

THE IMPLEMENTATION OF CLICK MODEL BASED IMINDMAP TO OVERCOME DIFFICULTIES LEARNING STUDENTS' IN CRIMINAL LAW COURSE

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KLIK BERBASIS I-MINDMAP UNTUK MENGATASI KESULITAN BELAJAR MAHASISWA DALAM MATA KULIAH HUKUM PIDANA

¹Dadang Sundawa, ²Dasim Budimansyah ³Susan Fitriasari ⁴Dede Iswandi

Dosen Departemen Pendidikan Kewarganegaraan FPIPS UPI

E-mail: d_sundawa@yahoo.com

ABSTRACT

Learning problems are complex problems faced by many starting from primary education to higher education, thus the efforts to overcome these problems are necessary. One of the ways in overcoming such problems is to utilize mind mapping. Through its utilization in Criminal Law material delivery, it is expected that it will attract student's attention hence they can be more focused on the learning materials. This research applied qualitative approach where the researcher intended to opaquely describe as well to obtain in depth data and research focus regarding iMindMap learning model in utilizing associating function of the brain to overcome Citizenship education students' learning problems in Criminal Law course. Referring to the findings, it is revealed that iMindMap could enhance learning ways, students' thinking in delivering a presentation where they no longer read the power point slides as well as the more organized way of delivering the presentation in front of the class this tendency leads the students to be passionate and motivated show positive attitude in Criminal Law learning.

Keywords: *Learning model, iMindMap, Student, Criminal Law*

ABSTRAK

Masalah pembelajaran merupakan masalah kompleks yang dihadapi mulai dari sekolah tingkat dasar sampai dengan tingkat perguruan tinggi, sehingga masih perlu dicari upaya-upaya dalam mengatasi masalah pembelajaran. Salah satu cara mengatasi masalah pembelajaran tersebut adalah dengan menggunakan peta pemikiran. Dengan diterapkannya peta pemikiran dalam penyampaian materi Hukum Pidana, diharapkan mampu menarik perhatian mahasiswa sehingga lebih fokus terhadap materi pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dengan maksud peneliti dapat mendeskripsikan secara jelas dan rinci serta mendapat data mendalam dan fokus penelitian tentang Implementasi model pembelajaran *iMindMap* dalam memanfaatkan cara kerja otak sebagai mesin asosiasi untuk mengatasi kesulitan belajar mahasiswa PkN pada mata kuliah Hukum Pidana. Dari hasil penelitian didapatkan bahwa Proses pembelajaran *iMindMap* mampu meningkatkan cara belajar, berfikir mahasiswa dalam mempresentasikan tidak lagi membaca slide *power point*, serta dalam menyampaikan presentasi di depan kelas sangat sistematis kecenderungan hal ini membuat semangat atau motivasi mahasiswa menunjukkan hal positif dalam pembelajaran Hukum Pidana.

Kata Kunci: *Model Pembelajaran, iMindMap, Mahasiswa, dan Hukum Pidana*

Masalah pembelajaran merupakan masalah kompleks yang dihadapi mulai dari sekolah tingkat dasar sampai dengan tingkat perguruan tinggi, sehingga masih perlu dicari upaya-upaya dalam mengatasi masalah

pembelajaran. Salah satu cara mengatasi masalah pembelajaran tersebut adalah dengan menggunakan peta pemikiran. Dengan diterapkannya peta pemikiran dalam penyampaian materi Hukum Pidana,

diharapkan mampu menarik perhatian mahasiswa sehingga lebih fokus terhadap materi pembelajaran. Selain digunakan oleh dosen dalam menyampaikan materi, peta konsep ini juga digunakan mahasiswa ketika mencatat materi dengan tujuan untuk mengembangkan kreativitas dan aktivitas dalam proses pembelajaran.

Dalam peta pemikiran ini, intisari atau pokok-pokok penting materi pembelajaran disampaikan kepada mahasiswa dengan menggunakan bentuk, warna, garis sehingga menjadi bentuk sebuah peta pemikiran. Hal ini bertujuan untuk membantu mahasiswa dalam memahami materi dan meningkatkan daya ingatnya. Daya ingat seseorang terhadap suatu materi atau objek akan melemah ketika orang tersebut diberikan materi yang baru. Hal ini dikarenakan terbatasnya kapasitas otak kita. Namun demikian, ingatan yang telah melemah terhadap suatu materi atau objek tersebut dapat dipanggil kembali (*recalling*) ketika kita mengingat simbol atau makna yang berkaitan erat dengan objek tersebut.

Seperti yang diungkapkan dalam teori Ausubel (Dahar, 1996, hlm. 143) bahwa “Keberhasilan belajar sangat ditentukan oleh kebermaknaan bahan ajar yang dipelajari”. Ausubel pun sangat menekankan agar para pengajar mengetahui konsep-konsep yang telah dimiliki para mahasiswa supaya belajar bermakna dapat berlangsung. Tetapi Ausubel belum menyediakan suatu alat atau cara bagi para pengajar yang dapat digunakan untuk mengetahui apa yang telah diketahui para peserta ajar. Menindaklanjuti teori belajar Ausubel, Novak mengemukakan gagasannya bahwa hal itu dapat dilakukan dengan pertolongan peta pemikiran.

Pembelajaran metode klik berbasis *iMindMap* yang didukung oleh *software* merupakan pembelajaran yang diadopsi dari istilah komputer, “klik” merupakan sebuah “pintu masuk” untuk dapat memahami dan mengingat suatu pokok bahasan atau konsep tertentu, bahkan lintas pokok bahasan, secara efektif dan efisien. “klik” dapat menjadi pengait atau cantol untuk dapat mengerti dan mengingat. “klik” dapat berupa bagan, prinsip, kunci, tabel, grafik, atau suatu singkatan atau asosiasi tertentu.

Pada dasarnya metode “klik” memanfaatkan cara kerja otak sebagai mesin asosiasi. Secara ilmiah bahwa proses mengingat dengan efisien dapat diperoleh dan dilipatgandakan dengan menggunakan proses asosiasi. Tony Buzan penemu teknik *iMindMap* dan seorang pakar dalam studi otak dan pembelajaran, mengatakan bahwa otak adalah mesin asosiasi yang sangat canggih dan penuh keajaiban asosiatif.

Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian dengan menggunakan metode klik berbasis *iMindMap* dalam skala sederhana untuk mempermudah mahasiswa mengingat materi-materi Hukum Pidana secara mudah dan efisien.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dengan maksud peneliti dapat mendeskripsikan secara jelas dan rinci serta mendapat data mendalam dan fokus penelitian tentang Implementasi model pembelajaran *iMindMap* dalam memanfaatkan cara kerja otak sebagai mesin asosiasi untuk mengatasi kesulitan belajar mahasiswa PKn pada mata kuliah Hukum Pidana. Penelitian kualitatif menurut Denzin dan Lincoln (Moleong, 2007, hlm. 5)

“penelitian yang menggunakan latar alamiah, dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada. Dengan berbagai karakteristik khas yang dimiliki, penelitian kualitatif memiliki keunikan tersendiri sehingga berbeda dengan penelitian kuantitatif.”

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian yang alamiah dengan didasari fakta dan laporan-laporan yang terperinci sehingga dapat meneliti kata-kata sesuai dengan kenyataan yang ada. Metode penelitian memandu peneliti tentang urutan bagaimana penelitian itu dilakukan. Hipotesis yang telah dirumuskan perlu diuji kebenarannya. Untuk memperoleh jawaban atas rumusan hipotesis tersebut maka diperlukan suatu metodologi penelitian. Ada beberapa metode penelitian yang dikenal. Saputra (2001, hlm. 57) mengelompokkannya

menjadi metode deskriptif (pendekatan mengenai keadaan masa sekarang), metode *historis* dokumen (penelitian sejarah sesuatu) dan metode eksperimen.

Tiap jenis metode penelitian memiliki ciri khas masing-masing yang berbeda satu dengan yang lainnya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Arikunto (2006, hlm. 91) mengartikan penelitian tindakan kelas yaitu suatu pencerminan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas. Adapun Penelitian Tindakan Kelas menurut Rapport (1970) dalam Hopkins (1993) yang dikutip Kunandar (2012, hlm. 46) yakni Penelitian untuk membantu seseorang dalam mengatasi secara praktis persoalan yang dihadapi dalam situasi darurat dan membantu pencapaian tujuan ilmu sosial dengan kerjasama dalam kerangka etika yang disepakati mereka.

Adapun yang menjadi subjek penelitian dalam penelitian ini adalah mahasiswa semester satu Jurusan Pendidikan Kewarganegaraan yang mengikuti kuliah Hukum Pidana. Tempat penelitian sesuai rencana yaitu pada mahasiswa yang mengontrak mata kuliah Hukum Pidana pada Semester Ganjil 2014-2015 dengan jumlah mahasiswa 47 orang angkatan 2013B pada Jurusan Pendidikan Kewarganegaraan Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Pendidikan Indonesia.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: (1) pengamatan partisipasi atau observasi; (2) studi dokumentasi; (3) *Focus Group Discussion*; dan (4) angket. Kegiatan pengumpulan data dengan menggunakan teknik-teknik sesuai jenis instrumen yang digunakan sebagai berikut: *Observasi partisipatif*, dilakukan peneliti sebagai pengamat dengan melibatkan diri dalam perkuliahan Hukum Pidana yang sedang dilakukan. Data yang terkumpul melalui observasi diperoleh melalui sumber belajar yaitu dari mahasiswa dan dosen. Studi dokumentasi, digunakan untuk menjaring data di dalam dokumen-dokumen tertulis yang menunjukkan adanya hubungan dengan masalah pembelajaran kontekstual berbasis *iMindMap*. Angket disebarakan kepada mahasiswa untuk melihat persepsi mereka

terhadap penerapan metode pembelajaran klik berbasis *iMindMap* dan dampaknya dalam mengatasi kesulitan belajar.

Instrumen disusun berdasarkan masalah yang hendak diteliti. Untuk mengembangkan metode pembelajaran klik berbasis *iMindMap* secara konseptual disusun instrumen berupa Pedoman *focus group discussion*. Untuk mengamati implementasi metode pembelajaran klik berbasis *iMindMap* dalam perkuliahan digunakan instrumen pedoman observasi pembelajaran klik berbasis *iMindMap*. Untuk mendeskripsikan pengaruh penerapan metode pembelajaran klik berbasis *iMindMap* terhadap kesulitan belajar mahasiswa disusun instrumen kuesioner skala SSHA (*Survey of Study Habits and Attitudes*) dari Brown dan Holtzman yang sudah diadakan penyesuaian dengan tema penelitian dengan skala sebagai berikut: 4 = Sangat setuju; 3 = Setuju; 2 = Kurang Setuju; 1 = Tidak Setuju. SSHA. Semua instrumen dikembangkan sendiri oleh tim peneliti setelah mengkaji berbagai teori terkait dengan masalah penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penerapan metode pembelajaran *iMindMap* memiliki dampak yang sangat positif dalam perkuliahan Hukum Pidana di dalam kelas, metode *iMindMap* mampu mengatasi kesulitan belajar mahasiswa dalam memahami, menghafal, menganalisis materi-materi perkuliahan. Dalam proses pembelajaran di kelas, penggunaan metode *iMindMap* sangat berpengaruh terhadap ketercapaian pemahaman mahasiswa karena metode pembelajaran *iMindMap* mampu mengasah otak manusia menjadi dua, yaitu otak kiri dan otak kanan.

Kedua belahan otak manusia ini memiliki tugas dan cara kerja yang berbeda. Otak kiri bekerja untuk hal-hal yang terkait dengan kata, angka dan daftar. Sementara otak kanan berkerja untuk hal-hal yang terkait dengan kesadaran, imajinasi, warna, keindahan. Karena pada umumnya manusia hanya memfungsikan salah satu otaknya saja, ada yang dominan otak kirinya adapula yang dominan otak kanannya. Metode pembelajaran *iMindMap* selain mampu mempermudah mahasiswa belajar mata

kuliah Hukum Pidana, juga mampu motivasi belajar mahasiswa. memberikan stimulus untuk meningkatkan

Tabel 1. Peningkatan Motivasi Mahasiswa Dengan Metode Pembelajaran *iMindMap*

No	PERNYATAAN	SS	S	KS	TS
1	Belajar Hukum Pidana dapat menumbuhkan kreativitas belajar baik dari ide, gagasan dan terobosan-terobosan baru dalam pemecahan masalah	11	28	2	0
2	Belajar Hukum Pidana menggunakan metode pembelajaran <i>iMindMap</i> dapat menilai setiap materi yang dibelajarkan	5	25	9	1
3	Belajar Hukum Pidana dapat menumbuhkan berpikir kritis dalam menentukan keputusan	12	24	5	1
4	Belajar Hukum Pidana dengan menggunakan metode <i>iMindMap</i> dapat memperkaya pengetahuan dan sikap	4	28	8	1
5	Belajar Hukum Pidana dengan metode pembelajaran <i>iMindMap</i> mampu membuat saya lebih kreatif	13	23	5	0
6	Belajar Hukum Pidana dengan metode <i>iMindMap</i> saya bisa dengan cepat memahami materi yang dibelajarkan	6	20	15	0
7	Belajar Hukum Pidana dengan metode <i>iMindMap</i> dapat meningkatkan prestasi belajar	6	22	10	0
8	Belajar Hukum Pidana dengan metode pembelajaran <i>iMindMap</i> dapat meningkatkan minat belajar	3	24	10	1
9	Belajar Hukum Pidana dengan metode pembelajaran <i>iMindMap</i> saya sangat senang dalam proses diskusi berlangsung	5	22	12	1
10	Belajar Hukum Pidana dengan metode pembelajaran <i>iMindMap</i> dapat menentukan waktu dengan baik	6	22	12	1
11	Belajar Hukum Pidana dengan metode pembelajaran <i>iMindMap</i> dapat membentuk saya menjadi lebih terstruktur dalam berfikir	17	21	3	0
12	Belajar Hukum Pidana dengan metode pembelajaran <i>iMindMap</i> saya lebih inovatif	13	21	6	0
13	Belajar Hukum Pidana dengan menggunakan metode pembelajaran <i>iMindMap</i> dapat menumbuhkan komunikasi yang baik sesama teman	5	25	11	0
14	Belajar Hukum Pidana dengan metode pembelajaran <i>iMindMap</i> membuat materi perkuliahan Hukum Pidana tidak monoton	10	21	9	1

Sumber : Diolah Peneliti, 2014

Pengumpulan data kuesioner dari responden mahasiswa mengenai indikator mendorong mahasiswa untuk meningkatkan motivasi dalam belajar dengan menggunakan metode pembelajaran *iMindMap*. Menunjukkan persepsi mahasiswa bahwa dapat mendorong mahasiswa untuk meningkatkan motivasi belajar

menggunakan metode pembelajaran *iMindMap* dapat menumbuhkan kreativitas belajar dalam pemecahan masalah baik dari ide, gagasan dan terobosan-terobosan baru dalam pemecahan masalah sebanyak 23% yang memilih SS dan S sebanyak 60% atau hampir keseluruhan mahasiswa dapat menumbuhkan kreativitas dalam pemecahan

masalah baik dari ide, gagasan dan terobosan-terobosan baru dalam pemecahan masalah dengan menggunakan metode pembelajaran *iMindMap* sedangkan sisanya sebanyak 4% yang memilih KS dan TS atau sebagian kecil mahasiswa yang berpendapat tidak menumbuhkan kreativitas belajar dalam pemecahan masalah baik dari ide, gagasan dan terobosan-terobosan baru dalam pemecahan masalah dengan menggunakan metode pembelajaran *iMindMap*.

Sebanyak 11% yang memilih SS dan S sebanyak 53% atau sebagian besar mahasiswa dapat menilai materi pelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *iMindMap* sedangkan sisanya 19% yang memilih KS dan TS sebanyak 2% atau sebagian kecil mahasiswa dapat menilai materi pelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *iMindMap*.

Sebanyak 26% yang memilih SS dan S sebanyak 51% atau hampir semua mahasiswa menyatakan bahwa belajar Hukum Pidana dapat menumbuhkan berpikir kritis dalam menentukan keputusan. Dan sebanyak 11% mahasiswa menyatakan KS dan TS sebanyak 2% atau sebagian kecil menyatakan tidak setuju bahwa belajar Hukum Pidana dapat menumbuhkan berpikir kritis dalam menentukan keputusan.

Sebanyak 9% yang memilih SS dan S sebanyak 60% atau sebagian besar mahasiswa menyatakan menggunakan metode pembelajaran *iMindMap* dapat memperkaya pengetahuan dan sikap sedangkan sisanya 17% memilih KS dan TS sebanyak 2% atau sebagian kecil mahasiswa menyatakan tidak setuju menggunakan metode pembelajaran *iMindMap* dapat memperkaya pengetahuan dan sikap.

Sebanyak 28% yang memilih SS dan S sebanyak 49% atau sebagian besar mahasiswa menyatakan *iMindMap* dapat membuat mahasiswa kreatif sedangkan sisanya 11% memilih KS dan TS atau sebagian kecil mahasiswa yang menyatakan tidak setuju metode pembelajaran *iMindMap* membuat lebih kreatif.

Sebanyak 13% yang memilih SS dan S sebanyak 43% atau sebagian besar mahasiswa menyatakan metode *iMainMap* cepat memahami materi yang dibelajarkan

sedangkan sisanya 32% memilih KS dan TS atau sebagian kecil mahasiswa menyatakan metode *iMainMap* cepat memahami materi.

Sebanyak 13% yang memilih SS dan S sebanyak 47% atau sebagian besar mahasiswa menyatakan *iMindMap* dapat meningkatkan prestasi belajar sedangkan sisanya 21% yang memilih KS dan TS atau sebagian kecil mahasiswa menyatakan *iMindMap* dapat meningkatkan prestasi.

Sebanyak 6% yang memilih SS dan S sebanyak 51% atau sebagian besar mahasiswa menyatakan bahwa *iMindMap* dapat meningkatkan minat belajar mahasiswa sedangkan sisanya 21% yang memilih KS dan TS sebanyak 2% atau sebagian kecil mahasiswa menyatakan bahwa *iMindMap* dapat meningkatkan minat belajar mahasiswa.

Sebanyak 11% yang memilih SS dan S sebanyak 47% atau sebagian besar mahasiswa menyatakan bahwa metode *iMindMap* mahasiswa merasa senang dalam proses diskusi berlangsung sedangkan sisanya 26% yang memilih KS dan TS sebanyak 2% atau sebagian kecil mahasiswa menyatakan bahwa metode *iMindMap* mahasiswa merasa senang dalam proses diskusi berlangsung.

Sebanyak 13% yang memilih SS dan S sebanyak 47% atau sebagian besar mahasiswa menyatakan bahwa metode pembelajaran *iMindMap* dapat menentukan waktu dengan baik sedangkan sisanya 26% yang memilih KS dan TS sebanyak 2% atau sebagian kecil mahasiswa menyatakan bahwa metode pembelajaran *iMindMap* dapat menentukan waktu dengan baik.

Sebanyak 36% yang memilih SS dan S sebanyak 45% atau sebagian besar mahasiswa menyatakan bahwa metode pembelajaran *iMindMap* dapat membentuk saya menjadi lebih terstruktur dalam berfikir sedangkan sisanya 6% yang memilih KS dan TS atau sebagian kecil mahasiswa yang menyatakan bahwa metode pembelajaran *iMindMap* dapat membentuk saya menjadi lebih terstruktur dalam berfikir.

Sebanyak 28% memilih SS dan S sebanyak 45% atau sebagian besar mahasiswa menyatakan bahwa metode pembelajaran *iMindMap* mampu membuat

lebih inovatif sedangkan sisanya 13% yang memilih KS dan TS atau sebagian kecil mahasiswa menyatakan metode pembelajaran *iMindMap* mampu membuat lebih inovatif.

Sebanyak 11% memilih SS dan S sebanyak 53% atau sebagian besar mahasiswa menyatakan bahwa metode *iMindMap* dapat menumbuhkan komunikasi yang baik sesama teman sedangkan sisanya 23% yang memilih KS dan TS atau sebagian kecil mahasiswa menyatakan bahwa metode *iMindMap* dapat menumbuhkan komunikasi yang baik sesama teman

Sebanyak 21% memilih SS dan S sebanyak 45% atau sebagian besar mahasiswa menyatakan bahwa metode pembelajaran *iMindMap* membuat pembelajaran Hukum Pidana tidak monoton sedangkan sisanya 19% memilih KS dan TS sebanyak 2% atau sebagian kecil mahasiswa

menyatakan bahwa metode pembelajaran *iMindMap* membuat pembelajaran Hukum Pidana tidak monoton.

Berdasarkan data jawaban kuesioner dari responden mahasiswa mengenai peningkatan motivasi mahasiswa untuk belajar dengan metode pembelajaran *iMindMap* peneliti menyimpulkan bahwa mahasiswa dapat termotivasi dalam proses pembelajaran *iMindMap*.

Pengumpulan data kuesioner mahasiswa dari responden mahasiswa mengenai indikator mendorong mahasiswa untuk lebih giat dalam belajar dengan menggunakan metode pembelajaran *iMindMap* yang dikembangkan menjadi indikator menjadi menunjukkan minat mahasiswa terhadap metode pembelajaran *iMindMap*. Berdasarkan hal tersebut dapat dilihat dalam tabel dibawah ini.

Tabel 2. Minat Mahasiswa Terhadap Metode Pembelajaran *iMindMap*

No	PERNYATAAN	SS	S	KS	TS
1	Belajar menggunakan metode pembelajaran <i>iMindMap</i> sangat rumit ketika diterapkan dalam pembelajaran Hukum Pidana	0	21	17	2
2	Metode pembelajaran <i>iMindMap</i> sangat cocok diterapkan pada materi perkuliahan Hukum Pidana	3	30	7	1
3	Metode pembelajaran <i>iMindMap</i> salah satu metode pembelajaran Hukum Pidana yang sangat menyenangkan	2	33	6	0
4	Belajar menggunakan metode pembelajaran <i>iMindMap</i> lebih bisa menghargai waktu	3	29	8	0
5	Belajar menggunakan metode pembelajaran <i>iMindMap</i> menumbuhkan minat belajar Hukum Pidana	2	25	14	0
6	Metode pembelajaran <i>iMindMap</i> salah satu upaya meningkatkan motivasi belajar	10	25	6	0
7	Belajar Hukum Pidana dengan menggunakan metode pembelajaran <i>iMindMap</i> lebih bertanggungjawab dalam mengemukakan pendapat	8	25	7	0

Sumber : Diolah Peneliti, 2014

Pengumpulan data atau kuesioner dari responden mahasiswa mengenai salah satu indikator kompetensi menumbuhkan

minat belajar dengan menggunakan metode pembelajaran *iMindMap*. Menunjukkan persepsi mahasiswa bahwa metode

pembelajaran *iMindMap* sangat rumit ketika diterapkan dikelas sebanyak 0% yang memilih SS dan S sebanyak 45% atau sebagian besar mahasiswa menyatakan metode pembelajaran *iMindMap* sangat rumit ketika diterapkan dikelas sedangkan sisanya 36% yang memilih KS dan TS sebanyak 4% atau sebagian kecil mahasiswa menyatakan bahwa metode pembelajaran *iMindMap* sangat rumit ketika diterapkan di kelas.

Data yang diperoleh 6% yang memilih SS dan S sebanyak 64% atau sebagian besar mahasiswa menyatakan bahwa metode *iMindMap* cocok digunakan dalam pembelajaran Hukum Pidana sedangkan sisanya 15% yang memilih KS dan TS sebanyak 2% menyatakan bahwa metode *iMindMap* cocok digunakan dalam mata kuliah Hukum Pidana.

Data yang diperoleh sebanyak 4% memilih SS dan S sebanyak 70% atau sebagian besar mahasiswa menyatakan bahwa metode pembelajaran *iMindMap* salah satu metode yang menyenangkan sedangkan sisanya 13% yang memilih KS dan TS atau sebagian kecil mahasiswa menyatakan bahwa metode pembelajaran *iMindMap* salah satu metode yang menyenangkan.

Data yang diperoleh sebanyak 6% memilih SS dan S sebanyak 62% atau sebagian besar mahasiswa menyatakan bahwa pembelajaran *iMindMap* lebih bisa menghargai waktu sedangkan sisanya 17% yang memilih KS dan TS menyatakan bahwa sebagian kecil mahasiswa menyatakan bahwa pembelajaran *iMindMap* lebih bisa menghargai waktu.

Data yang diperoleh sebanyak 4% responden memilih SS dan S sebanyak 53% atau sebagian besar mahasiswa menyatakan bahwa *iMindMap* dapat menumbuhkan minat belajar sedangkan sisanya 30% memilih KS dan TS menyatakan bahwa sebagian kecil mahasiswa menyatakan bahwa *iMindMap* dapat menumbuhkan minat belajar

Data yang diperoleh sebanyak 21% responden memilih SS dan S sebanyak 53% atau sebagian besar mahasiswa menyatakan bahwa pembelajaran *iMindMap* salah satu

upaya untuk meningkatkan motivasi belajar sedangkan sisanya 13% yang memilih KS dan TS atau sebagian kecil menyatakan bahwa pembelajaran *iMindMap* salah satu upaya untuk meningkatkan motivasi belajar.

Data yang diperoleh sebanyak 17% responden memilih SS dan S sebanyak 53% atau sebagian besar mahasiswa menyatakan bahwa pembelajaran *iMindMap* lebih bertanggungjawab dalam mengemukakan pendapat sedangkan sisanya 15% yang memilih KS dan TS atau sebagian kecil mahasiswa menyatakan bahwa pembelajaran *iMindMap* lebih bertanggungjawab dalam mengemukakan pendapat.

Keterangan Katagori Penilaian

>75,01%	: Sangat Baik
50,01%-75%	: Baik
25,01%-50%	: Cukup
0%-25%	: Kurang

Berdasarkan hasil observasi pada kelompok I yang dilakukan terhadap persepsi mahasiswa dengan menggunakan instrument angket yang diisi oleh mahasiswa, hasilnya cukup baik, namun masih banyak aspek yang mendapat skor kecil. Hal itu karena mahasiswa masih asing dengan penerapan metode pembelajaran *iMindMap* dan belum bisa mengkondisikan dengan langkah-langkah yang harus dilalui oleh mahasiswa.

Pada kelompok I, banyak mahasiswa yang tidak paham dengan penerapan metode pembelajaran *iMindMap* karena selama ini dosen jarang menggunakan metode-metode yang bervariasi dalam perkuliahan, sehingga mahasiswa kurang siap ketika pelaksanaan metode pembelajaran *iMindMap*.

Penggunaan metode *iMindMap* didasarkan oleh perilaku, kemampuan akademik dan konsep dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif. Berdasarkan data yang diperoleh dalam penelitian ini, ditentukan bahwa ada perbedaan positif yang signifikan dalam konsep belajar mahasiswa, mengatasi kesalahpahaman, prestasi akademik dan sikap terhadap program ilmu dengan mengambil catatan melalui metode pemetaan-pikiran. Jenis

pada penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subyek penelitian ini adalah mahasiswa semester empat pada mata kuliah Hukum Pidana. Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi, test, dokumentasi dan wawancara. Dalam penelitian ini yang bertugas mengamati peneliti dalam mengajar adalah dosen mata kuliah. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar mahasiswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar mahasiswa sebelum kelompok I dilaksanakan, setelah dilaksanakan kelompok I dengan menggunakan *iMindMap* dengan media *software* hasil belajar mahasiswa meningkat dan dilanjutkan dengan kelompok II hasil belajar mahasiswa mengalami kenaikan secara signifikan. Secara keseluruhan dengan menggunakan metode *iMindMap* dengan media *software* dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

Penggunaan *iMindMap* (peta pikiran) untuk meningkatkan pembelajaran mata kuliah Hukum Pidana semester empat angkatan 2013B. Hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di jurusan PKn FPIPS UPI, Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu: observasi, presentasi, wawancara, angket. Hasil penelitian menunjukkan 1) Perkuliahan Hukum Pidana yang dilakukan oleh dosen menggunakan metode *iMindMap* atau peta pemikiran dengan menggunakan *software* materi pokok bahasan yang dituangkan melalui *powerpoint* kemudian dipresentasikan mampu memudahkan mahasiswa untuk memahami isi materi perkuliahan. 2) Adanya peningkatan hasil belajar mahasiswa yang signifikan setelah menggunakan metode *iMindMap* dalam pembelajaran mata kuliah Hukum Pidana. 3) Terjadinya perubahan persepsi, mahasiswa tidak memandang pembelajaran Hukum Pidana sebagai pembelajaran yang sulit dipahami, melainkan menjadi pembelajaran yang mudah dipahami. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka kesimpulannya adalah penggunaan metode *iMindMap* dalam pembelajaran Hukum Pidana pada mahasiswa PKn semester empat angkatan 2013B dianggap berhasil karena

mampu meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Peneliti juga merekomendasikan metode *iMindMap* sebagai metode alternatif dalam mengatasi masalah pembelajaran di kelas, dan untuk mengatasi kesulitan yang dihadapi mahasiswa dalam membuat kesimpulan harus menggunakan *iMindMap* agar mudah dipahami. Sehubungan dengan adanya peningkatan hasil belajar dengan menggunakan *iMindMap* sehingga perlu mencobakan metode *iMindMap* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan dapat dikembangkan pula untuk meningkatkan prestasi mahasiswa.

Pembahasan

Dalam proses pembelajaran tujuannya untuk mengarahkan dan memotivasi mahasiswa untuk lebih siap dan senang dalam pembelajaran Hukum Pidana. Maka model pembelajaran yang menarik sangat diperlukan untuk memperbaiki mutu pendidikan ke arah yang lebih baik. Beberapa hal yang bisa dilakukan oleh pihak dosen adalah menerapkan model-model pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada mahasiswa sehingga memudahkan mahasiswa untuk menangkap dan memahami materi pembelajaran dengan mudah cepat dan dapat dipahami.

Adapun pendapat Joyce dan Weil (1980) yang dikutip Rahmat,dkk (2009:59) Model pembelajaran yaitu suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, membimbing pembelajaran dikelas atau yang lain. Berdasarkan pernyataan diatas bahwa model pembelajaran merupakan suatu rencana yang dilakukan agar proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik sesuai dengan Satuan Acara Perkuliahan (SAP) yang telah ditentukan sebelumnya selain itu manfaat model pembelajaran menurut Kusuma (2010, hlm. 81) yakni :

1. Memberikan pedoman bagi dosen dan mahasiswa bagaimana proses pencapaian tujuan

2. Membantu dalam mengembangkan kurikulum bagi kelas dan mata pelajaran yang lain
3. Membantu dan memilih media dan sumber
4. Membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Dosen sebagai fasilitator dalam penerapan model pembelajaran *iMindMap* sekaligus memberikan motivasi kepada mahasiswa agar proses pembelajaran yang pasif menjadi lebih interaktif dan komunikatif. Motivasi sangat penting dalam proses pembelajaran karena tanpa ada motivasi mahasiswa tidak akan mau belajar dengan baik, motivasi sendiri merupakan dorongan kegiatan baik itu dari faktor pribadinya sendiri maupun dari lingkungannya.

Adapun pengertian motivasi menurut Sukmadinata (2005, hlm. 60) mengemukakan pengertian motivasi yakni :

“Motivasi adalah kekuatan yang menjadi pendorong kegiatan individu, yang menunjukkan suatu kondisi dalam diri individu yang mendorong atau menggerakkan individu tersebut melakukan kegiatan mencapai suatu tujuan yang bersumber dari dalam dan luar individu.

Berdasarkan pendapat tersebut pemberian motivasi sangat penting karena dapat mendorong individu untuk melakukan kegiatan untuk mencapai tujuan motivasi sangat penting untuk menumbuhkan semangat belajar untuk mencapai pembelajaran yang baik sesuai dengan tujuan. Selain itu proses pembelajaran pun akan berjalan dengan baik mahasiswa dapat memahami pembelajaran dengan banyak menggunakan model pembelajaran yang menarik dan aktivitas mahasiswa yang tadinya pasif cenderung hanya mendengarkan dosen yang mengajar dengan metode ceramah akan membuat jenuh dan bosan. Hasil penelitian yang dilakukan pada mahasiswa Jurusan PKn FPIPS UPI angkatan 2013B semester ganjil 2014/2015 yang pada awal penelitian mahasiswa pasif

dan mahasiswa nakal adanya kemajuan setelah diterapkannya model pembelajaran *iMindMap* dalam upaya meningkatkan motivasi. Mahasiswa jauh lebih aktif dan lebih mudah dalam memahami materi perkuliahan.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran *iMindMap* mampu meningkatkan cara belajar, berfikir mahasiswa dalam menyampaikan pendapatnya sehingga ketika presentasi di depan kelas bahasanya sangat sistematis kecenderungan hal ini membuat semangat atau motivasi mahasiswa menunjukkan hal positif dalam pembelajaran mata kuliah Hukum Pidana.

SIMPULAN

iMindMap merupakan tehnik penyusunan catatan dengan menggunakan *software*, yang dituangkan ke dalam bentuk media untuk membantu mahasiswa menggunakan seluruh potensi otak agar optimal. Caranya, menggabungkan kerja otak bagian kiri dan kanan. Metode ini mempermudah memasukan informasi kedalam otak dan untuk kembali mengambil informasi dari dalam otak. *iMindMap* merupakan tehnik yang paling baik dalam membantu proses berfikir otak secara teratur karena menggunakan tehnik grafis yang berasal dari pemikiran manusia yang bermanfaat untuk menyediakan kunci-kunci universal sehingga membuka potensi otak.

Proses pembelajaran *iMindMap* mampu meningkatkan cara belajar, berfikir mahasiswa dalam mempresentasikan tidak lagi membaca slide *power point*, serta dalam menyampaikan presentasi di depan kelas sangat sistematis kecenderungan hal ini membuat semangat atau motivasi mahasiswa menunjukkan hal positif dalam pembelajaran Hukum Pidana.

DAFTAR RUJUKAN

- Brown, G. 1991. *Pengajaran Mikro*. Alih Bahasa Kalinge, L. Surabaya: Erlangga University Press.
- Dahar, RW. 1996. *Teori-Teori Belajar*. Jakarta: Erlangga.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

1999. *Penelitian Tindakan Kelas (Action Research)*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah.
-
2002. *KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia)*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Hopkins, D. 1993. *A Teacher Guide Classroom Research*. 2Nd, Ed, Buckingham. Philadelphia Open University Press.
- Joyce, Bruce and Weil, Marsha. 1980. *Models of Teaching (Second Edition)*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Koesoema, Doni, 2010. *Pendidikan Karakter Strategi Mendidik Anak di Zaman Global*. Jakarta: PT.Grasindo
- Kusnandar. 2011. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Press.
- Moleong, Lexy J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Penerbit PT Remaja Rosdakarya Offset, Bandung.
- Rahmat, dkk. 2009. *Pembelajaran PKn*. Bandung: Laboratorium PKn.
- Sagala, S. 2006. *Konsep dan Makna Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana, S. 2005. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT Rosda Karya.
- Sugiarto, Iwan. 2004. *Mengoptimalkan Daya Kerja Otak Dengan Berfikir*. Jakarta: Gramedia.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan (pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan R&D)*. Bandung: CV. Alfabeta.