

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK BERBASIS *MIND MAPING* SD KABUPATEN NGADA FLORES

Dimas Qondias¹, Erna Laurensia Anu^{2,3}, Irama Niftalia³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
STKIP Citra Bakti, Indonesia

E-mail: dimasqondias@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui penyebab media pembelajaran tematik yang belum terdesain dengan tepat di kelas III SD Kab Ngada, (2) mendesain media pembelajaran tematik berbasis *mind mapping* yang dapat diterapkan di kelas III SD Kab Ngada, (3) mengetahui tanggapan guru terhadap media pembelajaran tematik berbasis *mind mapping* yang diterapkan di kelas III SD Kab Ngada. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan model ADDIE. Metode ini memiliki lima tahap yaitu: 1) Tahap Analisis (*Analysis*), 2) Tahap Desain (*Design*), 3) Tahap pengembangan (*development*), 4) Implementasi (*Implementation*) 5) Tahap evaluasi. Data yang telah dikumpulkan akan dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) media pembelajaran tematik berbasis *mind mapping* belum tersusun dikarenakan masih minimnya pemahaman guru SD tentang pembuatan media *mind mapping* di kabupaten Ngada. 2) Hasil pengembangan media dari uji pakar menunjukkan kategori baik dengan skor 54, sedangkan respon guru memberikan skor 58 pada kategori baik terhadap media yang telah dikembangkan. Dengan demikian media pembelajaran tematik berbasis *mind mapping* dapat digunakan guna pelaksanaan pembelajaran di SD kabupaten Ngada.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Tematik, *Mind Mapping*

Abstract

This study aims to: (1) determine the cause of media thematic learning that has not terdesain exactly d class III SD Kab Ngada, (2) designing media thematic learning-based mind mapping that can be applied in class III SD Kab Ngada, (3) knowing the response of teachers to thematic learning media-based mind mapping are applied in class III SD Kab Ngada. This research is the development of model ADDIE. This method has five phases: 1) Phase Analysis, 2) Stage Design, 3) The development phase, 4) Implementation 5) Phase evaluation. The data collected will be analyzed descriptively qualitative. The results showed that 1) the thematic learning media-based mind mapping has not been arranged attributable to the lack of understanding about the making of elementary school teachers in the district media Ngada mind mapping. 2) The results of the test media development experts showed good category with a score of 54, sedangkan response to the teacher gives a score of 58 in both categories of the media that have been developed. Thus the thematic learning media-based mind mapping can be used for the implementation of learning in elementary Ngada district

Keywords : Learning Media, Thematic, Mind Mapping

PENDAHULUAN

Dalam permendiknas No 22 tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah menyatakan bahwa pembelajaran di kelas I

sampai dengan kelas III dilaksanakan melalui pendekatan tematik. Menurut Trianto (2010) pembelajaran tematik merupakan model pembelajaran yang memiliki arti penting dalam membangun kompetensi

peserta didik. Pertama, pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran secara aktif sehingga siswa memperoleh pengalaman langsung untuk dapat menemukan sendiri pengetahuan yang dipelajarinya. Kedua, pembelajaran tematik menekankan pada konsep belajar sambil melakukan sesuatu (*learning by doing*). Oleh karena itu, perlu mengemas atau merancang pengalaman belajar yang akan mempengaruhi kebermaknaan belajar siswa.

Pada dasarnya pembelajaran tematik merupakan terapan dari pendekatan terpadu. Menurut Forgy (1991) model pembelajaran ini disebut dengan *webbed* dimana merupakan model yang paling populer dalam pembelajaran terpadu. Pembelajaran tematik ini mencakup seluruh kompetensi mata pelajaran yaitu: PPKn, Bahasa Indonesia, IPA, IPS, Matematika, Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, Seni Budaya dan Prakarya. Pembelajaran tematik lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu (*learning by doing*). Oleh karena itu, guru perlu mengemas atau merancang pengalaman belajar yang akan mempengaruhi kebermaknaan belajar peserta didik. Untuk mengejawantahkan hal tersebut perlu adanya inovasi berupa media dalam pelaksanaan pembelajaran agar lebih menarik, efektif dan bermakna.

Model tematik ini dilaksanakan di kelas-kelas rendah yaitu kelas satu, kelas dua, dan kelas tiga di Sekolah Dasar, karena di kelas rendah pola belajar dan pola pikir anak usia SD pada umumnya masih bersumber pada segala sesuatu yang bersifat konkrit, dan dalam memakai segala sesuatu masih bersifat holistik (Azhar Arsyad, 2013).

Dalam prakteknya di lapangan, pembelajaran yang terjadi di Kabupaten Ngada banyak yang masih bersifat tradisional, apalagi pada sekolah-sekolah yang berada di daerah pinggiran. Sarana dan prasarana yang tersedia sangat minim. Selain itu, kegiatan pembelajaran belum memanfaatkan teknologi informasi sebagai media pengantar sebagaimana diisyaratkan dalam Kurikulum 2013. Siswa yang

bersekolah rata-rata berasal dari keluarga menengah ke bawah. Sehingga guru hanya memanfaatkan buku sebagai media dalam pembelajaran (Triono, 2006). Realitanya masih banyak guru yang menggunakan bahan ajar yang sudah jadi seperti Buku Tematik yang telah disediakan oleh pemerintah atau LKS yang merupakan hasil dari suatu penerbit yang mungkin tidak sesuai dengan lingkungan di mana siswa tersebut belajar. Kondisi ini tentunya dapat mempersulit siswa dalam memahami materi yang seharusnya mereka kuasai. Bahan ajar cetak yang ada kurang mengedepankan unsur lingkungan dan budaya lokal masyarakat setempat sehingga guru sebagai pendidik yang profesional harus menyiapkan bahan ajar yang memperhatikan kondisi lingkungan dan budaya masyarakat setempat (Triono, 2006).

Media pembelajaran merupakan salah satu kunci sukses pelaksanaan proses belajar mengajar di kelas. Menurut Dhey dan Branch (2009) menyatakan bahwa media yang digunakan oleh guru dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang berkualitas memiliki pengaruh secara langsung pada prestasi akademik. Penggunaan media merupakan alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar sehingga proses komunikasi dan interaksi akan lebih menarik. Pembelajaran tematik yang sifat pembelajarannya dengan mengintegrasikan berbagai mata pelajaran akan lebih bermakna apabila diajarkan dengan menggunakan media berbasis *mind mapping*.

Mind mapping atau peta pikiran adalah suatu teknik pembuatan catatan-catatan yang dapat digunakan pada situasi, kondisi tertentu, seperti dalam pembuatan perencanaan, penyelesaian masalah, membuat ringkasan, membuat struktur, pengumpulan ide-ide, untuk membuat catatan, kuliah, rapat, debat dan wawancara (Riyanto, 2010). *Mind mapping* sangat efektif bila digunakan untuk memunculkan ide terpendam yang siswa miliki dan membuat asosiasi di antara ide tersebut. Catatan yang siswa buat membentuk sebuah pola gagasan yang saling berkaitan, dengan topik utama ditengah dan sub topik

dan perincian menjadi cabang-cabangnya, teknik ini dikenal juga dengan nama Radian Thinking (Deporter dan Hernacki, 2011 : 152). *Mind mapping* merupakan teknik yang paling baik dalam membantu proses berfikir otak secara teratur karena menggunakan teknik grafis yang berasal dari pemikiran manusia yang bermanfaat untuk menyediakan kunci-kunci universal sehingga membuka potensi otak. (Prayudi: 2008).

Mind Mapping adalah cara mengembangkan kegiatan berpikir ke segala arah, menangkap berbagai pikiran dalam berbagai sudut. Porter dan hernacki (1999) menjelaskan, *Mind Mapping* (peta pikiran) merupakan metode pemanfaatan keseluruhan otak dengan menggunakan citra visual dan prasarana grafis lainnya untuk membentuk suatu kesan yang lebih dalam. *Mind mapping* sebagai proses memetakan pikiran untuk menghubungkan konsep-konsep permasalahan tertentu dari cabang-cabang sel saraf membentuk korelasi konsep menuju pada suatu pemahaman. *Mind mapping* yang sering disebut dengan peta konsep adalah alat berpikir organisasional yang sangat hebat yang juga merupakan cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi itu ketika dibutuhkan (Buzan, 2008).

Menurut Oliva (2008) menyatakan bahwa belajar dengan *mind mapping* akan mengajarkan siswa bagaimana meringkas untuk mengetahui inti dari sebuah materi pelajaran secara tersruktur. Buzan (2007) mengatakan bahwa banyak manfaat dalam penggunaan *mind mapping* yaitu: satu merencanakan, dua berkomunikasi, tiga menjadi lebih kreatif, empat menyelesaikan masalah, lima memusatkan perhatian, enam menyusun dan menjelaskan pikiran, tujuh mengingat lebih baik, delapan belajar lebih cepat dan efisien, Sembilan melatih "gambar keseluruhan. Menurut Jensen dan makowits (2002) *Mind Mapping* (peta pikiran) sangat bermanfaat untuk memahami materi, terutama materi yang telah diterima oleh siswa dalam proses pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran penggunaan *mind mapping* dapat meningkatkan daya ingat otak dalam pembelajaran karena informasi disusun secara bercabang dari tema utama

yang menyertakan beragam gambar, simbol, warna dan bahan bacaan yang dapat memampukan peserta didik untuk menggunakan seluruh potensi dan kapasitas otak dengan efektif dan efisien.

Mind mapping mengembangkan cara berpikir divergen dan berpikir kreatif. *Mind mapping* yang sering kita sebut dengan peta konsep adalah alat berpikir organisasional yang sangat hebat yang juga merupakan cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi itu ketika dibutuhkan (Tony Buzan, 2008). Menurut Suyatno (2009) Beberapa manfaat metode pencatatan menggunakan *mind mapping*, antara lain: *pertama*, tema utama terdefinisi secara sangat jelas karena dinyatakan di tengah; *kedua*, Level keutamaan informasi teridentifikasi secara lebih baik. Informasi yang memiliki kadar kepentingan lebih diletakkan dengan tema utama; *ketiga*, hubungan masing-masing informasi secara mudah dapat segera dikenali; *keempat*, lebih mudah dipahami dan diingat; *kelima*, Informasi baru setelahnya dapat segera digabungkan tanpa merusak keseluruhan struktur *mind mapping*, sehingga mempermudah proses pengingatan; *keenam*, masing-masing *mind mapping* sangat unik, sehingga mempermudah proses pengingatan; dan *ketujuh*, mempercepat proses pencatatan karena hanya menggunakan kata kunci.

Ditinjau dari segi waktu *mind mapping* juga dapat mengefisienkan penggunaan waktu dalam mempelajari suatu informasi. Hal ini utamanya disebabkan karena metode ini dapat menyajikan gambaran menyeluruh atas suatu hal, dalam waktu yang lebih singkat. Dengan kata lain, *mind mapping* mampu memangkas waktu belajar dengan mengubah pola pencatatan linear yang memakan waktu menjadi pencatatan yang efektif yang sekaligus langsung dapat dipahami oleh individu.

METODE

Media Pembelajaran tematik berbasis *mind mapping* ini dikembangkan dengan model ADDIE. Model ini terdiri atas lima langkah, yaitu: satu *analyze*, dua *design*, tiga *development*, empat *implementation*, dan lima *evaluation*

(Anglada, 2007). Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoretis desain media pembelajaran yang dikembangkan

Penelitian ini dilakukan di Kabupaten Ngada Provinsi Nusa Tenggara Timur. Subyek dalam penelitian ini adalah pembelajaran tematik kelas III serta guru di kecamatan Golewa barat kabupaten Ngada. Pengambilan subjek dilakukan dengan teknik *cluster* yaitu dengan memperhatikan karakteristik sekolah dan wilayah di kabupaten Golewa barat, Kabupaten Ngada. Sedangkan objeknya pada media *mind mapping* untuk dijadikan media pembelajaran tematik.

Data mengenai kebutuhan media pembelajaran tematik dikumpulkan melalui angket dan di analisis secara deskriptif. Data mengenai kualitas media pembelajaran tematik berbasis mind mapping diperoleh dari uji ahli dan guru dalam uji coba terbatas menggunakan angket yang telah disusun dengan memperhatikan desain media, isi media, cara penyajian Dengan memberikan penilaian skala 5 sebagai berikut yaitu STB (Sangat Tidak Baik) skor 1, TB (Tidak Baik) skor 2, C (Cukup) skor 3, B (Baik) skor 4, SB (Sangat Baik) skor 5. Kalsifikasi skor penilaian yang digunakan dapat dilihat pada Tabel 1. Untuk uji terbatas, data dianalisis menggunakan statistik inferensial.

Tabel 1. Skala Penilaian atau kategori/ Klasifikasi pada skala lima Teoretik

No	Rentang Skor	Klasifikasi
1	60-75	Sangat Baik
2	50-59	Baik
3	40-49	Cukup
4	30-39	Tidak Baik
5	15-29	Sangat tidak Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menganalisis lima tema yang masih minim muatan kehidupan lokal setempat yaitu: tema peristiwa, keperluan sehari-hari, kerajinan tangan, kegemaran, dan pendidikan. Pelaksanaan penelitian dilakukan dengan menganalisis

tema dalam pembelajaran tematik di kelas 3 ke masing-masing bidang studi yaitu: IPS, Bhasa Indonesia, Matematika, Pkn, IPA, dan SBK seperti pada Tabel 2. Tabel 2 akan dijadikan dasar untuk mengembangkan potensi-potensi lokal yang bisa diintegrasikan di masing-masing bidang studi.

Tabel 2. Analisis Bidang Studi Pada Masing-Masing Tema

No	Tema	Bidang Studi
1	Peristiwa	IPS, B Indo, Matematika, PKn, IPA
2	Keperluan sehari-hari	IPS, B Indo, Matematika, PKn, IPA
3	Kerajinan tangan	IPS, B Indo, Matematika, PKn, IPA, SBK
4	Kegemaran	IPS, B Indo, Matematika, PKn, IPA, SBK
5	Pendidikan	IPS, B Indo, Matematika, PKn, IPA, SBK

Analisis kebutuhan dilanjutkan dengan melakukan wawancara tatap muka dengan para guru yang tergabung dalam kelompok Kelompok Kerja Guru kecamatan Golewa Barat. Hasil kegiatan bahwa pada pelaksanaan pembelajaran para guru masih

sulit mengimplementasikan pembelajaran tematik khususnya kelas 3, kesulitan ini di karenakan cara penyajian dalam pembelajaran tematik harus mengaitkan antara beberapa materi serta menggunakan media pembelajaran yang lebih tepat dalam

implementasikan pembelajaran tematik serta masih minimnya pengetahuan guru tentang pembuatan media *mind mapping*. Hasil survey di sekolah dasar kecamatan golewa juga menjawab bahwa sarana untuk menjalankan media *mind mapping* di sekolah sangat mendukung dengan tersedianya proyektor dan laptop. Dari analisis tema tersebut dilanjutkan dengan mendesain dan mengembangkan media *mind mapping* Implementasi dan Evaluasi Media *mind mapping* yang disusun agar guru dapat mengimplementasikan pembelajaran tematik dengan lebih mudah. Sehingga akan terciptanya pembelajaran tematik yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswa. Media *mind mapping* berisikan sebagai berikut.

Pertama Pemetaan pada setiap pertemuan yang berisikan tentang indikator-indikator yang akan dicapai dalam pertemuan tersebut. Dalam setiap tema terdapat 10-14 pertemuan. Kedua Indikator dalam setiap pertemuan berisikan catatan yang berisikan tentang tujuan dan materi yang harus dipelajari dalam pembahasan indikator tersebut. Ketiga Kegiatan pembelajaran dalam media *mind mapping* ini juga diberikan tentang gambar serta soal kelompok yang dikerjakan oleh siswa guna memperdalam konsep yang terdapat dalam tujuan pembelajaran. Gambar yang diberikan berfungsi sebagai daya tarik siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran tematik serta menggambarkan media pembelajaran yang menyatu dan mengalir Kegiatan diskusi yang beragam dengan contoh-contoh studi kasus. Kegiatan diskusi dapat meningkatkan keterampilan berbahasa, pengembangan sikap saling menghargai, dan kemampuan berpikir sistematis.

Media Pembelajaran Tematik *Mind Mapping* yang telah terselesaikan akan diujicoba melalui uji ahli, dengan memberikan instrumen *mind mapping* sebanyak 15 butir. Dari 15 butir instrument, menurut uji pakar berada pada kategori Baik dengan nilai 54 namun terdapat komentar tentang media *mind mapping* yang telah terselesaikan diantaranya. 1) Pada butir no 6 pada aspek isi butir penyajian materi perlu ditekankan tentang materi yang sesuai

dengan topik/ tema yang telah terintegrasi di 5 bidang studi. 2) Pada aspek tampilan butir warna background dan warna teks harus lebih menarik dan menyajikan warna lebih kontras untuk membangkitkan minat para siswa/ menarik perhatian siswa.

Media *mind mapping* yang diterapkan dalam pembelajaran tematik juga di uji oleh guru dengan memberikan 15 butir instrument. Hasil tanggapan guru dengan rata-rata 58 pada kategori baik. Tersebut menunjukkan bahwa media tematik berbasis *mind mapping* dapat diterima dengan kategori baik, namun dalam kuisioner yang diberikan terdapat beberapa catatan dari guru dalam penyusunan media *mind mapping* diantaranya. 1) Pada aspek isi diharapkan menambahkan unsur gambar yang sesuai dengan tema yang telah ditentukan sehingga dari gambar yang diberikan dalam memberikan pemahaman pada siswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran tematik. 2) Pada aspek isi respon guru untuk memperbesar font/ ukuran huruf.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan menghasilkan luaran berupa media pembelajaran sangat membantu guru dalam meneransfer materi kepada siswa karena media sifatnya menghantar informasi sebagai sumber informasi dan penerima informasi (Yildirm, 2007). Media *mind mapping* yang dikembangkan telah sesuai dengan kebutuhan para siswa SD terutama dikelas rendah yang dimana mereka belajar tematik sesuai hasil penelitian putri (2013) bahwa *mind mapping* dapat meningkatkan kemampuan mengingat yang berdampak pada hasil belajar dengan rata-rata nilai dan presentase ketuntasan klasikal yang diperoleh pada siklus I sebesar 74,93 dan 78,38%, siklus II sebesar 84,55 dan 94,6% kemudian untuk siklus III sebesar 89,35 dan 100%.

Selain itu Ariana (2012) berpendapat ketika siswa menggunakan *mind mapping* siswa tidak hanya aktif dalam pembelajaran tapi mereka juga dapat melihat hasil dari usaha mereka sehingga belajar menjadi menyenangkan, penuh arti dan bermakna. Hasil penelitian Saleh (2013) menunjukkan bahwa teknik *mind mapping* memberikan sumbangan terhadap peningkatan kreativitas yang diukur dari empat faktor

yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*). Darusman (2014) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa hasil analisis data awal (pretest) perbandingan kemampuan awal siswa pada kemampuan berpikir kreatif pada kelas eksperimen yaitu 6.15 dengan standar deviasi 1.83 sedangkan pada kelas control yaitu 6.42 dengan standar deviasi 1.71. hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol tidak terdapat perbedaan yang signifikan, sedangkan pada data akhir (posttest) perbandingan kemampuan akhir siswa pada kemampuan berpikir kreatif pada kelas eksperimen yaitu 10.9 dengan standar deviasi 2.49 dan pada kelas kontrol yaitu 9.74 dengan standar deviasi 2.06.

Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan akhir siswa pada kemampuan berpikir kreatif pada kelas eksperimen lebih baik pada kelas kontrol. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Zampetakis, *et.al.*, (2007) menunjukkan bahwa teknik *mind mapping* memberikan kontribusi yang signifikan untuk belajar siswa, terutama dalam bidang pendidikan karena peta pikiran dapat mengajarkan teknik dan menghubungkan peta pikiran dengan pelajaran mereka. Kajian tersebut menunjang suatu penelitian lebih lanjut untuk menerapkan media mind mapping dalam pembelajaran,

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut. *Pertama*, media pembelajaran tematik berbasis mind mapping di SD kabupaten Ngada selama ini belum terselesaikan dengan baik dikarenakan minimnya pengetahuan guru terhadap media *mind mapping*, sehingga dalam penelitian ini yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran tematik berbasis mind mapping sangat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran tematik. *Kedua*, Hasil uji pakar tentang media yang telah diselesaikan menunjukkan bahwa media tersebut berkategori baik dengan perolehan nilai 54, sedangkan respon guru tempat mengaplikasikan media tersebut memberi tanggapan bahwa media tersebut

tergolong baik rata-rata skor sebesar 58. Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tematik yang telah di buat dan di aplikasikan dapat digunakan dalam pembelajaran tematik di SD.

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, maka disarankan kepada guru-guru di tingkat sekolah dasar khususnya di kabupaten Ngada bisa menggunakan hasil penelitian ini di sekolahnya masing-masing untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Bagi para peneliti, sebaiknya mengembangkan tema-tema yang berbeda di berbagai daerah masing-masing pada tingkat kelas yang berbeda pula, sehingga pembelajaran menjadi bermakna dan mudah dipahami.

DAFTAR PUSTAKA

- Anglada, D. 2007. *An Introduction to Instructional Design: Utilizing a Basic Design Model*. (Online) melalui <http://www.pace.sdu/ctl/newsletter>, diakses 17 Januari 2014.
- Ariana, Monica. (2012). Mind Mapping And Brainstorming As Methods Of Teaching Business Concepts In English As A Foreign Language. *Academica Science Journal Psychologica Series*. No. 1. 2012
- Buzan, Tony. 2007. *Buku Pintar Mind Mapping*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
- Buzan, Tony. 2008. *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Darusman, Rijal. (2014). Penerapan Metode Mind Mapping (Peta Pikiran) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Siswa SMP. *Jurnal Ilmiah Program Studi Matematika STKIP Siliwangi Bandung*. Vol.3 No.2
- Dhey, michael and branch, robert maribe. 2009. *Educational Media and Technology Year book*. Newyork: Springer
- Jensen. Eric dan Karen Makowitz. 2002. *Otak Sejuta Gygabite: Buku Pintar Membangun Ingatan Super*. Bandung: Kaifa.

- Koyan, 2012. *Statistik Pendidikan Teknik Analisis Data Kuantitatif*. Undiksha.
- Olivia, Femi. 2008. *Gembira Belajar dengan Mind Mapping*. Jakarta: Gramedia.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. 2006. Jakarta. Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia.
- Porter. De Bobbi dan Hernacki. 1999. *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Kaifa.
- Saleh, Andi. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif STAND dengan Teknik Mind Mapping terhadap Kreativitas Siswa Kelas XII IPA SMA Se-Kabupaten Wajo Sulawesi Selatan. Disajikan pada seminar nasional biologi, Surabaya, tanggal 19 januari 2013.
- Trianto. 2010. *Pengembangan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya.
- Yildirm, Zahide. 2007. *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Merril Prentice hall.
- Zampetakis, Leonidas A and Tsironis, Loukas. (2007). "Creativity development in engineering education: the case of mind mapping". *Journal of Management Development*. Vol. 26 No. 4, pp. 370-380.
- Triono Adil, dkk. (2006) Pedoman Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan dan Pelatihan Pendidikan Non-Formal. Jakarta: Depdiknas.
- Azhar Arsyad. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Buzan, Tony. 2008. *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmedia Buana Pustaka.
- Prayudi: 2008. *Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran Mind Mapping terhadap Prestasi belajar*. Jakarta.
- Bobby Deporter dkk. 2003. *Quantum Teaching*. Bandung: Kaifa
- Riyanto, Yatim. 2010. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Pernada Group.