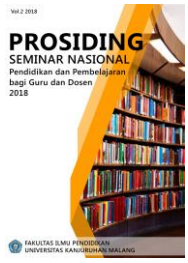


ProsidingSeminar Nasional

"Pengembangan Profesionalisme Dosen dan Guru Indonesia"

https://semnas.unikama.ac.id/fip/artikel.php

Vol 2, Tahun 2018 | Halaman 272-277

Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Model Pembelajaran *Mind Mapping* dan Media *Question Board* Kelas VI SDN 5 Sepanjang Kecamatan Gondanglegi Kabupaten Malang

Lilik Sumrati

Program studi Pendidikan Guru Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Kanjuruhan Malang, Indonesia

Informasi artikel

Kata Kunci : Belajar, Model Mind Mapping, Media Question Board

ABSTRAK

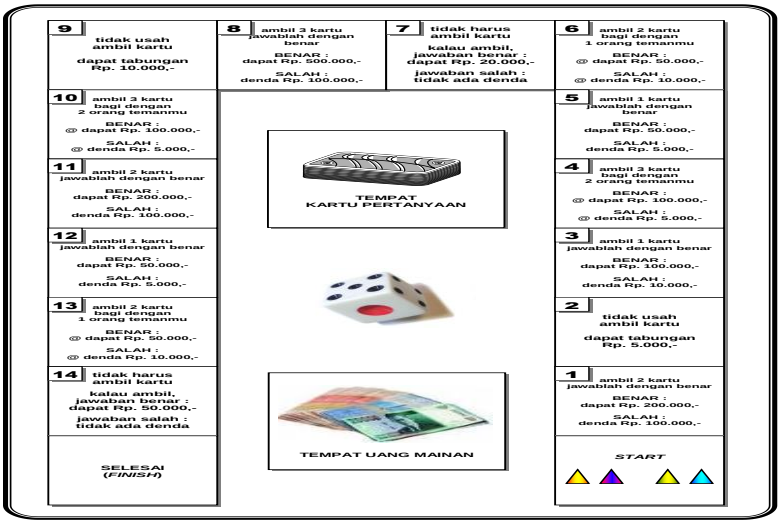
Model Mind Mapping merupakan cara mencatat kreatif efektif seperti sebuah kota yang memiliki banyak cabang, sedangkan permainan Question Board adalah alat yang berfungsi menyampaikan pesan pembelajaran berupa papan-papan berisi kotak-kotak yang disusun berkeliling dan terdapat kartu pertanyaan materi yang dipelajari.Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Untuk mengetahui teknis penerapan model pembelajaran *Mind Mapping* dan pemanfaatan media *Question Board* sebagai suatu upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa siswa kelas V1 SDN 5 Sepanjang Kec. Gondanglegi Kab Malang (2) untuk mengetahui adanya peningkatan motivasi belajar siswa kelas V1 SDN 5 Sepanjang setelah pemanfaatan model *Mind Mapping* dan Media *Question Board.*Rancangan penelitian ini adalah yang mengacu pada penelitian Suharmi Arikunto. Langkah-langkah penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus.Subjek dalam penelitian ini adalah kelas V1 SDN 5 Sepanjang Kec. Gondanglegi Kab Malang yang berjumlah 20 siswa. Intrument yang digunakan adalah observasi, angket, wawancara.Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model *Mind Mapping* dan Media *Question Board* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V1 SDN 5 Sepanjang. Perolehan hasil angket motivasi belajar siswa pada siklus dengan perolehan rata-rata 72,85% artinya motivasi sedang dari 20 siswa 9 anak motivasi tinggi, 11 anak motivasi sedang. Pada siklus 11 hasil angket motivasi belajar siswa dengan perolehan rata-rata 79,85% dari 20 siswa, 15 anak motivasi tinggi dan 5 anak motivasi sedang.Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Mind Mapping* dan media *Question Board* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V1 SDN 5 Sepanjang Kec. Gondanglegi Kab Malang.

Copyright © 2018 Lilik Sumrati. All Right Reserved

Pendahuluan

Motivasi belajar sains di kelas VI SDN Sepanjang Kecamatan Gondanglegi Kabupaten Malang belum bisa dikatakan tinggi dengan nilai-nilai yang masih fluktuatif. Dibutuhkan motivasi untuk pembelajaran sains menggunakan metode yang mampu membangkitkan gairah untuk pembelajaran sains yang memiliki karakteristik berbeda dengan pembelajarn lain. Sains (*science*) diambil dari kata Latin *scientia* yang arti harfiahnya adalah pengetahuan. Sund dan Trowbribge merumuskan bahwa Sains merupakan kumpulan pengetahuan dan proses. Sedangkan Kuslan Stone menyebutkan bahwa Sains adalah kumpulan pengetahuan dan cara-cara untuk mendapatkan dan mempergunakan pengetahuan itu. Sains merupakan produk dan proses yang tidak dapat dipisahkan. "*Real Science is both product and process, inseparably joint*" (Agus S, 2003: 11). Hilgard (dalam Pasaribu, 2014:96) berpendapat bahwa *learning in the process by wich an activity oreginites or is*

changed trough responding to a situation provided the changed can not be attributed to growth or the temporary sate of the organisme as in fatique or under druges. Pendapat tersebut berarti bahwa belajar merupakan suatu proses kegiatan yang menghasilkan aktivitas baru atau perubahan kegiatan karena reaksi lingkungan. Perubahan ini tidak dapat disebut belajar apabila disebabkan oleh perubahan atau kesadaran sementara orang tersebut karena kesalahan atau karena obat-obatan, sehingga orang tersebut tidak sadar terhadap keadaan dirinya. Perubahan yang dimaksud adalah perubahan pengetahuan, kecakapan dan tingkah laku. Perubahan itu diperoleh dengan latihan dan pengalaman bukan perubahan dengan sendirinya. Perubahan menggunakan *Question Board* adalah salah satu cara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada bidang sains. Yang dimaksud dengan *Question Board* pada penelitian kali ini adalah berupa papan berisi kotak-kotak yang disusun berkeliling yang memiliki nilai tertentu. Pada dasarnya tata cara permainan *Question Board* ini tidak jauh berbeda dengan Papan Monopoli, hanya saja kotak yang berisi tulisan-tulisan di dalamnya dimodifikasi sedemikian rupa menyesuaikan dengan materi yang dipelajari. Dalam permainan *Question Board*ini dilengkapi dengan beberapa media pendukung, diantaranya yakni: satu buah dadu, beberapa pion (jumlahnya disesuaikan dengan jumah peserta), dan lembaran uang rupiah mainan bernilai Rp. 1.000,- s/d Rp. 100.000,- dan yang terpenting adalah kartu-kartu pertanyaan yang berisi berbagai macam pertanyaan yang berhubungan dengan materi yang dipelajari.Dengan *Question Board* ini, diharapkan siswa dapat lebih termotivasi untuk mempelajari materi. Tidak hanya itu, dengan adanya permainan semacam ini, karena pertanyaan yang terdapat pada kartu pertanyaan sifatnya relatif acak/random, maka masing-masing siswa menjadi terpacu untuk mempelajari/menghafal materi sebanyak-banyaknya. Adapun gambaran dari *Question Board* yang akan dipakai oleh siswa nantinya adalah sebagai berikut:



Gambar Model *Question Board*

Metode

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif ini bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis pendekatan induktif. Penelitian ini berangkat dari masalah yang diperoleh di lapangan ketika peneliti melakukan observasi pembelajaran di kelas IV semester II di SDN 5 Sepanjang Kec. Gondanglegi Kab. Malang pada mata pelajaran IPA materi Perkembangan Tumbuhan Secara Vegetatif, kemudian direfleksi dan

dianalisis berdasarkan teori yang menunjuang lalu dilaksanakan tindakan. Kesimpulan yang diperoleh tidak dapat digeneralisasikan pada ruang lingkup yang lebih luas, karena untuk kondisi dan situasi yang berbeda, hasilnya dapat berbeda pula.

Penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk memberi rekomendasi pada situasi yang lain.Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif, ada kerjasama antara peneliti sebagai pelaksana dan teman sejawat sebagai *patner team* dalam pembelajaran dan juga sebagai observer. Peneliti dan teman sejawat terlibat dalam proses perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, dan refleksi. Arikunto, dkk, (2007:3) bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama-sama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa. Lain halnya Suhardjono (dalam Komalasari 2010:271) menjelaskan bahwa Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru, bekerjasama dengan peneliti lainnya (atau dilakukan sendiri oleh guru yang bertindak sebagai peneliti) di kelas atau sekolah tempat dia mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktis pembelajaran. PTK ini menggunakan model kolaboratif yaitu kerjasama antara peneliti sebagai guru kelas a dan teman sejawat sebagai guru bidang yang memiliki ketrampilan muatan tertentu yaitu IPA serta sebagai observer. Berdasarkan beberapa definisi oleh para pakar tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian penelitian Tindakan Kelas adalah segala daya upaya yang dilakukan oleh guru berupa kegiatan penelitian tindakan atau arahan dengan tujuan dapat memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan pembelajaran sebelum mengimplementasikan model *Mind Mapping* dari hasil observasi diketahui adanya beberapa masalah yang terjadi yaitu (1) guru masih menggunakan metodependekatan lama yaitu *teacher centered* dan *expository teaching,* (2) Materi yang diasampaikan guru berpusat pada guru dan tekstual, sesuai dengan buku paket, (3) guru jarang menggunakan media untuk membelajarkan konsep-konsep IPA sehingga siswa kurang dapat memahaminya, (4) pada akhir proses pembelajaran siswa tidak dibimbing untuk membuat catatan materi yang dipelajari sehingga siswa kurang termotivasi untuk belajar. Dalam hal ini, proses pembelajaran yang menarik motivasi dan minat siswa sangatlah penting. Salah satu cara guru dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan motivasi siswa untuk belajar dengan menggunakan metode yang tepat, metode yang digunakan harus menarik dan menyenangkan siswa agar tidak mengalami kebosanan dan dapat menerima pelajaran dengan mudah.Dalam hal ini dipilihlah model yang tepat untuk mempermudah siswa memahami materi yang dipelajari. Menurut Buzan (2007: 4) *Mind mapping* adalah cara mencatat kreatif, efektif dan secara harfiah akan memetakan pikiran-pikiran kita. Catatan tersebut dibuat dengan gagasan yang saling berkaitan, dengan topik utama sebagai inti yang dihubungkan dengan subtopik dan cabang-cabang sebagai perinciannya. Melalui metode *Mind Mapping* siswa menguraikan satu pokok bahasan menjadi sub-sub pokok yang lebih terperinci dalam bentuk pemetaan sederhana.

Dengan menggunakan *Mind Mapping* siswa dapat lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran, karenadalam pembuatannya *Mind Mapping* melibatkan warna, gambar dan simbol-simbol. Selain itu dipilihlah media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat. Media pembelajaran harus meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi belajar pada siswa.Untuk menciptakan kondisi demikian peneliti memilih metode permainan *Question Board*. *Question Board* adalah papan berisi kotak-kotak yang disusun berkeliling yang memiliki nilai tertentu. Pada dasarnya tata cara permainan *Question Board* ini tidak jauh berbeda dengan papan monopoli, hanya saja kotak yang berisi tulisan-tulisan di dalamnya dimodifikasi sedemikian rupa menyesuaikan dengan materi yang dipelajari. Permainan ini mendorong para pemainnya untuk bersaing menjawab pertanyaan pada kartu dengan benar dan mendapatkan *reward* berupa uang mainan dan berkompetisi dalam kelompok. Dengan *Question Board* ini, diharapkan siswa dapat lebih termotivasi untuk mempelajari materi. Tidak hanya itu, dengan adanya permainan semacam ini, karena pertanyaan yang terdapat pada kartu pertanyaan sifatnya relatif acak/random, maka masing-masing siswa menjadi terpacu untuk mempelajari/menghafal materi sebanyak-banyaknya.Pelaksanan pembelajaran dengan model *Mind Mapping*dan media *Question Board* dibentuk dalam kelompok belajar yang heterogen juga dimaksudkan untuk membantu siswa dalam memperoleh pemahaman konsep melalui bantuan teman kelompoknya agar kegiatan belajar lebih bersemangat. Anggota kelompok yang kurang mampu dapat bertanya kepada anggota kelompok yang lebih mampu mengenai hal-hal yang belum dipahami. Sedangkan siswa yang lebih mampu akan bertambah pemahamannya melalui proses menjelaskan kepada anggota yang kurang mampu.

Rencana pelaksanaan pembelajaran yang dibuatpada siklus II telah dilengkapi dan diperbaiki sesuai dengan hasil refleksi siklus I dengan nilai 87,5% dan pada siklus 11 dengan nilai 93,75%. Langkah-langkah dalam rencana pelaksanaan pembelajaran dan disusun dengan rencana pembelajaran model *Mind Mapping* serta mengimplementasikan permainan *Question Board* dalam kondisi menyenangkan,tertib dan pemberian *reward* bagi kelompok yang menjalankan pion dadunyasecara sportif dan jujur. Selain itu hasil aktivitas guru pada siklus 1 dengan nilai 87,5% dan pada siklus 11 meningkat dengan nilai 91%, menunjukkan bahwa guru telah melakukan perbaikan pengeloaan kelas pada saat siklus 11 selain itu guru melakukan bimbingan secara maksimal dam merata baik individu maupun kelompok. Setelah mengimplementasikan pembelajaran model *Mind Mapping*dan model *Question Board*hasil aktivitas belajar siswa dari siklus 1dengan nilai rata- rata dengan 64,75% meningkat pada siklus 11 dengan nilai rata-rata 76%, menunjukkan siswa lebih aktif, disiplin, tanggung jawab, senang termotivasi untuk belajar dan antusias dalam mengikuti pembelajaran dengan memanfaatkan model *Mind Mapping* dan media *Qustion Board*. Dalam kurikulum Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah, IPA mencari tahu tentang alam sekitar secara sistematis untuk menguasai fakta-fakta, konsep-konsep, prinsip-prinsip proses penemuan dan memiliki sikap ilmiah.

Menurut Hamalik (2010;162) suatu konsep adalah suatu kelas atau kategori stimulus yang memiliki ciri-ciri umum kosep suatu dasar berfikir seseorang untuk memahami dan mengemukakan sesuatu. Oleh karena pemahaman adalah ketika siswa melakukan pembelajaran untuk mengetahui

informasi atau pengetahuan dan dapat menjalankan kembali dengan bahasanya sendiri. Siswa sekolah dasar seringkali kesulitan dalam hal mencatat umumnya siswa mencatat dalam bentuk catatan tradisional, sehingga seringkali siswa mengalami kebosanan dan berlanjut pada motivasi belajar. Dengan mengimplementasikan model *Mind Mapping* membantu siswa dalam hal mencatat kreatif efektif dan siswa dapat lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Sedangkan pemanfaatan media *Question Board* dapat menciptakan pembelajaran kondisi yang menyenangkan dan siswa dapat lebih termotivasi untuk mempelajari materikarena pertanyaan yang terdapat pada kartu pertanyaan sifatnya relatif acak/random, maka masing-masing siswa menjadi terpacu untuk mempelajari/menghafal materi sebanyak-banyaknya.Setelah dilakukan analisis oleh peneliti terbukti bahwa dapat meningkatkan motivasi belajar siswa materi perkembngbiakan tumbuhan secara vegetatif kelas V1 SDN 5 Sepanjang Kec. Gondangkalegi Kab. Malang dengan kondisi spikologi yang bervariasi. Dibuktikan dengan peningkatan motivasi belajar siswa dari observasi pra tindakan siswa malas dalam belajar, sekitar 60% siswa kurang bersemangat pada saat guru menerangkan,.pada siklus I motivasi belajar siswa diperoleh 9 siswa motivasi tinggi dan 11 siswa motivasi sedang. Tindakan siklus I dilanjutkan ke siklus II dan hasil angket motivasi belajar siswa diperoleh 15 anak motivasi tinggi dan 5 anak motivasi sedang. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar siswa.Melihat hasil diatas yang telah dilakukan oleh Wiwik Damayanti (2011) bahwa motivasi belajar siswa memghasilkan peningkatan sama yaitu pada siklus I yaitu belajar siklus I mencapai 64,6% atau motivasi belajar siswa masih tergolong cukup tinggi. Sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 80,2% atau motivasi belajar siswa tergolong tinggi. Artinya keberhasilan siswa telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 75%.

Simpulan

Penerapan model *Mind Mapping* dan media *Question Board* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada siswa kelas V1 SDN 5 Sepanjang Kec. Gondanglegi Kab Malang dilaksanakan melalui langkah-langkah sebagai berikut: (a) guru menjelaskan materi secara garis besar, (b) Siswa mencari informasi materi dari berbagai media dan dibentuk kelompok, (c) Siswa secara berkelompok mempresentasikan hasil pembuatan *Mind Mapping* kelompok (d) guru dan siswa memilih hasil pembuatan *Mind Mapping* terbaik, (c) guru menjelaskan langkah-langkah permainan *Question Board*, (d) Siswa secara berkelompok melakukan permainan *Question Board*, (e) guru melakukan bimbingan dan penilaian pada siswa saat permainan *Question Board*, (f) guru dan siswa bertany a jawab mengenai kartu pertanyaan *Question Board*, (h) menyimpulkan hasil pembelajaran, (i) evaluasi, (j) diakhiri dengan salam. Penerapan model pembelajaran *Mind Mapping* dan media *Question Board* pada materi perkembang biakan tumbuhan secara vegetatif pada s iswa kelas V1 SDN 5 Sepanjang Kec. Gondanglegi Kab Malang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu pada siklus 1 hasil angket motivasi belajar siswa terdapat 9 siswa motivasi tinggi dan 11 siswa motivasi sedang. dengan presentase peningkatan 72,85% artinya motivasi sedang. rata- rata . siswa sudah termotivasi untuk belajar. Sedangkan pada siklus 11 hasil angket belajar siswa terdapat 15 siswa motivasi tinggi dan 5 siswa motivasi sedang dengan presentase peningkatan rata-rata

79,85%, artinya sebagian besar siswa sudah termotivasi dalam belajar dalam pembelajaran model *Mind Mapping* dan media *Question Board*.

Daftar Pustaka

Agus, S 2003, *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam di Indonesia*, Jakarta.

Arikunto, S. 2007. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Yogyakarta: Rineka Cipta

Buzan, Toni. 2007. *Buku Pintar Mind Mapping*. Jakarta: Gramedia Pustaka utama.

Komalasari, Kokom. 2010. *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. Refika Aditama. Bandung.

Pasaribu, Simanjuntak. 2014. *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Gramedia: Jakarta.