



Validitas media *MIND3DN* sebagai alternatif pengelolaan sampah guna meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dalam materi global warming

L Fransiska^{1, a} dan Abd. Kholiq¹

¹Jurusan Fisika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya 60231, Indonesia

^alinda.17030184071@mhs.unesa.ac.id

Abstrak. Permasalahan di Indonesia mengenai sampah tentunya tidak pernah usai, pasalnya Indonesia menduduki peringkat ke-2 sebagai negara penyumbang sampah plastik terbanyak di dunia. Oleh karena itu, salah satu penelitian yang akan dilakukan setidaknya dapat mengurangi sampah-sampah yang ada, dan dapat kita daur ulang menjadi barang yang layak untuk digunakan, misalnya dalam dunia pendidikan. Salah satu alternative pemanfaatan sampah adalah dengan mengembangkan media MIND3Dn sebagai alternatif pengelolaan sampah guna meningkatkan kemampuan berfikir kreatif dalam materi global warming dan memanfaatkan sampah organik dan anorganik sebagai bahan pembuatan *Mind Map 3D Environment (MIND3DN)*. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif kuantitatif, dimana pengambilan dilakukan dengan memvalidasi media MIND3DN kepada ahli media dan didapatkan bahwa media MIND3DN yang dikembangkan dinyatakan sangat valid.

1. Pendahuluan

Seiring dengan perkembangan zaman di era globalisasi, membuat pemerintah Indonesia melakukan upaya-upaya pembangunan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Salah satu upaya yang dilakukan pemerintah melalui Kemendikbud untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan pembaharuan sistem pendidikan adalah dengan adanya Kurikulum 2013.

Berbicara mengenai media pembelajaran, ada baiknya jika suatu media pembelajaran dapat kita kaitkan dengan lingkungan. Pengembangan media pembelajaran sebaiknya di kembangkan lebih, karena sangat membantu dalam proses belajar mengajar.

Oleh karena itu, peneliti ingin melakukan penelitian tentang “Pengembangan Media Mind3dn (Mind Map 3D Environment) Guna Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dalam Pembelajaran Materi Global Warming” dengan memanfaatkan barang-barang bekas dan sampah organik dan anorganik sebagai pembuatan Mind Map 3 Dimensi. Karena seperti yang kita tahu, bahwa Permasalahan di Indonesia mengenai sampah tentunya tidak pernah usai, pasalnya Indonesia menduduki peringkat ke-2 sebagai negara penyumbang sampah plastik tebanyak di dunia. Oleh karena itu, salah satu penelitian yang akan dilakukan setidaknya dapat mengurangi sampah-sampah yang ada, dan dapat kita daur ulang menjadi barang yang lebih berguna seperti pemanfaatannya pada media media pembelajaran.

2. Metode

2.1. Jenis dan prosedur penelitian

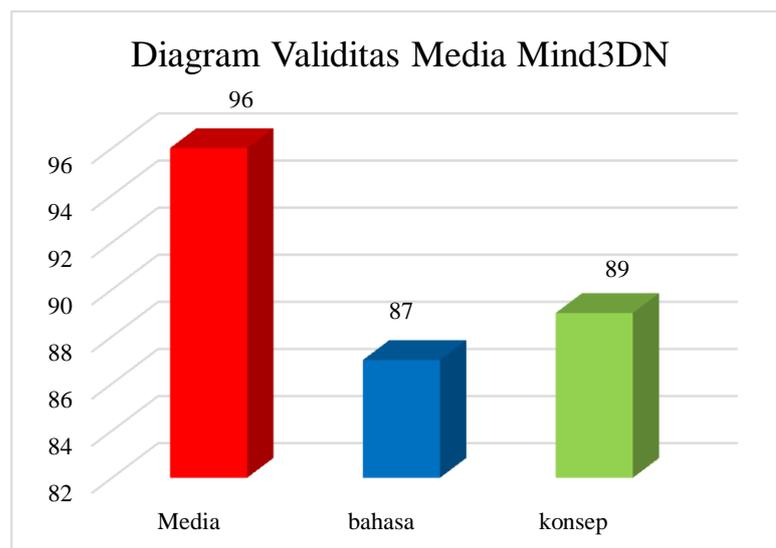
Penelitian yang dikembangkan ini merupakan penelitian pengembangan media Mind3Dn yang menggunakan metode deskriptif kuantitatif.

2.2. Teknik analisis data dan analisis data

Analisis Validasi *MIND3DN (Mind Map 3D Environment)* yang dikembangkan akan dianalisis kelayakannya menggunakan analisis validasi. Analisis validasi ini akan dilakukan oleh 2 dosen untuk memberikan penilaian terhadap kelayakan *MIND3DN (Mind Map 3D Environment)*. Skala penilaian menggunakan aturan Likert.

3. Hasil dan Pembahasan

Setelah dilakukan adanya validasi ke validator, diberikan instrumen validasi terkait media, bahasa, dan konsep. Dari validasi yang telah dilakukan maka didapatkan hasil seperti Gambar 1 sebagai berikut.



Gambar 1. Diagram validitas media Mind3DN.

Dari diagram diatas, maka dapat dilihat bahwa media Mind3DN memiliki kevalidan tertinggi pada aspek media yaitu 96% karena pada aspek media sampai dinilai dari bahan, desain, pemilihan warna, tingkat kemenarikan media dan kreatifitas sehingga secara keseluruhan media Mind3DN dinyatakan sangat valid dan dapat dipergunakan sebagai media dalam pembelajaran dikelas.

4. Kesimpulan

Media Mind3DN yang telah dikembangkan dinyatakan sangat valid dan dapat dipergunakan dalam pembelajaran di kelas.

Referensi

- [1] Buzan Tony 2008 *Buku Pintar Mind Map* (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama)
- [2] De Porter, Bobbi dan Hernacki 2004 *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan* (Bandung: Kaifa)



SEMINAR NASIONAL FISIKA (SNF) 2019
“Menghilirkan Penelitian-Penelitian Fisika dan Pembelajarannya”
Surabaya, 19 Oktober 2019



- [3] Farrand P, Hussain F dan Hennessy E 2002 *Med. Educ.* **36 (5)** 426
- [4] Lunenburg F C 2011 *Int. J. Manag. Bus. Adm.* **14 (1)** 1
- [5] Riduwan 2012 *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian* (Bandung: Alfabeta)
- [6] Siswono T 2006 *Pancar. Pendidik. Tahun XIX* **63** 495
- [7] Siswono T 2007 *Konstruksi Teoritik Tentang Tingkat Berpikir Kreatif Siswa dalam Matematika* (Surabaya: Unesa Press)
- [8] Sugiono 2013 *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Kombinasi (Mixed Methods) Edisi Keempat* (Bandung: Alfabeta)
- [9] Suyatno 2009 *Menjelajah Pembelajaran Inovatif* (Sidoarjo: Masmedia Buana Pustaka)
- [10] Toi H 2009 Research on How Mind Map Improves Memory *Makalah disajikan di The Int. Conf. on Thinking, Kuala Lumpur*
- [11] Tegeh I M, Jampel I N dan Pudjawan K 2014 *Model Penelitian Pengembangan* (Yogyakarta: Graha Ilmu)
- [12] Zampetakis L A, Tsironis L dan Moustakis V *J. Manage.Dev.* **26 (4)** 370