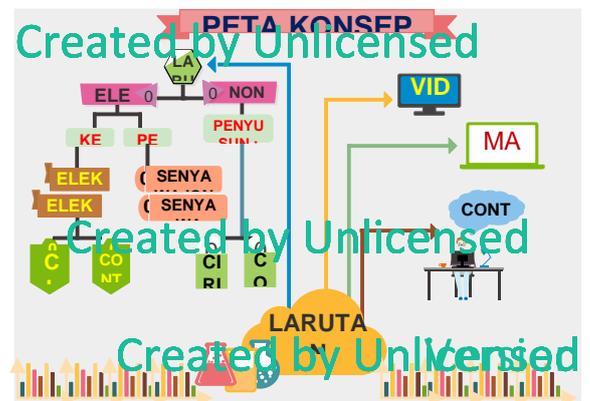
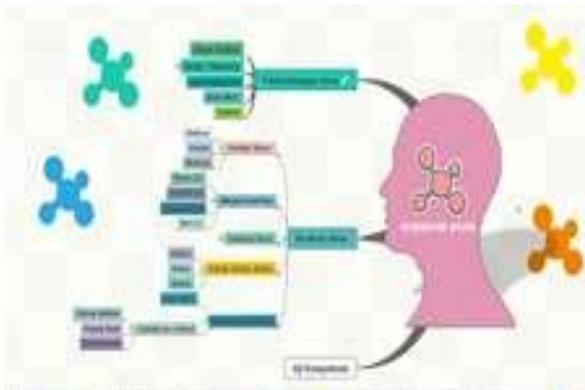
Sumber data [14]

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**a. Kreatifitas**

Kreatifitas merupakan kemampuan seseorang untuk berkreasi. Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik yang benar-benar merupakan hal baru atau sesuatu ide baru yang diperoleh dengan cara menghubungkan beberapa hal yang sudah ada dan menjadikannya suatu hal baru. Kreatifitas mahasiswa pada penelitian ini dilihat dari hasil karya mahasiswa dalam pembuatan peta konsep dengan menggunakan *Edrawmindmap*. Berikut hasil karya peta konsep mahasiswa menggunakan:







### b. Motivasi

Data motivasi belajar diperoleh dari angket. Angket terlebih dahulu divalidasi oleh validator. Hasil validasi kelayakan angket oleh validator diperoleh sebesar 3,7 dengan tingkat kelayakan yaitu layak digunakan. Kemudian angket tersebut diberikan kepada mahasiswa.

Untuk mengetahui seberapa besar motivasi belajar mahasiswa maka dilakukan perhitungan yaitu :

$$\text{Nilai Motivasi Belajar} = \frac{\sum \text{Skor yang diperoleh}}{\sum \text{Skor maksimum}} \times 100$$

diperoleh nilai sebesar 79 %. Maka motivasi belajar mahasiswa dalam kategori baik. Dengan media tersebut memberikan motivasi belajar pada mahasiswa. Motivasi belajar yang dimiliki dalam setiap kegiatan pembelajaran sangat berperan untuk meningkatkan prestasi belajar dalam pembelajaran [17].

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil karya peta konsep mahasiswa menggunakan edraw mind map dan diperoleh motivasi belajar mahasiswa sebesar 79 % dengan kategori baik.



### DAFTAR RUJUKAN

- [1] Attaqiana, M. R., Saptorini, dan Binadja, A. "Pengembangan Media Permainan *Truth Anda Dare* Bervisi Sets Guna Memotivasi Belajar Siswa". *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, Vol.10, No 2, Hal. 1798-1806. 2006.
- [2] Yunita, L., Sofyan, A. & Agung, S. "Pemanfaatan Peta Konsep (*Concept Mapping*) Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Konsep Senyawa Hidrokarbon". *Edusains*. Vol 6, No 1. 2014.
- [3] Zulaeha, I. "Innovation Models of Indonesian Learning in Multicultural Society". *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, vol. **103**, 506-514. 2013.
- [4] Kittidachanupap, N., Singthongchai, J., Naenudorn, E., Khopolklang, N., and Niwattanakul, S. "Development of Animation Media for Learning English Vocabulary for Children". *Conference Paper*. 2012.
- [5] Sudarminta. 1991." *Filsafat Proses, Sebuah Pengantar Sistematis Filsafat Alfred North Whitehead*". Yogyakarta: Kanisius

- [6] Sanjaya, W. "Kurikulum dan pembelajaran, Teori dan praktek Pengembangan Kurikulum KTSP". Jakarta: Kencana. 2010.
- [7] Novianti, D. "Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Bentuk Soal Cerita Bab Pecahan Pada Siswa Kelas V SDN Ngembung". *Jurnal Teknologi Pendidikan, Vol 10*, Hal. 74-85. 2010.
- [8] Hasrul. "Desain Media Pembelajaran Animasi Berbasis Adobe Flash Cs3 Pada Mata Kuliah Instalasi Listrik 2". *Jurnal Medtek, Vol 3, No 2*, Hal. 1-10. 2011.
- [9] Santoso, T. & Supriadi. "Pembelajaran Penalaran Argumen Berbasis Peta Konsep Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Kimia". *Prosiding Seminar Nasional Kimia. ISBN: 978-602-0951-00-3*, Hal. 134-143. 2014.
- [10] Khikmayanti, A., Kasmadi, I. & Saptorini. "Pengaruh Pendekatan Pakem Berbantuan Peta Konsep Acak Terhadap Hasil Belajar Siswa". *Chemistry in Education, Vol 2, No 1*, Hal.61-66. 2012.
- [11] Buzan, T. " *Buku Pintar Mind Map*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama. 2010.
- [12] Widoyoko & Eko, P. " *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*". Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2012.
- [13] Arikunto, S. " *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*". Jakarta: Rineka Cipta. 2013.
- [14] Aqib, Z., dkk. " *Penelitian Tindakan Kelas*". Bandung : Yrama Widya. 2011.
- [15] Pribadi, B. A. Dan Delfy,R. "Implementasi Strategi Peta Konsep (Concept Mapping) dalam Program Tutorial Teknik Penulisan Artikel Ilmiah Bagi Guru". *Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh, Vol 16*, Hal. 76-88. 2015.
- [16] Susatyo, E. B., Soeprodjo dan Jumiaty. "Efektivitas Model Pembelajaran Berbalik Berbantuan Media Peta Konsep Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan". *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia, Vol 5, No 2*, Hal.809-818. 2011
- [17] Nashar. *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*. Jakarta: Delia Press. 2004..

#### TANYA JAWAB

**PEMAKALAH** :Lenni Khotimah Harahap

**PENANYA** : Mohammad Masykuri

#### PERTANYAAN :

Apakah peneliti sudah membuat kategorisasi untuk kurang dll? Pada bagian mana kategorisasi kurangnya?

#### JAWABAN :

Hasil nya cukup baik, dan sudah mengintegrasikan dengan ms word. Kekurangannya, pada saat pengumpulan peta konsep harus disertai dengan Ms word harus satu folder dengan PDF, excel, dan file lain yang di integrasikan sebelumnya.