

STUDI LITERATUR MEDIA PEMBELAJARAN *IMINDMAP* MENGGUNAKAN METODE *MIND MAPPING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

Evelyn Kristiana

S1 Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya, Ketintang 6023, Indonesia
e-mail : kristiana.evelyn@yahoo.com, evelynkristiana@mhs.unesa.ac.id

Agus Budi Santosa, Euis Ismayati, Eppy Yundra

Dosen Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya Ketintang 6023, Indonesia
e-mail : agusbudi@unesa.ac.id, euisismayati@unesa.ac.id eppyundra@unesa.ac.id

Abstrak

Media pembelajaran saat ini sangat diminati dan telah banyak pula diaplikasikan untuk menyampaikan materi pelajaran disekolah. Tujuan dari penulisan artikel ini adalah untuk mengetahui apakah media pembelajaran *ImindMap* dapat meningkatkan hasil belajar siswa disekolah melalui studi literatur dari penelitian-penelitian sebelumnya. *ImindMap* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah karena terdapat keunggulan dan keunggulan menggunakan *mind map* dikelas yaitu memungkinkan siswa fokus pada pokok bahasan materi. Peningkatan hasil belajar yang dialami siswa setelah melalui proses belajar juga disebabkan karena siswa yang belajar pada kelas dirangsang secara aktif untuk mempelajari konsep materi. Media pembelajaran *ImindMap* merupakan media yang cukup baik dan layak digunakan dalam menjelaskan materi pembelajaran dikelas. Media pembelajaran *ImindMap* memiliki respon siswa lebih baik dalam menerima materi dikelas sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Hasil Belajar, *ImindMap*

Abstract

Learning media is currently in great demand and has also been widely applied to deliver material in schools. The purpose of writing this article is to find out whether the *ImindMap* learning media can improve student learning outcomes in schools through the study of literature from previous study. *ImindMap* is effective for improving student learning outcomes at school because it requires the superiority of mind maps in the classroom that allows students to focus on subject matter. The increase in learning outcomes experienced by students after going through the learning process is also caused because students who learn in class are actively stimulated to learn the concept of the material. *ImindMap* learning media is a medium that is quite good and feasible to be used in explaining learning material in class. *ImindMap* learning media has better student responses in receiving subject matter in class so that it can improve student learning.

Keywords: Learning Media, Learning Outcomes, *ImindMap*

PENDAHULUAN

Dari tahun ke tahun perkembangan teknologi di dunia sangat pesat, oleh karena itu sekolah-sekolah sangat ketat dalam melakukan persaingan dalam mengembangkan dan meningkatkan kualitas pendidikan. Perubahan atau pengembangan pendidikan merupakan hal yang harus dijalankan dengan perubahan teknologi saat ini. Sehingga bisa mewujudkan sekolah yang berkualitas dan menghasilkan output yang produktif dan dapat dipertimbangkan di masyarakat. Untuk mewujudkan sekolah yang berkualitas perlu perhatian dalam proses pendidikan itu sendiri. Para guru diharuskan untuk kreatif dan berinovasi dalam pendidikan.

Perkembangan teknologi informasi belakangan ini berkembang dengan kecepatan yang tinggi, sehingga dengan perkembangan ini telah mengubah paradigma masyarakat dalam mencari dan mendapatkan informasi terkini, yang tidak lagi terbatas pada informasi surat kabar, audio visual dan elektronik. Tetapi juga informasi

lainnya salah satu diantaranya melalui jaringan internet.

Dengan semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi semakin maju dan banyaknya media seperti internet, siswa semakin banyak pengetahuan, wawasan dan ilmu yang didapat. Maka dari itu semakin berkembangnya pengetahuan semakin rumit, maka sulit untuk menjelaskan perkembangan yang ada di zaman sekarang. Sekarang ini siswa ingin mengetahui atau ingin mengerti sesuatu hal hanya dengan mencari di jaringan internet, maka akan langsung mengetahui dan bisa mengakses dengan cepat.

Strategi belajar dikelas mengedukasi sebagai sarana pendidikan dalam memberikan penjelasan materi kepada peserta didik telah banyak dimanfaatkan pada masa sekarang oleh guru pada pendidikan dasar hingga tingkat perguruan tinggi. Dengan menggunakan strategi belajar mengajar yang cocok, maka peserta didik akan lebih bisa menerima dan mengerti apa yang dijelaskan oleh para pendidik. Peserta didik dapat menerima dan memahami materi yang diajarkan maka diharapkan proses belajar mengajar dilaksanakan disetiap lembaga sekolah akan lebih

baik yang sebagaimana mestinya mampu meningkatkan kualitas peserta didik di tiap-tiap lembaga pendidikan. Maka dari itu meningkatnya mutu atau kualitas peserta didik diharapkan tujuan pendidikan akan tercapai.

Media pembelajaran merupakan alat bantu proses belajar mengajar, segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan keterampilan peserta didik. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran. Kemudian menurut *National Education Association (1969)* mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk media cetak maupun media pandang dengar dan termasuk teknologi perangkat keras. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar mengajar pada peserta didik.

Menurut Daryanto (2011:56) "Dalam bidang pembelajaran, kehadiran media pembelajaran sudah dirasakan banyak membantu tugas para guru dalam mencapai tujuan pembelajarannya. Dalam era teknologi dan informasi ini, pemanfaatan kecanggihan teknologi untuk kepentingan pembelajaran sudah bukan merupakan hal yang baru lagi, salah satu media pembelajaran baru yang akhir-akhir ini semakin menggeserkan peranan guru adalah teknologi multimedia yang tersedia melalui perangkat komputer.

Berdasarkan pernyataan diatas seorang pendidik harus mampu mengembangkan media pembelajaran yang tepat agar dapat membantu siswa untuk mencapai kompetensi pembelajaran. Melalui penggunaan media pembelajaran, waktu yang digunakan dalam proses pembelajaran semakin efektif serta siswa dapat menerima dan memahami materi yang diberikan oleh guru secara lebih maksimal. Seiring dengan kemajuan teknologi, komputer atau laptop dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Program yang terdapat didalam komputer ataupun laptop seperti media pembelajaran *ImindMap* sangat menunjang dalam pembuatan bahan ajar untuk disampaikan kepada para murid. Guru sebagai tenaga profesional harus terus melakukan perbaikan atau penyesuaian dalam kemajuan teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk pengembangan media pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus mampu menciptakan suatu pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik.

Salah satu teknik mencatat yang dapat menyimpan informasi dan lebih diingat adalah menggunakan *mind map* dibandingkan dengan menggunakan teknik mencatat

manual. *Mind Map* merupakan cara termudah untuk memasukkan informasi ke dalam otak dan mengingat kembali informasi melalui mencatat kreatif serta mampu mengorganisir informasi yang telah masuk (Buzan, 2007). Campbell dan Dickinson (2004) menambahkan bahwa *mind map* adalah bentuk teknik mencatat visual untuk menghubungkan berbagai hal yang diawali oleh satu topik utama dan memiliki kelebihan yaitu membantu dalam hal mengingat informasi secara verbal maupun tertulis. McGaugh (dalam Solso, Otto & Kimerly, 2008), menyebutkan bahwa memori manusia lebih mudah menyimpan informasi dalam bentuk gambar dengan jangka waktu yang lama karena *medulla adrenal* meningkatkan sekresi *epinephrine* kedalam darah sehingga meningkatkan memori.

Dengan menggunakan media pembelajaran *ImindMap* ini dapat digunakan untuk mengembangkan presentasi atau bahan ajar oleh pendidik. Proses pembelajaran lebih menarik, jumlah waktu yang digunakan dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan. Dalam membuat media pembelajaran ada banyak program aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis komputer. Salah satunya adalah *IMindMap*, dimana *IMindMap* adalah merupakan *software* yang dikembangkan oleh metode *mind mapping* atau pemetaan pikiran, konsep ini didasarkan pada cara kerja otak kita menyimpan berbagai informasi dan menuliskan tema utama atau topik utama sebagai titik sentral atau tengah dan pemikiran cabang-cabang atau tema-tema turunan yang keluar dari titik tengah tersebut dan mencari hubungan antara tema turunan. Mendorong untuk memecahkan suatu masalah dengan membiarkan kita melihat jalan-jalan terobosan kreatif baru. Menyenangkan untuk dilihat, dibaca, dicerna, dan di ingat. Itu berarti setiap kali kita mempelajari suatu hal maka fokus kita diarahkan pada apakah tema utama atau pokok bahasan utamanya, poin-poin penting tersebut dan mencari hubungan tiap poin. Dengan cara ini, maka kita bisa mendapatkan gambaran mana yang belum dimengerti oleh siswa dan bagian mana yang mudah dipahami oleh siswa. (Tony Buzan, 1970). *Mind Mapping* dapat juga diartikan sistem revolusioner dalam perencanaan dan pembuatan catatan materi yang telah mengubah banyak jutaan orang untuk berfikir ke depan. *Mind Mapping* juga dapat diartikan dengan peta pemikiran, *mind mapping* juga merupakan metode mencatat secara menyeluruh dalam satu halaman. *Mind Mapping* menggunakan pengingat-pengingat visual dan sensorik dalam satu pola dari ide-ide yang berkaitan. Peta pemikiran atau *Mind Mapping* pada dasarnya menggunakan citra visual dan prasarana grafis lainnya untuk membentuk kesan pada otak (Porter & Hermacki 2008:152-159).

Berdasarkan dari latar belakang tersebut diharapkan dengan media belajar dapat mempermudah guru untuk menyampaikan materi kepada siswa serta dapat membuat siswa lebih termotivasi dalam belajar sehingga dapat membantu kelancara dalam proses pembelajaran disekolah. Adapun tujuan dari artikel ini adalah untuk melakukan kajian literatur untuk menganalisis penelitian sebelumnya berkaitan dengan media pembelajaran *ImindMap* yang layak digunakan ditinjau dari (1) kevalidan media pembelajaran *ImindMap* dijadikan sebagai media pembelajaran, (2) keefektifan ditinjau dari perolehan nilai hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran, (3) kepraktisan ditinjau dari respon siswa terhadap media pembelajaran.

METODE

Penulisan artikel ilmiah atau hasil penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif. Penelitian secara deskriptif bertujuan untuk memberikan gambaran kedalam bentuk deskripsi atau gambaran secara sistematis, aktual mengenai fakta-fakta yang dibahas. Metode deskriptif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menggambarkan masalah yang terjadi pada masa sekarang atau yang sedang berlangsung. Penelitian ini dimaksudkan untuk mendeskripsikan kondisi yang berkaitan dengan pelaksanaan penggunaan media pembelajaran disekolah baik untuk siswa ataupun guru. Adapun yang menjadi landasan peneliti menggunakan metode ini: (1) peneliti mengungkapkan masalah-masalah aktual yang terjadi masa sekarang, (2) dengan metode ini dapat memberikan gambaran tentang bagaimana peran media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah.

Dalam penelitian ini, data yang diperoleh dari penelitian akan disajikan secara apa adanya dan sama sekali tidak menarik kesimpulan yang lebih jauh atau bahkan meramalkan kedepan dari data yang ada. Penelitian ini didasarkan pada hasil studi literatur dari berbagai sumber yang berkenaan dengan kejadian, permasalahan dan ide yang diangkat. Teknik pengumpulan data pada artikel ini bersumber dari: (a) jurnal; (b) skripsi; (c) buku; (d) artikel. Kemudian data yang relevan tersebut digunakan untuk mendukung gagasan penulis dan dijadikan dasar dalam pembuatan artikel media pembelajaran *ImindMap* menggunakan metode *mind mapping* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Selanjutnya peneliti ingin mendeskripsikan gejala yang terjadi dari data yang diperoleh dan menganalisis untuk mendapatkan gambaran tentang tingkat pemahaman dan kemampuan siswa dalam menerima materi pembelajaran menggunakan media *ImindMap* terhadap hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pengamatan dari hasil studi literatur penelitian lain yang relevan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *IMindMap* antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Mariana Mashita, Desi Wulandari (2018) tentang Pengembangan Buku Saku Berbasis Mind Mapping pada Pembelajaran IPA yang disimpulkan bahwa buku saku berbasis mind mapping pada pembelajaran IPA telah memenuhi kriteria valid oleh para validator pada aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, kegrafikan, kebahasaan dan mind mapping. Selain itu buku saku berbasis mind mapping pada pembelajaran IPA sudah teruji efektif karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta terbukti praktis digunakan dalam pembelajaran.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Mutmainnah Syam (2018) tentang Penggunaan Media *ImindMap* pada Model Pembelajaran Kooperatif bahwa aktivitas dan hasil belajar setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media *ImindMap* pada model pembelajaran kooperatif mengalami peningkatan hasil belajar siswa.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Ayu Yulfiani (2017) tentang Pengembangan Media Pembelajaran menggunakan Aplikasi *ImindMap* pada Kompetensi Dasar Menentukan Sistem Kearsipan di Kelas X APK SMK Muhammadiyah 1 Taman Sidoarjo disimpulkan bahwa media pembelajaran *ImindMap* pada kompetensi dasar menentukan sistem kearsipan sangat layak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Respon siswa terhadap media pembelajaran *ImindMap* pada hasil uji coba terbatas yang dilakukan sangat baik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan siswa lebih semangat untuk belajar.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Iis Aisyah (2017) tentang Analisis *IMindMap* 5 sebagai Inovasi Media Pembelajaran dilihat dari Difusi Inovasi Everett M. Rogress perkembangan dan inovasi Mind Map yang teragag sejak tahun 1970 hingga saat ini berbuah produk yang bagus sebagai media pembelajaran baik presentasi maupun teknik mencatat Mind Map memiliki keunggulan. Mind Mapping membantu siswa dalam pembelajaran dan mengetahui informasi dengan cara menggambar, memberikan warna dalam materi pembelajaran (Brett D. Jones, et all, 2012:2). Melalui media pembelajaran mind mapping ini siswa juga akan lebih termotivasi dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu menurut Genevieve Zipp and Catherine Maher (2013:29) melalui pembelajaran mind mapping ini bisa meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Agus Firman (2015) tentang Pengembangan Media Pembelajaran *ImindMap* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar di SMK Negeri 2

Bojonegoro disimpulkan bahwa media pembelajaran ImindMap di SMK Negeri 2 Bojonegoro dinyatakan memenuhi syarat atau sangat valid dan divalidasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Untuk respon siswa terhadap media pembelajaran IMindMap dikategorikan sangat baik dan dinyatakan layak digunakan pada proses pembelajaran di SMK Negeri 2 Bojonegoro. Berdasarkan nilai yang diperoleh bisa disimpulkan bahwa tingkat ketuntasan hasil belajar siswa di SMK Negeri 2 Bojonegoro dengan menggunakan media pembelajaran IMindMap pada mata pelajaran teknik elektronika dasar lebih tinggi daripada siswa yang hasil belajarnya tidak tuntas.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Aulia (2015) tentang Pengembangan Media Pembelajaran berbentuk Mind Map menggunakan Software *Freemind* pada Mata Pelajaran Ekonomi Pokok Bahasan Kebutuhan Manusia Kelas X di SMA Negeri 4 Palembang disimpulkan bahwa berdasarkan hasil penelitian, disarankan media pembelajaran ini digunakan sebagai media belajar, karena berdasarkan hasil media ini dikategorikan valid, praktis dan memiliki efek potensial terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Kemudian selanjutnya dapat merevisi media mind map yang dihasilkan menjadi lebih baik, berdasarkan beberapa kekurangan yang terdapat dalam media berbentuk mind map yaitu tampilan media yang sangat sederhana.
7. Penelitian yang dilakukan oleh Whilda Octavianty (2015) tentang Pengembangan Media Pembelajaran *ImindMap* menggunakan Metode Mind Mapping terhadap Hasil Belajar Siswa pada Kompetensi Dasar Menerapkan Sistem Konversi Bilangan pada Rangkaian Logika di SMK Negeri 2 Surabaya disimpulkan bahwa produk yang dihasilkan media pembelajaran ImindMap dengan menggunakan metode mind mapping. Untuk respon siswa dan ketuntasan hasil belajar sangat membantu siswa dalam hasil belajar sehingga layak dan baik digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Mind Map merupakan bentuk cara belajar untuk mengerti materi dengan menggunakan catatan sebagai alat bantu memori. Para murid melakukan proses mental yang dimulai dari memperoleh informasi dan materi dari guru kemudian mempresentasikan materi menurut pengetahuan yang dibuat dalam bentuk mind map untuk menunjukkan keterkaitan gagasan yang akan membantu siswa recall informasi lebih mudah. Efek menggunakan kata dengan image kemudian warna akan membuat siswa

lebih tertarik dan dapat mengingat materi pelajaran. Kreatifitas siswa juga dapat dikembangkan melalui media pembelajaran ImindMap karena dari cara pembuatan mind map akan terlihat kreatifitas siswa dalam berpikir sehingga apabila sering membuat dengan menggunakan media ImindMap maka siswa terlatih dan siswa semakin kreatif dalam berpikir. Pembuatan cara media imindmap sama dengan proses memasukan skema sehingga dapat membuat siswa lebih sistematis dalam memasukan informasi berupa materi pelajaran dan .mengingat kembali materi tersebut.

Berdasarkan hasil analisis diatas secara umum media pembelajaran ImindMap bisa digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut mirip pernyataan menurut Buzan tahun 2007, bahwa mind map salah satu teknik mencatat yang dapat menyimpan informasi dan lebih mudah di ingat dibandingkan dengan mencatat manual. Dalam mind. map terdapat kata kunci, gambar dan warna yang lebih menarik. Sebelumnya cara belajar disekolah diterapkan dengan metode ceramah. Metode seperti ini kurang memberi kesempatan kepada para siswa untuk mengembangkan kemampuannya. Siswa hanya terpaku pada perintah guru dan melakukan aktivitas yang monoton. Menurut Syah (2000) metode mengajar di sekolah dengan metode ceramah dan dikte kurang dapat memberikan kesempatan eksplorasi bagi siswa karena membuat siswa jadi pasif dan terpusat pada guru.

Berdasarkan hasil analisis diatas secara umum media pembelajaran *ImindMap* efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pernyataan Buzan (2007) bahwa *mind map* salah satu teknik mencatat yang dapat menyimpan informasi dan lebih mudah di ingat dibandingkan dengan mencatat manual. Dalam *mind map* terdapat kata kunci, gambar dan warna yang lebih menarik. Sebelumnya kegiatan belajar mengajar di sekolah dilakukan dengan metode ceramah. Metode seperti ini kurang memberi kesempatan kepada para siswa untuk mengembangkan kemampuannya. Siswa hanya terpaku pada perintah guru dan melakukan aktivitas yang monoton. Menurut Syah (2000) metode mengajar di sekolah dengan metode ceramah dan dikte kurang dapat memberikan kesempatan eksplorasi bagi siswa karena membuat siswa jadi pasif dan terpusat pada guru.

Mind Map merupakan bentuk strategi belajar untuk memahami materi dengan menggunakan catatan sebagai alat bantu memori. Siswa melakukan proses mental yang dimulai dari memperoleh informasi dan materi dari guru kemudian mempresentasikan informasi tersebut sebagai pengetahuan yang diuat dalam bentuk *mind map* untuk menunjukkan keterkaitan gagasan yang akan membantu siswa *recall* informasi lebih mudah. Efek penggunaan kata kunci, gambar dan warna akan membuat siswa lebih tertarik

dan dapat mengingat materi pelajaran. Kreatifitas siswa juga dapat dikembangkan melalui media pembelajaran *ImindMap* karena dari cara pembuatan *mind map* akan terlihat kreatifitas siswa dalam berpikir sehingga apabila sering membuat dengan menggunakan media *ImindMap* maka sering terlatih dan siswa semakin kreatif dalam berpikir. Pembuatan *mind map* sama dengan proses memasukan skema sehingga dapat membuat siswa lebih sistematis dalam memasukan informasi berupa materi pelajaran dan mengingat kembali materi tersebut.

Berdasarkan tujuan dari penulisan ini, maka media pembelajaran *ImindMap* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah, karena terdapat keunggulan dari penggunaan *mind map* dikelas yaitu memungkinkan siswa fokus pada pokok bahasan, memberi gambaran yang jelas secara keseluruhan serta memberikan rincian dan dapat mengelompokkan konsep dan membandingkannya (Buzan, 2007). Peningkatan hasil belajar yang dialami siswa setelah melalui proses belajar juga disebabkan karena siswa yang belajar pada kelas eksperimen dirangsang secara aktif untuk mempelajari konsep materi.

PENUTUP

Simpulan

Kajian literatur media pembelajaran *ImindMap* yang menelaah lima hasil studi literatur menunjukkan bahwa media pembelajaran *ImindMap* didukung dan dapat dijadikan salah satu media pembelajaran alternatif bagi siswa untuk pembelajaran mandiri dan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran sangat diminati dan telah diaplikasikan untuk menyampaikan pembelajaran di sekolah. Dengan demikian media pembelajaran *ImindMap* merupakan media yang cukup baik dan layak digunakan dalam menjelaskan materi pembelajaran dikelas. Media pembelajaran *ImindMap* memiliki respon siswa lebih baik dalam menerima materi pelajaran dikelas sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Saran

Berdasarkan kajian dan hasil penelitian sebelumnya mengenai media pembelajaran *ImindMap* untuk meningkatkan hasil belajar siswa, maka penulis mengemukakan beberapa saran yaitu guru harus tepat memilih metode yang akan digunakan sebelumnya saat menjelaskan materi dikelas. Serta berinovasi dan bervariasi menggunakan media pembelajaran, ditekankan pada desain media pembelajaran *ImindMap* dirancang sebaik mungkin sehingga siswa lebih dapat tertarik, memperhatikan dan semangat untuk belajar mandiri menggunakan media pembelajaran *ImindMap*.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Iis. 2017. *Analisis ImindMap 5 (mind map berbasis IT) Sebagai Inovasi Media Pembelajaran dilihat dari Difusi Inovasi Everett M. Rogers*. JIPIS, Volume 25, No. 2, Januari-Juni 2017.
- Aulia. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran berbentuk Mind Map menggunakan Software Freemind pada Mata Pelajaran Ekonomi Pokok Bahasan Kebutuhan Manusia kelas X di SMK Negeri 4 Palembang*. Skripsi. Tidak Dipublikasikan. Palembang. Universitas Sriwijaya.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Raya.
- Brett D. Jones, et all. (2012). The Effects of Mind Mapping Activities on Students Motivation. *International Journal for the Scholarship of Teaching and Learning. ijSOTL*. Volume 6, No. 1. 2012. Artcles.
- Buzan, Tony. 1970. *Buku Pintar Mind Map (terjemahan)*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Buzan, T. 2007. *Buku pintar mind map: Membuka kreatifitas, memperkuat ingatan, mengubah hidup*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Firman, Ahmad Agus. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran IMindMap terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Teknik Elketronika Dasar di SMK Negeri 2 Bojonegoro*. Skripsi. Tidak Dipublikasikan. Surabaya. Universitas Negeri Surabaya.
- Masita, Mariana. 2018. *Pengembangan Buku Saku Berbasis Mind Mapping pada Pembelajaran IPA*. Skripsi. Tidak Dipublikasikan. Semarang Universitas Negeri Semarang.
- National Education Association. 1969. *Audiovisual Instruction Department, New Media and College Teaching*. Washington D.C: NEA.