

"MIND MAPPING"

Strategi Belajar yang Menyenangkan

"Mind Mapping" Strategi Belajar yang Menyenangkan

“

Buku ini sangat berguna bagi dosen, guru, mahasiswa, siswa dan umum dalam membuat rangkuman materi dalam bentuk mind map, sehingga materi tersebut akan mudah diingat. Buku ini dihimpun dari berbagai referensi dan hasil dari penelitian yang pernah dilakukan oleh penulis sendiri selaku dosen di salah satu perguruan tinggi swasta.

Penelitian tersebut mengenai strategi dan metode belajar bagi dosen dalam memudahkan dosen untuk mengajarkan sesuatu materi pembelajaran kepada mahasiswa. Selain itu mahasiswa juga menganggap metode belajar ini sangat menyenangkan, mudah digunakan, murah dan efektif. Buku ini ditujukan bagi kalangan akademisi, dosen, mahasiswa dan khalayak umum dalam menerapkan strategi belajar yang jitu dan mudah diingat.

“



<https://limaaksara.com>
penerbitlimaaksara
cvlimaaksara@gmail.com
limaaksara



Widiyono, S.Kep., Ns.M.Kep

"MIND MAPPING"
STRATEGI BELAJAR YANG
MENYENANGKAN

Widiyono, S.Kep., Ns.M.Kep



PENERBIT
LIMA AKSARA



Judul:
"MIND MAPPING"
STRATEGI BELAJAR YANG MENYENANGKAN

Penulis:
Widiyono, S.Kep., Ns.M.Kep

ISBN 978-623-97577-7-9

Editor:
Dr. Erni Munastiwi, M.M (UIN SUKA
Yogyakarta)

Penyunting:
Wening Puspowati

Desain sampul dan tata letak
Limax Media

Penerbit:



Lima Aksara

Redaksi:
Pratama Residence Blok C23/B19 Plosogeneng-
Jombang | 0814-5606-0279 |

<https://limaaksara.com>

Distributor tunggal:

CV. Lima Aksara | Pratama Residence Kav C23/B19
Plosogeneng-Jombang | 0857-4666-6795 | IG@limaaksara |
Fb: Lima Aksara Indonesia

Cetakan pertama Mei 2021

Hak cipta dilindungi undang-undang. Plagiasi
dipertanggungjawabkan secara utuh oleh penulis. Dilarang
memperbanyak isi buku ini, baik sebagian maupun seluruhnya
dalam bentuk apapun tanpa izin tertulis dari Penerbit.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur atas kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayahNya, penulis mampu menyelesaikan buku ***MIND MAPPING STRATEGI BELAJAR YANG MENYENANGKAN***. Buku ini adalah buku referensi dan merupakan intervensi metode kegiatan belajar dan mengajar khususnya dalam hal membuat catatan materi agar materi tersebut mudah dipahami. Buku ini sangat berguna bagi dosen, guru, mahasiswa, siswa dan umum dalam membuat rangkuman materi dalam bentuk *mind map*, sehingga materi tersebut akan mudah diingat.

Buku ini dihimpun dari berbagai referensi dan hasil dari penelitian yang pernah dilakukan oleh penulis sendiri selaku dosen di salah satu perguruan tinggi swasta. Penelitian tersebut mengenai strategi dan metode belajar bagi dosen dalam memudahkan dosen untuk mengajarkan sesuatu materi pembelajaran kepada mahasiswa. Selain itu mahasiswa juga menganggap metode belajar ini sangat menyenangkan, mudah digunakan, murah dan efektif.

Buku ini ditujukan bagi kalangan akademisi, dosen, mahasiswa dan khalayak umum dalam menerapkan strategi belajar yang jitu dan mudah diingat. Hafalan-hafalan teori juga akan mudah dipahami jika menggunakan metode belajar ini. Buku ini mungkin belum sempurna, saran dan kritik sangat penulis harapkan demi tersempurnanya buku ini.

Surakarta, Juli 2021

Penulis

DAFTAR ISI

Kata pengantar	iii
Daftar isi	vi
Pengertian <i>mind mapping</i> dalam kegiatan belajar	1
Sejarah <i>mind mapping</i>	4
Kenapa harus menggunakan <i>mind mapping</i> dalam kegiatan belajar	8
Manfaat membuat <i>mind mapping</i>	12
Strategi pembelajaran <i>mind mapping</i>	18
Aplikasi dalam membuat <i>mind mapping</i>	21
Cara membuat <i>mind mapping</i>	30
Contoh-contoh <i>mind mapping</i>	36

PENGERTIAN *MIND MAP* DALAM KEGIATAN BELAJAR

Mind map adalah cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan memetakan pikiran-pikiran kita (Buzan, 2009). Menurut Svantesson tahun 2004 menyatakan *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.

Buzan tahun 2012 menjelaskan bahwa *mind map* juga merupakan *petarute* hebat bagi ingatan, memungkinkan kita menyusun fakta dan pikiran sedemikianrupa sehingga cara kerja alami otak dilibatkan sejak awal. Ini berarti mengingat informasi akan lebih mudah dan lebih bisa dikitalkan daripada menggunakan teknik pencatatan tradisional. Catatan yang dibuat tersebut membentuk gagasan yang saling berkaitan, dengan topik utama di tengah dan subtopik serta perincian mejadi cabang-cabangnya. Hal tersebut dapat menjadikan siswa merasa senang dan tidak bosan dalam mengikuti pelajaran, sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar (Wicoff, 2005).

Menurut Buzan (2009), *mind map* adalah cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi ke luar dari otak. *Mind map* adalah cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan memetakan pikiran-pikiran kita. *Mind map* merupakan suatu teknis grafis yang dapat menyelaraskan proses belajar dengan cara kerja alami otak. Mind map melibatkan otak kanan sehingga proses pembuatannya menyenangkan, dan *mind map* merupakan cara

paling efektif dan efisien untuk memasukkan, menyimpan, dan mengeluarkan data dari otak kita. (Windura, 2008),

Menurut Alamsyah (2009), *mind mapping* selaras dengan cara kerja alam otak, karena *mind mapping* melibatkan kedua belahan otak, seseorang mencatat dengan melibatkan simbol-simbol atau gambar-gambar yang disukainya, menggunakan warna-warna untuk percabangan-percabangan yang mengindikasikan makna tertentu dan bisa melibatkan emosi, kesenangan, kreativitas seseorang dalam membuat catatan-catatan. Menurut Septiana (2007), agar pembelajaran membekas dalam ingatan peserta didik, maka diperlukan penekanan hal-hal yang telah dipelajari selama sesi kelas itu. Gambar atau tulisan yang menarik dan berkesan dapat membantu siswa mengingat kembali hal-hal yang telah mereka lakukan dan pelajari.

Adapun jenis-jenis *Mind mapping*. Berikut ini beberapa jenis *mind mapping*, antara lain yaitu :

1. *Mind map* Silabus

Mind mapping silabus atau *mind map* makro merupakan jenis *mind mapping* yang membantu memberikan gambaran tentang apa yang dipelajari. Biasanya *mind mapping* ini dibuat dengan ukuran besar dan ditempel di dinding.

2. *Mind map* Bab

Mind mapping bab adalah *mind mapping* yang dibuat berdasarkan rangkaian bab yang telah dipelajari. Namun, *mind mapping* bab harus diringkas poin penting atau garis besarnya saja untuk mudah mengingatnya.

3. *Mind map* Paragraf

Mind mapping paragraf yaitu *mind mapping* yang dapat memberikan informasi secara lengkap karena selain bisa melihat ringkasan dari setiap bab dan juga bisa mengetahui detail penjelasannya. Nah, keuntungan menggunakan *mind mapping* paragraf ini adalah dapat dibuat di buku teks kecil.

Mind mapping memiliki prinsip dan ciri tersendiri. *Mind mapping* menggunakan teknik penyaluran gagasan dengan menggunakan kata kunci bebas, simbol, gambar, dan menggambarkan secara kesatuan dengan menggunakan

teknik pohon. *Mind mapping* ini didasarkan pada detail-detail dan suatu peta pikiran yang mudah diingat karena mengikuti pola pemikiran otak.

Semua *mind map* mempunyai kesamaan. Semuanya menggunakan warna. Semuanya memiliki struktur alami yang memancar dari pusat. Semuanya menggunakan garis lengkung, simbol, kata dan gambar yang sesuai dengan satu rangkaian Turan yang sederhana, mendasar, alami, dan sesuai dengan cara kerja otak. Dengan *mind map*, daftar informasi yang panjang bisa dialihkan menjadi diagram warna-warni, sangat teratur dan mudah diingat yang bekerja selaras dengan cara kerja alami otak dalam melakukan berbagai hal (Buzan, 2005)

Rose dan Malcolm (2006) menambahkan strategi visual ini mempunyai beberapa ciri, diantaranya sebagai berikut :

- a. Mengingat orang melalui penglihatan, mengingat kata-kata dengan melihat tetapi perlu waktu yang lebih lama untuk mengingat susunan atau urutan abjad jika tidak disebutkan awalnya.
- b. Jika memberi atau menerima penjelasan arah lebih suka memakai peta/gambar.
- c. Aktifitas reatif : menulis, menggambar, melukis merancang.
- d. Mempunyai ingatan visual yang bagus, dimana ketika kita ingat saat meninggalkan sesuatu dalam beberapa hari yang lalu.

Menurut Buzan, teknik pembuatan catatan dan pengelompokan pikiran yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan seluruh otak yang harus menyertakan tidak hanya kata-kata, angka, rangkaian dan juga garis-garis tetapi juga dengan warna, gambar-gambar, dimensi , simbol-simbol itulah peta pikiran atau *mind mapping* (Buzan, 2012)

SEJARAH *MIND MAPPING*

Metode mind map dikenalkan oleh Tony Buzan. Konsep ini didasarkan pada kenyataan bahwa otak manusia terdiri dari satu juta sel otak. Sel otak ini terdiri dari beberapa bagian, yaitu bagian pusat (nukleus) dan bagian cabang yang memencar ke segala arah. Pencabangan ini membuatnya tampak seperti pohon dengan berbagai ranting di sekelilingnya (Buzan, 2009). Peta pikiran atau *mind mapping* sendiri akan memberikan gambaran lebih detail mengenai ide yang dibuat. Selain itu juga sebagai metode untuk mencari alternatif opsi atau pilihan lain.

Mind mapping dapat digunakan sebagai metode belajar, pengembangan ide, atau pemecahan masalah. Konsep *Mind mapping* asal mulanya diperkenalkan oleh Tony Buzan tahun 1970-an. Menurutnya *mind map* adalah sistem penyimpanan, penarikan data, dan akses yang luar biasa untuk perpustakaan raksasa, yang sebenarnya ada dalam otak manusia yang menakjubkan (Buzan, 2009). *Mind map* adalah cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi keluar otak-*Mind map* adalah cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan “memetakan” pikiran-pikiran kita.

Pemetaan pikiran yang dikemukakan oleh Buzan ini didasarkan pada kenyataan bahwa otak manusia terdiri dari satu juta sel otak atau setara dengan 167 kali jumlah manusia di bumi, sel-sel otak tersebut terdiri dari beberapa bagian, ada bagian pusat (nukleus) dan ada sejumlah bagian cabang yang memencar ke segala arah, sehingga tampak seperti pohon yang menumbuhkan cabang ke sekelilingnya (Buzan, 2009).

Kita sebagai manusia bisa membandingkan *mind map* dengan peta kota. Pusat *mind map* mirip dengan pusat kota. Pusat *mind map* mewakili ide terpenting. Jalan-jalan utama yang menyebar dari pusat mewakili pikiran-pikiran utama dalam proses pemikiran kita, jalan-jalan sekunder mewakili pikiran-pikiran sekunder, dan seterusnya. Gambar-gambar atau bentuk-bentuk khusus dapat mewakili area-area yang menarik atau ide-ide menarik tertentu. Sama seperti peta jalan, *Mind map* akan memberi pkitangan meyeluruh pokok masalah atau area yang luas, memungkinkan kita merencanakan rute atau membuat pilihan-pilihan dan mengetahui ke mana kita akan pergi dan di mana kita berada, mengumpulkan sejumlah besar data di suatu tempat, dan mendorong pemecahan masalah dengan membiarkan kita melihat jalan-jalan terobosan kreatif baru.

Mind map juga merupakan peta rute yang hebat bagi ingatan, memungkinkan kita menyusun fakta dan pikiran sedemikian rupa sehingga cara kerja alami otak dilibatkan sejak awal. Ini berarti mengingat informasi akan lebih mudah dan lebih bisa diktalkan daripada menggunakan tehknik pencatatan tradisional.

Konsep ini dikategorikan ke dalam teknik kreatif, karena pembuatan *mind mapping* ini membutuhkan pemanfaatan imajinasi dari si pembuatnya. Siswa yang kreatif akan lebih mudah membuat *mind mapping* ini. Begitu pula, dengan semakin seringnya siswa membuat *mind mapping*, mereka akan semakin kreatif. Sebuah *mind map* memiliki sebuah ide atau kata sentral, dan ada 5 sampai 10 ide lain yang keluar dari ide sentral tersebut. *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, tehknik ini dikenal juga dengan nama Radian Thinking (Deporter dan Hernacki, 2011)

Dengan membuat sendiri peta pikiran siswa “melihat” bidang studi itu lebih jelas, dan mempelajari bidang studi itu

lebih bermakna. Para siswa cenderung lebih mudah belajar dengan catatannya sendiri yang menggunakan bentuk huruf yang mereka miliki dan ditambah dengan pemberian warna yang berbeda disetiap catatan mereka. Dibandingkan dengan membaca buku teks mereka merasa kesulitan ketika persiapan akan menghadapi ujian.

Mind mapping merupakan tehnik penyusunan catatan demi membantu siswa menggunakan seluruh potensi otak agar optimum. Caranya, menggabungkan kerja otak bagian kiri dan kanan. Metode ini mempermudah memasukan informasi kedalam otak dan untuk kembali mengambil informasi dari dalam otak. *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). Dengan metode *mind mapping* siswa dapat meningkatkan daya ingat hingga 78%.

Berikut adalah perbedaan antara Tulisan Biasa dan Mind map:

a. Tulisan Biasa

1. Hanya berupa tulisan-tulisan saja
2. Hanya dalam satu warna
3. Untuk mereview ulang memerlukan waktu yang lama

b. Mind map

1. Berupa tulisan, symbol dan gambar
2. Berwarna-warni
3. Untuk mereview ulang diperlukan waktu yang pendek
4. Waktu yang diperlukan untuk belajar lebih cepat dan efektif
5. Membuat individu menjadi lebih kreatif

Dari uraian tersebut, peta pikiran (*mind mapping*) adalah satu teknik mencatat yang mengembangkan gaya belajar visual. Peta pikiran memadukan dan mengembangkan potensi kerja otak yang terdapat di dalam diri seseorang. Dengan adanya keterlibatan kedua belahan otak maka kan memudahkan seseorang untuk mengatur dan mengingat segala bentuk informasi, baik secara tertulis maupun secara

verbal. Adanya kombinasi warna, simbol, bentuk dan sebagainya memudahkan otak dalam menyerap informasi yang diterima.

Peta pikiran yang dibuat oleh siswa dapat bervariasi setiap hari. Hal ini disebabkan karena berbedanya emosi dan perasaan yang terdapat dalam diri siswa setiap harinya. Suasana menyenangkan yang diperoleh siswa ketika berada di ruang kelas pada saat proses belajar akan mempengaruhi penciptaan peta pikiran. Tugas guru dalam proses belajar adalah menciptakan suasana yang dapat mendukung kondisi belajar siswa terutama dalam proses pembuatan *mind mapping* (Iwan Sugiarto, 2004)

KENAPA HARUS MENGGUNAKAN *MIND MAPPING* DALAM KEGIATAN BELAJAR

Proses pembuatan *mind mapping* menyenangkan karena melibatkan warna, gambar-gambaran lain-lain. Mudah mengingatnya karena ada penkita-penkita visualnya. Windura (2008) menambahkan khusus dalam bidang pendidikan dan pembelajaran, kegunaan dan aplikasi *mind map* sangat banyak, antara lain untuk meringkas, mengkaji ulang (*review*), mencatat, mengajar, bedah buku, presentasi, penelitian dan manajemen waktu (*time management*). Dalam proses kegiatan belajar mengajar (KBM), penggunaan metode *mind mapping* melibatkan kedua belahan otak, sehingga melibatkan sistem limbic (melibatkan emosi positif), yaitu dapat membuat siswa senang saat belajar karena melibatkan belahan otak kanan.

Menurut Rose dan Nicholl (2002), rasa senang merupakan salah satu elemen penting dalam proses belajar, apabila seseorang melibatkan sistem limbic (melibatkan emosi positif) dalam proses belajar atau mengajar, maka seseorang itu akan menggunakan kekuatan besar yang membuat proses belajar jauh lebih efektif dan dapat menciptakan memori yang kuat, siswa dapat lebih mudah memasukkan, menyimpan, dan mengeluarkan data dari otaknya, sehingga prestasi belajar yang diraih dapat lebih optimal.

Penggunaan metode *mind mapping* dalam proses belajar mengajar khususnya untuk mata pelajaran ilmu hayat seperti fisika, kimia, biologi, keperawatan, kebidanan dan kedokteran diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan pengajaran serta dapat menjadikan siswa merasa senang, tidak bosan dalam mengikuti pelajaran, lebih mudah dalam menerima, memahami, mengingat dan memanggil kembali informasi yang pernah didapatkannya ketika

dibutuhkan, misalnya ketika dibutuhkan untuk menyelesaikan soal mata pelajaran. Keberhasilan siswa dalam menyelesaikan soal, tentu akan membuat siswa tersebut mendapatkan prestasi yang baik.

Adapun kelebihan dan kekurangan *mind mapping* menurut Mike Hernacki dan Bobbi Deporter, *mind mapping* memiliki manfaat diantaranya :

1. Fleksibel artinya jika seorang pembicara tiba-tiba teringat untuk menjelaskan suatu hal tentang pemikiran, kita dapat dengan mudah menambahkannya di tempat yang sesuai dalam peta pikiran kita tanpa harus kebingungan.
2. Dapat memusatkan pikiran, kita tidak perlu berfikir untuk menangkap setiap kata yang dibicarakan. sebaliknya, kita dapat berkonsentrasi pada gagasannya.
3. Meningkatkan pemahaman, ketika membaca suatu tulisan atau laporan teknik, peta pikiran akan meningkatkan pemahaman dan memberikan catatan tinjauan ulang yang sangat berarti nantinya.
4. Menyenangkan, Imajinasi dan kreativitas kita tidak terbatas dan hal itu menjadikan pembuatan dan peninjauan ulang catatan lebih menyenangkan.

Sedangkan menurut Buzan (2009) *mind map* dapat membantu kita dalam sangat banyak hal. Berikut beberapa diantaranya : 1. Merencana. 2. Berkomunikasi. 3. Menjadi lebih kreatif. 4. Menghemat waktu. 5. Menyelaskan masalah. 6. Memusatkan perhatian. 7. Menyusun dan menjelaskan pikiran-pikiran. 8. Mengingat dengan lebih baik. 9. Belajar lebih cepat dan efisien. 10. Melihat gambar keseluruhan

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa mind map mampu meningkatkan kapasitas pemahaman dengan cara:

- Melihat gambaran besar suatu persoalan sekaligus melihat informasi secara detail
- Mengingat informasi yang kompleks lebih mudah. Informasi tersebut telah dikelompokkan sesuai dengan cara seseorang mengingat termasuk hubungannya dengan subjek yang sama atau berbeda.

- Mengatasi informasi yang membludak karena telah ditata dan dikelompokkan sedemikian rupa. Secara mental hal ini juga membuat seseorang lebih terorganisir dan runtut dalam memahami sebuah persoalan.
- *Mind map* mampu meningkatkan kemampuan seseorang dalam berimajinasi, mengingat, berkonsentrasi, membuat catatan, meningkatkan minat sekaligus mampu menyelesaikan persoalan. Hal ini dicapai karena *mind map* mengajarkan untuk melihat persoalan secara keseluruhan dan melihat hubungannya satu sama lain. Ini yang paling sulit dilakukan dalam catatan konvensional. Tidak hanya itu, dengan catatan ini maka manajemen belajar pun menjadi lebih mudah. Informasi baru dapat ditambahkan, dihubungkan, dan diasosiasikan kapan saja dengan informasi yang sudah ada sebelumnya.
- *Mind map* dapat merangsang sisi kreatif seseorang lewat penggunaan garis lengkung, warna dan gambar. Ini membuat sebuah catatan sekaligus menjadi karya seni yang indah. Secara mental akan memudahkan kita untuk mengingatnya. *Mind map* akan merangsang kemampuan membandingkan informasi yang ada baik berupa fakta, ide termasuk data statistik.
- *Mind map* membantu seseorang membuat catatan yang menarik dalam waktu singkat. Selain itu, catatan ini mampu membuka pemahaman yang baik dan sisi kreatif dengan merangsang munculnya ide-ide dan insight baru, bahkan pada saat membuat catatan itu sendiri. *Mind map* dapat pula menjelaskan sebuah tujuan, rencana, ide, maupun pemikiran secara jelas dan terstruktur.
- Teknik dapat digunakan untuk mengorganisasikan ide-ide yang muncul dikepala kita atau mengingat detail secara mudah.
- Menyingkirkan “format outline” yang membosankan, selamanya

- Dapat mengoptimalkan otak kanan dan otak kiri, karena *mind map* bekerja dengan gambar, warna dan kata-kata sederhana.
- Dapat menghemat catatan, karena dengan *mind map* bisa meringkas satu bab materi dalam setengah lembar kertas
- Pembelajaran terkesan lebih efektif, dan efisien, karena pada dasarnya cara kerja *mind map* sama dengan cara kerja dasar otak, yaitu tidak tersusun sistematis, namun lebih pada bercabang-cabang seperti pohon.
- Pola ini dapat mempermudah proses *recall* pada setiap apa yang pernah dipelajari.
- Dapat meningkatkan daya kreatifitas siswa dan guru, karena siswa/guru akan terangsang untuk membuat gambar-gambar atau warna-warna pada *mind map* agar terlihat lebih menarik.
- Mempertajam daya analisa dan logika siswa, karena siswa tidak lagi dituntut untuk mencatat buku sampai habis kemudian menghapalnya. Namun lebih kepada pemahaman dan kreatifitas untuk dapat menghubungkan topik umum dengan sub-sub topic bahasan.

MANFAAT MEMBUAT *MIND MAP*

Alamsyah (2009) menyebutkan beberapa manfaat dari penggunaan metode mind mapping, antara lain:

- a. Dapat melihat gambaran secara menyeluruh dengan jelas.
- b. Dapat melihat detail tanpa kehilangan benang merahnya antar topik
- c. Terdapat pengelompokan informasi
- d. Menarik perhatian mata dan tidak membosankan
- e. Memudahkan berkonsentrasif

Selain itu dengan *mind mapping*, sangat

1. Meningkatkan kemampuan untuk mengingat sesuatu yang penting

Dengan membuat mind mapping, tentunya akan memudahkan seseorang dalam mengingat, serta menemukan gambaran utuh dari informasi yang telah didapat. Materi-materi yang telah didapat dari membaca buku atau sumber-sumber lain dikumpulkan menjadi satu menggunakan metode mind mapping. Dengan begitu, kita tidak perlu resah jika tiba-tiba lupa pada informasi yang sudah ditelusuri sebelumnya. Kita akan dengan mudah kembali mengingat hal-hal penting cukup dengan membuka kembali *mind map* yang sudah dibuat.

2. Melatih manajemen informasi, konsentrasi serta ketelitian

Membuat mind mapping sendiri secara tidak langsung akan melatih kita dalam mengatur informasi yang telah didapat. Kita akan semakin terbiasa mengelompokkan materi-materi yang sesuai dengan suatu tema bahasan. Ini juga menuntut kejelian serta konsentrasi kita sehingga jika rutin dilakukan akan semakin terasah kemampuan tersebut.

3. Mengasah kreativitas dan imajinasi

Mind mapping juga dapat menjadi ajang melatih kreativitas kita dalam menciptakan rangkuman yang menarik. Dengan tampilan yang enak dilihat tentu akan mendorong kita

semakin sering membacanya kembali sehingga meningkatkan ingatan pada sebuah pokok bahasan. Proses ini juga melibatkan daya imajinasi dalam menghadirkan visualisasi untuk kemudahan mencerna materi.

4. Menghemat waktu dalam mempelajari dan memahami informasi

Membiasakan diri membuat *mind mapping* juga berdampak pada waktu yang disisihkan dalam memahami sebuah materi. Kita akan dengan cepat mempelajari sebuah pelajaran di sekolah atau kuliah. Aktivitas membaca pun takkan jadi sia-sia karena bantuan mind map. Ini menjadi keuntungan karena dapat mempelajari pokok bahasan lain dalam jangka waktu yang cukup singkat.

5. Dapat diaplikasikan pada beberapa hal

Penerapan *mind mapping* tidak melulu di dunia pendidikan saja. Kita juga dapat mengaplikasikan metode ini dalam pekerjaan atau rencana bisnis. *Mind map* akan membantu kita dalam menyusun strategi agar efektivitas kerja dapat terjaga. Pada prosesnya, hal tersebut akan berpengaruh pada hasil akhir dari tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya.

Mind mapping akan sangat bermanfaat dalam pembelajaran terutama dalam ketrampilan mencatat dan mengingat, antara lain:

- 1) Membantu dengan kemampuan otak untuk berkonsentrasi
- 2) Memungkinkan esensi materi menjadi jelas
- 3) Secara visual relatif lebih jelas urutan dan informasinya
- 4) Membuat sambungan antara ide-ide mudah untuk dilihat
- 5) Meningkatkan daya ingat menjadi Long term memory
- 6) Meningkatkan keyakinan kita dalam kemampuan kita untuk belajar

Kesimpulannya peta pikiran selain meningkatkan keterampilan belajar (*study skill*) juga meningkatkan keterampilan hidup (*Life Skill*). *Mind map* menjadikan kita bisa hebat. Dalam cara cara yang konvensional, pikiran kita cenderung hanya diarahkan kepada salah satu belahan otak kita, yakni kiri atau kanan saja.

A. MindMap-Law

Dalam Peta Pikiran, informasi disusun dengan cara yang mencerminkan tepat bagaimana fungsi otak dalam serial bukan secara linier. Dalam peta pikiran, disusun artikel baru informasi dengan cara tepat yang mencerminkan bagaimana otak dalam radian atau serial untuk menghubungkan secara linier. Sebuah Peta Pikiran secara harfiah 'peta' dari pikiran kita, menggunakan asosiasi, koneksi dan memicu untuk merangsang ide-ide lebih lanjut. Peta yang tersusun memicu koneksi untuk merangsang lebih lanjut ide-ide. Selanjutnya di ekstrak ide-ide tersebut dari kepala kita menjadi sesuatu yang terlihat dan terstruktur. Ekstrak ide-ide tersebut akan menjadi sesuatu yang terlihat dan terstruktur.

Mind mapping mempertahankan gagasan ini menghasilkan proses radial atau memancar dengan gambar cabang unik organik. *Mind map* mempertahankan gagasan-gagasan dalam waktu relatif lebih lama dari cara linier. Penelitian menunjukkan bahwa otak suka bekerja berdasarkan asosiasi dan akan menghubungkan setiap ide, memori atau bagian dari informasi kepada puluhan, ratusan bahkan ribuan ide-ide dan konsep lainnya. Penelitian menunjukkan bahwa otak suka bekerja berdasarkan asosiasi akan keanakeragaman dan menghubungkan ide terkait yang masih berlangsung, Memori Danijel sebagai contoh dalam mengingat menggunakan Informasi kepada puluhan, ratusan bahkan ribuan ide-ide dan konsep konsep Lainnya.

B. *Mind mapping* dan Penelitian tentang Ingatan Jangka Panjang.

Proses Pemetaan Pikiran melibatkan kombinasi unik yakni anatara citra, warna, dan pengaturan visual-spasial yang terbukti secara signifikan meningkatkan daya ingat jika dibandingkan dengan metode konvensional mencatat dan belajar dengan hafalan. *Mind map* sangat konsisten untuk dengan cabang berwarna-warni dan berbagai gaya tata letak untuk meningkatkan stimulasi otak.

- Penelitian oleh Toi (2009) menunjukkan bahwa *Mind mapping* bisa membantu anak-anak mengingat kata-kata

lebih efektif daripada menggunakan daftar, dengan perbaikan dalam memori hingga 32%.

- Penelitian Farrand, Hussain dan Hennessey (2002) menemukan bahwa Pemetaan Pikiran meningkatkan memori jangka panjang dari informasi faktual di mahasiswa kedokteran sebesar 10%. Mereka melaporkan bahwa “*Mind map* menyediakan teknik belajar efektif bila diterapkan pada bahan tertulis” dan cenderung “mendorong tingkat yang lebih dalam pengolahan” untuk pembentukan memori yang lebih baik.
- Kaca dan Holyoak (1986) menemukan bahwa dengan mencantumkan dan menonjolkan cabang utama dalam pemahaman, seperti diberi tkita/warna awan, Kita menggunakan teknik yang dikenal sebagai *chunking* Dimana karena keterbatasan Memori jangka pendek kita adalah rata-rata hanya mampu menyimpan tujuh hal informasi, maka dengan *chunking* dapat membantu kita menggunakan ruang penyimpanan lebih efektif dan lebih banyak.

C. *Mind mapping* dan Kreativitas

Peta Pikiran benar-benar mnejadi bukti untuk mendorong kreativitas dan memungkinkan Kita untuk menghasilkan ide-ide baru dalam sesi *brainstorming*/urun pendapat. *Mind map* terbukti untuk mendorong komunikasi yang terbuka dalam grup *brainstorming*. *Mind mapping* juga mencakup gambaran besar dan perpustakaan ikon untuk mengkatalisasi kreativitas. Tata letak ruang membantu Kita mendapatkan gambaran yang lebih baik dan membuat koneksi baru yang lebih terlihat sehingga Kita dapat membuat jumlah tak terbatas pemikiran, ide, link dan asosiasi pada setiap topik.

- Sebuah studi oleh Al-Jarf (2009) membuktikan bahwa pemetaan pikiran menawarkan sebuah pendekatan yang kuat untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk menghasilkan, memvisualisasikan dan ide mengatur. Para siswa yang terlibat melaporkan bahwa alat Pemetaan Pikiran mendorong berpikir kreatif dan mereka menjadi

lebih cepat untuk menghasilkan dan mengatur ide-ide untuk menulis mereka.

- Menurut Margulies (1991), sebelum anak-anak belajar bahasa, mereka memvisualisasikan foto dalam pikiran mereka yang terkait dengan konsep. Sayangnya, setelah anak-anak dilatih untuk menulis kata-kata hanya dalam satu warna, di atas kertas bergaris, saluran kreatif dan fleksibilitas mental mereka berkurang. Menggunakan gambar, seperti Peta Pikiran, kreativitas ini terus bersemangat.

Sebagai pelajar, banyak sekali manfaat jika menerapkan metode *mind mapping* dalam kegiatan belajar kita. Selain meningkatkan kecerdasan, manfaat lain yang bisa kita dapatkan adalah :

- Materi pelajaran jadi lebih mudah dan menarik untuk dibaca, karena *mind mapping* bersifat visual
- Membantu otak kita fokus berkonsentrasi terhadap materi yang kita pelajari
- Inti pembahasan dalam pelajaran lebih jelas dipahami
- Rantai keterhubungan antara pembahasan satu dengan pembahasan lain lebih mudah dipahami logikanya. Sehingga pemahaman kita akan lebih lama kita ingat, sebab otak kita memahami materi pelajaran bukan menghafalnya.
- Memori ingatan otak kita akan meningkat
- Cara belajar yang tidak membosankan karena dengan *mind mapping* belajar akan jadi momen menyenangkan dan bikin kita ketagihan.

Bukan hanya siswa, guru/dosen pun bisa merasakan manfaat menggunakan *mind mapping*. Metodenya yang mudah dan kaya visual, membuat *mind mapping* banyak mendatangkan manfaat buat para guru yang menerapkannya.

- Waktu persiapan mengajar jadi lebih singkat
Ketimbang harus menulis ulang catatan atau rangkuman teori yang akan diajarkan pada siswa. *Mind mapping* menawarkan kerangka sederhana dan bisa juga

penyempurnaan, sebagai bahan persiapan para guru sebelum mengajar para siswanya. Dengan ini persiapan akan jadi efektif dan lebih mudah.

- Revisi perbaikan mata pelajaran jadi lebih mudah merevisi atau menambahkan sub bahasan pada materi pelajaran dengan metode *mind mapping* menjadikan struktur materi akan mudah diperbaiki dan dikembangkan. Tidak perlu menulis ulang catatan revisi, hanya perlu menarik garis tambahan sub pembahasan saja.
- Materi pelajaran yang disampaikan, terorganisir dengan baik
Tidak perlu lagi membaca paragraf materi berlembar-lembar dan membosankan. Dengan *mind mapping*, yang berisi bagan dan kata kunci penting. Guru akan lebih mudah mengorganisir pemahaman materi, sehingga menjadi mudah dijelaskan kembali pada siswa.
- Membantu anak didik memahami materi lebih dalam
Saat guru/dosen bisa menjelaskan materi dengan terorganisir, dengan kata kunci dan rantai keterhubungan, logika materi akan lebih mudah ditangkap oleh siswa. Dijamin siswa akan memahami materi lebih dalam daripada hanya menghafalnya.

STRATEGI PEMBELAJARAN

MIND MAPPING

Alamsyah (2009) menjelaskan setiap peta pikiran (*mind map*) mempunyai elemen-elemen sebagai berikut:

- 1) Pusat peta pikiran atau central topic, merupakan ide atau gagasan utama.
- 2) Cabang utama atau basic ordering ideas (BOI), cabang tingkat pertama yang langsung memancar dari pusat peta pikiran.
- 3) Cabang, merupakan pancaran dari cabang utama, dapat dituliskan ke segala arah.
- 4) Kata, menggunakan kata kunci saja.
- 5) Gambar, dapat menggunakan gambar-gambar yang disukainya.
- 6) Warna, gunakan warna-warni yang menarik dalam peta pikiran.

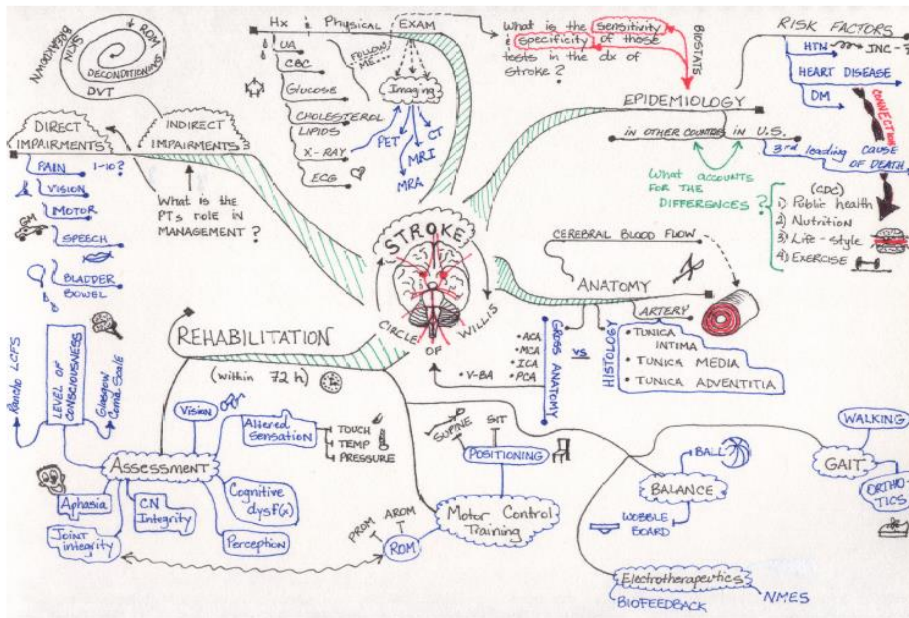
Dengan menggunakan *mind map* dalam pembelajaran siswa dapat dengan mudah mengaitkan antara materi satu dengan materi yang lainnya, selain itu juga akan lebih mudah mengingat materi yang pernah dipelajarinya karena ingatan memori fotografi siswa yang mudah dipanggil setiap saat, terutama saat ujian, dan peserta didikpun mudah mengasosiasikan pengetahuannya dalam kehidupan sehari-hari (Olivia, 2008).

Hasil penelitian Ornstein (Rose dan Nicholl, 2002) menunjukkan bahwa proses berpikir adalah kombinasi kompleks kata, gambar, skenario, warnadan suara, dengan demikian, proses menyajikan dan menangkap isi pelajaran peta-peta pikiran (*mind map*) merupakan oprasi alamiah dalam berpikir. Berdasarkan hasil penelitian Budiman (2008), dengan judul penerapan teknik peta pikiran untukmeningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran

ilmu pengetahuan sosial kelas VC SD Santa Ursula Bumi Serpong Damai (BSD) menunjukkan bahwa penerapan teknik peta pikiran dapat meningkatkan penguasaan kompetensi dasar siswa dengan adanya hasil belajar yang lebih baik.

Studi eksperimen *Mind map*, hasil belajar siswa selama tiga kali postes memiliki peningkatan yang signifikan. Hal tersebut terbukti bahwa strategi ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian didapatkan data nilai kognitif hasil belajar siswa yang diperoleh dari postes satu sampai tiga terjadi peningkatan yang signifikan. Hal ini sesuai dengan penelitian Avgoustos pada tahun 2009, yang menyatakan dengan menggunakan peta pikiran, dapat dengan cepat mengidentifikasi dan memahami struktur subjek dan informasi bersama-sama, serta merekam fakta-fakta yang terkandung dalam catatan normal. Hal ini juga dapat digunakan sebagai alat pelengkap untuk konstruksi pengetahuan dan berbagi. Kesesuaian *mind map* sebagai alat pedagogis untuk pendidikan, meningkatkan pembelajaran yang efektif untuk mengorganisir, menganalisis, bertukar pikiran, dan berkolaborasi pada ide-ide (Tsinakos, 2009)

Di luar negeri, sudah banyak penelitian-penelitian tentang efektifitas *mind mapping* sebagai strategi pembelajaran yang diterapkan untuk mahasiswa keperawatan. Penelitian yang dilakukan oleh Annemarie tahun 2015 tentang efektifitas *mind mapping* sebagai strategi pembelajaran aktif pada mahasiswa keperawatan didapatkan hasil bahwa *mind mapping* merupakan inovasi pembelajaran dalam meningkatkan pembelajaran aktif pada mahasiswa keperawatan yang berbasis *student centered learning* dan efektif untuk mempermudah mempelajari suatu konsep pembelajaran, membuat kerangka pekerjaan rumah, mempermudah dalam persiapan menghadapi ujian dan refleksi diri tentang praktik keperawatan (Rosciano, 2015)



Gambar 2.1 Contoh *mind mapping* konsep penyakit store

Penelitian lain yang dilakukan Delay *et al* tahun 2006 bahwa *mind mapping* efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis pada mahasiswa keperawatan. Pada mahasiswa keperawatan pembelajaran bersifat *evidence based practice*. Dengan demikian, maka berfikir kritis sangat diperlukan dan *mind mapping* ini menjadi strategi pembelajaran yang sangat membantu.^[7] Hasil penelitian Mueller tahun 2012 menyatakan bahwa dengan *mind mapping* mahasiswa keperawatan akan dapat membuat sebuah rencana keperawatan secara kritis, mampu meningkatkan cara berfikir menyeluruh dalam mengaplikasikan proses keperawatan dan memutuskan diagnosa keperawatan yang tepat sesuai dengan data klien (Mueller, 2002).

Konsep *mind map* ini telah banyak digunakan dibidang pendidikan, yaitu dalam proses pembelajaran di kelas, dengan strategi *mind map* pengajar dapat menyampaikan materi pelajaran yang rumit menjadi mudah, selain itu juga peserta didik juga mudah menyerap materi yang disampaikan guru/pengajar.

APLIKASI DALAM MEMBUAT *MIND MAPPING*

Dilansir dari laman *Oregon State University*, *mind mapping* adalah jenis pemetaan pikiran dengan diagram yang digunakan untuk menampilkan informasi secara visual. *mind mapping* merupakan cara menghubungkan konsep-konsep kunci dengan menggunakan gambar, garis, dan *link*. *Mind mapping* sendiri memiliki banyak manfaat seperti menyempurnakan rencana bisnis, *brainstorming* ide, atau bahkan untuk mempelajari sesuatu. Dahulu *mind mapping* dilakukan dengan menggunakan kertas dan pena berwarna. Semakin berkembangnya teknologi, kini sudah ada banyak aplikasi *mind mapping* yang bisa kita coba dengan mudah.

Berikut ini beberapa aplikasi *mind mapping* terbaik yang bisa membantu kita menemukan ide-ide kreatif.

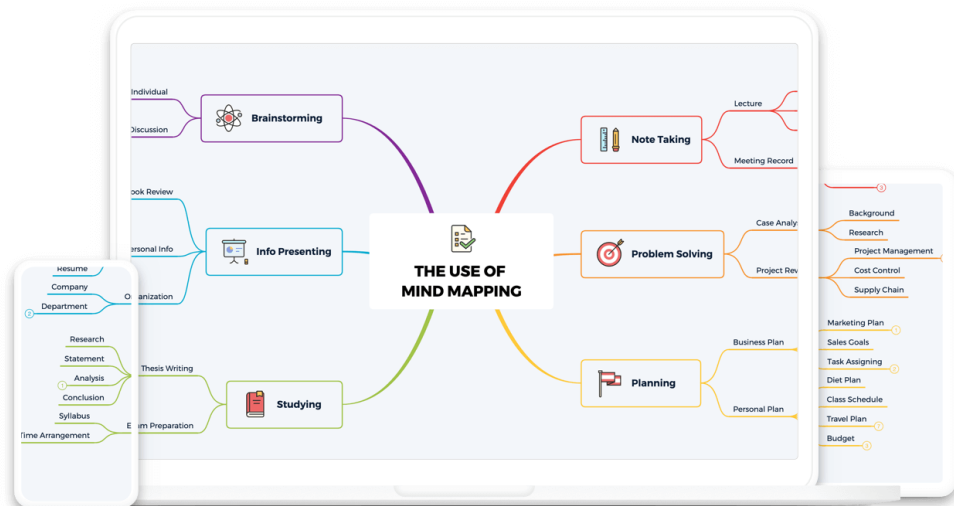
1. Ayoa



© Ayoa.com

Aplikasi *mind mapping* pertama yang bisa kita coba adalah Ayoa. Aplikasi ini diciptakan oleh Chris Griffiths, seorang pakar *mind mapping* dunia yang sudah berpengalaman lebih dari 12 tahun. Menurut *website Ayoa*, aplikasi ini akan memperkenalkan masa depan dari *mind mapping*. Penggunaanya bisa dapat menuliskan ide secara langsung lewat aplikasi ini dan bisa dikelola sejak awal hingga akhir. Ayoa memiliki beberapa fitur yang diunggulkan seperti pembuatan ide yang cepat, pemilihan format, *font*, dan warna yang menarik.

2. XMind



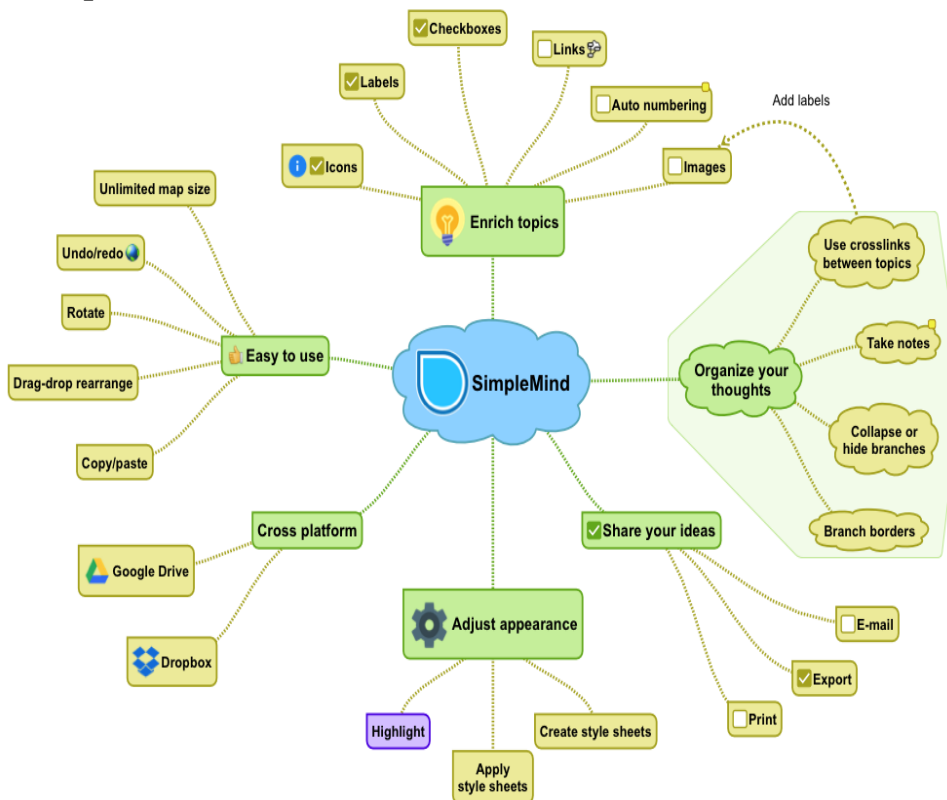
© xmind.net

XMind adalah salah satu pilihan profesional yang tersedia dan mungkin merupakan perangkat lunak peta pikiran terbaik untuk Mac. Meskipun kita dapat membuat peta pikiran dengan rencana dasar, Kita tidak dapat mengekspornya ke format lain. Rencana Plus menambahkan kemampuan untuk mengekspornya. Pro menambahkan fitur canggih seperti Presentation Mode sehingga Kita bisa menampilkan peta pikiran Kita ke kolega Kita, dan Brainstorming untuk membuat kreasi lebih mudah.

XMind menawarkan aplikasi untuk *mind mapping* dan *brainstorming* yang memiliki banyak fitur

.Aplikasi ini memang dibentuk untuk memudahkan menulis ide, mengasah kreativitas, dan membuat penggunaanya lebih produktif. XMind mengklaim bahwa aplikasinya berbeda dengan aplikasi *mind mapping* lainnya. Palsnya, XMind menawarkan beberapa desain chart mulai dari Fishbone Chart, Matrix, Timeline, hingga Organizational Chart. Menariknya, XMind juga tidak hanya sekedar digunakan menulis ide saja. Lewat aplikasi ini pengguna juga dapat melakukan analisa yang mendalam serta melihat kronologi dari penyampaian idenya. Jadi aplikasi ini adalah paket lengkap yang pasti akan membantumu lebih kreatif.

3. SimpleMind

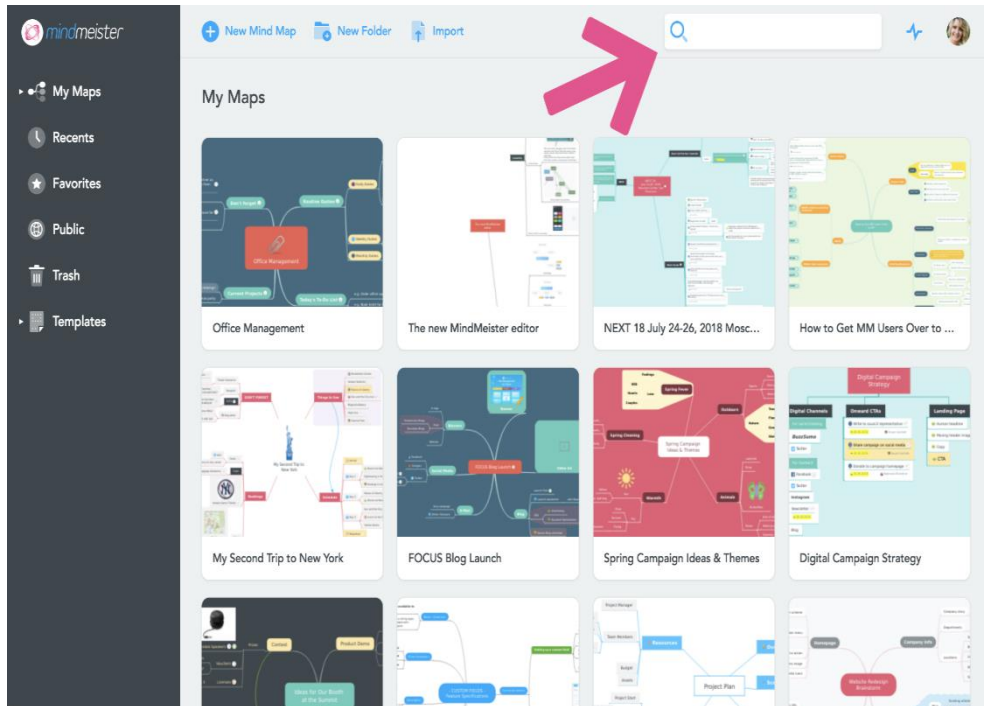


© SimpleMind.eu

Aplikasi *mind mapping* yang satu ini cukup populer karena di Play Store sudah di-*download* hingga lebih dari 1 juta pengguna. *SimpleMind* memiliki keunggulan yaitu kemudahannya saat digunakan. Pengguna bisa langsung

menuliskan ide yang dimiliki dan mendesainnya dengan menarik. Aplikasi ini mengklaim telah memiliki 7 tahun pengembangan sehingga fitur yang ditawarkan sangatlah lengkap. Selain itu, SimpleMind juga memiliki fitur untuk memberikan gambar, video, hingga *voice note*. Sehingga *mind mapping* yang kita buat akan terasa lebih lengkap.

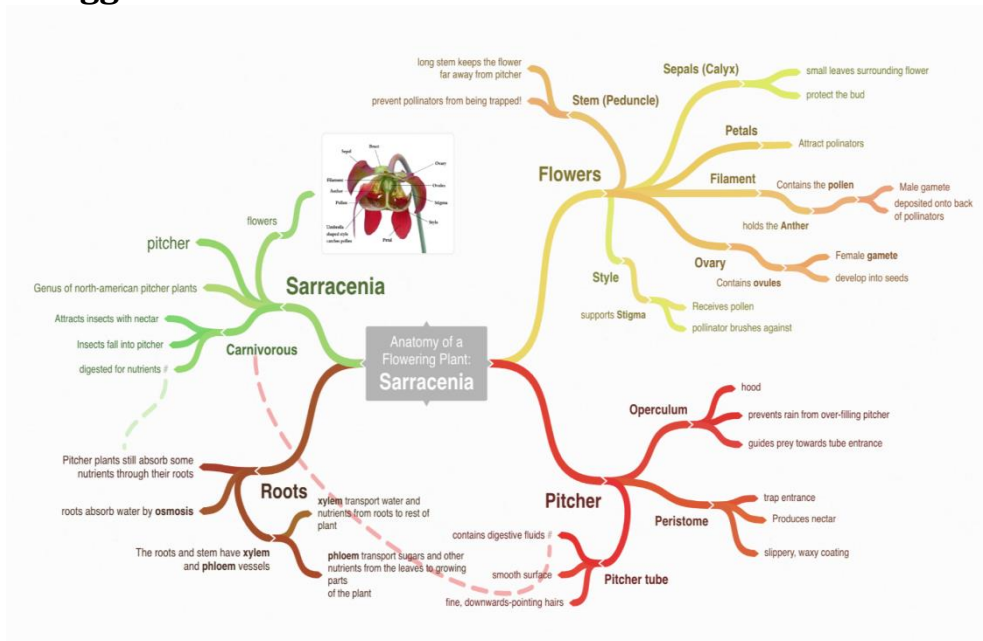
4. MindMeister



© MindMeister.com

Seperti yang dijelaskan dalam *website* resminya, MindMeister adalah alat *mind mapping online* yang akan memudahkan pengguna untuk mencari, mengembangkan, dan berbagi ide secara visual. Sudah ada lebih dari 13 juta orang yang telah menggunakan aplikasi *mind mapping* ini, baik itu untuk *brainstorming*, membuat rencana mingguan kantor, atau untuk membuat karya kreatif lainnya. Hal yang menarik dari MindMeister adalah fitur yang akan membantu kita untuk berbagi hasil ide dengan orang lain. Bekerjasama dengan tim saat membuat ide pun akan mudah karena juga terdapat fitur obrolan serta komentar.

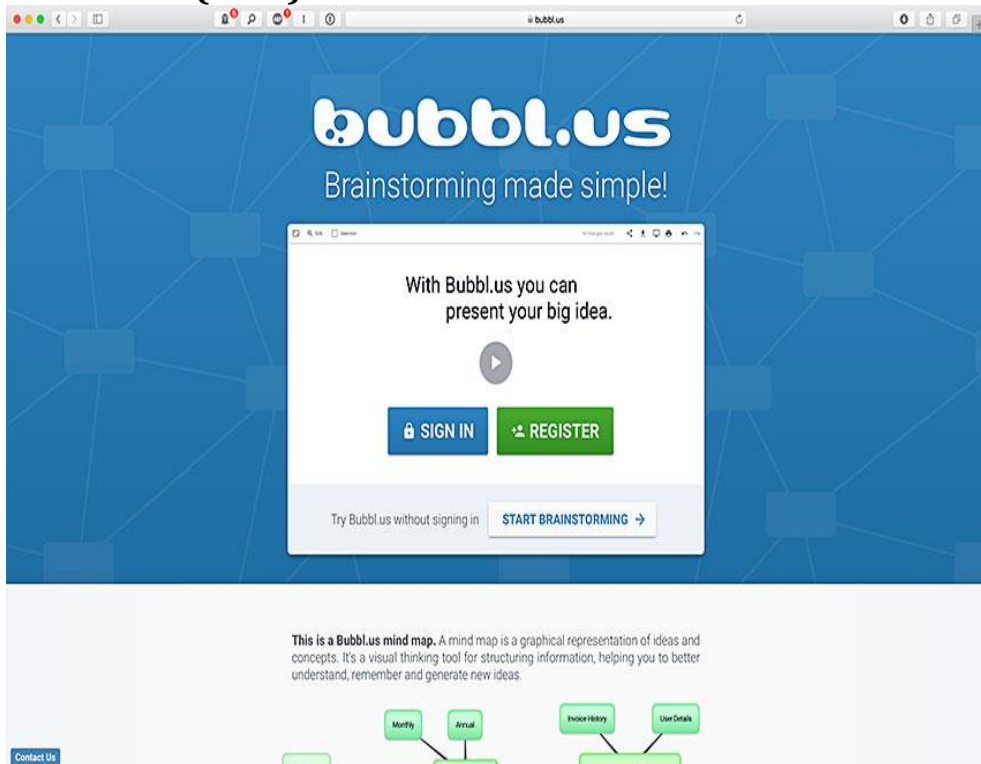
5. Coggle



© Coggle.it

Coggle adalah platform yang digunakan untuk membuat dan berbagi *mind mapping* dengan menggunakan diagram alir. Aplikasi ini memungkinkan penggunaanya untuk membuat catatan ide yang mudah. Kemudian ide tersebut bisa didiskusikan bersama orang lain secara *real time*. Jadi kita bisa sewaktu-waktu memberi atau mengubah ide. Salah satu kelebihan dari Coggle adalah tampilannya yang *simple*. Saat menggunakannya kita tidak akan merasa kebingungan dan bisa dengan mudah mulai membuat *mind mapping* yang sesuai keinginan.

6. Bubbl.us (Web)



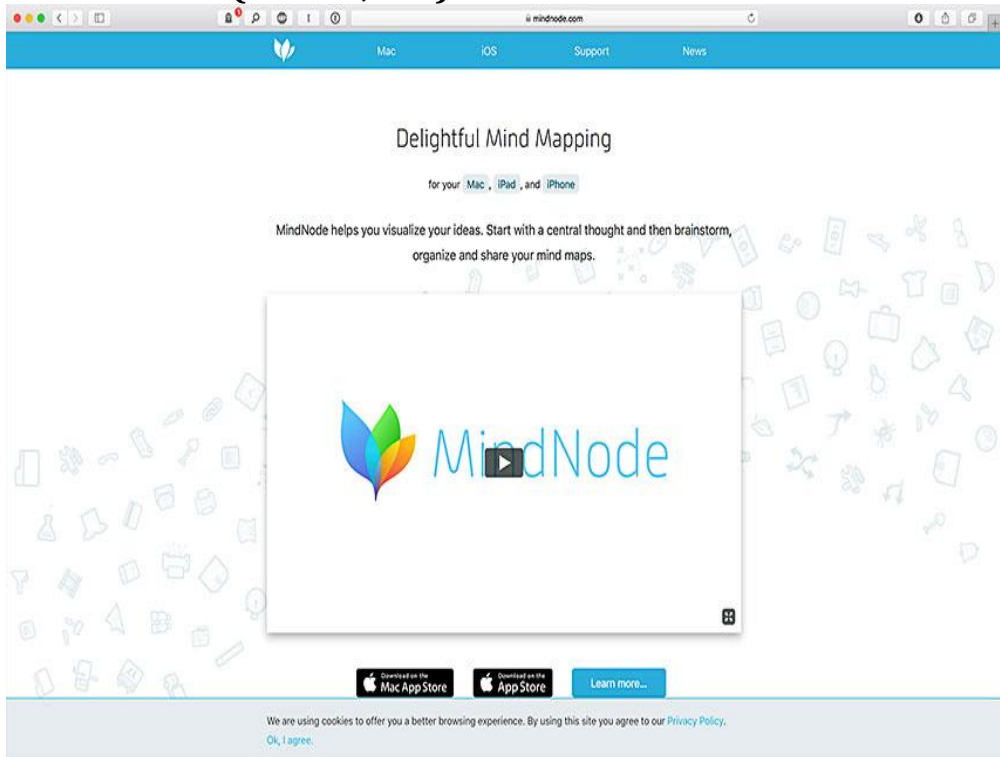
Bubbl.us adalah alat pemetaan pikiran berbasis web. Tidak seperti beberapa solusi lain yang sering mencoba melakukan lebih banyak lagi, Bubbl.us difokuskan pada pemetaan pikiran murni. Ini adalah salah satu aplikasi brainstorming cloud yang paling sederhana yang tersedia. Bubbl.us memiliki dua tingkatan: Gratis dan Premium. Pengguna di Free Plan terbatas pada 3 mind map dan hanya mendapatkan fitur dasar. Premium plan dimulai pada \$6/month/user dan mengaktifkan fitur seperti kolaborasi waktu nyata dan riwayat revisi.

7. WiseMapping (Web)

The screenshot shows the homepage of WiseMapping, a web-based mind mapping tool. The page features a navigation menu with links for Home, In Your Server, Roadmap, Open Source, and FAQ. A prominent headline reads "Free online mind mapping editor for individuals and business". Below this, there are two main sections: "Individuals" and "Business / Education". The "Individuals" section highlights that it's 100% free with no cost, accompanied by an icon of a man and a woman. The "Business / Education" section states that users can use WiseMapping in their company or school for free, with an icon of three business professionals. There are three buttons: "Sign Up Free!" (green), "Try It! No Login" (orange), and "Learn More..." (blue). A central section titled "What can you do with a mind map?" lists several features: "WEB BASED" (no installation needed), "FREE" (no professional fees), "FOR BUSINESS OR EDUCATION" (internal use), "COLLABORATIVE" (share with friends), "EMBED IN BLOGS" (share in any website), and "IMPORT/EXPORT" (import/export from/to FreeMind). A "PayPal" logo is also visible. The footer contains links for Home, Company, Individuals, and Business or Education.

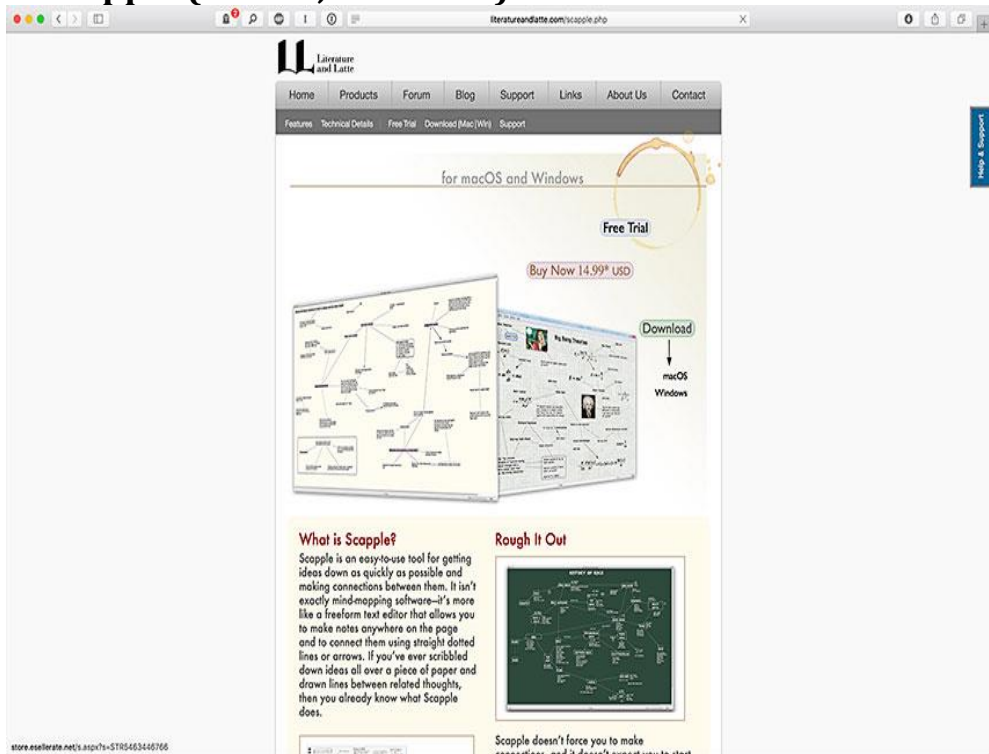
WiseMapping adalah software solusi pemetaan pikiran online gratis untuk perorangan dan bisnis. Karena hanya berjalan dengan browser, tidak masalah perangkat apa yang Kita gunakan untuk mengaksesnya. Jika kita menjalankan bisnis Kita sendiri, Kita bahkan dapat menjalankan salinan WiseMapping di server Kita sendiri. Ini harus mengurangi kekhawatiran keamanan apa pun tentang penggunaan aplikasi web.

8. MindNode (macOS, iOS)



MindNode adalah solusi pemetaan pikiran macos dan iOS yang indah. Aplikasi ini berbayar. Sementara beberapa solusi pemetaan pikiran mencakup semua hal dan wastafel dapur, MindNode benar-benar fokus pada brainstorming gagasan baru dan kemudian mengorganisasikannya ke peta pikiran yang koheren. MindNode benar-benar mencakup gagasan desain Apple dan mencakup fitur seperti dukungan full VoiceOver, iCloud Syncing, dan aplikasi Apple Watch yang tidak tersedia di platform lain. Jika Kita sepenuhnya berinvestasi di ekosistem Apple, itu bisa menjadi aplikasi terbaik untuk kita.

8. Scapple (macOS, Windows)



Salah satu contoh klasik dari penggunaan peta pikiran adalah seorang penulis yang menulis sebuah buku, dan Scapple dirancang untuk melakukan hal itu. Sastra dan Latte, para pengembang pembuat Scrivener aplikasi, juga menciptakan Scapple sebagai alat untuk membantu penulis menguraikan proyek mereka. Aplikasi ini berbayar dengan trial gratis. Scapple terintegrasi dengan scrivener sehingga kita memerlukan kedua aplikasi untuk mengoptimalkannya.

CARA MEMBUAT *MIND MAPPING*

Ada 2 versi dalam membuat mind map, yaitu cara tradisional dan cara modern dengan aplikasi. Hal-hal yang harus diperhatikan ketika akan membuat mind map, bahan bacaan yang berasal dari buku teks, yaitu:

1) Membaca teks secara keseluruhan

Dengan membaca teks secara menyeluruh maka akan mengetahui isi cerita. Sewaktu membaca teks beri tika pada kata-kata yang dianggap penting untuk mencatat di *mind map*;

2) Mengenali tipe teks

Sebelum membuat mind map, maka harus menemukan desain yang cocok untuk masing-masing teks yang spesifik. Setelah membaca teks maka akan mengetahui desain yang sesuai untuk mind map yang akan dibuat. Secara sederhana sebuah teks dapat dikategorikan ke dalam tiga kelompok:

3) Komparasi (perbandingan)

Sebuah teks dikategorikan komparasi apabila teks tersebut terdapat perbandingan antara A dan B, antara yang baik dan yang jelek dan sebagainya. Kronologi atau rangkaian peristiwa teks tersebut mempunyai sebuah awal dan akhir yang jelas, misalnya biografi, sejarah, proses dan sebagainya. Desain ini biasanya sesuai dengan arah jarum jam.

4) Presentasi (paparan)

Apabila cerita tanpa permulaan atau akhir yang jelas, apabila kata-kata dipaparkan tanpa urutan yang khusus, maka bisa didesain sesuai dengan keinginan.

5) Menulis mind map

Pada saat membaca maka telah memperoleh kata-kata penting yang telah diberi tanda, tahap ini adalah tahap menulis kata-kata penting pada mind map. Setelah menulis kata utama maka dihubungkan dengan garis hubung pada kata-kata yang menjadi cabang dari kata-kata utama. (Svantesson, 2004).

Cara membuat *mind mapping*

Buzan (2009) menjelaskan untuk membuat *mind map*, bahan yang diperlukan adalah sebagai berikut:

a. Alat dan bahan

- 1) Kertas, minimal berukuran A4
- 2) Pensil warna atau sepidol
- 3) Imajinasi.
- 4) Otak kita sendiri

b. Langkah-langkah membuat *mind map* (Windura, 2008):

- 1) Mulai dari bagian tengah kertas kosong yang sisi panjangnya diletakkan vertikal atau horizontal
- 2) Menentukan central topic yang akan dibuat dengan metode mind mapping, central topic biasanya adalah judul buku atau judul bab yang dipelajari dan harus diletakkan di tengah kertas serta diusahakan berbentuk gambar.
- 3) Membuat basic ordering ideas (BOI) untuk central topic yang telah dipilih, gunakan warna yang berbeda pada masing-masing garis BOI. BOI biasanya adalah judul bab atau sub bab dari buku yang akan dipelajari atau bisa juga dengan menggunakan 5WH (what, where, why, who, when, dan how). Buzan (2009) menjelaskan garis BOI dibuat lebih tebal dibandingkan dengan garis cabang-cabang selanjutnya setelah cabang utama (BOI) dan seluruh garis cabang utama (BOI) harus tersambung ke pusat/central topic.
- 4) Melengkapi setiap BOI dengan cabang-cabang yang berisi data-data pendukung yang terkait garis cabang kedua, ketiga, dan selanjutnya lebih tipis dibandingkan garis cabang utama (BOI) dan warna garis cabang kedua, ketiga, dan

selanjutnyatersebut mengikuti warna BOI nya masing-masing

- 5) Melengkapi setiap cabang dengan gambar, simbol, kode, daftar, grafik agar lebih menarik, lebih mudah untuk diingat dan dipahami, jika perlu lengkapi dengan garis penghubung bila ada BOI yang saling terkait satu dengan lainnya sertatulis kata kuncinya saja untuk setiap garis.

Belajar dengan *mind mapping* tentunya lebih menyenangkan karena melibatkan kreativitas. Jika sebelumnya kita belum pernah membuat mind mapping, kita bisa ikuti cara di bawah ini:

1. Siapkan peralatan tulis

Untuk membuat mind map, gunakan pulpen warna-warni, lalu mulailah menggambar dari bagian tengah kertasmu. Gunakan kertas dengan orientasi landscape supaya mendapatkan lebih banyak tempat.

2. Menuliskan topik utama

Setelah itu, mulailah membuat mind mapping dengan menuliskan topik utama di bagian tengah halaman. Kemudian, lingkupilah dengan lingkaran, persegi atau bentuk apapun terserah kita. Kita juga bisa menambah dengan gambar, misalnya gambar lampu bohlam, dan sebagainya.

3. Menambahkan anak gagasan utama

Tambahkan garis cabang dari gambar pusatnya untuk setiap ide dan anak gagasan utamanya. Jadi jumlah garis cabangnya akan bervariasi tergantung jumlah cabang atau anak dari ide utamanya. Usahakan gunakan warna yang berbeda untuk tiap garis cabangnya.

4. Tulis kata kunci di setiap cabang

Tulislah kata kunci di setiap cabang. Nantinya, kata-kata kunci inilah yang akan menyampaikan inti dari gagasan dan memicu ingatan kita. Jadi ini akan mempermudahmu mengingat kembali. Jika kita menggunakan singkatan, pastikan kita familiar dengan singkatan-singkatan tersebut sehingga bisa dengan mudah membuatmu ingat selama sehari-hari bahkan berminggu-minggu.

5. Tambahkan simbol dan ilustrasi

Kita juga bisa menambahkan simbol-simbol dan ilustrasi-ilustrasi menarik untuk mendapatkan sumbu ingatan yang lebih baik.

Contoh *Mind mapping*

Mind mapping tidak serta merta hanya berisikan teori atau materi saja. Lebih dari itu, *mind mapping* sendiri bisa berisi sebuah ide, rancangan proyek, sampai ringkasan laporan hasil kerja. Tak heran jika *mind mapping* banyak dicitakan dalam berbagai macam aspek. Dibawah ini ada beberapa contoh *mind mapping* yang bisa digunakan:

1. *Mind mapping* Pohon

Mind mapping yang paling sering ditemui adalah *mind mapping* pohon. Untuk bisa membuat *mind mapping* pohon tentunya bukanlah hal yang mudah. Kita memerlukan kreatifitas yang tinggi untuk bisa membuat agar *mind mapping* pohon tersebut terlihat menarik. *Mind mapping* pohon sendiri merupakan salah satu tipe *mind mapping* yang sangat simpel dibanding dengan *mind mapping* lainnya.

Selain simpel, pembuatannya pun juga sangat mudah karena hanya menggambar pohon saja yang notabene orang bisa membuatnya dengan mudah serta bisa digunakan ke dalam berbagai macam materi apapun. Dalam pembuatan *mind mapping* pohon, maka gambar dari pohon itu sendiri bisa dijadikan sebagai pokok dari pembahasan. Sedangkan gambar dari ranting, akar atau daun bisa dijadikan sebagai poin-poin penting dari pokok materi tersebut.

2. *Mind mapping* Sempel

Jika kita tidak terlalu menyukai hal-hal yang rumit, maka *mind mapping* simpel bisa menjadi pilihan. *Mind mapping* yang simpel ini bisa di buat dalam banyak jenis dan tipe. Katakan saja dengan tipe yang tidak terlalu banyak mengeluarkan inspirasi. Pembuatannya hanya untuk beberapa poin dan bentuknya tidak ribet pula untuk kategori *mind mapping* simpel.

Membuat *mind mapping* simpel tentunya tidak sesulit membuat *mind mapping* jenis lainnya. Karena kita cukup membuat beberapa kolom, kemudian menghubungkan tersebut satu dan lainnya. Kita pun bisa menambahkan *mind mapping* simpel yang telah dibuat dengan perpaduan beberapa warna agar terlihat lebih menarik.

3. Mind mapping Sekolah

Ada berbagai macam tipe yang bisa kita temukan dalam pembuatan *mind mapping* untuk kategori sekolah. *Mind mapping* yang dibuat bisa disesuaikan dengan materi yang akan dibahas. Misalnya, jika kita ingin temanya kesehatan maka untuk *mind mapping*nya sendiri bisa dibuat dengan desain yang berbau tentang kesehatan. *Mind mapping* untuk sekolah sendiri, sudah tentu harus dibuat lebih menarik karena didalamnya mengandung banyak sekali materi yang harus dikuasai dan dipahami.

Dalam membuat *mind mapping* sekolah, usahakan bentuk yang kita pilih terlihat simple namun memiliki banyak perpaduan warna. Dengan begitu, selain akan mudah dimengerti, tentunya akan semakin mudah untuk menghafal poin-poin yang ada. Dan setelah mengenal *mind mapping* sekolah lebih jauh, maka bisa diterapkan pula dalam pembuatan *mind mapping* pada aspek lainnya.

4. Mind mapping Diri Sendiri

Ada banyak sekali contoh *mind mapping* diri sendiri yang bisa kita temukan. Jika kita masih bingung, *mind mapping* diri sendiri ini adalah peta pemikiran yang dibuat untuk mempermudah pembelajaran kita. Atau, bisa juga diartikan sebagai *mind mapping* yang dibuat untuk memetakan tentang diri kita sendiri.

Jika berbicara mengenai *mind mapping* tentang diri sendiri, maka beberapa jenisnya antara lain bisa seperti *mind mapping* tentang passion kita, atau *mind mapping* tentang bagaimana koneksi kita dengan lingkungan sekitar. Bisa juga contoh *mind mapping* struktur keluarga yang mungkin sudah menyebar dan sulit untuk di hafal.

Dalam pembuatannya, kita bisa menggunakan salah satu bentuk yang kita anggap menarik. Bisa dikatakan dengan bentuk peta konsep bergaris, atau peta konsep simpel lainnya. Namun, jika ingin membuatnya lebih menarik, jangan lupa memberikan warna yang cerah dan menambahkan bentuk-bentuk unik lainnya.

5. *Mind mapping* Bisnis

Bisnis merupakan satu hal yang menjadi topik pembicaraan hangat pada saat ini. Ketika kita ingin membuat sebuah konsep bisnis atau laporan sebuah proyek, kita bisa mengkitalkan *mind mapping* sebagai ringkasannya. Dengan membuat *mind mapping*, kita akan semakin mudah memahami serta menjelaskan konsep bisnis atau laporanmu. *Mind mapping* bisa di katakan sebagai salah satu jalan keluar terbaik bagi kita yang ingin mempelajari proyek atau laporan dengan mudah dan cepat.

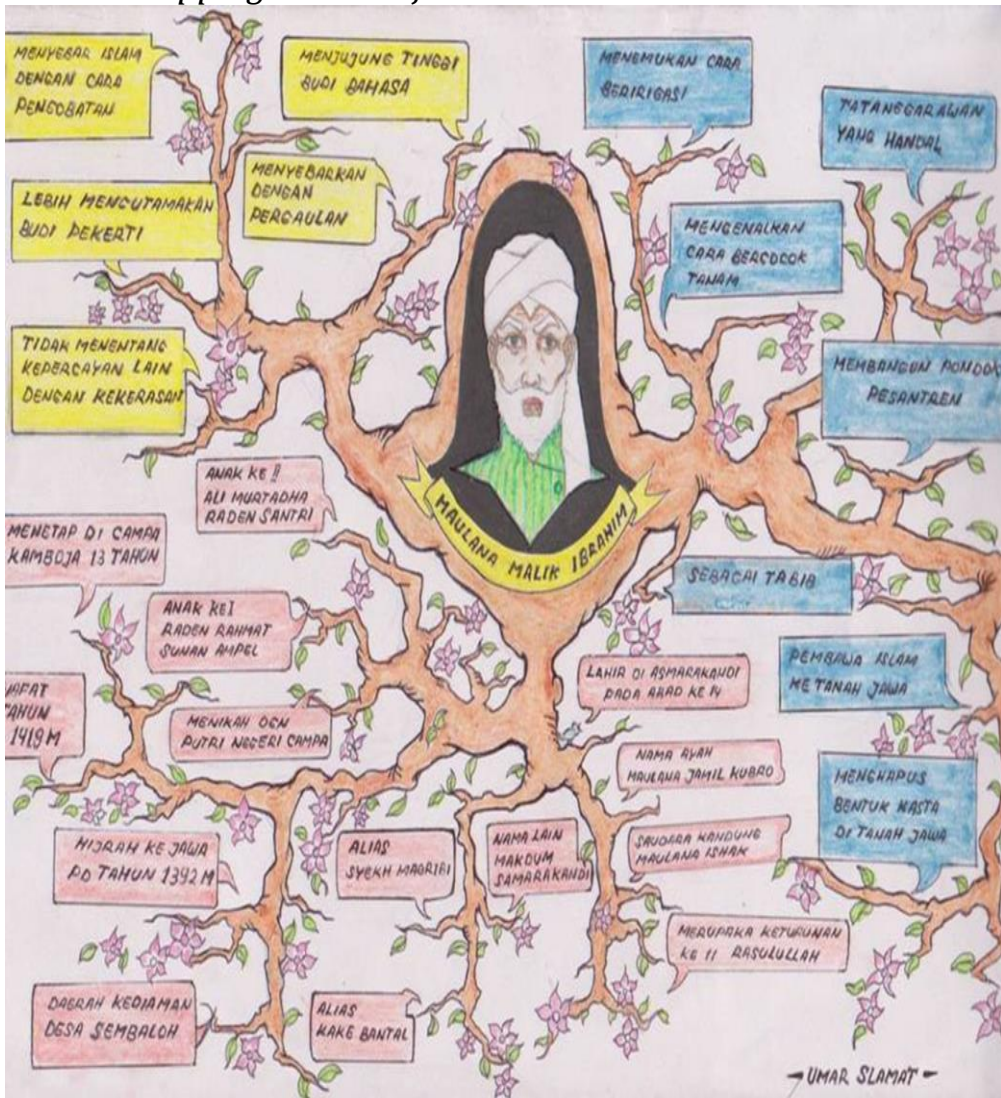
Dalam pembuatannya, kita pun bisa berkreasi sesuai imajinasi. Kita bisa membuat *mind mapping* yang serius, simple, atau penuh kreatifitas. Pada umumnya *mind mapping* bisnis biasanya dibentuk dengan animasi tertentu, atau bertemakan alam. Namun, kita juga tetap bisa membuat *mind mapping* bisnis dengan beberapa garis dengan beberapa kolom saja.

6. *Mind mapping* Visi dan Misi Hidup

Mind mapping yang berisikan visi dan misi hidup ini sangat penting untuk dibuat, agar setiap pencapaian tertinggi pun bisa diketahui sejauh mana pencapaiannya. Dengan begitu, maka kita pun bisa lebih mengetahui seberapa besar kita memperjuangkan pencapaian yang telah dibuat. Maka dari itu, pembuatan *mind mapping* ini pun harus dibuat dengan baik dan benar.

Dalam pembuatannya, *mind mapping* visi dan misi hidup ini memiliki dua poin penting yang beda dan terpisah yang harus ditulis. Poin yang pertama adalah visi hidup, dan poin yang kedua adalah misi hidup. Kedua poin tersebut harus

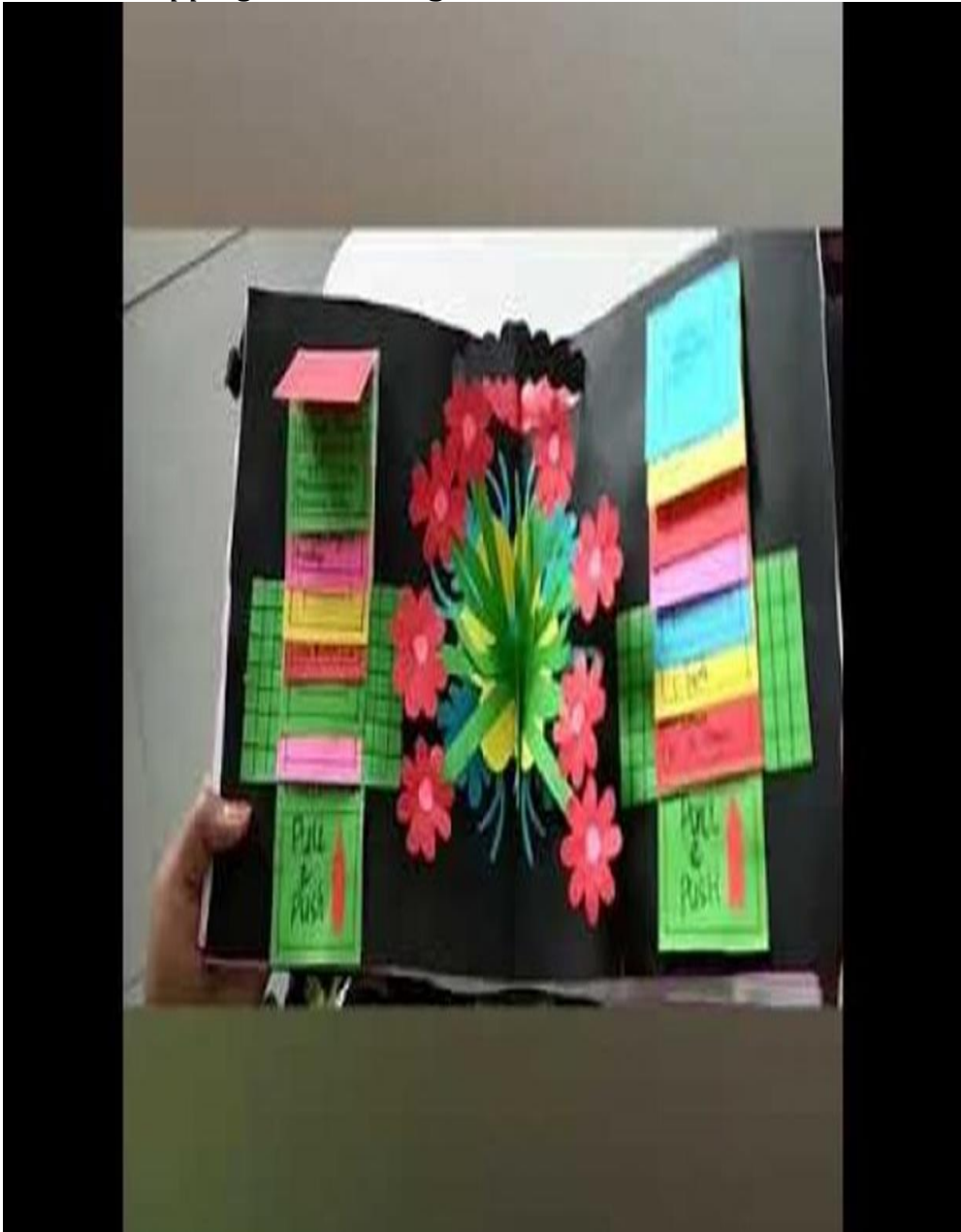
2. mind mapping tokoh sejarah



3. mind mapping pohon tema mata kuliah



4. *mind mapping* bentuk origami



5. mind mapping peta keluarga



DAFTAR PUSTAKA

- Al-Khalili, Amal Abdussalam. (2006). Mengembangkan Kreativitas Anak. Jakarta: Pustaka Al-Kautsar.
- Alamsyah, M. (2009). Kiat Jitu Meningkatkan Prestasi Belajar dengan MindMapping. Yogyakarta: Mitra Pelajar.
- Budiman, P. (2008). Penerapan Teknik Peta Pikiran untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V C SD Santa Ursula BSD. *Jurnal Psiko-Edukasi. Volume 6: 34-51.*
- Buzan, Tony. (2009). *Buku Pintar Mind map*. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
- Buzan, Tony. (2012). *Use Both Sides of Your Brain*. Surabaya : Ikon.
- Bobby Deporter dan Mike Hernarcki. 2011. *Quantum Learning*. Bandung : Kaifa.
- Bobby Deporter dkk. 2003. *Quantum Teaching*. Bandung: Kaifa.
- Colin Rose dan Malcolm J. 2006. *Accelerated Learning*. Bandung : Nusantara.
- Dickhut, Johanna E. (2007). *A Brief Review of Creativity*. [Online]. Tersedia://deseretnews.com/dn/view/0,1249,510054502,00.html. [5 Maret 2021].
- Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. (2014). *Buku Kurikulum Pendidikan Tinggi*. Jakarta :Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Deporter, B. Reardon, M. & Nourie, S.S. (2005). *Quantum Teaching*. Bandung:Kaifa.
- Dian Utama Wati meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan model pembelajaran berbasis masalah dalam mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan di kelas viia smp negeri 2 lamongan *Kajian Moral dan Kewarganegaraan No 1 Vol 1 Tahun 2013 hal 257-271*

- Dirjen DIKTI. (2003). *Undang-Undang RI tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: DepDikNas.
- Farida, Rohmawati I, dan Ariadi F. Pengaruh Pemberian Pendidikan Sex dengan Media *Mind mapping* Terhadap Pengetahuan Tentang Perkembangan Remaja Dan Reproduksi Pada Siswa Kelas 8 Di Smpn 2 Campurdarat Tulungagung Tahun Akademik 2013/2014. *J keperawatan hutama abdi husada*, 2014; 4(1):21-7.
- Grieshober, W. E. (2004). *Dictionary of Creativity*. New York: International Center for Studies in Creativity State University of New York College at Buffalo.
- Hidayat, A. A. 2007. *Metode penelitian keperawatan dan teknik analisa data*. Jakarta: Salemba Medika
- <http://www.jcu.edu.au/office/tld/learningskills/mindmap/index.html>
- An excellent university site with clearly set out instructions.
- <http://www.peterussell.com/mindmaps/mindmap.html>
- Peter Russell has collaborated with Tony Buzan on mind map training, and these are the pages of his site which explain mind maps.
- <http://www.mind-mapping.co.uk/>
- This is a site put together by Tony Buzan"s preferred partner for mind mapping training, Illumine Training. Some useful information under "How to".
- <http://www.kajianpustaka.com/2014/01/pengertian-manfaat-dan-membuat-mind.html>
- <http://supermapindonesia.com/artikel/11-manfaat-mind-mapping-dalam-peningkatan-belajar-study-skill-sukses-kehidupan-life-skill>
- <http://www.mind-mapping.org/blog/2008/12/expand-mind-mapping-competition-result/>
- Langrehr, John. 2006. *Thinking Skills*. Elex Media Komputindo. Jakarta.
- LTS.(2004). *Learning Thinking*. Scotland: Learning and Teaching Scotland
- Marzano, R. J. et al. (1988). *Dimensions of Thinking: A Framework for Curriculum and*

- Instruction. Virginia: the association for supervision and curriculum development
- McGregor, Debra. (2007). *Developing Thinking Developing Learning*. Poland: Open University Press.
- Mueller, Alan, Mary Johnston dan Diane Bligh *Joining Mind mapping and Care Planning to Enhance Student Critical Thinking and Achieve Holistic Nursing Care. JNursing Diagnosis*, 2002:13, 1, pg. 24 Pustaka
- Muhammad Chomsi Imaduddin & Unggul Haryanto Nur Utomo Wicoff, J. (2005). *Menjadi Super Kreatif Melalui Metode Pemetaan Pikiran*. Bandung : Kaifa.
- Munkitar, U. 1999. *Kreativitas dan keberbakatan : Strategi mewujudkan potensi kreatif dan bakat*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama
- Priyanti, Y. I., Pangastuti, S.H., Nurjanah, I. (2009). Pengaruh SCL Terhadap Tingkat Kreativitas. *JIK Vol.4/No.2/2009*
- Priyanti, I.Y. (2009). Pengaruh pembelajaran SCL terhadap tingkat kreativitas mahasiswa PSIK FK UGM. Skripsi : Tidak Dipublikasikan
- Ratya, P.M. (2010). Mendiknas: 267 Sekolah Siswanya Tak Lulus 100 Persen. <http://www.detiknews.com/read/2010/04/27/204259/1346669/10/mendiknas-267-sekolah-siswanya-tak-lulus-100-persen>. 27 Februari 2016.
- Rideout, Elisabeth. *Pendidikan Keperawatan Berdasarkan Problem-Based-Learning*. Jakarta: ECG, 2006
- Rosciano, Annemarie. The effectiveness of mind mapping as an active learning strategy among associate degree nursing students. *J Teaching and Learning in Nursing*, 2015: 10, 93–99
- Rose, C. & Nicholl, M.J. (2002). *Accelerated Learning*. Bandung: Yayasan Nuansa Cendekia.
- Sartono,. (2013). Tersedia: <http://soccialeducation.blogspot.com/2012/04/teori-dan-pengembangan-kreativitas-anak.html> (diunduh 10 Januari 2021).

- Supriadi, D. (1994). *Kreativitas, Kebudayaan & Perkembangan IPTEK*. AlfaBeta, Bandung.
- Supardi U.S. 2012. Peran berpikir kreatif dalam proses pembelajaran. *Formatif*, 2 (3).
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta : Rineka Cipta.
- Saryono. 2011. *Metodologi penelitian keperawatan*. Purwokerto: UPT. Percetakan dan Penerbitan UNSOED
- Sudarman.(2009). Peningkatan Pemahaman dan Daya Ingat Siswa Melalui Strategi Preview, Question, Read, Reflect, Recite, dan Review (PQ4R). *Jurnal Pendidikan Inovatif*. Jilid 4. Nomor 2: 67-72.
- Sunkitar. (2008). Pengaruh Model Pembelajaran Number Head Together (NHT) terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN di Kecamatan Banyumanik Kota Semarang Tahun Ajaran 2008/2009. *Jurnal Varia Pendidikan*. Volume 20: 164-172.
- Sunaryo.(2004). *Psikologi Untuk Keperawatan*. Jakarta : EGC
- Suprijono, Agus. *Cooperativ Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012
- Surakhmad, W. (2000). *Psikologi Pemuda Sebuah Pengantar dalam Perkembangan Pribadi dan Interaksi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syah, M. (2010). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Utami Munkitar, *Kreativitas dan Keberbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2002), hal.33
- Wardani, L.K. (2003). Berfikir Kritis Kreatif. <http://ejurnal/index.php/sebuahmodelpendidikandibidangdesaininterior/>. Diakses 11 Januari 2021
- Warsita, Bambang. *Teknologi Pembelajaran Lkitasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rieneka Cipta, 2008.
- Windura, S. (2008). *Be An Absolute Genius*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Zip, Geneive P., Catherine Maher, dan Antony d'antoni. *Mind map : Useful the Schematic Tool for Organizing and Integrating Concepts for Complex Patients Care in the Clinic and Classroom*. New Jersey : Seton Hall University, 2014.