

PENINGKATAN SEMANGAT BELAJAR DENGAN PETA KONSEP DAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN PROGRAM *MINDMAPPLE*

¹Sri Endang Wahyuni,²Fita Widiyatun,³Halleyna Widiyasari,⁴Puji Suharmanto

Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta Selatan, Indonesia

E-mail : ¹sherie.endang.wahyuni@gmail.com, ²fita.wdy@gmail.com, ³Halleyyawidiyasari0@gmail.com, ⁴harmansuharmanto@gmail.com

Abstract. *A community service program has been carried out which aims to introduce MindMapple software in making concept maps and learning media in increasing the learning motivation of TRAMPIL Middle School students. The activity participants were all Trampil Middle School teachers. Mindmapple software can be downloaded for free or paid. This software can be used by teachers in creating concept maps in the teaching and learning process. Besides being easy to use, this program can also train creativity from the teacher in making concept maps. After doing activities around 80% of teachers who are accustomed to operating laptops can easily operate the MindMapple program. While 20% of teachers who are constrained to operate a laptop still need guidance in applying mindmapple software. The output of this community service is a module on the introduction of software.*

Keywords: *mindmapple, concept map, Trampil junior high school*

Abstrak. *Telah dilakukan program kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan memperkenalkan software MindMapple dalam pembuatan peta konsep dan media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SMP TRAMPIL. Peserta kegiatan adalah seluruh guru SMP Trampil. Software MindMapple dapat diunduh secara gratis maupun berbayar. Software ini dapat digunakan oleh guru dalam membuat peta konsep dalam proses belajar mengajar. Selain mudah penggunaannya, program ini juga dapat melatih kekreatifitasan dari guru dalam pembuatan peta konsep. Setelah melakukan kegiatan sekitar 80 % guru yang terbiasa mengoperasikan laptop dapat dengan mudah mengoperasikan program MindMapple. Sedangkan 20% guru yang terkendala mengoperasikan laptop masih perlu bimbingan dalam mengaplikasikan software MindMapple. Luaran dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah modul tentang pengenalan software.*

Kata Kunci : *mindmapple, peta konsep, SMP Trampil*

1. Pendahuluan

Sekolah merupakan tempat belajar formal bagi setiap anak didik di Indonesia mulai dari tingkat SD, SMP, SMA dan Universitas. Komponen pendukung dalam proses belajar yaitu mata pelajaran yang harus diajarkan guru dan dipelajari siswa baik IPA maupun IPS dengan beban kurang lebih 10 mata pelajaran dalam satu semester. Dalam pelaksanaan proses pembelajaran sebagian siswa mengalami kesulitan

dalam memahami konsep dari teori yang dipelajari karena banyaknya beban mata pelajaran sehingga hasil belajar yang diperoleh tidak maksimal. Hal tersebut tentu perlu peran seorang guru yang kreatif dalam memilih strategi pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Proses pembelajaran dengan metode, media dan model pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan prestasi

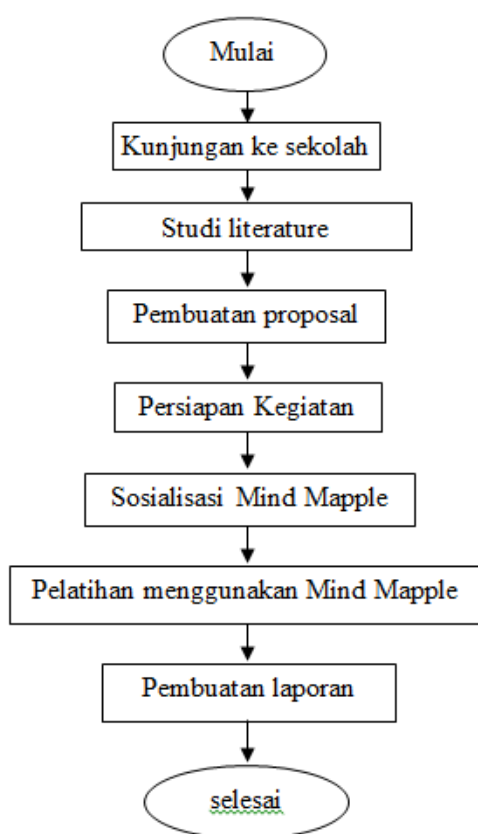
dan mengembangkan potensi yang tersimpan dalam diri siswa tersebut. Salah satu metode pembelajaran yang menarik yaitu menggunakan *Mind Mapple*, menurut Pebriyani, et al (2013) *Mind Map* merupakan teknik pencatatan yang menghubungkan konsep-konsep berdasarkan kreativitas masing-masing siswa terhadap suatu konsep dipetakan dalam *struktur kognitifnya* dan dapat diingat dalam jangka waktu yang lama. Beberapa penelitian lain Permatasari, et al (2013) menyatakan bahwa penerapan media *mind mapping program* pada model pembelajaran *contextual teaching and learning (CTL)*, dapat merangsang keaktifan dalam belajar dan meningkatkan pemahaman siswa tentang materi yang diajarkan. Begitu pula penelitian yang dilakukan Pamungkas (2016) menyatakan, metode *mind mapping* mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa. Sesuai hasil penelitian Juliana, et al (2017) dengan menggunakan *mind map* dalam proses pembelajaran guru dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan metode biasa karena menuntut siswa belajar kreatif.

Berdasarkan uraian di atas maka tim abdimas tertarik untuk melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat bermitra dengan sekolah SMP TRAMPIL. Dimana sekolah SMP TRAMPIL mempunyai beberapa permasalahan, salah satunya adalah cara siswa siswi memahami mata pelajaran. Karena hal tersebut, kami melakukan pengenalan dan pelatihan secara langsung kepada guru-guru di SMP TRAMPIL dengan menggunakan *software MindMapple* agar menyampaikan materi secara kreatif. Untuk mendukung dalam pelatihan *software* ini, maka tim abdimas membuat modul sederhana yang akan digunakan selama pelatihan berlangsung maka peserta pelatihan juga dapat belajar secara mandiri, baik di

rumah maupun di sekolah. Semoga pelatihan ini mempermudah guru dalam pembuatan peta konsep materi pelajaran guna mendukung kegiatan belajar mengajar.

2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat adalah sosialisasi dan pelatihan program *MindMapple*. Pelaksanaan kegiatan dilakukan pada 15-16 Desember 2018 semester Gasal periode 2018/2019. Tempat pelaksanaan kegiatan abdimas telah dilakukan di SMP TRAMPIL, yang beralamat di Jl. Olahraga II Rt 02 Rw V, Kota Jakarta Timur. Peserta kegiatan abdimas adalah seluruh guru SMP TRAMPIL. Sosialisasi dilakukan untuk pengenalan *software MindMapple* kepada peserta. Setelah itu pelaksanaan kegiatan berupa pelatihan dalam mengaplikasikan *software MindMapple* untuk media pembelajaran guru-guru SMP TRAMPIL di sekolah. Adapun langkah-langkah kegiatan abdimas terlihat pada diagram alir Gambar 1.



Gambar 1. Diagram alir kegiatan pengabdian kepada masyarakat

3. Hasil dan Pembahasan

Program kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat di SMP TRAMPIL telah berjalan dengan baik. Pelaksanaan kegiatan di sekolah di bagi menjadi dua sesi/tahapan, pertama yaitu pengenalan software *MindMapple* dan install software selanjutnya kegiatan yang kedua adalah latihan penggunaan software *MindMapple*. Pada sesi satu peserta mendapatkan Modul Pengenalan software *MindMapple* meliputi menjelaskan apa itu software *MindMapple*, fungsi penggunaan software *MindMapple*, cara menginstal software *MindMapple*, menjelaskan *icon-icon* yang terdapat pada program, dan lain-lain.



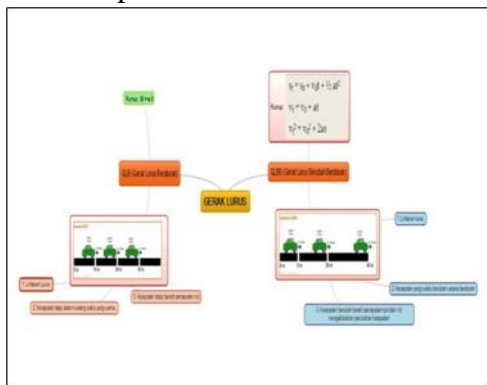
Gambar 2. Pelatihan Guru-Guru di Lab. Komputer SMP TRAMPIL

Sesi kedua adalah latihan menggunakan program *MindMapple*. Pada tahap ini, tim telah membuat peta konsep sederhana dengan menggunakan *MindMapple*. Kemudian tim memberikan tutorial dalam mengaplikasikan software *mindmapple*. Di dalam latihan tersebut terdapat gambar yang telah dipersiapkan oleh tim terlebih dahulu. Peserta diberi waktu kurang lebih 10 menit untuk mempraktekkan langsung pembuatan peta konsep sesuai mata pelajaran masing-masing, seperti ditunjukkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Peserta membuat peta konsep menggunakan software *MindMapple*

Guru-guru SMP TRAMPIL sangat senang saat mempraktekan pembuatan peta konsep, bahkan ada peserta yang langsung membuat peta konsep tentang materi pelajaran beliau terlihat pada Gambar 4 salah satu buatan peta konsep oleh guru IPA Fisika bahkan ada guru yang menggunakan software *MindMapple* untuk pembuatan bagan struktur organisasi sekolah. Hal ini menunjukkan, bahwa *software MindMapple* sangat menarik dan mudah untuk dipelajari. Mereka berkreasi dalam membuat besar kecilnya gambar, *font* dalam tulisan, dll. Apabila ada yang kebingungan saat sesi latihan, peserta langsung bertanya terhadap tim tentang kebingungan mereka dan tim pun dengan sabar membantu dalam menyelesaikan persoalan peserta.



Gambar 4. Hasil pelatihan pembuatan peta konsep oleh guru ipa di SMP TRAMPIL

Hasil dari pelatihan terlihat pada angket yang diisi oleh guru-guru dimana 80% guru-guru yang terbiasa mengoperasikan laptop merasa bahwa program ini sangat mudah dipelajari, mudah digunakan untuk berkreaitivitas dalam pembuatan media pembelajaran, namun ada juga kendala bagi guru-guru yang

memiliki keterbatasan dalam mengoperasikan laptop dalam menginstal dan mempelajari software. Namun kendala itu dapat di atasi tim kami dengan menuntun guru-guru yang masih

kesulitan sehingga tidak menyurutkan semangat mereka untuk tetap belajar.



Gambar 5. Peserta Pelatihan Program *MindMapple* Guru-Guru SMP TRAMPIL

4. Kesimpulan

Beberapa hal yang dapat disimpulkan dari program kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMP TRAMPIL, antara lain sebagai Peserta yang terdiri dari guru-guru di SMP TRAMPIL telah mengikuti kegiatan pelatihan dari 80% guru-guru dapat mengoperasikan program *MindMapple* untuk pembuatan peta konsep materi pelajaran dan 20% guru-guru masih perlu belajar dalam menggunakan software dan Peserta pelatihan sangat senang dan antusias terhadap pelaksanaan pelatihan.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih disampaikan kepada Tim pelaksana kegiatan pengabdian kepada masyarakat Dosen Universitas Indraprasta PGRI dan Kepala sekolah serta guru-guru SMP TRAMPIL atas terselenggaranya kegiatan Abdimas ini sehingga dapat berjalan dengan baik dan lancar.

Daftar Pustaka

- Permatasari, Indhah, dkk. 2013. Penerapan Media *Mind Mapping Program* pada Model Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning (Ctl)* Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Fisika Pada Siswa Kelas XI.A2 Sma Negeri 4 Surakarta. *Jurnal Pendidikan Fisika* Vol.1 No.2 halaman 28 ISSN: 2338 – 0691 September 2013
- Pamungkas, Zakaria S. 2016. Modul *Mind Mapping* Berbasis Potensi Lokal Terintegrasi Sets Pada Mata Pelajaran IPA Di SMP. Seminar Nasional Pendidikan, ISSN : 2527 – 5917, Vol.1
- Juliana, Alifa, dkk. 2017. Pengembangan *Mind Map* Pada Pokok Bahasan Momentum, Impuls, Dan Tumbukan. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, Vol 6 No. 4, Desember 2017, hal 340-347