

## Implementasi Media Pembelajaran *Mind Mapping* Pada Mata Pelajaran Ekonomi di Era Industri 4.0 (Studi Kasus di SMA Negeri Nawangan)

Ika Lestari<sup>1</sup>, Tri Nur Wahyudi<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Akuntansi, Universitas Muhammadiyah Surakarta  
E-mail korespondensi: ikalestari2104@gmail.com

**Abstrak:** Penelitian ini membahas tentang implementasi penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif di era industry 4.0 yaitu penggunaan media pembelajaran *Mind Mapping* dalam mata pelajaran ekonomi. Tujuan dari penelitian ini yaitu 1) untuk mendeskripsikan pembuatan *Mind Mapping* dan penggunaan media pembelajaran *Mind Mapping* dalam kegiatan pembelajaran ekonomi. 2) Untuk mengetahui tanggapan guru atas diterapkannya media pembelajaran *Mind Mapping* dalam mata pelajaran ekonomi di kelas X IPS 1 SMA Negeri Nawangan. 3) Untuk mengetahui tanggapan siswa kelas X IPS 1 SMA Negeri Nawangan atas penerapan media pembelajaran *Mind Mapping* dalam mata pelajaran ekonomi. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Dasar pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Dengan diterapkannya media pembelajaran *Mind Mapping* guru lebih mudah dalam menyajikan materi terhadap siswa, serta dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi. 2) dengan diterapkannya media pembelajaran *Mind Mapping* dapat mempermudah siswa dalam memahami materi dan dapat menjadikan siswa lebih aktif, kreatif dan siswa lebih tertarik dalam proses pembelajaran ekonomi.

**Kata Kunci:** *mind mapping*, pembelajaran ekonomi, era industri 4.0

### 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan selalu dibutuhkan oleh manusia pada saat ini. Pendidikan juga merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas manusia yang melalui proses pengajaran, penelitian dan pelatihan Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membangun moral bangsa Indonesia yang dimulai sejak zaman perjuangan hingga zaman milenial seperti saat ini sangatlah besar. Namun dengan adanya perkembangan zaman yang sangat pesat ini membawa kita samapilah pada era industry 4.0 atau yang sering disebut sebagai era disrupsi, dimana pendidikan dituntut mampu menyeimbangkan peradaban masyarakat. Dalam era ini kita diharapkan mampu berpikir cepat serta dapat berorientasi terhadap target. Yang semula menggunakan sistem manual saat ini menjadi sistem digital. Hingga pada sistem pendidikanpun juga harus mampu menyesuaikan dengan perkembangan zaman yang semakin pesat ini. Pendidikan di era Industri 4.0 ini mampu membawa dampak bagi segala aspek kehidupan baik itu dalam bidang ekonomi, sosial maupun bidang budaya. Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam memperbaiki kualitas sumber daya manusia.

Dalam dunia pendidikan di Indonesia saat ini haruslah juga menyesuaikan dengan perkembangan zaman yang semakin pesat ini. Pendidikan merupakan salah satu sarana yang dapat digunakan untuk menyalurkan ilmu pengetahuan yang dimana secara tidak langsung haruslah memiliki sistem yang mendukung terselenggaranya kegiatan pendidikan tersebut. Di era industry 4.0 ini anak sedikit memberikan kemudahan bagi kegiatan dalam pendidikan, yaitu dengan adanya media pembelajaran yang canggih sistem internet yang memadai serta berbagai hal lain yang dapat menunjang pentransferan ilmu pengetahuan dalam proses pendidikan. bagi peserta pendidikan juga harus memiliki kecakapan serta mampu menangkap peluang dengan adanya perangkat-perangkat yang digunakan dalam pelaksanaan penyampaian informasi pengetahuan dalam proses pendidikan.



Menurut Rusmono (2012) pembelajaran adalah “suatu upaya untuk menciptakan suatu kondisi bagi terciptanya suatu kegiatan belajar yang memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang memadai.” Kualitas pendidikan merupakan kemampuan lembaga pendidikan dalam menggunakan sumber-sumber pendidikan untuk meningkatkan kemampuan belajar yang seoptimal mungkin (Arikunto,2009). Tartono (2006) menyatakan bahwa peningkatan kualitas pendidikan dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu guru, siswa, metode, sarana dan prasarana pembelajaran, kurikulum, media, serta biaya. Media pembelajaran saat ini merupakan salah satu faktor penting dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Tejo Nurseto (2011) menyatakan bahwa “media pembelajaran merupakan wahana penyalur pesan atau informasi dalam pembelajaran”. Oleh karenanya media pembelajaran merupakan salah satu alternative yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran agar dapapat siswa mampu menerima informasi pembelajaran dengan baik. Di era industry 4.0 ini diperlukan adanya penggunaan media pembelajaran yang baru serta kreatif dan inovatif agar sesuai dengan perkembangan zaman. Dengan digunakannya media pembelajaran yang inovatif maka dapat membuat siswa menjadi lebih bersemangat serta lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran Mind Mapping.

Model pembelajaran *Mind Mapping* merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan otak siswa sebagai pusat untuk memperoleh informasi yang sedang dipelajari. Model pembelajaran ini menuntun siswa utuk mengembangkan pemikirannya terhadap materi yang telah dipelajari, sehingga mudah untuk dipelajari dan di ingat. media pembelajaran *Mind Mapping* mengandalkan teknik grafik yang sangat sederhana namun sangat ampuh untuk merangkum sebuah materi yang sifatnya universal dan menjadi sebuah peta yang berisi materi yang sangat mudah untuk diingat. Buzan (Darmayoga, 2013) menyatakan bahwa *Mind Mapping* dapat dibandingkan dengan peta kota, dimana pusat *mind mapping* mirip dengan pusat kota. Pusat mind map mewakili ide terpenting dan jalan-jalan utama yang menyebar dari pusat mewakili pikiran-pikiran utama dalam proses pemikiran kita. Jalan-jalan sekunder mewakili pikiran-pikiran sekunder dan seterusnya. Darmayoga (2013) menyebutkan beberapa manfaat mind mapping diantaranya (1) memberi pandangan menyeluruh terkait pokok masalah atau area yang luas, (2) memungkinkan kita merencanakan rute atau membuat pilihan-pilihan dan mengetahui ke mana kita akan pergi dan dimana kita akan berada, (3) mengumpulkan sejumlah besar data di suatu tempat, (4) mendorong memecahkan masalah dengan membiarkan kita melihat jalan-jalan terobosan kreatif baru, (5) menyenangkan untuk dilihat, dibaca, dicerna dan diingat.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis merumuskan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah bagaimana tanggapan guru dan siswa dengan diterapkannya media pembelajaran mind mapping ini dalam proses pembelajaran ekonomi di kelas X SMA Negeri Nawangan. Tujuan dari diadakannya penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana proses pembuatan dari media pembelajaran *Mind Mapping*, untuk mengetahui bagaimana tanggapan siswa dari penggunaan media pembelajaran *Mind Mapping* ini dalam mata pelajaran ekonomi di kelas X IPS 1 SMA Negeri Nawangan, serta untuk mengetahui tanggapan guru mata pelajaran ekonomi di kelas X SMA Negeri Nawangan. Manfaat dari penelitian ini diharapkan media pembelajaran *Mind Mapping* ini dapat digunakan guru dalam pelaksanaan pembelajaran serta dapat menjadikan siswa menjadi lebih aktif dan kreatif dalam pelaksanaan pembelajaran.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Denagn menggunakan pendekatan deskriptif dan studi kasus. Tipe dari penelitian kualitatif yaitu memberikan gambaran tentang masalah yang diteliti terkait tentang media pembelajaran *Mind Mapping* dalam mata pelajaran ekonomi. Pendekatan ini dimaksud untuk mengetahui fenomena tentang apa yang dialami oleh



subyek penelitian. Selain itu penelitian ini juga menggunakan metode penelitian studi kasus yang bertujuan untuk memahami objek yang diteliti secara khusus dengan menggunakan cara yang sistematis dalam melakukan pengamatan, pengumpulan data, analisis informasi, serta dalam pelaporan hasilnya. Penelitian dilakukan di SMA Negeri Nawangan Pacitan, subyek yang dipilih dalam penelitian ini adalah Guru serta beberapa siswa kelas X IPS 1. Dalam penelitian ini peneliti mengumpulkan data dengan menggunakan metode wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik yang digunakan dalam keabsahan data adalah perpanjangan keikutsertaan, dan triangulasi yaitu dengan membandingkan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan diketahui tanggapan siswa dan guru kelas X IPS 1 SMA Negeri Nawangan pada mata pelajaran ekonomi dengan diterapkannya media pembelajaran Mind Mapping yaitu:

- a. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap siswa kelas X IPS 1 SMA Negeri Nawangan, dari 6 narasumber yang diambil oleh peneliti bahwa dengan digunakannya media pembelajaran dalam proses pembelajaran ekonomi dapat membuat siswa tersebut menjadi lebih paham terhadap materi, siswa menjadi lebih antusias dalam proses pembelajaran, siswa lebih bisa mengingat materi dengan mudah, siswa merasa dapat lebih aktif dalam pembelajaran karena materi yang disampaikan dengan menggunakan media Mind Mapping membuat siswa merasa tidak bosan dalam pembelajaran, serta dapat membuat siswa menjadi lebih kreatif karena media pembelajaran Mind Mapping dibuat dengan bentuk yang beragam, serta materi mata pelajaran ekonomi yang biasanya lebih banyak menjadi lebih singkat dan lebih terstruktur.
- b. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap guru mata pelajaran ekonomi kelas X IPS 1 SMA Negeri Nawangan, bahwa dengan digunakannya media pembelajaran Mind Mapping dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, siswa menjadi lebih aktif sehingga membuat guru lebih mudah saat berinteraksi dengan siswa dalam proses pembelajaran, guru tidak perlu menyampaikan banyak materi karena dengan media pembelajaran Mind Mapping ini satu materi sudah dapat disusun menjadi lebih singkat dan mudah untuk dipahami, proses pembuatan media Mind Mapping ini mudah sehingga guru tidak kesulitan dalam pembuatannya, dapat menyajikan materi pembelajaran lebih praktis, dapat menjadikan suasana kelas menjadi lebih kondusif serta dapat mempermudah guru memberikan penilaian keaktifan belajar siswa karena dengan diterapkannya media pembelajaran Mind Mapping ini siswa menjadi lebih aktif.

### 4. SIMPULAN

Kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian bahwa dapat disimpulkan bahwa tanggapan guru dengan diterapkannya media Mind Mapping dalam mata pelajaran ekonomi di Kelas X IPS 1 SMA Negeri Nawangan yaitu guru lebih mudah dalam penyampain materi guru menjadi lebih mudah dalam menyajikan materi terhadap siswa karena media Mind Mapping ini lebih simple dan praktis, dengan diterapkannya media Mind Mapping ini menjadikan siswa menjadi lebih aktif sehingga membuat guru lebih mudah ketika berinteraksi dengan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan digunakannya media Mind Mapping ini dalam pembelajaran ekonomi siswa Kelas X IPS 1 SMA Negeri Nawangan menjadi lebih mudah dalam memahami materi, siswa menjadi lebih aktif serta kreatif dalam proses pembelajaran ekonomi.



## 5. DAFTAR PUSTAKA

- Buzan, T. (2013). *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Creswell, J. M. (2012). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed: Cetakan ke-2*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 8 (1). Diakses pada 21 April 2019, dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/jep/article/viewFile/706/570>.
- Purnamiati, G. D., & Arnyana, L. I. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Mind Mapping Terhadap Kreativitas Dan Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas VI SD No 3 Bena Kabupaten Badung. E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, 7. Diakses pada 11 Oktober 2018, dari [http://119.252.161.254/e-journal/index.php/jurnal\\_pendas/article/view/2226](http://119.252.161.254/e-journal/index.php/jurnal_pendas/article/view/2226).
- Rusmono. (2012). *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning itu Perlu: untuk meningkatkan Profesionalitas Guru*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

