

## UJI KELAYAKAN MEDIA *MIND MAPPING* MOTIVASI BELAJAR

Euis Siti Komariah<sup>1</sup>, Euis Eti Rohaeti<sup>2</sup>, Muhammad Rezza Septian<sup>3</sup>

<sup>1</sup>euisssk92@gmail.com, <sup>2</sup>e2rht@ikipsiliwangi.ac.id, <sup>3</sup>rezza.septian25@ikipsiliwangi.ac.id

Program Studi Bimbingan dan Konseling  
IKIP Siliwangi

### Abstract

*This article aims to determine the feasibility test of mind mapping media in group guidance on the learning motivation of class VIII students of SMPN 2 Rancaekek. This article is part of research and development or Research and Development (R&D) according to Borg and Gall which includes an assessment of the feasibility test of material experts, media experts and expert guidance and counseling teacher practitioners. The data collection technique in this development research is through a questionnaire/instrument. The data obtained from the instrument questionnaire were analyzed descriptively qualitatively and quantitatively. The results of this study indicate that; The feasibility test of mind mapping media is assessed based on; a. Material experts get a total score of 70 with a percentage of 97.2% which is in the very feasible category, b. Media experts get a total score of 96 with a percentage of 96% being in the very decent category, and c. Expert practitioners get a total score of 96 with a percentage of 96% that fall into the very decent category. which can be concluded that the learning motivation mind mapping media product is very feasible to be used in the group guidance service process.*

**Keywords:** *Feasibility test, Mind mapping, learning motivation.*

### Abstrak

Artikel ini bertujuan untuk mengetahui uji kelayakan media *mind mapping* dalam bimbingan kelompok terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII SMPN 2 Rancaekek. Artikel ini merupakan bagian dari penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) menurut Borg dan Gall yang meliputi penilaian uji kelayakan ahli materi, ahli media dan ahli praktisi guru bimbingan dan konseling. Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini melalui angket/instrumen. Data yang diperoleh dari angket instrumen dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa; Uji kelayakan media *mind mapping* dinilai berdasarkan pada ; a. Ahli materi mendapatkan skor total 70 dengan persentase 97,2% yang masuk kategori sangat layak, b. Ahli media mendapatkan skor total 96 dengan persentase 96% yang masuk kategori sangat layak, dan c. Ahli praktisi mendapatkan skor total 96 dengan persentase 96% yang masuk kategori sangat layak. yang mana dapat di simpulkan produk media *mind mapping* motivasi belajar sangat layak untuk di gunakan dalam proses layanan bimbingan kelompok.

**Kata Kunci:** Uji Kelayakan, *Mind mapping*, Motivasi belajar.

## PENDAHULUAN

Masa remaja adalah masa individu mengalami proses penyesuaian terhadap keadaan lingkungan dan pergaulan. Salah satu permasalahan yang sering dihadapi oleh remaja yaitu motivasi belajar rendah. Pada era kemajuan teknologi, ada yang berfungsi positif dan ada yang menjadikan remaja menuju ke hal-hal yang negatif, yang menyebabkan seorang remaja mengalami penurunan motivasi belajar.

Motivasi memegang peranan yang sangat penting dalam kegiatan belajar. Pentingnya motivasi dalam proses belajar perlu dipahami oleh guru agar dapat melakukan berbagai bentuk tindakan atau bantuan kepada siswa, dengan menggunakan metode atau media yang tepat. Karena ketepatan metode atau media yang diterapkan akan mempengaruhi motivasi dan keingintahuan yang nantinya juga akan mempengaruhi motivasi belajar. Hal ini selaras dengan penelitian Minsih dan Anida (2018) bahwa guru berperan dalam pengelolaan kelas untuk menciptakan suasana yang menyenangkan sehingga siswa lebih mudah diarahkan dan mendorong siswa untuk memiliki semangat belajar.

Motivasi sangat penting dalam kebutuhan sehari-hari. seperti yang dikemukakan oleh Maslow (1943) motivasi didasarkan dari asas kebutuhan (*need*). Kebutuhan yang menyebabkan individu berusaha untuk dapat memenuhinya. Motivasi adalah proses psikologis yang dapat menjelaskan perilaku individu. Perilaku hakikatnya merupakan orientasi pada suatu tujuan dengan kata lain, perilaku individu dirancang untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan proses interaksi dari beberapa unsur. Dengan demikian, motivasi merupakan kekuatan yang mendorong individu melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan yang diinginkannya.

Sedangkan Uno (2019) menyatakan bahwa motivasi merupakan suatu dorongan dasar yang menggerakkan individu bertindak laku yang timbul oleh adanya rangsangan dari dalam diri maupun dari luar sehingga individu melakukan sesuatu demi mencapai tujuan tertentu yang ingin dicapainya. Motivasi adalah kekuatan, baik dari dalam maupun dari luar yang mendorong individu untuk mencapai tujuan tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya. Atau dengan kata lain, motivasi dapat diartikan sebagai dorongan mental terhadap perorangan atau orang-orang sebagai anggota masyarakat.

Belajar merupakan proses perubahan diri dalam kehidupan sehari-hari. Seperti yang dikemukakan oleh Uno (2019:29) Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relatif

permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik atau penguatan (*reinforced practice*) yang dilandasi tujuan dalam bentuk pengalaman terhadap suatu objek yang ada dalam lingkungan belajar. Belajar juga merupakan suatu pengalaman yang diperoleh berkat adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya. Belajar menunjuk kan suatu proses perubahan perilaku atau pribadi individu berdasarkan praktik atau pengalaman tertentu. Sedangkan dari beberapa definisi tentang belajar, dapat dirumuskan bahwa belajar adalah proses perubahan perilaku atau pribadi individu berdasarkan interaksi antara individu dan lingkungannya yang dilakukan secara formal, informal, dan nonformal.

Berdasarkan pengertian di atas, hal tersebut sesuai dengan pendapat Uno (2019) Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Hal itu mempunyai peranan besar dalam keberhasilan individu dalam belajar. Pada hakikatnya motivasi belajar timbul karena motivasi intrinsik berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan akan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsik yaitu adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif dan kegiatan belajar yang menarik. Motivasi belajar merupakan suatu hal yang sangat penting karena motivasi belajar sebagai modal awal yang berkaitan dengan semangat dan kebutuhan dalam melakukan kegiatan belajar.

Motivasi belajar itu penting untuk kehidupan siswa, namun pada hakikatnya di lapangan masih di temukan masalah-masalah terkait motivasi belajar. Faktanya masih banyak siswa yang memiliki motivasi belajar rendah. Contohnya Siswa sering kebingungan ketika ingin merangkum isi materi pelajaran yang sudah di sampaikan, masih terdapat siswa yang menyontek saat ulangan, kesulitan menghafal materi pelajaran, tidak memperhatikan dan melamun saat pelajaran berlangsung, tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru bahkan sering bolos sekolah. Sesuai dengan kenyataan dilapangan ketika melakukan penelitian di sekolah SMPN 2 Rancaekek, Siswa belum mampu memaksimalkan kemampuan belajarnya disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya kurang tertarik belajar, kurang mengerti cara untuk belajar, serta kurangnya motivasi belajar.

*Mind mapping* adalah salah satu solusi yang berkaitan dengan motivasi belajar siswa. Tony Buzan (2005:76) menyatakan bahwa *mind mapping* adalah cara termudah

untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi keluar dari otak. Media *mind mapping* adalah salah satu media layanan bimbingan dan konseling yang menggunakan suatu teknik mencatat dengan mengembangkan gaya belajar visual. *Mind mapping* memadukan dan mengembangkan potensi kerja otak yang terdapat di dalam diri individu. *Mind mapping* melibatkan kedua belahan otak yang memudahkan individu untuk mengatur dan mengingat segala bentuk informasi, baik secara tertulis maupun secara tidak tertulis. Dengan adanya kombinasi warna, simbol, bentuk dan sebagainya memudahkan otak dalam menyerap informasi yang diterima.

Selaras dengan penelitian Premianti (2021) penelitian pengembangan buku saku ekonomi dengan konsep *mind mapping* sebagai pendukung bahan ajar dengan model pengembangan ADDIE mendapat kategori “sangat layak”. Hasil penilaian kelayakan menunjukkan kategori sangat layak dengan persentase validasi 90,6% dari ahli materi; 93,3% dari ahli media; dan 84% dari ahli grafis. Selain itu, partisipan mengungkapkan bahwa buku saku dinilai praktis dan mampu meningkatkan motivasi belajar ekonomi siswa sebesar 3,9% dengan hasil uji analisis t sebesar 0,01.

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu, ternyata penelitian terdahulu hanya meneliti terkait Pengembangan Buku Saku Ekonomi Dengan Konsep *Mind mapping* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Berbeda dengan penelitian yang akan di ajukan oleh peneliti, penelitian ini berfokus kepada pengembangan media *mind mapping* dalam bimbingan kelompok terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian ini harus di kerjakan dan di lakukan karena penelitian ini mengisi kekosongan penelitian terdahulu dan mengingat dengan keadaan sekarang masih banyak siswa yang memiliki motivasi belajar rendah. Untuk itu peneliti membuat artikel terkait uji kelayakan media *mind mapping* motivasi belajar dalam mengembangkan media *mind mapping* dengan menggunakan bahan spanduk, sehingga media *mind mapping* ini akan efektif dalam bimbingan kelompok terhadap motivasi belajar siswa.

## **METODE**

Metode yang digunakan dalam artikel ini adalah bagian dari metode penelitian pengembangan atau di sebut dengan *Research and Development* (R&D). Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall. Secara lengkap Borg & Gall (2007:775) mengemukakan terdapat sepuluh langkah pelaksanaan strategi penelitian dan

pengembangan dengan tujuan menghasilkan sebuah produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Subjek penelitian ini dua orang dosen bimbingan dan konseling IKIP Siliwangi sebagai validator ahli materi dan media, satu orang guru bimbingan dan konseling SMPN 2 Rancaekek sebagai ahli praktisi. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini disesuaikan dengan karakteristik data dan subjek penelitian. Adapun instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini berupa instrumen validasi produk dengan beberapa aspek yaitu ; aspek kesesuaian materi, penyajian media, desain teknis media, dan kemanfaatan. Di sesuaikan dengan kebutuhan validasi produk dari ahli materi, ahli media atau ahli praktisi.

Analisis data dalam penelitian ini dihitung secara manual dan divalidasi menggunakan *Microsoft Excell*. Penghitungan data menggunakan skala likert interval empat dalam bentuk :deskriptif kualitatif yaitu memaparkan produk media *mind mapping* hasil rancangan media *mind mapping* setelah di implementasikan dalam bentuk produk jadi dan menguji tingkat kelayakan produk. Tahap kedua menggunakan deskriptif kuantitatif, yaitu memaparkan mengenai kelayakan produk untuk diimplementasikan pada produk media *mind mapping*. Dari data instrumen penelitian, kemudian dengan melihat bobot tiap tanggapan yang dipilih atas tiap pernyataan selanjutnya menghitung skor rata-rata hasil penilaian tiap aspek Media *Mind mapping* Motivasi Belajar dengan menggunakan rumus:

$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Kategori kelayakan digolongkan menggunakan skala pada tabel *rating scale* interval empat.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

*Mind mapping* pertama kali dikembangkan oleh Tony Buzan seorang psikolog dari Inggris pada tahun 1970. Buzan mengatakan bahwa, *Mind mapping* adalah cara termudah untuk menempatkan informasi kedalam otak dan mengambil informasi keluar dari otak. Tony Buzan (2005:76) menyatakan bahwa *mind mapping* disebut juga sebagai “Pisau Swiss” untuk otak, dan bagi anak-anak merupakan alat yang sangat menakjubkan yang bisa memberi individu kesempatan untuk membuka diri dan menjelajahi ruang memori,

memberi pemahaman, pemikiran kreatif, analisis, persiapan untuk tugas sekolah, dan mengekspresikan diri.

Hasil uji kelayakan media *mind mapping* ini menggunakan penghitungan skala likert. Skala likert adalah skala yang biasanya digunakan untuk mengukur sikap, perilaku, tanggapan, pandangan dan persepsi mengenai suatu kejadian. Hasil validasi kelayakan pengembangan media *mind mapping* motivasi belajar secara keseluruhan mendapatkan nilai **262** yang mana berarti mendapatkan persentase **96,32%** dengan kategori **“Sangat Layak”**. Penjelasan selengkapnya adalah sebagai berikut :

**Tabel 1.** Skor Uji Validasi Keseluruhan

| No                       | Aspek               | Ahli Materi | Ahli Media | Ahli Praktisi | Jumlah     | Persentase   | Kategori            |
|--------------------------|---------------------|-------------|------------|---------------|------------|--------------|---------------------|
| 1                        | Kesesuaian Materi   | 46          |            | 24            | 70         | 97,2%        | Sangat Layak        |
| 2                        | Penyajian Media     |             | 35         | 19            | 54         | 96,4%        | Sangat Layak        |
| 3                        | Desain Teknis Media |             | 33         | 21            | 54         | 90%          | Sangat Layak        |
| 4                        | Kemanfaatan         | 24          | 28         | 32            | 84         | 100%         | Sangat Layak        |
| <b>Total Keseluruhan</b> |                     | <b>70</b>   | <b>96</b>  | <b>96</b>     | <b>262</b> | <b>96,3%</b> | <b>Sangat Layak</b> |

Berikut ini adalah hasil uji kelayakan media *mind mapping* motivasi belajar yang di validasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli praktisi guru bimbingan dan konseling.

**Tabel 2.** Validasi Ahli Materi

| No                 | Aspek Penilaian   | Skor Total | Skor Max  | Presentase   | Kategori            |
|--------------------|-------------------|------------|-----------|--------------|---------------------|
| 1                  | Kesesuaian Materi | 46         | 48        | 95,83%       | Sangat Layak        |
| 2                  | Kemanfaatan       | 24         | 24        | 100%         | Sangat Layak        |
| <b>Keseluruhan</b> |                   | <b>70</b>  | <b>72</b> | <b>97,2%</b> | <b>Sangat Layak</b> |

Berdasarkan penilaian oleh ahli materi yang telah diuraikan diatas, diperoleh skor total kelayakan media *mind mapping* dari ahli materi sebesar 70 dan persentase 97,2% dengan kategori **“Sangat Layak”**. Artinya Media *mind mapping* motivasi belajar dari segi

materi sudah memiliki kriteria yang baik dengan materi yang mudah dipelajari, bahasa yang dapat dipahami dan sangat layak digunakan siswa dalam bimbingan kelompok.

**Tabel 3.** Validasi Ahli Media

| No                 | Aspek Penilaian     | Skor Total | Skor Max   | Presentase | Keterangan          |
|--------------------|---------------------|------------|------------|------------|---------------------|
| 1                  | Penyajian Media     | 35         | 36         | 97,2%      | Sangat Layak        |
| 2                  | Desain Teknis Media | 33         | 36         | 91,67%     | Sangat Layak        |
| 3                  | Kemanfaatan         | 28         | 28         | 100%       | Sangat Layak        |
| <b>Keseluruhan</b> |                     | <b>96</b>  | <b>100</b> | <b>96%</b> | <b>Sangat Layak</b> |

Berdasarkan penilaian oleh ahli media yang telah diuraikan diatas, diperoleh skor total kelayakan media *mind mapping* dari ahli media sebesar 96 dan persentase 96% dengan kategori “Sangat Layak”. Artinya media *mind mapping* motivasi belajar dari segi media sudah memiliki kriteria yang baik dilihat dari media *mind mapping* yang menarik dan sederhana sehingga bisa menarik perhatian siswa ketika belajar.

**Tabel 4.** Hasil Validasi Ahli Praktisi

| No                 | Aspek Penilaian     | Skor Total | Skor Max   | Persentase | Keterangan          |
|--------------------|---------------------|------------|------------|------------|---------------------|
| 1                  | Kesesuaian Materi   | 24         | 24         | 100%       | Sangat Layak        |
| 2                  | Penyajian Media     | 19         | 20         | 95%        | Sangat Layak        |
| 3                  | Desain Teknis Media | 21         | 24         | 87,5%      | Sangat Layak        |
| 4                  | Kemanfaatan         | 32         | 32         | 100%       | Sangat Layak        |
| <b>Keseluruhan</b> |                     | <b>96</b>  | <b>100</b> | <b>96%</b> | <b>Sangat Layak</b> |

Berdasarkan penilaian oleh ahli praktisi guru bimbingan dan konseling yang telah diuraikan diatas, diperoleh skor total kelayakan media *mind mapping* dari ahli media sebesar 96 dan persentase 96% dengan kategori “Sangat Layak”. Artinya media *mind mapping* motivasi belajar ini memiliki desain *mind mapping* yang baik, materi yang di

tuangkan jelas dan mudah dimengerti, media *mind mapping* kreatif dan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan skor validasi yang diperoleh dari para ahli, dapat disimpulkan bahwa kategori ini sudah memenuhi syarat kelayakan media *mind mapping* motivasi belajar yang peneliti kembangkan. Dengan demikian media *mind mapping* motivasi belajar layak untuk dilakukan uji coba sebagai media layanan bimbingan kelompok siswa kelas VIII SMPN 2 Rancaekek.

### **Pembahasan**

Menurut Sugiyono (2017: 125) uji kelayakan merupakan uji yang digunakan untuk menunjukkan derajat ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek dengan data yang dikumpulkan oleh peneliti. Uji kelayakan ini dilakukan untuk mengukur apakah data yang telah didapat setelah penelitian merupakan data yang valid atau tidak, dengan menggunakan alat ukur yang digunakan (kuesioner). Uji kelayakan kusioner dapat dinyatakan valid jika setiap butir pertanyaan yang terdapat pada kusioner dapat digunakan sebagai perantara untuk mengungkapkan dan mengetahui sesuatu yang akan diukur oleh kusioner tersebut. Kemudian, kusioner dapat dinyatakan valid jika hasil nilai hitung lebih besar dari tabel. Apa bila hasil nilai validitas dari tiap tanggapan yang telah diterima setelah menyerahkan atau menyebarkan daftar pertanyaan-pertanyaan bernilai lebih besar dari pada 50% maka butir pertanyaan tersebut dapat dinyatakan valid (Suryono, 2020).

Berdasarkan tabel di atas, Uji Kelayakan validasi dinilai oleh ahli materi terhadap media *mind mapping* ditinjau dari aspek kesesuaian materi dan aspek kemanfaatan dengan 18 butir pernyataan. Aspek kesesuaian materi memiliki 12 butir pernyataan dan aspek kemanfaatan memiliki 6 butir pernyataan. Hasil penilaian kelayakan ahli materi ditinjau dari aspek kesesuaian materi dengan 12 butir pernyataan. Terdapat 10 butir pernyataan yang mendapat nilai 4 dan 2 butir pernyataan yang mendapat nilai 3 dengan memperoleh skor total 46 dan perentase 95,83% dengan kategori “Sangat Layak”. Untuk hasil dari kemanfaatan dengan 6 butir pernyataan, Terdapat 6 butir pernyataan yang mendapat nilai 4 dengan memperoleh skor total 24 dan persentase 100% dengan kategori “Sangat Layak”.

Sesuai dengan teori Uno (2019:29) mengemukakan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik atau penguatan (*reinforced practice*) yang dilandasi tujuan dalam bentuk pengalaman terhadap suatu objek yang ada dalam lingkungan belajar. Belajar juga merupakan suatu pengalaman yang diperoleh berkat adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya.

Sedangkan menurut Uno (2019:1) mengatakan bahwa motivasi adalah kekuatan, baik dari dalam maupun dari luar yang mendorong individu untuk mencapai tujuan tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya. Atau dengan kata lain, motivasi dapat diartikan sebagai dorongan mental perorangan atau anggota masyarakat. Dalam hal ini dapat dikatakan bahwa setiap individu perlu memiliki motivasi untuk melakukan berbagai kegiatan. Juga dalam hal belajar, motivasi dalam kegiatan belajar merupakan suatu hal yang sangat penting, sehingga motivasi dapat dikatakan sebagai syarat mutlak untuk belajar.

Hal ini diperkuat dengan penelitian Risabethe (2017), yang menjelaskan bahwa uji kelayakan materi motivasi belajar mendapatkan nilai 59 yang mana jika dikonversikan maka predikat yang di peroleh uji kelayakan ahli materi motivasi belajar adalah “B” yaitu masuk dalam kategori baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa materi motivasi belajar sangat sesuai dengan kebutuhan siswa dan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, Uji Kelayakan validasi dinilai oleh ahli media terhadap media *mind mapping* ditinjau dari aspek penyajian media, aspek desain teknis media dan aspek kemanfaatan dengan 25 butir pernyataan. Aspek penyajian media memiliki 9 butir pernyataan, aspek desain teknis media memiliki 9 butir pernyataan dan aspek kemanfaatan memiliki 7 butir pernyataan. Hasil penilaian kelayakan ahli media ditinjau dari aspek penyajian media dengan 9 butir pernyataan. Terdapat 8 butir pernyataan yang mendapat nilai 4 dan 1 butir pernyataan yang mendapat nilai 3 dengan memperoleh skor total 35 dan perentase 97,2% dengan kategori “Sangat Layak”. Aspek desain teknis media dengan 9 butir pernyataan. Terdapat 6 butir pernyataan yang mendapat nilai 4 dan 3 butir pernyataan yang mendapat nilai 3 dengan memperoleh skor total 33 dan perentase 91,67% dengan kategori “Sangat Layak”. Untuk hasil dari kemanfaatan dengan 7 butir

pernyataan, Terdapat 7 butir pernyataan yang mendapat nilai 4 dengan memperoleh skor total 28 dan persentase 100% dengan kategori “Sangat Layak”.

Selaras dengan pengertian di atas, Tony Buzan (2012) menyatakan bahwa *Mind mapping* memudahkan individu dalam menyajikan dan mengkomunikasikan suatu informasi, baik untuk diri sendiri maupun untuk orang lain. *Mind mapping* juga akan membuat individu terbiasa mencatat dan menyusun sejumlah informasi penting dari suatu konsep atau ide utama yang di pelajari. Jadi dengan adanya *mind mapping* bisa memudahkan siswa untuk lebih meningkatkan motivasi belajarnya.

Berdasarkan penilaian oleh ahli media yang telah diuraikan diatas, diperoleh skor total kelayakan media *mind mapping* dari ahli media sebesar 96 dan persentase 96% dengan kategori “Sangat Layak”. Artinya media *mind mapping* motivasi belajar dari segi media sudah memiliki kriteria yang baik dilihat dari media *mind mapping* yang menarik dan sederhana sehingga bisa menarik perhatian siswa ketika belajar.

Hal ini diperkuat dengan penelitian Safitri (2020), yang menjelaskan bahwa hasil validasi ahli media *mind mapping* menunjukkan rata-rata persentase yaitu 91% dengan kriteria sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media hasil pengembangan dinyatakan valid. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *mind mapping* sudah sesuai dengan kebutuhan siswa dan media *mind mapping* sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Yang terakhir, Uji Kelayakan validasi dinilai oleh ahli praktisi guru bimbingan dan konseling terhadap media *mind mapping* ditinjau dari aspek kesesuaian materi, aspek penyajian media, aspek desain teknis media dan aspek kemanfaatan dengan 25 butir pernyataan. Aspek kesesuaian materi memiliki 6 butir pernyataan, aspek penyajian media memiliki 5 butir pernyataan, aspek desain teknis media memiliki 6 butir pernyataan dan aspek kemanfaatan memiliki 8 butir pernyataan. Hasil penilaian kelayakan ahli media ditinjau dari aspek kesesuaian materi dengan 6 butir pernyataan. Terdapat 6 butir pernyataan yang mendapat nilai 4 dengan memperoleh skor total 24 dan persentase 100% dengan kategori “Sangat Layak”. aspek penyajian media dengan 5 butir pernyataan. Terdapat 4 butir pernyataan yang mendapat nilai 4 dan 1 butir pernyataan yang mendapat nilai 3 dengan memperoleh skor total 19 dan perentase 95% dengan kategori “Sangat Layak”. Aspek desain teknis media dengan 6 butir pernyataan. Terdapat 3 butir pernyataan yang mendapat nilai 4 dan 3 butir pernyataan yang mendapat nilai 3 dengan memperoleh skor total 21 dan perentase 87,5% dengan kategori “Sangat Layak”. Untuk

hasil dari kemanfaatan dengan 8 butir pernyataan, Terdapat 8 butir pernyataan yang mendapat nilai 4 dengan memperoleh skor total 32 dan persentase 100% dengan kategori “Sangat Layak”.

Berdasarkan penilaian oleh ahli praktisi guru bimbingan dan konseling yang telah diuraikan diatas, diperoleh skor total kelayakan media *mind mapping* dari ahli media sebesar 96 dan persentase 96% dengan kategori “Sangat Layak”. Artinya media *mind mapping* motivasi belajar ini memiliki desain *mind mapping* yang baik, materi yang di tuangkan jelas dan mudah dimengerti, media *mind mapping* kreatif dan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Hal ini diperkuat dengan penelitian Wati (2021), yang menjelaskan bahwa hasil validasi ahli praktisi yaitu 95,2% dengan kriteria “sangat layak” dan dapat digunakan pada proses pembelajaran.

## SIMPULAN

Uji kelayakan validasi media *mind mapping* motivasi belajar berdasarkan penilaian oleh para ahli materi, media dan praktisi guru bimbingan dan konseling berada dalam kategori sangat layak dengan skor total 262 dan persentase 96,32%. Penilaian ahli materi memperoleh skor total 70 yang mana berarti mendapatkan persentase 97,2% dengan kategori sangat layak. Penilaian ahli media memperoleh skor total 96 dengan persentase 96% dan kategori “Sangat Layak”. Dan Penilaian ahli media memperoleh skor total 96 dengan persentase 96% dan kategori “Sangat Layak”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *mind mapping* motivasi belajar sangat layak digunakan sebagai media layanan bimbingan kelompok di SMPN 2 Rancaekek dari penilaian para ahli.

## REFERENSI

- Borg dan Gall. (1983). *Educational Research, An Introduction*. New York and London: LongmanInc.
- Buzan, Tony. (2012). *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Buzan, Tony. 2005. *Brain Child Cara Pintar Membuat Anak Jadi Pintar*. Jakarta:Gramedia
- DIANA, D. (2015). *Pengaruh Penerapan Metode Peta Pikiran (Mind Map) Terhadap Kemampuan Mendesain Pembelajaran Dalam Kegiatan Simulasi Pada*
- Gall, M. D., Borg, W. R., & Gall, J. P. (1996). *Educational research: An introduction*. Longman Publishing.

- Maslow, A. H. 1943. A Theory of human motivation, psychological Review. 50. Pengolahan Video. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 4(2), 97-105.
- Premianti, F. A. P. (2021). Pengembangan Buku Saku Ekonomi Dengan Konsep *Mind mapping* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 9(3), 114-120.
- Risabethe, A., & Astuti, B. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Semangat Kebangsaan Siswa Kelas V Sd. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(1).
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D dan penelitian Pendidikan)*. Bandung : penerbit Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Uno, H. (2019). *Teori motivasi dan pengukurannya. Analisis di bidang pendidikan*. Jakarta: Bumi aksara
- Uno, Hamzah B. (2018). *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.