

Pengaruh Penggunaan Mind Manager Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 3 Palu Pada Mata Pelajaran Biologi

Effect of using Mind Manager Toward Motivation and Students Achievement grad VIII on Biology Subject

Randi Kusuma Wardani¹, Amiruddin Kasim², Amran Rede²

¹Mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi Jurusan P-MIPA FKIP Universitas Tadulako

²Dosen Program Studi Pendidikan Biologi Jurusan P-MIPA FKIP Universitas Tadulako

email: Randi.kusumawardani@yahoo.com

Abstrak

Artikel ini dikembangkan dari penelitian skripsi yang bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan *Mind Manager* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Palu pada mata pelajaran biologi. Desain penelitian ini adalah *Quasi Eksperimental* dengan *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Palu berjumlah 495 siswa. Metode pengambilan sampel menggunakan metode *Random Sampling*, sampel terdiri dari 4 kelas yaitu kelas VIIID dan VIIIH sebagai kelas eksperimen dan kelas VIIIC dan VIIIG sebagai kelas kontrol yang berjumlah 130 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan angket. Uji validitas dan reliabilitas angket dan tes dilakukan menggunakan ANATES. Teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah teknik uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh taraf signifikansi (p) $0,017 < \alpha = 0,05$ atau H_0 ditolak yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan *Mind Manager* dengan motivasi belajar siswa, (2) Hasil Belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh taraf signifikansi (p) $0,020 < \alpha = 0,05$ atau H_0 ditolak yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan *Mind Manager* dengan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: *Mind Manager*; Motivasi; Hasil Belajar

This article was excerpted from the report of a skripsi that aimed to try out effect of using Mind Manager Toward Motivation and Students Achievement grad VIII on Biology Subject. Design of this study was quasi eksperimental by nonequivalent control group design with population was all students grade VIII by sum 495. Sampling method using random sampling, that consist of four class namely VIIID and VIIIH as a experiment class, VIIIC and VIIIG as a control class that some 130 of students. Data collecting by test and questioner. Validity and reliability of instrument research using ANATES. The data was analized by test of hypothesis using t-test. The result of study had detected: (1) Learning motivation on experiment class and control class had significant (p) $0,017 < \alpha 0,05$ or rejected H_0 , it means there were significant

effect of using Mind Manager with students motivation. (2) students achievement on experiment class and control class had significant (p) $0,020 < \alpha 0,05$ or rejected H_0 , it means there were significant effect of using Mind Manager with students achievement. Therefore, it could be concluded that using Mind Manager effected toward Motivation and Students Achievement at Grade VIII SMP Negeri 3 Palu On Biology Subject.

Keywords: *Mind Manager; Motivation; Students Achievement*

Pendahuluan

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan usaha sengaja, terarah dan bertujuan agar orang lain dapat memperoleh pengalaman yang bermakna (BSNP, 2006). Pembelajaran biologi di sekolah menengah diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar serta proses pengembangan lebih lanjut dalam penerapannya di kehidupan sehari-hari. Penting sekali bagi setiap guru untuk memahami sebaik-baiknya tentang proses belajar siswa, agar dapat memberikan bimbingan dan menyediakan lingkungan belajar yang tepat dan serasi bagi siswa (Hamalik, 2010).

Proses belajar biologi menurut Djohar *dalam* Sutarsih (2010) merupakan perwujudan dari interaksi subjek (peserta didik) dengan objek yang terdiri dari benda, kejadian, proses, dan produk. Pendidikan biologi harus diletakkan sebagai alat pendidikan, bukan sebagai tujuan pendidikan, sehingga konsekuensinya dalam pembelajaran hendaknya memberi pelajaran kepada subyek belajar untuk melakukan interaksi

dengan obyek belajar secara mandiri, sehingga dapat mengeksplorasi dan menemukan konsep. Pembelajaran biologi menekankan adanya interaksi antara subyek dan obyek yang dipelajari. Interaksi tersebut memberi peluang kepada siswa untuk berlatih belajar dan mengerti bagaimana belajar, mengembangkan potensi rasional berfikir, ketrampilan dan kepribadian serta mengenal permasalahan biologi dan pengkajiannya.

Media merupakan suatu sarana atau alat perantara informasi yang tentunya memiliki pengaruh yang kuat dalam memotivasi peserta didik pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Media pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, dengan berbagai model cenderung menarik perhatian siswa, sehingga siswa memiliki kemauan untuk belajar lebih jauh tentang materi yang akan dipaparkan oleh guru. Penggunaan media dalam belajar mengajar sangat menunjang keberhasilan tujuan secara efektif dan efisien. Oleh karena itu media pengajaran yang digunakan harus dapat meningkatkan prestasi siswa dan memperkecil kesulitan siswa dalam memahami materi yang diajarkan, media yang digunakan harus menarik dan inovatif sehingga

dapat menarik minat siswa dalam belajar (Arsyad, 2011).

Penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan upaya untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar para siswa. Media yang digunakan dalam pembelajaran akan diperoleh manfaat diantaranya pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa dan materi pembelajaran akan lebih dipahami oleh para siswa. Tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan penerapan pembelajaran yang efektif, yaitu pembelajaran yang berlangsung baik apabila guru mampu menerapkan media pembelajaran yang tepat. Oleh karena itu media pengajaran yang digunakan harus dapat meningkatkan prestasi siswa dan memperkecil kesulitan siswa dalam memahami materi yang diajarkan, media yang digunakan harus menarik dan inovatif sehingga dapat menarik minat siswa dalam belajar.

Menurut Alamsyah (2009) Peta pikiran (*Mind Map*) saat ini menjadi salah satu *tool* penting yang harus dikuasai seseorang untuk membantu menyelesaikan problem hidupnya. Jika dia seorang pelajar peta pikiran dapat digunakan untuk mendesain ulang materi-materi pelajaran agar dapat diterima dan direkam pada otaknya dengan sangat cepat. Dunia bisnis dalam perusahaan, metode peta pikiran banyak digunakan dalam proses pemecahan masalah (*problem solving*). Dengan media *Mind Map* diharapkan siswa lebih aktif, lebih kritis dalam menyelesaikan masalah dan lebih bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan selain itu dengan media pembelajaran ini peserta didik

dituntut untuk lebih bersemangat dalam proses belajar mengajar.

Menurut Taufik (2012) dalam Eko (2013), pada saat ini berkembang aplikasi perangkat lunak *Mindjet Mind Manager* yang sering disebut juga dengan nama *Mind Manager*. *Mind Manager* adalah Sebuah aplikasi *software* yang memberi kemudahan dalam hal pembuatan peta pikiran (*Mind Map*) sehingga peta pikiran yang dihasilkan mampu memudahkan guru maupun siswa untuk meringkas materi ajar secara efektif dan efisien termasuk dalam hal penyampaian materi ajar sedangkan khusus bagi siswa dapat menyerap materi pelajaran dengan lebih antusias sekaligus mampu memanjakan kesukaan otak siswa yang cenderung menyukai bentuk (simbol) dan warna sehingga siswa dapat mengikuti pelajaran dengan senang dan meningkatkan aktivitas serta hasil belajar siswa itu sendiri.

Mindjet Mind Manager Pro 6 ini juga dapat terhubung (*hyperlink*) dengan aplikasi lain seperti *MS Excel*, *MS Word*, *MS Power Point*, tampilan grafik, catatan kecil, video, foto dan tampilan visual lainnya yang semuanya disinyalir dapat menggugah keingintahuan siswa. *Mindjet Mind Manager Pro 6* juga dapat dikatakan sebuah aplikasi *software* yang memberi kemudahan dalam hal pembuatan peta pikiran. Peta pikiran yang dihasilkan mampu memudahkan guru maupun siswa untuk meringkas materi ajar secara efektif dan efisien termasuk dalam hal penyampaian materi ajar. Sehingga siswa dapat menyerap materi pelajaran dengan lebih antusias sekaligus mampu memanjakan kesukaan otak siswa yang cenderung menyukai bentuk (simbol) dan warna sehingga siswa dapat mengikuti

pelajaran dengan senang dan meningkatkan aktivitas serta hasil belajar siswa itu sendiri (Eko, 2013).

Keberadaan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan motivasi belajar siswa melalui media pembelajaran *Mind Manager*. Dalam hal ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi kepada guru dalam menentukan suatu media pembelajaran yang tentunya dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa yang lebih baik lagi.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah jenis eksperimen semu (*Quasi Eksperimental*) dengan menggunakan rancangan penelitian *nonequivalent control group design*, dimana sekelompok subjek diambil dari populasi tertentu dan dilakukan *pretest* kemudian dikenai *treatment*. Setelah dikenai *treatment*, subjek tersebut diberikan *posttest* untuk mengukur pengaruh perlakuan pada kelompok tersebut. Instrumen yang diberikan mengandung bobot yang sama. Perbedaan antara hasil *pretest* dengan *posttest* tersebut menunjukkan hasil dari perlakuan yang telah diberikan (Sugiyono, 2011).

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Palu di Jl. Kemiri Palu Barat pada bulan Agustus 2016. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Palu yang aktif selama tahun 2016/2017 yang terdiri dari 495 siswa. Sampel penelitian ini sebagian dari populasi yang diambil sebagai sumber data dan dapat mewakili seluruh populasi (Riduwan, 2004). Oleh karena itu, yang menjadi sampel yaitu kelas VIII C, VIII D,

VIII G dan VIII H SMP Negeri 3 Palu yang berjumlah 130 siswa. Teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel adalah *random sampling*. Teknik *random sampling* digunakan karena setiap unit atau anggota populasi bersifat homogen atau mempunyai kesempatan yang sama untuk diambil sebagai sampel. Hakikat dari pengambilan sampel secara *simple random sampling* adalah bahwa setiap anggota atau unit dari populasi mempunyai kesempatan yang sama untuk diseleksi sebagai sampel (Notoatmodjo, 2005).

Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket dan tes dimana angket digunakan untuk melihat motivasi belajar siswa dan tes digunakan untuk melihat hasil belajar siswa. Sebelum digunakan dalam penelitian dilakukan uji instrument dengan mengukur tingkat validitas soal dan reliabilitas instrument sehingga dapat menjadi bahan pertimbangan apakah instrument tersebut dapat dipakai atau tidak, uji instrument yang digunakan menggunakan ANATES.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini berupa angket dan tes (*pretest* dan *posttest*) yang telah valid dan reliabel. Teknik analisis data dengan statistik inferensial digunakan untuk kaitannya dengan pengujian hipotesis penelitian. Pengujian hipotesis digunakan statistik parametrik dengan menggunakan uji-t. Menurut Ali dan Khaeruddin, (2012) sebelum melaksanakan analisis ini (uji hipotesis), maka terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat, yang meliputi:

- a. Uji normalitas dengan menggunakan *One-Sampel Kolmogorov - Smirnov Test* dengan menggunakan program SPSS versi 16.0 dan

data hasil belajar dari sampel akan berdistribusi normal apabila nilai sig. > α dengan taraf $\alpha = 0,05$.

- b. Uji homogenitas varian dengan menggunakan *Levene's Test of Error Variance* dengan menggunakan program SPSS versi 16.0. Kriteria pengujian yang digunakan adalah nilai sig. > α dengan taraf $\alpha = 0.05$.

Setelah melalui uji prasyarat, maka selanjutnya dianalisis dengan menggunakan uji hipotesis. Uji hipotesis menggunakan analisis statistik yaitu uji-t independen dan kriteria pengujiannya adalah H_0 ditolak jika nilai sig. < $\alpha = 0.05$ yang berarti ada perbedaan antara dua rerata, dalam hal ini antara data kelompok eksperimen dan data kelompok kontrol, yang berarti bahwa ada pengaruh motivasi dan hasil belajar antara kelompok media pembelajaran *Mind Manager* dan kelompok yang tidak menggunakan media sehingga dapat dikatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Mind Manager* dapat memperbaiki hasil belajar dan Motivasi belajar siswa. H_0 diterima jika nilai sig. > $\alpha = 0.05$ berarti tidak ada perbedaan rerata antara data kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang berarti yang tidak ada pengaruh motivasi dan hasil belajar siswa antara kelompok media pembelajaran *Mind Manager* dan kelompok yang tidak menggunakan media. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan program *Statistical Package for Social Science (SPSS)* versi 16.00.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian berbentuk skor yang diperoleh dari alat ukur berupa angket dan tes tentang pengaruh penggunaan *Mind Manager* terhadap motivasi dan hasil belajar biologi kelas VIII SMP Negeri 3 Palu diolah dengan tahapan: (1) data hasil uji instrument penelitian; (2) data hasil uji persyaratan analisis; (3) hasil pengujian hipotesis.

Uji Instrumen Penelitian

Uji instrument dilakukan dengan dua tahap pengujian yaitu pengujian validitas dan pengujian reliabilitas. Pengujian ini dilakukan untuk menguji keabsahan dan kehandalan item-item instrument yang digunakan dalam penelitian. Uji coba yang dilakukan dalam penelitian ini dilakukan pada 28 siswa Kelas IX SMP Negeri 3 Palu.

Berdasarkan hasil pengujian dengan jumlah tes sebanyak 35 soal diperoleh 25 item soal yang digunakan sebagai tes baku. Sedangkan, untuk angket motivasi jumlah tes yang diujikan sebanyak 18 pertanyaan dan diperoleh 16 pertanyaan yang digunakan sebagai tes baku, selanjutnya dijadikan sebagai tes akhir untuk mengetahui hasil belajar dan motivasi belajar siswa yang menggunakan media *Mind Manager* dan konvensional Uji ini menggunakan aplikasi ANATES.

Uji Persyaratan Analisis

Berdasarkan data yang telah diperoleh pada masing-masing variabel penelitian memiliki nilai lebih besar dari 0,05 maka data penelitian yang diperoleh berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil uji homogenitas diperoleh sig > 0,05 pada semua data kelas eksperimen dan kontrol maka, data memiliki varians yang sama atau homogen.

Uji Hipotesis

Hasil pegujian persyaratan analisis menunjukkan bahwa skor setiap variabel penelitian telah memenuhi syarat untuk dilakukan uji statistik lebih lanjut yaitu uji hipotesis. Pengujian hipotesis ada dua yaitu motivasi dan hasil belajar siswa.

Pengujian hipotesis motivasi belajar siswa menggunakan analisis uji-t menunjukkan bahwa nilai $\text{sig} < \alpha$ maka H_0 ditolak. Dari hasil yang diperoleh nilai signifikan (0,017) lebih kecil dari nilai $\alpha = 0,05$ maka, H_0 pada penelitian ini ditolak dan H_1 diterima yang artinya ada pengaruh penggunaan *Mind Manager* terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Palu pada mata pelajaran biologi.

Pengujian hipotesis hasil belajar siswa menggunakan analisis uji-t menunjukkan bahwa nilai $\text{sig} < \alpha$ maka H_0 ditolak. Hasil yang diperoleh nilai signifikan (0,020) lebih kecil dari nilai $\alpha = 0,05$ maka, H_0 pada penelitian ini ditolak dan H_1 diterima yang artinya ada pengaruh penggunaan *Mind Manager* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Palu pada mata pelajaran biologi.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan membandingkan perbedaan motivasi dan hasil belajar antara pembelajaran yang menggunakan *Mind Manager* dengan pembelajaran dengan metode ceramah tanpa menggunakan *Mind Manger* pada pelajaran biologi siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Palu. Pelaksanaan penelitian, terlebih dahulu siswa diberikan *Pretest* yang bertujuan untuk mengetahui kondisi awal siswa, sejauh

mana pengetahuan siswa terhadap mata pelajaran biologi struktur dan fungsi bagian tumbuhan sebelum diberikan perlakuan. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan pembelajaran dengan metode ceramah menggunakan media pembelajaran berbantuan *Software Mind Manager* pada kelas eksperimen dan pembelajaran dengan metode ceramah tanpa menggunakan media pembelajaran berbantuan *Software Mind Manager* pada kelas kontrol. Pada akhir penyampaian materi diberikan lagi *Posttest* dengan alat ukur yang sama pada waktu *pretest*, selanjutnya hasil *Posttest* akan diuji statistik untuk melihat ada tidaknya pengaruh *Mind Manager* terhadap hasil belajar.

Berdasarkan analisis data *posttest* hasil belajar pada uji t *independent sample test* diperoleh nilai $\text{sig} (p) = 0,020$ dengan kriteria pengujian dengan $\alpha = 5\%$ (0,05) sehingga $0,020 < 0,05$ (hipotesis diterima) dengan demikian dapat disimpulkan bahwa “ada perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajar dengan menggunakan *Mind Manager* dengan siswa yang diajar tanpa menggunakan media *Mind Manager* sehingga dapat dikatakan bahwa *Mind Manager* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa”. Sedangkan analisis data motivasi belajar pada uji t *independent independent sample test* diperoleh nilai $\text{sig} (p) = 0,17$ dengan kriteria pengujian dengan $\alpha = 5\%$ (0,05) sehingga $0,017 < 0,05$ (hipotesis diterima) dengan demikian hipotesis “ada perbedaan motivasi belajar antara siswa yang diajar dengan menggunakan *Mind Manager* dengan siswa yang diajar tanpa menggunakan media *Mind Manager* sehingga dapat dikatakan bahwa *Mind*

Manager juga berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

Penyebab perbedaan nilai kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol bukanlah kebetulan, tetapi perbedaan tersebut disebabkan karena perbedaan perlakuan peneliti dalam menggunakan media *Mind Manager* selama proses pembelajaran berlangsung. Konsep struktur dan fungsi tumbuhan yang diajarkan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah suatu konsep yang sama, namun perbedaannya hanyalah pada kelas eksperimen menggunakan media *Mind manager* sedangkan pada kelas kontrol hanya menggunakan metode ceramah tanpa media. Hasil penelitian ini memperkuat teori yang dikemukakan Edgar Dale, tentang kerucut pengalaman, bahwa penggunaan gambar hidup (media pembelajaran) dapat mempengaruhi hasil belajar.

Pada pembelajaran ini, efektivitas secara konseptual dapat diartikan sebagai perlakuan dalam proses pembelajaran yang memiliki ciri-ciri : a) suasana yang dapat berpengaruh, atau hal yang berkesan terhadap penampilan; dan b) keberhasilan usaha atau tindakan yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. *efektivitas* pembelajaran melalui media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (membaca) teks yang bergambar atau moving. Gambar, simbol atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa. Hamalik *dalam* Azhar and Arsyad (2007) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan

membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran, sesuai dengan tuntutan kurikulum.

Tingginya motivasi belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan media *Mind Manager* ini dikarenakan siswa sebelumnya hanya mendapatkan pembelajaran dengan metode ceramah dan hanya diberikan tugas hal itu yang membuat siswa merasa jenuh dan bosan sehingga motivasi belajarnya rendah. *Mind Manager* adalah media merupakan suatu media elektronik yang bersifat multimedia yang mempunyai suatu kelebihan yaitu mengatur informasi dan pola pikir dengan membentuk peta konsep, dapat memuat data berupa gambar, catatan atau teks, animasi, video serta dapat di link ke program web dan *powerpoint*. Penyampaiannya akan terlihat lebih jelas urutan materi pembelajaran yang terstruktur mulai dari konsep yang paling umum kemudian dijelaskan konsep yang lebih mendetail yang dilengkapi visualisasi yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga siswa kelas yang menggunakan media *Mind Manager* motivasinya lebih tinggi. Menurut Sugihartono *et al* (2007) berdasarkan 4 kategori kondisi motivasional yang harus diperhatikan guru agar proses pembelajaran menarik, bermakna dan memberi tanggapan pada siswa, kondisi siswa tersebut antara lain perhatian, relevansi, kepercayaan diri dan kepuasan dalam penelitian ini kondisi tersebut telah terlaksana walaupun belum secara maksimal.

Sebagaimana penelitian sebelumnya hasil penelitian Firdaus (2013) yang menyatakan bahwa

ada perbedaan hasil belajar materi ekosistem yang diajar melalui penerapan media *Mind Manager* dan media *Power Point* pada siswa kelas X SMA Negeri 9 Marusu Kabupaten Maros dimana media *Mind manager* meningkatkan hasil belajar siswa lebih tinggi dengan rata-rata 76,12 dari pada *Power Point* dengan rata-rata 72,11. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang didapatkan bahwa media *Mind Manager* yang diterapkan peneliti di kelas VIII SMP Negeri 3 Palu bahwa rata-rata siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol dikarenakan media tersebut memudahkan siswa dalam mengingat pelajaran biologi yang diajarkan karena memiliki stuktur, kata kunci, gambar dan warna yang menarik.

Hasil penelitian lain Musyrifah (2014) menyimpulkan bahwa ada pengaruh penerapan peta konsep berbasis IT terhadap hasil belajar kognitif biologi siswa kelas XI IPA SMA Negeri 1 Pamboang dan Hasil penelitian Tardi (2011) menyimpulkan bahwa peningkatan prestasi belajar melalui pendekatan konstektual bermedia *Mindjet* menunjukkan daya serap cukup signifikan dan terjadi peningkatan prestasi belajar. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang didapatkan, penggunaan peta konsep dalam bentuk IT maupun *Mind Manager* membantu guru dalam pembuatan peta konsep yang lebih mudah tanpa menggunakan waktu lama, seperti peta konsep ala Tony Buzan sedikit banyak membutuhkan kemampuan dalam menggambar mendisain, membuat alur pikiran yang menarik yang tidak semua orang dapat melakukannya. Adanya *software* dalam pembuatan peta konsep dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa secara struktur dan dapat

memberdayakan manajemen otak siswa sehingga siswa mempelajari, mengingat dan menganalisis secara cepat dan dapat mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa.

Selama ini siswa menganggap bahwa pelajaran biologi adalah sesuatu pelajaran yang sulit karena cenderung bersifat menghafal dan memerlukan tingkat pemahaman yang tinggi untuk menguasai sesuatu materi. Sehingga dari sifat inilah menyebabkan bahwa banyak siswa semakin malas, tidak berminat belajar khususnya pada pelajaran biologi. Jika keadaan ini bertahan terus menerus dalam waktu panjang, maka tentu saja akan sangat mempengaruhi sikap siswa terhadap pelajaran biologi. Sikap dari keadaan siswa yang seperti ini membuat hasil belajar akan menurun. Media *Mind Manager* sebagai salah satu media pelajaran biologi, diharapkan siswa mempunyai minat yang tinggi terhadap pelajaran biologi dan kesan negatif dalam pembelajaran biologi dapat dihilangkan. Sehingga, penggunaan media pembelajaran berbantuan *Mind Manager* dalam proses belajar mengajar akan sangat baik dilakukan, khususnya pada pembelajaran mata biologi di SMP Negeri 3 Palu.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil perhitungan dan analisis statistika yang diperoleh serta pembahasan penelitian yang telah dikemukakan, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan *Mind Manager* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Palu pada mata pelajaran biologi.

Saran dalam penelitian ini diharapkan untuk peneliti selanjutnya dapat menggunakan media ini

dengan menggabungkan model - model pembelajaran yang ada atau dapat menghubungkan media *Mind Manager* ini dengan media pembelajaran yang lain seperti *Power Point* untuk melihat pengaruh yang dapat dihasilkan kedua media terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

Daftar Pustaka

- Alamsyah, M. (2009). *Kiat Jitu Meningkatkan Prestasi Dengan Mind Mapping*. Jogjakarta: Mitra Pelajar.
- Ali, S. dan Khaeruddin. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Arsyad and Azhar. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Azhar and Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Divisi Buku Perguruan Tinggi
- BSNP. (2006). *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Eko B., P. (2013). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Mindjet Mindmanager, Motivasi, dan Jenis Kelamin Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Viii di MTSN Karangrejo Tulungagung*. Skripsi. Program Studi Tadris Matematika Jurusan Tarbiyah Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Tulungagung : tidak diterbitkan.
- Firdaus, D. (2013) Perbedaan Hasil Belajar Materi Ekosistem Melalui Penerapan Media Mindmanager dan Media Powerpoint pada Siswa Kelas X Sma Negeri 9 Marusu Kabupaten Maros. *Jurnal Bionature*. 14, (2), 80-87.
- Hamalik, O. (2010). *Pendidikan Guru Berdasarkan Pendekatan Kompetensi*. Cetakkan Ke 11. Jakarta: Bumi Aksara.
- Musyrifah. (2014). Pengaruh Penerapan Peta Konsep Berbasis IT Terhadap Hasil Belajar Kognitif Biologi Siswa Kelas Xi Ipa Sma Negeri 1 Pamboang Pada Materi Sel. *Jurnal Bionature*. 15 (1), 6-15.
- Notoatmodjo. (2005). *Metodelogi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Riduwan. (2004). *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*, Bandung: Alfabeta.
- Sugihartono, Kartika, N.F. and Farida, H. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujianto, A. E. (2009). *Aplikasi Statistik dengan SPSS 16.0*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Sutarsih. (2010). *Pengembangan Modul Pembelajaran Biologi Berbasis Potensi Lokal dalam Kerangka Implementasi KTSP SMA di Yogyakarta*. Penelitian Unggulan UNY (Multitahun). Yogyakarta: Lembaga Penelitian UNY.
- Tardi. (2011). *Peningkatan Prestasi Belajar Kimia Larutan Melalui Pendekatan Kontekstual Bermedia Mindjet* [Online] Tersedia:KimiatarDiskanda.Files.Wordpress.Com/.../Artikel-Tardi-S-Pd-Smkn-2. [08 November 2015].

