

**PENGARUH PENGGUNAAN PETA PIKIRAN (*MIND MAPPING*)
TERHADAP HASIL BELAJAR KKPI DI SMK NEGERI 1 LEMBAH
MELINTANG KABUPATEN PASAMAN BARAT**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
pada Jurusan Teknik Elektronika Program Studi Pendidikan Teknik Informatika*



**Oleh
NELVA YANTI
NIM. 13957/2009**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2014**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN PETA PIKIRAN (*MIND MAPPING*)
TERHADAP HASIL BELAJAR KKPI DI SMKN 1 LEMBAH
MELINTANG KABUPATEN PASAMAN BARAT**

Nama : Nelva Yanti
BP/Nim : 2009/13957
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, 23 Januari 2014

Disetujui Oleh :

Pembimbing I



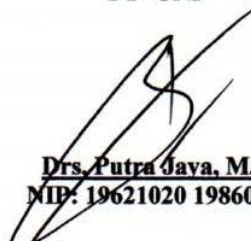
Drs. Zulhendra, M.Kom
NIP: 196003221985031002

Pembimbing II



Drs. Hanesman, MM
NIP : 196101111985031002

Mengetahui
Ketua Jurusan Teknik Elektronika
FT- UNP



Drs. Putra Jaya, M.T
NIP: 19621020 198602 1 001

HALAMAN PENGESAHAN

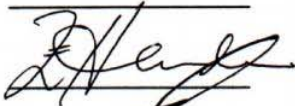
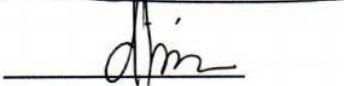
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Jurusan Teknik Elektronika
Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang

PENGARUH PENGGUNAAN PETA PIKIRAN (*MIND MAPPING*) TERHADAP HASIL BELAJAR KKPI DI SMKN 1 LEMBAH MELINTANG KABUPATEN PASAMAN BARAT

Nama : Nelva Yanti
BP/Nim : 2009/13957
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, 23 Januari 2014

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Drs. H. Sukaya	
Sekretaris	: Drs. Zulhendra, M.Kom	
Anggota	: Drs. Hanesman, MM	
Anggota	: Drs. Almasri, MT	
Anggota	: Oktoria, S.Pd, MT	

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau yang diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Februari 2014

Yang menyatakan,

Nelva Yanti

ABSTRAK

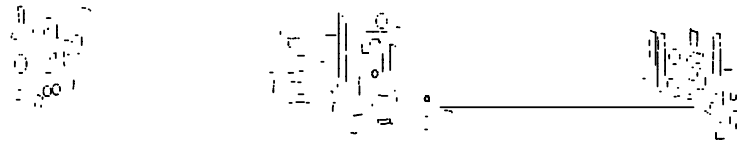
Pengaruh Penggunaan Peta Pikiran (*Mind Mapping*) terhadap Hasil Belajar KKPI di SMKN 1 Lembah Melintang Kabupaten Pasaman Barat.

Oleh: Nelva Yanti, 2009 – 13957.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah hasil belajar yang diperoleh siswa rendah, hal ini merupakan salah satu permasalahan pendidikan yang terjadi bagi siswa, dan ini dapat dijadikan sebagai indikator mutu pendidikan masih rendah. Maka rendahnya hasil belajar yang dicapai oleh siswa dapat dilihat dari nilai rata-rata. Hasil belajar KKPI di SMK N 1 Lembah Melintang nilai rata-ratanya adalah 68,5, sedangkan KKM untuk mata pelajaran KKPI di SMKN 1 Lembah Melintang ditetapkan 73. Dari hal tersebut diidentifikasi permasalahan: 1) Pembelajaran yang dilaksanakan masih berpusat pada guru sehingga siswa cenderung pasif, 2) Kurangnya interaksi yang terjadi antara guru dan siswa di dalam proses pembelajaran, 3) Siswa cenderung malas mengerjakan latihan maupun tugas yang diberikan guru dan 4) Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran KKPI. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan mind mapping terhadap hasil belajar mata pelajaran KKPI di SMKN 1 Lembah Melintang Kabupaten Pasaman Barat. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, populasi penelitian ini adalah siswa kelas X1 SMK N 1 Lembah Melintang yang mengikuti mata pelajaran KKPI. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara *purposive sampling*. Data dikumpulkan dari tes hasil belajar berupa soal objektif sebanyak 29 butir soal. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan *Microsoft Excel* untuk uji homogenitas, normalitas, dan uji hipotesis. Dari hasil tes penelitian didapat nilai rata-rata siswa yang menggunakan *mind mapping* yaitu 80,04 sementara siswa kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional lebih rendah yaitu 70,7. Hasil hipotesis dengan menggunakan *Microsoft Excel* didapat bahwa $t_{hitung} 5,78 > t_{tabel} 1,670$, sehingga hipotesis alternatif (H_1) diterima atau menolak hipotesis nihil (H_0). Hal ini berarti bahwa secara signifikan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih besar daripada rata-rata hasil belajar kelas kontrol.

Kata Kunci : *mind mapping*, Pembelajaran Konvensional, Kontrol dan Eksperimen.

KATA PENGANTAR



Assalamualaiikum Warahimatullahiwabarakatu

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul ” **Pengaruh Penggunaan Peta Pikiran (*Mind Mapping*) terhadap Hasil Belajar KKPI di SMK Negeri 1 Lembah Melintang Kabupaten Pasaman Barat** “.

Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S-1) di Jurusan Teknik Elektronika dengan Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari peran serta berbagai pihak. Oleh karena itu dengan rasa hormat, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Frof Drs. H. Ganefri. M.Pd, P.hD selaku dekan Fakultas Teknik UNP.
2. Bapak Drs. Putra Jaya, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang dan Bapak Yasdinul Huda, S.Pd, M.T selaku sekretaris Jurusan Teknik Elektronika FT UNP.

3. Bapak Drs. Zulhendra,M.Kom dan Bapak Drs. Hanesman, MM selaku dosen Pembimbing I dan II yang telah banyak memberikan bimbingan dan pengarahan kepada penulis.
4. Bapak Drs. H. Sukaya, Bapak Drs. Almasri, MT dan Bapak Oktaria, S.Pd, MT selaku Tim Penguji yang telah banyak memberikan saran dan masukan.
5. Bapak Kepala Sekolah, Bapak/Ibu Guru, Karyawan/karyawati serta siswa kelas XI SMK Negeri 1 Lembah Melintang.
6. Teristimewa untuk kedua orang tua dan keluarga besar yang senantiasa selalu memberikan dorongan dan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Rekan-rekan mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika angkatan 2009 yang telah bersedia membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari keterbatasan ilmu yang penulis miliki, sehingga mungkin terdapat kesalahan dan kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca. Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca. Amin.

Padang, Januari 2014

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PENGESAHAN

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6

BAB II KAJIAN TEORI

A. Hasil Belajar.....	8
B. Hakikat Mind Mapping.....	12
C. Pembelajaran Langsung	16
D. Mata Pelajaran Keterampilan dan Pengelolaan Informasi (KPPI)	20
E. Penelitian yang Relevan.....	26
F. Kerangka Konseptual	27
G. Hipotesis Penelitian.....	28

BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	
A.	Jenis Penelitian.....	30
B.	Populasi dan Sampel	31
C.	Variabel dan Data.....	32
D.	Desain Penelitian.....	33
E.	Instrumen Penelitian.....	34
F.	Teknik dan Alat pengumpulan data	40
G.	Teknik Analisa Data.....	40
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A.	Deskripsi Data.....	44
B.	Analisa Data	48
C.	Resume Bahasan	71
BAB V	PENUTUP	
A.	Simpulan	73
B.	Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA		74
LAMPIRAN.....		75

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai Rata-Rata Ujian Semester Kelas Siswa Kelas XI KKPI SMK N 1 Lembah Melintang Tahun Pelajaran 2012/2013	3
2. Rancangan Penelitian	28
3. Jumlah Siswa Kelas X1 KKPI SMK N 1 Lembah Melintang Tahun Pelajaran 2013/2014	29
4. Klasifikasi Indeks Reliabilitas Soal	35
5. Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal.....	34
6. Klasifikasi Daya Pembeda Soal	37
7. Nilai Distribusi Frekuensi Hasil Kelas Eksperimen.....	44
8. Nilai distribusi frekuensi hasil belajar kelas kontrol.....	45
9. Analisa Daya Beda dan Indeks Kesukaran	47
10. Analisis Reabilitas Tes Uji Coba	49
11. Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal.....	51
12. Klasifikasi Indeks Daya Beda Soal	52
13. Analisa Daya Beda dan Indeks Kesukaran	52
14. Hasil Tes Untuk Kedua Sampel	56
15. Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen	57
16. Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen	60
17. Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol.....	61
18. Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol.....	64
19. Rangkuman Hasil Uji Normalitas Kelompok Data.....	67

20	Hasil Uji Homogenitas Kelompok Data	67
21	Hasil pengujian hipotesis	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Mind Mapping.....	22
2. Skema Kerangka Konseptual	27
3. Grafik Distribusi Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen.....	44
4. Grafik Distribusi Data Hasil Belajar Kelas Kontrol	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus.....	75
2. RPP Kelas Eksperimen	77
3. RPP Kelas Kontrol.....	83
4. Bahan Ajar	88
5. Kisi-Kisi Tes Uji Coba.....	92
6. Soal Tes Uji Coba	94
7. Lembar Jawab Tes Uji Coba.....	98
8. Kunci Jawaban Tes Uji Coba.....	99
9. Distribusi Nilai Tes Uji Coba	100
10. Indeks Daya Beda dan Indeks Kesukaran Tes Uji Coba	102
11. Hasil Analisis Tes Uji Coba.....	103
12. Uji Reabilitas Tes Uji Coba	104
13. Kisi-Kisi Soal Valid.....	106
14. Soal Tes Valid.....	108
15. Lembar Jawab Tes Valid.....	112
16. Kunci Jawaban Tes Valid	113
17. Skor Posttest Kelas Eksperimen	114
18. Skor Posttest Kelas Kontrol	115
19. Uji Normalitas.....	116
20. Uji Homogenitas	125
21. Uji Hipotesis	126

22. Gambaran Umum Sekolah Penelitian	127
23. Tabel CHI Kuadrat.....	131
24. Tabel Distribusi F	132
25. Tabel Distribusi t.....	133
26. Tabel Kurva Distribusi Normal.....	134
27. Surat Izin Penelitian dari Kampus	135
28. Surat Izin Penelitian dari Dinas	136
29. Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah.....	137

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran merupakan komponen utama dalam pendidikan. Agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan optimal, guru harus memiliki keterampilan. Menurut Lufri (2007: 64) ada sepuluh keterampilan dasar yang harus dimiliki seorang guru yaitu keterampilan bertanya, keterampilan penguatan, keterampilan mengadakan variasi, keterampilan menjelaskan, keterampilan membuka dan menutup pelajaran, keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil, keterampilan mengelola kelas, keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan, keterampilan mengembangkan dan menggunakan media serta keterampilan mengembangkan *Emotional Spritual Question* (ESQ).

Guru harus memahami kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Hal ini tertera dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang menuntut kemandirian guru memahami karakteristik peserta didik. Sehingga guru dapat mengetahui sejauh mana kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik. Menurut Mulyasa (2009: 49) “kemampuan peserta didik yang harus dipahami dan dipertimbangkan, yaitu pertumbuhan dan perkembangan kognitif, tingkat kecerdasan, kreativitas, serta kondisi fisik”. Untuk mewujudkannya guru dapat melakukan banyak hal, salah satu diantaranya adalah pengembangan bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Mata pelajaran KKPI merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting pada tingkat pendidikan menengah kejuruan dan umum. Karena dapat memperkaya wawasan dan pengetahuan siswa jika menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dan tepat. Metode yang digunakan guru pada mata pelajaran KKPI harus dapat melibatkan siswa berfikir secara aktif. Untuk itu agar pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan berpikir dan prestasi belajar siswa maka peneliti mencoba untuk melakukan penelitian dengan penerapan metode belajar *mind mapping* pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI).

Kenyataan di lapangan bahwa dalam penyampaian materi pelajaran, guru cenderung lebih suka menggunakan metode langsung yakni pembelajaran langsung. Kurangnya komputer dalam belajar memaksa guru menerangkan pelajaran di dalam kelas dengan kalimat-kalimat buku dan menyuruh siswa untuk mencatat apa yang disampaikan oleh guru sehingga siswa menjadi jenuh. Akhirnya siswa meribut dalam kelas dan malas mengerjakan latihan maupun tugas yang diberikan guru.

Jika pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) sudah disenangi dan disukai siswa maka secara berangsur-angsur pelajaran KKPI juga dapat disukai dan difahami siswa, namun kenyataannya di SMK Negeri 1 Lembah Melintang Kabupaten Pasaman Barat justru menunjukkan kondisi yang berbeda. Berdasarkan pengamatan penulis di SMK Negeri 1 Lembah Melintang, hasil belajar yang diperoleh siswa rendah, hal ini merupakan salah satu permasalahan pendidikan yang terjadi bagi

siswa, dan ini dapat dijadikan sebagai indikator mutu pendidikan masih rendah. Rendahnya hasil belajar yang dicapai oleh siswa dapat dilihat dari nilai rata-rata. Hasil belajar KKPI di SMK Negeri1 Lembah Melintang nilai rata-ratanya adalah 68,5, sedangkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) untuk mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI).di SMK Negeri 1 Lembah Melintang ditetapkan 73. Hal ini terlihat dari hasil belajar KKPI pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Nilai Rata-Rata Ujian Semester Kelas Siswa Kelas XI Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) SMK Negeri 1 Lembah Melintang Tahun Pelajaran 2012/2013

Kelas	Nilai rata-rata	Jumlah Siswa	Nilai	
			< 73	≥ 73
XI. TGB	71,5	36	21 orang	15 orang
XI. TAV	69,8	35	19 orang	16 orang
XI. TP	72,4	35	22 orang	13 orang
XI. TKJ	68,1	36	20 orang	16 orang
	Jumlah	142 siswa	82 orang	60 orang
			57,7%	42,3%

Sumber : *Tata Usaha SMK Negeri 1 Lembah Melintang*

Dari tabel 1 dapat di simpulkan bahwa hasil belajar Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI). sebagian besar siswa masih banyak yang di bawah KKM (Kriteria Kentuntasan Minimal). Hal ini dapat dilihat dari persentase nilai rata-rata siswa yang tidak tuntas lebih besar dari siswa yang tuntas.

Untuk dapat mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran, guru sebagai tonggak utama pelaksanaan dalam proses pembelajaran diharapkan guru dapat mengembangkan materi pelajaran kedalam *mind mapping* agar materi tergambar secara keseluruhan sehingga lebih mudah dipahami.

Penggunaan *Mind mapping* dapat membantu siswa dalam pembelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) karena dapat membangkitkan semangat siswa sesuai dengan materi pembelajaran sehingga pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, serta dapat merangsang siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Salah satu cara yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) adalah dengan penggunaan *mind mapping*. Menurut Tony Buzan (2006:4) “*Mind Mapping* atau peta pikiran adalah metode cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi keluar dari otak atau *Mind Mapping* adalah cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan “memetakan” pikiran, *mind mapping* juga sangat sederhana.

Tugas guru dalam penggunaan *mind mapping* adalah membantu siswa membangun kembali pengetahuan awalnya sehingga hasil pembelajaran dapat ditingkatkan. Dengan pembuatan *Mind Mapping* ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI), karena dengan pembuatan *Mind Mapping* ini siswa dapat meningkatkan nalarnya dalam mata pelajaran KKPI untuk menguasai konsep-konsep.

Penggunaan *mind mapping* dalam mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) membuat siswa akan lebih

aktif, kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran. Penggunaan *mind mapping* merupakan cara atau usaha yang dilakukan guru dalam mendekati atau menyampaikan sesuatu hal yang diinginkan. Di samping itu pembuatan *mind mapping* merupakan titik tolak atau acuan bagi seseorang guru terhadap pembelajaran yang akan dilakukan.

Untuk mengetahui lebih lanjut sejauh mana pandangan siswa dan guru tentang penggunaan *Mind mapping*, penulis tertarik mengangkat fenomena ini dengan judul : **“Pengaruh Penggunaan Peta Pikiran (*Mind Mapping*) terhadap hasil belajar Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) di SMK Negeri 1 Lembah Melintang Kabupaten Pasaman Barat ”.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah yang ditemukan dalam pembelajaran yaitu:

1. Pembelajaran yang dilaksanakan masih berpusat pada guru sehingga siswa cenderung pasif.
2. Hasil belajar siswa yang belum mencapai batas KKM yang ditetapkan sekolah
3. Siswa cenderung malas mengerjakan latihan maupun tugas yang diberikan guru
4. Model pembelajaran yang digunakan sudah apresiatif namun model pembelajaran *mind mapping* belum pernah dilakukan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penulis perlu membatasi masalah yang akan dibahas yaitu: pengaruh penggunaan mind mapping terhadap hasil belajar mata pelajaran KKPI di SMK Negeri 1 Lembah Melintang Kabupaten Pasaman Barat

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang penulis kemukakan diatas secara umum rumusan masalah sebagai berikut: Apakah terdapat pengaruh penggunaan mind mapping terhadap hasil belajar mata pelajaran KKPI di SMK Negeri 1 Lembah Melintang Kabupaten Pasaman Barat?

E. Tujuan Penelitian

Bertitik tolak dari rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian secara umum adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan mind mapping terhadap hasil belajar mata pelajaran KKPI di SMK Negeri 1 Lembah Melintang Kabupaten Pasaman Barat.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk:

1. Bagi guru, sebagai masukan dalam memilih metoda pembelajaran yang dapat diterapkan pada proses pembelajaran.
2. Bagi sekolah, sebagai pedoman dalam menentukan kebijakan dalam melakukan proses belajar mengajar.

3. Siswa, untuk meningkatkan motivasi, interaksi dan penguasaan terhadap materi sistem operasi berbasis GUI.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Hasil Belajar

Dalam proses pembelajaran yang sengaja diciptakan baik oleh pendidik yang membimbing siswanya dalam mencapai tujuan pembelajaran maupun oleh siswa itu sendiri, memiliki tujuan untuk meningkatkan hasil belajar.

Setiap saat dalam kehidupan manusia selalu mengalami proses pembelajaran. Belajar dilakukan manusia secara formal dan informal, dimana dalam proses pembelajaran akan diperoleh hasil belajar setelah pembelajaran segi kognitif, afektif dan psikomotor. Perubahan pada siswa inilah yang dinamakan dengan hasil belajar.

Hasil belajar adalah tolak ukur yang digunakan dalam menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami konsep dalam belajar. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan, tetapi juga perubahan terhadap tingkah laku. Slameto (1995:5) mengemukakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai “suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Hasil belajar siswa juga dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam mengingat pelajaran yang telah disampaikan oleh guru selama proses pembelajaran dan bagaimana siswa tersebut dapat menerapkannya dalam kehidupan.

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa dari suatu interaksi dalam proses pembelajaran. Menurut Nasrun (dalam Tim Dosen, 1980) mengemukakan bahwa :

“Hasil belajar merupakan hasil akhir pengambilan keputusan mengenai tinggi rendahnya nilai yang diperoleh siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar dikatakan tinggi apabila tingkat kemampuan siswa bertambah dari hasil sebelumnya. Hasil belajar sering dipergunakan dalam arti yang sangat luas yakni untuk bermacam-macam aturan terhadap apa yang telah dicapai oleh murid, misalnya ulangan harian, tugas-tugas, pekerjaan rumah, tes lisan yang dilakukan selama pelajaran berlangsung, tes akhir semester dan sebagainya.

Belajar adalah suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan dan pemahaman, keterampilan dan nilai sikap (Winkel, 1999). Bloom dalam Suparno (2001) menggolongkan perilaku dalam kawasan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kawasan kognitif mencakup ingatan, pengetahuan dan kemampuan intelektual. Kawasan psikomotorik mencakup kemampuan gerak dan motorik.

Selanjutnya Dimiyati dan Mudjiono (2009) hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar.

Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesikannya bahan pelajaran. Berdasarkan teori Taksonomi Bloom hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga

kategori ranah antara lain kognitif, afektif, psikomotor. Perinciannya adalah sebagai berikut:

1. Ranah Kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.

2. Ranah Afektif

Berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai.

3. Ranah Psikomotor

Meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi neuromuscular (menghubungkan, mengamati).

Tipe hasil belajar kognitif lebih dominan daripada afektif dan psikomotor karena lebih menonjol, namun hasil belajar psikomotor dan afektif juga harus menjadi bagian dari hasil penilaian dalam proses pembelajaran di sekolah. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan. Hal ini dapat tercapai apabila siswa sudah memahami belajar dengan diiringi oleh perubahan tingkah laku yang lebih baik lagi. Howard Kingsley (dalam Dimiyati dan Mujidono (2009) membagi 3 macam hasil belajar:

- a. Keterampilan dan kebiasaan
- b. Pengetahuan dan pengertian
- c. Sikap dan cita-cita

Pendapat dari Horward Kingsley ini menunjukkan hasil perubahan dari semua proses belajar. Hasil belajar ini akan melekat terus pada diri siswa karena sudah menjadi bagian dalam kehidupan siswa tersebut.

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disintesis bahwa hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang, serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan merubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik.

Selanjutnya Aunurrahman (2010: 37) “hasil belajar merupakan kemampuan anak dari suatu rangkaian proses belajar mengajar berwujud nilai secara kuantitatif dalam satu semester dan realisasi atau pemikiran dari kecakapan-kecakapan potensial yang dimiliki seseorang” dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar disekolah bukan semata-mata penguasaan pengetahuan mata pelajaran saja tetapi juga keterampilan berfikir dengan keterampilan motorik dan pencapaian mutu hasil belajar siswa yang demikian ini tidak akan terjadi apabila siswa tidak aktif terlibat secara keseluruhan dalam proses belajar mengajar. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar.

Dari uraian pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar berupa perubahan tingkah laku secara keseluruhan, yang meliputi kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Apabila sudah terjadi perubahan tingkah laku maka siswa sudah dikatakan berhasil dalam belajar. Hasil belajar dapat dilihat dari kemampuannya dalam mengingat pelajaran yang telah disampaikan selama pembelajaran yang dinyatakan dalam skor.

B. Hakekat *Mind Mapping*

1. Pengertian *Mind Mapping*

Menurut Buzan (2009:6) sebagai penemu *Mind Mapping*, menyatakan “*Mind Mapping* atau peta pikiran adalah cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi ke luar otak. Peta pikiran juga merupakan cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harafiah akan “memetakan” pikiran-pikiran”.

Hernowo (dalam <http://trigoesema.wordpress.com>) peta pikiran juga merupakan "alat berpikir yang sangat efektif karena ia memberi peluang untuk membuat garis besar tentang berbagai gagasan pokok (*main ideas*) dan menyebabkan pembelajaran langsung melihat secara jelas dan cepat bagaimana berbagai gagasan tadi saling berhubungan dan berkaitan”.

Martin (dalam Trianto, 2010:158) menyatakan bahwa “*Mind Mapping* adalah ilustrasi grafis kongkret yang mengindikasikan bagaimana sebuah konsep tunggal dihubungkan ke konsep-konsep lain pada kategori yang sama”. Sedangkan Suyatno (2009:94) menyebutkan “cara kerja *Mind Mapping* adalah menuliskan tema utama sebagai titik sentral atau tengah

dan memikirkan cabang-cabang atau tema turunan yang keluar dari titik tengah tersebut dan mencari hubungan antara tema turunan”.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa *Mind Mapping* adalah sebuah cara kerja yang sangat efektif dalam menyampaikan informasi kedalam otak dengan cara membuat garis besar tentang gagasan pokok dari suatu tema dan membuatkan hubungan dengan tema turunan sehingga bisa dipahami dan dimengerti dengan mudah.

2. Cara Membuat *Mind Mapping*

Cara kerja *Mind Mapping* adalah dengan menghubungkan antara ide utama dengan ide pendukungnya sehingga terbentuk suatu cabang-cabang yang saling berkaitan. Arends (dalam Trianto,2010:160) memberikan langkah-langkah dalam pembuatan *Mind Mapping* yaitu :

- 1) Mengidentifikasi ide pokok atau prinsip yang melingkupi sejumlah konsep, 2) mengidentifikasi ide-ide atau konsep-konsep sekunder yang menunjang ide utama, 3) tempatkan ide-ide utama di puncak peta tersebut, 4) kelompokkan ide-ide sekunder di sekeliling ide-ide utama yang secara visual menunjukkan hubungan ide-ide tersebut dengan ide utama

Sedangkan Suyatno (2009:94) menyatakan ada tujuh langkah dalam membuat *Mind Mapping* yaitu :

- 1) Mulai dari bagian tengah kertas kosong yang sisi panjangnya diletakkan mendatar, 2) Gunakan gambar atau foto untuk ide sentral, karena gambar melambangkan topik utama, 3) Gunakan warna, karena bagi otak warna sama menariknya dengan gambar sehingga *Mind Mapping* menjadi lebih hidup, 4) Hubungkan cabang-cabang utama ke gambar pusat dan hubungkan cabang-cabang tingkat dua dan tiga ke tingkat satu dan dua, dan seterusnya, 5) buatlah garis hubung yang melengkung, 6) Gunakan satu kata kunci untuk setiap cabang atau garis, 7) Gunakan gambar, karena setiap gambar bermakna seribu kata

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembuatan *Mind Mapping* harus dimulai dengan menentukan ide pokok terlebih dahulu, kemudian baru ide-ide turunan yang jika dihubungkan dengan garis akan memperkuat ide pokok. Pembuatan juga bisa dilakukan dengan menggunakan gambar dan warna-warna sehingga akan lebih menarik dan merangsang kerja sistem otak.

3. Keuntungan *Mind Mapping*

Mind Mapping merupakan cara termudah untuk menempatkan informasi kedalam otak karena memberikan pandangan menyeluruh pokok masalah yang sedang dihadapi. Suyatno (2009:99) menyatakan “Keuntungan *Mind Mapping* yaitu mengumpulkan sejumlah besar data di suatu tempat, mendorong pemecahan masalah dengan membiarkan melihat jalan-jalan terobosan kreatif baru, merupakan sesuatu yang enak dipandang, dibaca, direnungkan dan diingat”.

Tony (2008:10) menyebutkan

“Keuntungan *Mind Mapping* adalah agar membantu pembelajaran langsung untuk menjadi lebih kreatif, menghemat waktu, memecahkan masalah, berkonsentrasi, menatur dan menjernihkan pikiran, lulus ujian dengan nilai-nilai baik, mengingat dengan lebih baik, belajar lebih cepat dan efisien, melihat gambaran keseluruhan, membuat rencana, dan berkomunikasi”.

Sedangkan Michael (dalam Tony, 2008:6) menyatakan *Mind Mapping* akan:

Mengaktifkan seluruh otak, membereskan akal dari kekusutan mental, memungkinkan pembelajaran langsung berfokus pada pokok bahasan, membantu menunjukkan hubungan-hubungan antara informasi yang saling terpisah,

memberi gambaran yang jelas pada keseluruhan dan perincian, memungkinkan untuk mengelompokkan konsep, membantu membandingkannya, dan mensyaratkan pemebelajaran langsung untuk memusatkan perhatian pada pokok bahasan yang membantu mengalihkan informasi tentangnya dari ingatan jangka pendek ke ingatan jangka panjang

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa keuntungan *Mind Mapping* adalah untuk mengaktifkan seluruh otak agar menjadi lebih kreatif dalam berencana dan berkomunikasi serta bisa memusatkan perhatian terhadap suatu masalah sehingga bisa menyelesaikannya dengan baik dan mengingatnya tidak hanya dalam jangka pendek saja tetapi juga dalam jangka yang panjang.

4. Fungsi *Mind Mapping* Dalam Peningkatan Prestasi Belajar Siswa

Prestasi belajar adalah puncak hasil belajar yang dapat mencerminkan keberhasilan belajar siswa terhadap tujuan belajar yang telah ditetapkan. Hasil belajar siswa dapat meliputi aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (tingkah laku). Salah satu tes yang dapat melihat pencapaian hasil belajar siswa adalah dengan melakukan tes prestasi belajar. Tes prestasi belajar yang dilaksanakan oleh siswa memiliki peranan penting bagi guru ataupun siswa yang bersangkutan. Bagi guru, tes prestasi belajar dapat mencerminkan sejauh mana materi pelajaran diserap oleh siswa. Bagi siswa tes prestasi belajar bermanfaat untuk mengetahui kelemahan-kelemahannya dalam mengikuti pelajaran.

Mind mapping merupakan salah satu teknik mencatat tinggi. Informasi berupa materi pelajaran yang diterima siswa dapat diingat dengan bantuan catatan. Peta pikiran merupakan bentuk catatan yang tidak monoton karena *mind mapping* memadukan fungsi kerja otak secara bersamaan dan saling berkaitan satu sama lain, sehingga akan terjadi keseimbangan kerja kedua belahan otak. Otak dapat menerima informasi berupa gambar, simbol, citra, musik dan lain lain yang berhubungan dengan fungsi kerja otak kanan.

Pembelajaran langsung adalah kegiatan model pembelajaran langsung didesain bagi siswa dalam mempelajari pengetahuan yang terstruktur dan dapat dipelajari melalui tahap demi tahap. Siswa hanya duduk, mendengarkan dan menerima informasi. Oleh sebab itu informasi yang diterima kurang efektif karena tidak adanya proses penguatan daya ingat, sehingga timbullah metode *mind mapping* yang dikembangkan oleh Tony Buzan. Konsep ini didasarkan pada cara otak pembelajaran langsung bekerja dan menerima informasi yang mengaktifkan kedua belahan otak yaitu wilayah otak kanan dan wilayah otak kiri secara bersamaan.

C. Pembelajaran Langsung

Menurut Arends (Jamil Suprihatiningrum (2013) model pembelajaran langsung didesain bagi siswa dalam mempelajari pengetahuan yang terstruktur dan dapat dipelajari melalui tahap demi tahap. Model ini berpusat

pada guru dan melandaskan tiga ciri; (1) Tipe siswa yang dihasilkan; (2) Alur atau sintaks dalam proses pembelajarannya; (3) Lingkungan atau suasana pembelajaran langsung memerlukan pengolahan guru dengan cermat, dalam hal alokasi waktu, kejelasan dalam memberikan pengetahuan dan keterampilan baru harus disajikan tahap demi tahap. Selain itu guru harus mampu menciptakan kondisi lingkungan (suasana) belajar yang berorientasi pada tugas. Jika guru memiliki kemampuan mengajar yang efektif (Arend, 1997: 230).

Menurut Kardi dan Nur (2005: 8) dalam Jamil Suprihatiningrum) pembelajaran langsung memerlukan perencanaan dan pelaksanaan yang sangat hati-hati di pihak guru. Agar efektif, pembelajaran langsung mensuaratkan tiap detail keterampilan atau isi didefinisikan secara seksama dan demonstrasi serta jadwal pelatihan direncanakan dan dilaksanakan secara seksama.

Slavin (1994) mengemukakan langkah-langkah sintaks pembelajaran langsung sebagai berikut: 1) guru menetapkan tujuan pembelajaran serta hal apa saja yang harus dipelajari oleh siswa, (2) guru memberikan apersepsi dalam bentuk review pengetahuan dan keterampilan persyaratan, (3) guru menyampaikan materi pelajaran secara langsung dengan menyajikan informasi, memberikan contoh-contoh, maupun mendemonstrasikan konsep, (4) guru melakukan pembimbingan, baik dengan memberikan pertanyaan untuk menguji pemahaman siswa maupun mengoreksi kesalahan konsep yang dilakukan oleh siswa, (5) guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih secara individu atau kelompok berdasarkan pengetahuan baru yang

telah diperoleh termasuk melalui pembimbingan, (6) guru menilai kinerja siswa dan memberikan umpan balik positif terhadap keberhasilan siswa, jika siswa belum berhasil, guru perlu memberikan bimbingan kembali, (7) guru memberikan latihan secara mandiri untuk meningkatkan pemahaman siswa akan materi yang akan dipelajari

a. Kelebihan dan keterbatasan model pembelajaran langsung

1) guru dapat mengendalikan isi materi dan urutan yang akan diberikan ke siswa, 2) model ini memungkinkan untuk diterapkan secara efektif dalam kelas yang besar maupun kecil, (3) melalui pembimbingan, guru dapat menekankan hal-hal penting atau kesulitan-kesulitan yang mungkin dihadapi siswa, (4) merupakan cara yang paling efektif untuk mengajarkan konsep dan keterampilan-keterampilan yang eksplisit kepada siswa yang berprestasi rendah karena guru memberikan bimbingan secara individual, (5) informasi yang banyak dapat tersampaikan dalam waktu yang relatif singkat yang dapat diakses secara rata oleh seluruh siswa, (6) salah satu metode yang dipakai dalam model ini adalah ceramah, metode ceramah merupakan cara yang bermanfaat untuk menyampaikan informasi kepada siswa yang tidak suka membaca atau yang tidak memiliki keterampilan dalam menyusun menafsirkan informasi, (7) model pembelajaran langsung yang menekankan kegiatan mendengar (misalnya, ceramah) dan mengamati (misalnya demonstrasi) dapat membantu siswa yang cocok belajar dengan cara-cara ini, (8) model pembelajaran langsung (terutama demonstrasi) dapat memberi siswa tantangan untuk mempertimbangkan

kesenjangan yang terdapat dalam teori (yang seharusnya terjadi) dan observasi (kenyataan yang mereka lihat), (9) model pembelajaran ini berguna bagi siswa tidak yang memiliki kepercayaan diri atau keterampilan dalam melakukan tugas seperti yang didemonstrasikan oleh guru.

b. Keterbatasan Model Pembelajaran Langsung:

1) tidak semua memiliki kemampuan untuk mendengarkan, mengamati, dan mencatat dengan baik. Oleh karena, guru masih harus mengajarkan dan membimbing siswa; (2). guru kadang kesulitan untuk mengaasi perbedaan dalam kemampuan pengetahuan awal, tingkat pembelajaran dan pemahaman, gaya belajar, atau ketertarikan siswa; (3). kesempatan siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial dan interpersonal terbatas karena partisipasi aktif lebih banyak dilakukan oleh guru; (4). kesuksesan pembelajaran ini sangat bergantung pada guru. Jika guru siap, berpengetahuan, percaya diri, antusias, dan berstruktur, siswa dapat belajar dengan baik; (5). Model pembelajaran ini dapat berdampak negatif terhadap kemampuan penyelesaian masalah, kemandirian, keingintahuan siswa karena ketidak tahuan siswa akan selesai dengan pembimbingan guru; (6). Model pembelajaran langsung membutuhkan keterampilan komunikasi yang baik dari guru. Jika komunikasi tidak berlangsung efektif, dapat dipastikan pembelajaran tidak akan berhasil, (7). Guru sulit untuk mendapatkan umpan balik mengenai pemahaman siswa sehingga dapat berakibat pada ketidakpahaman siswa atau kesalahan pemahaman siswa;

(8). Model pembelajaran ini akan sulit diterapkan untuk materi-materi yang abstrak dan kompleks; (9). Jika model pembelajaran langsung tidak banyak melibatkan siswa, akan kehilangan perhatian setelah 10-15 menit dan hanya akan mengingat sedikit isi materi yang di sampaikan; (10). Siswa menjadi tidak bertanggung jawab mengenai materi yang harus dipelajari oleh dirinya karena menganggap materi akan diajarkan oleh guru.

D. Mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)

Teknologi informasi dan komunikasi berkembang pesat, dipicu oleh temuan dalam bidang rekayasa material mikroelektronika. Perkembangan ini berpengaruh besar terhadap berbagai aspek kehidupan, bahkan perilaku dan aktivitas manusia banyak bergantung pada teknologi informasi dan komunikasi. Mata pelajaran KKPI dimaksudkan untuk mempersiapkan peserta didik agar mampu mengantisipasi pesatnya perkembangan tersebut.

Mata pelajaran KKPI perlu diperkenalkan, dipraktikkan dan dikuasai peserta didik sedini mungkin agar mereka memiliki bekal untuk menyesuaikan diri dalam kehidupan global. Untuk menghadapinya diperlukan kemampuan dan kemauan belajar sepanjang hayat dengan cepat dan cerdas. Hasil-hasil teknologi informasi dan komunikasi banyak membantu manusia untuk dapat belajar secara cepat. Dengan demikian selain sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari, teknologi informasi dan komunikasi dapat dimanfaatkan untuk merevitalisasi proses belajar yang pada

akhirnya dapat mengadaptasikan peserta didik dengan lingkungannya dan dunia kerja. Mata pelajaran KKPI membekali peserta didik untuk beradaptasi dengan dunia kerja dan perkembangan dunia, juga pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi. Mata pelajaran KKPI diajarkan untuk mendukung pembentukan kompetensi program keahlian serta memudahkan peserta didik mendapatkan pekerjaan yang berskala nasional maupun internasional.

KKPI adalah singkatan dari Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi. KKPI adalah salah satu mata pelajaran adaptif yang diberikan kepada semua bidang keahlian di Sekolah Menengah Kejuruan (Kurikulum SMK, 2004). Sedang pada SMA dan SMP dikenal dengan nama mata pelajaran TIK. Mata pelajaran ini sebagai dasar pengetahuan teknologi informasi, dengan demikian generasi masa depan dapat mengikuti derap perkembangan global. KKPI sebagai upaya agar setiap insan anak bangsa “melek teknologi dan melek informasi”.

Dalam pembelajaran KKPI, standar kompetensi dan kompetensi dasar sebagai berikut:

Standar Kompetensi: 1. Mengoperasikan Pc Stand Alone

Kompetensi Dasar:

1.2 Mengoperasikan sistem operasi basis GUI (Graphical User Interface)

Mata pelajaran KKPI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

1. Mampu menggunakan peralatan pointing device sesuai dengan kebutuhan.
2. Menggunakan mouse untuk melakukan perintah pengelolaan file dan folder.
3. Melakukan pointing device pada lingkungan GUI.
4. Melakukan pengaturan tampilan kerja

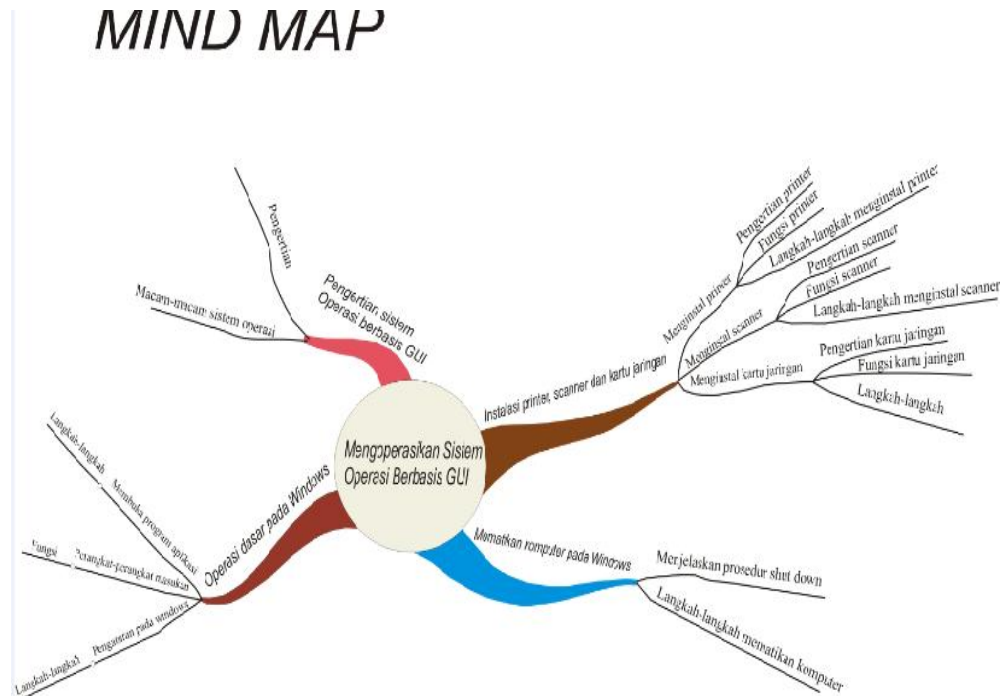
Mengoperasikan sistem operasi basis GUI (Graphical User Interface)

Sistem Operasi adalah suatu kumpulan program yang berfungsi untuk mengontrol dan mengatur seluruh kegiatan proses komputer sehingga komputer bisa digunakan semaksimal mungkin. Sistem operasi merupakan sebuah penghubung antara pengguna dari komputer (manusia) dengan perangkat keras komputer.

Di dalam sistem operasi terdapat program pengendali (Control Program) yang berfungsi untuk mengelola memory komputer agar data dan program dapat terorganisasi. Selain mengatur dan mengendalikan peralatan input maupun output juga berfungsi sebagai sistem service atau utility yaitu membantu pemakai di dalam menggunakan komputer.

Secara umum, Sistem Operasi adalah software pada lapisan pertama yang ditaruh pada memori komputer pada saat komputer dinyalakan. Sedangkan software-software lainnya dijalankan setelah Sistem Operasi berjalan, dan Sistem Operasi akan melakukan layanan inti umum untuk software-software itu. Layanan inti umum tersebut seperti akses ke disk, manajemen memori, skeduling task, dan antar-muka user. Sehingga masing-masing software tidak perlu lagi melakukan tugas-tugas inti umum tersebut,

karena dapat dilayani dan dilakukan oleh Sistem Operasi. Bagian kode yang melakukan tugas-tugas inti dan umum tersebut dinamakan dengan “kernel” suatu Sistem Operasi



Gambar 1. Mind Mapping

1. Sistem operasi berbasis GUI (Graphical User Interface)

Merupakan sistem operasi yang menggunakan menu, ikon, gambar, tombol, kotak dialog, mouse dan keyboard sebagai penghubung antar pemakai dengan sistem komputer. Seperti yang pembelajaran langsung tahu bahwa pada sistem operasi berbasis teks semua perintah diketikkan dalam bentuk teks. Hal ini menunjukkan bahwa perangkat masukan yang paling penting pada sistem operasi tersebut adalah keyboard. Namun pada sistem operasi GUI perangkat masukan yang paling sering digunakan adalah mouse dan keyboard.

Sebelum mulai bekerja pada sistem operasi berbasis GUI ini ada baiknya terlebih dahulu pembelajaran langsung mengetahui apa itu mouse dan keyboard

1. Mouse

Alat yang digunakan untuk mengendalikan pointer. Beberapa operasi pada mouse :

a. Klik kiri

Untuk mengaktifkan / memilih suatu objek (desktop, ikon, file, direktori dan taskbar)

b. Klik kanan

Digunakan untuk menampilkan menu dari suatu objek (desktop, ikon, file, direktori dan taskbar)

c. Double klik (klik ganda)

Menekan tombol mouse dua kali dengan cepat tanpa menggeser mouse.

Digunakan untuk membuka file/folder atau menjalankan program aplikasi

d. Drag and drop (menggeser atau meletakkan) yaitu menekan tombol mouse pada ikon tanpa melepas tombol mouse, kemudian menggeser mouse tersebut dan meletakkan pada posisi yang diinginkan

2. Keyboard

Keyboard adalah sebuah alat berbentuk papan yang terdiri dari beberapa tombol huruf. Keyboard merupakan peralatan magnetic yang digunakan untuk menginput teks dan juga untuk mengontrol pengoperasian computer.

Bila mendengar kata keyboard maka pikiran pemebelajaran langsung tidak lepas dari adanya sebuah komputer, karena keyboard merupakan sebuah papan yang terdiri dari tombol-tombol untuk mengetikkan kalimat dari simbol-simbol khusus lainnya pada komputer. Keyboard dalam bahasa indonesia artinya papan tombol jari atau papan tombo.l Pada *keyboard* terdapat tombol-tombol huruf A – Z, a – z, angka 0 - 9, tombol dan karakter khusus seperti : ` ~ @ # \$ % ^ & * () _ - + = < > / , . ? : ; “ ‘ \ serta tombol-tombol khusus lainnya yang jumlah seluruhnya adalah 104 tombol . bentuk *keyboard* umumnya persegi panjang, tetapi saat ini model *keyboard* sangat variatif.

Memulai program aplikasi

pada SO berbasis GUI dapat dimulai dengan beberapa cara yaitu:

a. Menggunakan star menu

Dengan cara kilik **start** -> **all program** -> kemudian **pilih aplikasi** yg akan digunakan

b. Menggunakan short cut pada desktop windows

Caranya : dengan mengklik 2 kali (*double klik*) pada shortcut aplikasi yang ada pad desktop

Praktek langsung :

a. Mengelola file dan folder

b. Membuat dan menghapus file

c. Menyalin dan memindahkan file/folder

d. Mengganti nama file/folder

e. Pengaturan tampilan pada windows :

- 1) Wallpaper
- 2) Screen saver
- 3) Menambah tampilan shortcut pada dekstop

E. Penelitian yang Relevan

1. Masita Anggraini Napitupulu dengan judul Pengaruh Media *Mind Mapping* Terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Kimia Siswa SMA Pada Pembelajaran Menggunakan *Advance Organizer*. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif korelasional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh media *mind mapping* terhadap hasil belajar kimia siswa pada pembelajaran *advance organizer*. Ada hubungan antara kreatifitas dengan hasil belajar kimia sebesar 0,363.
2. Endang Setyaningsih dengan judul Penerapan mind mapping untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas IV SDN Binangun 03. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada penerapan mind mapping dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.
3. Silvia Yudha dengan judul Perbedaan hasil belajar siswa yang membuat Peta Pikiran dengan yang menggunakan Peta pikiran dalam pembelajaran Biologi di SMAN 12 Padang tahun pelajaran 2005/2006. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nyata hasil belajar siswa yang membuat Peta pikiran dengan yang menggunakan Peta Pikiran dalam

pembelajaran biologi di SMAN 12 Padang atau hasil belajar siswa yang membuat Peta Pikiran lebih baik secara nyata dari pada siswa yang menggunakan Peta Pikiran.

Perbedaan penelitian relevan dengan penelitian yang dilakukan adalah mata pelajaran yang akan digunakan, sedangkan persamaan dengan penelitian terdahulu adalah jenis penelitian yang digunakan serta penggunaan *mind mapping* (peta pikiran) dalam proses pembelajaran.

F. Kerangka Konseptual

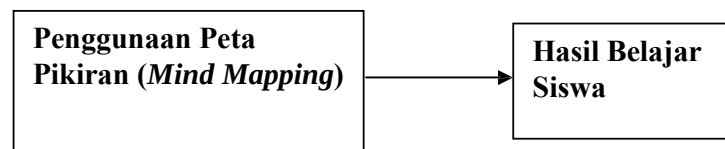
Penggunaan pembuatan pembelajaran dalam mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh, semakin tepat pembuatan pembelajaran yang digunakan maka hasil belajar yang diperoleh semakin maksimal. Salah satu pembuatan pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar adalah pembuatan *mind mapping*.

Pembuatan *mind mapping* adalah pembuatan yang bisa membantu siswa dalam memudahkan dalam pengembangan ide-ide pada suatu konsep yang mulanya bersifat abstrak menjadi kongkret.

Pembuatan *mind mapping* digunakan dalam mata pelajaran di SMK, karena objek kajian mata pelajaran KKPI yang berupa informasi dan fakta abstrak, dapat dikongkretkan penyampaiannya melalui penggunaan pembuatan *mind mapping*. Hasil belajar bukan hanya bergantung pada apa yang disajikan guru, tetapi dipengaruhi oleh interaksi antara berbagai informasi dan

pemahaman yang diterima siswa melalui model pembelajaran yang digunakan.

Pengaruh Penggunaan Peta Pikiran (*Mind Mapping*) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) di SMK Negeri 1 Lembah Melintang dapat dilihat bentuk kerangka konseptual di bawah ini:



Gambar 2 Skema Kerangka Konseptual

G. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian di atas yang menjadi hipotesis penelitian ini adalah :

H_0 : Tidak terdapat pengaruh hasil belajar yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran *mind mapping* dengan model pembelajaran langsung pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI).

H_1 : Terdapat pengaruh hasil belajar yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran *mind mapping* dengan model pembelajaran langsung pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI).

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Setelah dilakukan analisis data dan pengujian hipotesis diperoleh simpulan bahwa terdapat perbedaan terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMK Negeri 1 Lembah Melintang yang menerapkan pembelajaran yang menggunakan mind mapping dan hasil belajar kelas eksperimen yang menggunakan model penggunaan mind mapping lebih besar dari hasil belajar kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran langsung dengan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen 80,04 dan rata-rata hasil belajar kelas kontrol sebesar 70,7. Hal ini berarti bahwa rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih besar dari rata-rata hasil belajar kelas kontrol.

B. Saran

Berdasarkan simpulan yang telah dikemukakan di atas, peneliti mengemukakan beberapa saran antara lain :

1. Penggunaan mind mapping dapat dijadikan salah satu alternatif metode pembelajaran yang dapat diterapkan guru dalam proses pembelajaran dalam rangka mendukung hasil belajar siswa.
2. Mind mapping dapat dijadikan salah satu metode pembelajaran di sekolah dalam setiap proses belajar mengajar karena berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusfidar Nasution. 2000. *Penelitian Pendidikan: Prinsip-prinsip dan Penafsiran Hasil penelitian*. Padang:FIP-UNP
- Anurrahman. 2010. *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Lufri. 2007. *Strategi Pembelajaran Biologi*. Padang:UNP Press.
- Mulyasa. 2009. *Implimentasai Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Kemandirian Guru dan Kepala Sekolah*. Bumi aksara : Jakarta.
- Nana Sudjana. 2003. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Nasution, S. 1998. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Oemar,Hamalik,2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara
- Slameto. 1995. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sugiarto, Iwan. 2004. *Mengoptimalkan Daya Kerja Otak Dengan Berfikir dan Kreatif*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- Sudjana, Nana dan Ibrahim. 2007. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Sugiyono, 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Suharsimi Arikunto,2006. *Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar*. Jakarta: Universitas Negeri Padang
- Syafril.2000. *Statistik lanjutan*.Padang:Fip Universitas Negeri Padang.
- Syaiful Bahri Djamarah. 1994. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya : Usaha Nasional
- Tengku Zahara Djaafar.2001.*Kontribusi Strategi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar*. Padang : Fakultas Ilmu Pendidikan UNP

- Tony, Busan. 2009. *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Tony, Busan dan Barry. 2004. *Memahami Peta Pikiran: The Mind Map Book*. Batam : Interaksa.
- Trianto. 2009. *Mendesain model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Winkel, SJ. 1984. *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: Gramedia.