

**PENGARUH PENGGUNAAN METODE *MIND MAPPING*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM MATA
PELAJARAN SEJARAH KELAS XI DI SMA 2
PAYAKUMBUH**

ROESY FRESTIE

**UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2012**

**PENGARUH PENGGUNAAN METODE *MIND MAPPING*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM MATA
PELAJARAN SEJARAH KELAS XI DI SMA 2
PAYAKUMBUH**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi
Pendidikan Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh
Gelara Sarjana Pendidikan*



Oleh:

**ROESY FRESTIE
2008/01198**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2012**

PERSETUJUAN SKRIPSI

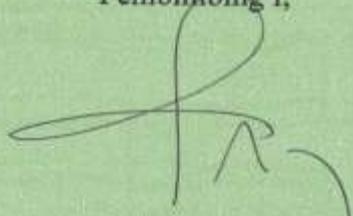
PENGARUH PENGGUNAAN METODE *MIND MAPPING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS XI DI SMA 2 PAYAKUMBUH

Nama : Roesy Frestie
NIM : 01198/2008
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 30 April 2012

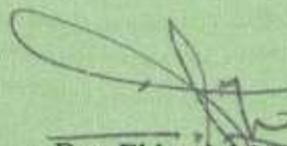
Disetujui Oleh:

Pembimbing I,



Prof. Dr. H. Nurtain
NIP. 194106061965041001

Pembimbing II,



Dra. Eldarni, M.Pd
NIP. 196101161987032001

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum
dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengaruh Penggunaan Metode *Mind Mapping*
Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata
Pelajaran Sejarah Kelas XI di SMA 2
Payakumbuh

Nama : Roesy Frestie

NIM/BP : 01198/2008

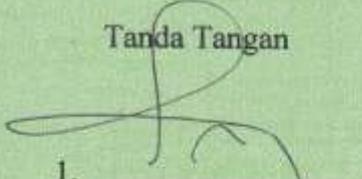
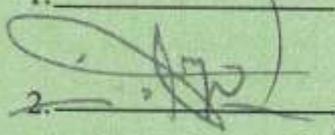
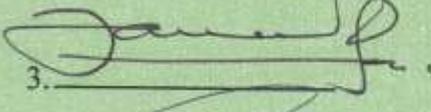
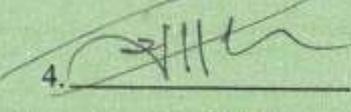
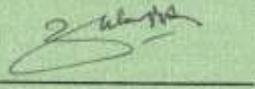
Program Studi : Teknologi Pendidikan

Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 30 April 2012

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Prof. Dr. H. Nurtain NIP. 19410606 196504 1 001	 1. _____
2. Sekretaris	: Dra. Eldarni, M.Pd NIP. 19610116198703 2 001	 2. _____
3. Anggota	: Dr. Darmansyah, ST.,M.Pd NIP. 19591124 198603 1 001	 3. _____
4. Anggota	: Drs. Zelhendri Zen, M.Pd NIP. 19590716 198602 1 001	 4. _____
5. Anggota	: Dra. Zuliarni NIP. 19590727 198503 2 001	 5. _____

ABSTRAK

ROESY FRESTIE (01198): Pengaruh Penggunaan Metode *Mind Mapping* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran sejarah kelas XI di SMA 2 Payakumbuh

Penelitian ini di latar belakang oleh rendahnya minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran sejarah dan juga kurang bervariasinya metode yang digunakan guru pada saat proses belajar mengajar berlangsung, sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah. Untuk mengatasi hal itu maka digunakanlah metode *mind mapping* dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk melihat Pengaruh Penggunaan Metode *Mind Mapping* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI di SMA 2 Payakumbuh.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif jenis *quasy eksperimen*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa IPS kelas XI yang berjumlah 123 orang yang terdiri dari 4 kelas dan teknik pengambilan sampelnya adalah *purposive sampling*, yaitu kelas XI IPS III sebagai kelas eksperimen dan XI IPS II sebagai kelas kontrol masing-masing berjumlah 30 orang siswa. Teknik pengumpulan data adalah tes dan alat pengumpul data yang digunakan adalah lembaran tes dan lembaran jawaban siswa. Jenis data dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa dan sumber data adalah nilai siswa. Kemudian data diolah dengan uji perbedaan (t-test).

Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelompok eksperimen sebesar 80,23 dan siswa kelompok kontrol 63,56. Siswa kelompok eksperimen yang belajar dengan metode *mind mapping* memperoleh nilai rata-rata “lebih tinggi” dibandingkan dengan siswa kelompok kontrol yang belajar dengan pembelajaran konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas XI IPS III pada mata pelajaran sejarah memiliki pengaruh uji signifikan menggunakan metode *mind mapping* dalam proses pembelajaran di SMA 2 Payakumbuh.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan pada Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Metode *Mind Mapping* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMA 2 Payakumbuh”**.

Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Atas semua bantuan dan bimbingan tersebut penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Nurtain selaku Pembimbing I yang telah banyak memberikan bantuan dan bimbingan dengan sabar dan ikhlas dalam penulisan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Eldarni, M.Pd selaku Pembimbing II yang memberikan bantuan dan bimbingan dalam penulisan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Darmansyah, ST, M.Pd selaku penguji I yang telah bersedia meluangkan waktu untuk menguji skripsi ini
4. Ibu Dra. Zuliarni selaku penguji II yang telah banyak memberikan masukan
5. Bapak Drs. Zelhendri Zen, M.Pd selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP dan selaku penguji yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini dan banyak membantu penulis.
6. Kedua orang tua yang telah memberikan dukungan moril dan materil.

7. Bapak/ibu dosen beserta karyawan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
8. Bapak Kepala Sekolah beserta majelis guru, karyawan dan karyawan SMA 2 Payakumbuh
9. Ibu Eli Sukria, S.Pd selaku guru bidang studi sejarah XI IPS
10. Rekan-rekan mahasiswa Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
11. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga Allah SWT membalas semua jasa baik tersebut dan menjadi catatan kemuliaan di sisi Allah SWT. Amin.

Dengan demikian penulis mengharapkan skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Padang, Maret 2012

Peneliti

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN SKRIPSI	
HALAMAN PENGESAHAN	
SURAT PERNYATAAN	
HALAMAN PERSEMBAHAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Hasil Belajar.....	8
B. Prinsip Desain Pembelajaran.....	11
C. Metode Pembelajaran.....	13
D. Gaya Belajar.....	16
E. Belajar Sebagaimana Otak Bekerja.....	21
F. <i>Mind mapping</i>	25

G. Kaitan <i>Mind Mapping</i> dengan Kawasan Teknologi Pendidikan.....	36
H. Mata Pelajaran Sejarah.....	37
I. Kerangka Konseptual	41
J. Hipotesis Penelitian.....	42
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	44
B. Desain Penelitian.....	44
C. Populasi dan Sampel	45
D. Jenis dan Sumber Data	46
E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	46
F. Teknik Analisis Data.....	47
G. Prosedur Penelitian.....	50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data.....	53
B. Analisis Data	55
C. Pembahasan.....	59
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	63
B. Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN.....	67

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Perbandingan catatan biasa (bentuk linear) dengan catatan menggunakan <i>Mind mapping</i>	24
2. Desain penelitian	44
3. Data siswa kelas XI IPS SMA 2 Payakumbuh	46
4. Langkah persiapan uji homogenitas (Barlett)	49
5. Pelaksanaan penelitian pada kelas sampel	52
6. Perbandingan hasil belajar siswa mata pelajaran sejarah di kelas XI IPS II dan XI IPS III di SMA 2 Payakumbuh.....	55
7. Perbandingan Perhitungan Uji Liliefors Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Mengetahui cara berfikir melalui tes John Parks Le Tellier	20
2. Contoh hasil pengukuran Sekuensial Konkret, Acak Konkret, Acak Abstrak, Sekuensial Abstrak (SK, AK, AA, SA).....	20
3. Langkah 1 membuat <i>mind mapping</i>	28
4. Langkah 2 membuat <i>mind mapping</i>	29
5. Langkah 3 membuat <i>mind mapping</i>	30
6. Langkah 4 membuat <i>mind mapping</i>	31
7. Langkah 5 membuat <i>mind mapping</i>	32
8. Langkah 6 hasil <i>mind mapping</i>	33
9. Kerangka konseptual.....	42

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus mata pelajaran sejarah kelas XI semester 1.....	67
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sejarah dengan Menggunakan metode <i>mind mapping</i> pertemuan 1 kelas XI IPS 3 (Kelas eksperimen).....	72
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sejarah dengan Menggunakan metode <i>mind mapping</i> pertemuan 2 kelas XI IPS 3 (Kelas eksperimen).....	75
4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sejarah dengan Menggunakan metode <i>mind mapping</i> pertemuan 3 kelas XI IPS 3 (Kelas eksperimen).....	78
5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Sejarah Dengan Menggunakan Metode Konvensional Pertemuan 1 Kelas XI IPS 2 (Kelas Kontrol).....	81
6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Sejarah Dengan Menggunakan Metode Konvensional Pertemuan 2 Kelas XI IPS 2 (Kelas Kontrol)	84
7. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Sejarah Dengan Menggunakan Metode Konvensional Pertemuan 3 Kelas XI IPS 2 (Kelas Kontrol).....	87
8. <i>Mind mapping</i> materi sistem birokrasi VOC di Indonesia	90
9. <i>Mind mapping</i> materi perkembangan demografi dan ekonomi di Indonesia pada masa kolonial	91
10. Kunci jawaban tes formatif	92
11. Kisi-kisi soal	93
12. Soal evaluasi	94
13. Kunci jawaban soal evaluasi	99
14. Nilai hasil belajar sejarrah siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol	100

15. Perhitungan mean dan skor belajar kelas eksperimen (XI IPS 3) dan kelas kontrol (XI IPS 2)	101
16. Persiapan Uji Normalitas (Liliefors) dari Nilai Siswa yang Belajar dengan Menggunakan Metode <i>Mind mapping</i>	102
17. Persiapan Uji Normalitas (Liliefors) dari Nilai Siswa yang Belajar dengan Menggunakan Metode <i>konvensional</i>	104
18. Uji homogenitas	106
19. Analisis Data dengan t-test	108
20. Tabel Kurva Normal	110
21. Tabel Nilai-Nilai Chi kuadrat	111
22. Tabel Nilai L	112
23. Tabel Nilai t	113
24. Surat Izin Penelitian	
25. Surat Rekomendasi Penelitian	
26. Surat telah Menyelesaikan Penelitian	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Begitu pesatnya perkembangan zaman yang diikuti perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi, secara tidak langsung menjadi pengingat dan motivasi bagi kita untuk membekali diri dengan ilmu dan keterampilan (Skill) agar bisa menjadi sumber daya yang berkualitas. Hal ini tentunya didapatkan melalui proses pendidikan, karena kualitas Sumber Daya Manusia juga ikut dipengaruhi oleh kualitas atau mutu pendidikan yang dijalaninya. Namun demikian berbagai permasalahan muncul diberbagai sektor kehidupan yang secara langsung berpengaruh terhadap pendidikan di Indonesia.

Pembangunan bidang pendidikan memegang peranan penting dalam mengembangkan Sumber Daya Manusia yang berkualitas. Salah satu perhatian yang diberikan pemerintah untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia melalui pendidikan adalah tercermin dalam UU RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS).

Upaya peningkatan kualitas pendidikan dapat dilaksanakan melalui pelaksanaan proses belajar mengajar di sekolah. Pelaksanaan PBM di kelas merupakan aplikasi dari keterkaitan komponen pendidikan, karena pendidikan merupakan suatu sistem. Secara umum komponen itu terdiri dari materi/isi pelajaran, metode dan strategi, pendidik serta peserta didik. Dan yang berperan langsung dalam mengikuti proses belajar mengajar ini, adalah

pendidik dan peserta didik, karena pelaksanaan PBM meliputi proses belajar yang dialami siswa, dan mengajar yang diperankan oleh guru (pendidik). Guru memegang peranan penting sebagai fasilitator yang akan mengarahkan siswa dalam menjalani proses belajarnya dan sebagai sumber ilmu bagi para anak didiknya, dan siswa sebagai pembelajar haruslah menjalani proses belajarnya dengan serius dan sungguh-sungguh agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Guru sebagai fasilitator dalam setiap proses pembelajaran seyogyanya dapat membimbing siswa dalam setiap kegiatan, memotivasi, merangsang keaktifan mental dan fisik siswa untuk dapat berlangsungnya proses pembelajaran yang aktif, menarik dan bermakna. Guru sebagai penyelenggara kegiatan belajar mengajar hendaknya memikirkan dan mengupayakan terjadinya interaksi secara optimal. Adanya interaksi siswa secara optimal akan mengefektifkan kegiatan belajar mengajar. Untuk mengoptimalkan interaksi tersebut, maka guru harus memikirkan siasat pembelajaran. Memikirkan dan mengupayakan siasat pembelajaran atau cara guru dalam memilih dan menggunakan metode mengajar agar proses belajar mengajar tercapai maksimal.

Pemilihan metode mengajar juga perlu disesuaikan dengan tujuan, materi pelajaran, karakteristik siswanya dan karakteristik mata pelajaran. Seperti halnya pada pelajaran sejarah, metode ceramah sering digunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran pada siswa. Tetapi pada aplikasinya,

ada begitu banyak hal yang ikut mempengaruhi keberhasilan siswa dalam menguasai materi pelajaran sejarah

Seperti fenomena yang penulis temukan di kelas XI pada mata pelajaran sejarah di SMA 2 Payakumbuh banyak siswa yang menyatakan pelajaran sejarah itu sebenarnya menyenangkan, sejarah bukanlah sebuah pelajaran yang ditakuti, tetapi terasa membosankan, karena mereka harus menguasai sekian banyak materi dan mendengarkan ceramah materi dari guru. Dan yang cenderung terjadi adalah untuk menguasai konsep tersebut siswa menggunakan metode hafalan. Siswa cenderung sulit menghafal konsep pelajaran yang begitu banyak melalui catatan dan buku pelajaran yang padat materi. Disamping itu siswa mencatat dengan menyimpulkan sendiri materi yang telah diberikan guru, padahal mereka tidak paham dengan materi yang telah disampaikan. Sehingga banyak dari siswa yang salah konsep karena tidak memahami materi. Mencatat yang efektif adalah salah satu teknik yang penting dalam pembelajaran sejarah. Umumnya siswa membuat catatan berbentuk linear panjang yang mencakup seluruh isi materi pelajaran. Catatan seperti itu sangat monoton, siswa menjadi bosan dan tidak tertarik untuk membaca kembali. Alasan utama untuk mencatat adalah meningkatkan daya ingat. Tanpa mencatat dan mengulanginya orang hanya mampu mengingat sebagian kecil materi yang kita baca dan dengar sebelumnya.

Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran jelas membuat siswa sulit untuk menerima pelajaran selanjutnya, karena penguasaan materi juga menjadi kunci keberhasilan belajar siswa. Cara hafalan memiliki

kelemahan, yaitu pada perbedaan kemampuan dan karakteristik siswa, karena tidak semua siswa mampu menguasai materi pelajaran dengan cepat. Adanya siswa yang berkemampuan rendah untuk menghafal, sehingga sulit untuk mengingat dalam waktu yang relatif lama dan cenderung mudah lupa, akhirnya berpengaruh terhadap ketidakberhasilan siswa dalam evaluasi dan mendapatkan nilai yang rendah/ tidak tuntas. Terlihat pada hasil Ujian Harian tahun ajaran 2011/2012 masih rendah dengan rata-rata 60 sedangkan batas kelulusan siswa (KKM) adalah 70,00. Dapat dikatakan disini bahwa siswa tidak dapat menguasai materi pembelajaran dengan baik dan berdampak pada hasil belajarnya. Walaupun siswa mampu menghafal dengan baik, tetapi siswa belum sepenuhnya mampu menguasai materi pelajaran secara utuh

Permasalahan lain juga terlihat dari sisi guru. Guru seringkali berhadapan dengan masalah kurangnya minat, motivasi dan perhatian siswa untuk aktif dalam mengikuti pelajaran sejarah. Kecendrungan guru menggunakan metode ceramah juga perlu diperhatikan. Guru memilih menggunakan metode ceramah dengan tujuan agar materi pelajaran dapat langsung diterima siswa. Mengajar sejarah bukan hanya bercerita dan berceramah didepan kelas. Seorang guru sejarah perlu kiat-kiat jitu dalam penyajian materi sejarah kepada peserta didik. Masalah yang membosankan tersebut harus dihilangkan pada *mind set* anak dalam belajar sejarah.

Mata pelajaran sejarah merupakan mata pelajaran wajib bagi seluruh siswa-siswi baik di tingkat SMP, MTs, SMA, maupun SMK. Setiap mata pelajaran mempunyai karakteristiknya masing-masing, begitu juga dengan

sejarah. Mata pelajaran sejarah berkaitan dengan peristiwa di masa lampau, sejarah bersifat kronologis, sejarah ada prinsip sebab akibat, perspektif waktu sangat penting dalam sejarah, dan sejarah mempelajari perkembangan manusia. Fungsi pembelajaran sejarah adalah untuk menumbuhkan rasa kebangsaan dan bangga terhadap perkembangan masyarakat Indonesia sejak lalu hingga masa kini (Wawasan Kebangsaan). Sedangkan tujuan dari pada pembelajaran sejarah adalah agar siswa mampu mengembangkan pemahaman tentang perkembangan masyarakat Indonesia sejak masa lalu hingga masa kini sehingga siswa menjadi warga negara yang mandiri, demokratis, kritis, kreatif, dan bertanggung jawab, cinta bangsa dan tanah air serta perdamaian dunia.

Mengingat begitu pentingnya penguasaan materi oleh siswa terhadap pelajaran sejarah dan untuk berlangsungnya proses pembelajaran sejarah yang bervariasi, serta dapat mencapai hasil belajar yang maksimal, maka penulis mencobakan satu alternatif metode pembelajaran melalui penggunaan *mind mapping*. Menurut Tony buzan (2006:4): “*Mind mapping* yaitu cara yang paling mudah untuk menempatkan informasi kedalam otak dan mengambil informasi ke luar dari otak”.

Dengan menggunakan metode yang baru seperti metode *mind mapping* akan dapat membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran dan menyelesaikan materi pelajaran tepat pada waktunya, dimana pada metode ini penyampaian materi satu pokok bahasan dapat dijelaskan dalam sebuah bentuk peta pikiran, yang lebih mudah dapat dipahami oleh siswa dan

menarik. karena dalam membuat peta pikiran ada berbagai warna dan gambar yang dapat membuat siswa menjadi lebih tertarik.

Berdasarkan itu pulalah peneliti mencoba meneliti bagaimana ***“Pengaruh Penggunaan Metode Mind mapping Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI di SMA 2 Payakumbuh”***

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas maka dapat diidentifikasi masalah yang ditemukan dalam pembelajaran yaitu:

1. Metode pembelajaran didominasi dengan ceramah
2. Rata-rata nilai siswa masih rendah, tidak mencapai batas kelulusan (KKM)
3. Siswa cenderung sulit memahami konsep pelajaran yang padat materi
4. Kurangnya minat, motivasi dan perhatian siswa untuk aktif dalam mengikuti pelajaran sejarah.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, secara umum permasalahan yang akan diteliti adalah bagaimana pengaruh penggunaan *mind mapping* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI SMA 2 Payakumbuh? Sedangkan secara lebih khusus penelitian ini akan difokuskan pada mata pelajaran sejarah pada pokok bahasan perkembangan Pengaruh Barat dan Dampaknya di Indonesia Pada Masa Kolonial kelas XI IPS II (sebagai kelas Kontrol) dan XI IPS III (sebagai kelas Ekperimen)

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas jadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: “Apakah penggunaan metode *mind mapping* mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah kelas XI di SMA 2 Payakumbuh?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai masalah penelitian yang akan dibuktikan, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan metode *mind mapping* terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah di kelas XI IPS di SMA 2 Payakumbuh

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa kelas XI IPS meningkatkan hasil belajar siswa dan membantu siswa mencapai ketuntasan (KKM) yang ditetapkan dengan menggunakan metode *mind mapping* dalam mata pelajaran sejarah
2. Menambah wawasan bagi guru Sejarah khususnya, dan guru lain pada umumnya tentang penggunaan metode *mind mapping* dalam proses belajar mengajar di SMA 2 Payakumbuh
3. Bagi kepala sekolah, sebagai bahan pertimbangan untuk mengambil tindakan dalam pembaharuan proses belajar mengajar
4. Bagi peneliti sebagai aplikasi ilmu yang telah diperoleh dibangku kuliah dan prasyarat dalam menyelesaikan program studi Strata 1 (S1) pada Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP) melalui jalur skripsi.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Hasil Belajar

Dalam proses belajar mengajar, hasil belajar diharapkan dapat dicapai oleh siswa dan penting diketahui oleh guru, agar guru dapat merancang/mendesain pengajaran secara tepat dan penuh arti. Setiap proses belajar mengajar keberhasilannya diukur dari seberapa jauh hasil belajar yang dicapai siswa, disamping diukur dari segi prosesnya. Artinya seberapa jauh hasil belajar yang dimiliki siswa. Hasil belajar harus tampak dalam tujuan pengajaran, sebab itulah yang akan dicapai oleh proses belajar mengajar.

Menurut Nana Sudjana (2004:28) Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak bisa dipisahkan satu sama lain. Belajar menunjuk pada apa yang harus dilakukan seseorang sebagai subjek yang menerima pelajaran (sasaran didik), sedangkan mengajar menunjuk pada apa yang harus dilakukan sebagai pengajar.

Proses belajar adalah kegiatan yang dilakukan siswa dalam mencapai tujuan pengajaran. Dua konsep tersebut terpadu dalam suatu kegiatan manakala terjadi interaksi guru-siswa, siswa-siswa, pada saat pengajaran itu berlangsung. Inilah makna belajar sebagai suatu proses. Pembelajaran merupakan suatu usaha dasar yang dilakukan oleh guru dengan tujuan untuk membantu siswa agar dapat belajar sesuai kebutuhan dan minatnya, sehingga perubahan tingkah laku yang diharapkan dapat terwujud. Sedangkan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Menurut Nana Sudjana (2004:45) “peristiwa belajar sendiri adalah alat untuk mencapai tujuan pengajaran”.

Ada beberapa pendapat yang melihat peristiwa belajar. Dari semua pendapat dapat dibagi menjadi tiga sudut pandang (a) melihat belajar sebagai proses, (b) melihat belajar sebagai hasil, (c) melihat belajar sebagai fungsi.

Ketiga cara memandang ini perlu bagi guru, karena tugas guru adalah membina, membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar siswa, agar memperoleh hasil yang dirancang. 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. Dengan demikian hasil belajar dapat dilihat dari hasil belajar yang dicapai siswa, baik hasil belajar/nilai, peningkatan kemampuan berpikir dan memecahkan masalah perubahan tingkah laku atau kedewasaannya.

Horward Kingsley dalam Sudjana (2000:45) membagi tiga 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.

Gagne dalam Ratna wilis Dahar (1988: 162) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh dari proses belajar dapat dikategorikan dalam 5 hal:

- a. Informasi verbal (*verbal information*), yaitu kemampuan seseorang untuk menuangkan pikirannya dalam bentuk bahasa lisan maupun tulisan.

- b. Kemampuan intelektual (*intellectual skill*), yaitu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk membedakan, mengabstraksikan suatu objek, menghubungkan konsep dan dapat menghasilkan suatu pengertian, memecahkan suatu masalah.
- c. Strategi Kognitif (*Cognitive Strategies*), yaitu kemampuan seseorang untuk mengatur dan mengarahkan aktivitas mental dalam memecahkan persoalan yang dihadapinya.
- d. Sikap (*Attitude*), yaitu kemampuan yang dimiliki seseorang berupa kecenderungan dengan menerima dan menolak suatu objek berdasarkan penilaian atas objek itu
- e. Keterampilan Motivasi (*Motivation Skill*), yaitu kemampuan seseorang untuk melakukan serangkaian gerakan jasmani dari anggota badan dan secara terpadu dan terakomodasi.

Jadi, hasil belajar dapat digunakan untuk melihat keberhasilan atau penguasaan suatu konsep yang telah dipelajari serta untuk melihat ketuntasan siswa dalam belajar. Hasil belajar merupakan umpan balik dari kegiatan proses belajar mengajar yang optimal.

Untuk mengetahui berhasil atau tidaknya suatu proses pembelajaran maka dilakukanlah penilaian. Seorang guru perlu mengetahui hasil belajar siswa melalui penilaian. Hasil belajar tidak hanya dari segi kognitif saja, tetapi juga dapat berupa keterampilan, nilai dan sikap siswa setelah mengikuti proses belajar dan pembelajaran.

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

Dapat disimpulkan 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 selamanya 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. Keberhasilan tersebut akan tampak apabila proses belajar mengajar telah dilalui. Setelah hasil belajar dibagikan, peserta didik akan memperoleh keberhasilan atau kegagalan dalam proses pembelajaran.

B. Prinsip Desain Pembelajaran

Dalam konteks pendidikan, guru mengajar agar peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat mempengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) .peserta didik.

Menyampaikan pembelajaran sesuai dengan konsep teknologi pendidikan dan pembelajaran pada hakikatnya merupakan kegiatan menyampaikan pesan kepada siswa oleh narasumber dengan menggunakan bahan, alat, teknik, dan dalam lingkungan tertentu. Agar penyampaian pesan tersebut efektif, perlu diperhatikan beberapa prinsip desain pembelajaran.

Menurut Gafur (dalam Dewi Salma Prawiladilaga, 2007:18) Prinsip desain pembelajaran yaitu:

- (1) Prinsip kesiapan dan motivasi menyatakan bahwa jika dalam menyampaikan pesan pembelajaran siswa siap dan mempunyai motivasi tinggi, hasilnya akan lebih baik,
- (2) Penggunaan alat pemusat perhatian menyatakan bahwa jika dalam penyampaian pesan digunakan maka hasil belajar akan meningkat. Hal ini didasarkan atas pemikiran bahwa perhatian yaitu terpusatnya mental terhadap suatu objek yang memegang peranan penting terhadap keberhasilan belajar,
- (3) Partisipasi aktif siswa menyatakan bahwa hasil belajar akan meningkat jika siswa berpartisipasi dan interaktif,
- (4) Perulangan menyatakan bahwa hasil belajar akan meningkat jika dilakukan berulang-ulang,
- (5) Umpan balik menyatakan bahwa hasil belajar akan meningkat jika siswa diberi umpan balik. Umpan balik adalah informasi yang diberikan kepada siswa mengenai kemajuan belajarnya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yaitu adanya interaksi antara pengajar dengan peserta didik. Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi pelajar dan kreatifitas pengajar. Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi ditunjang dengan pengajar yang mampu memfasilitasi motivasi tersebut dengan berlandaskan kepada prinsip pembelajaran maka akan membawa pada keberhasilan pencapaian target belajar. Target belajar dapat diukur melalui perubahan sikap dan kemampuan siswa melalui proses belajar. Desain pembelajaran yang baik, ditunjang fasilitas yang memandai, ditambah dengan kreatifitas guru akan membuat peserta didik lebih mudah mencapai target belajar.

C. Metode Pembelajaran

Dalam pendidikan kata metode digunakan untuk menunjukkan serangkaian kegiatan guru yang terarah yang menyebabkan siswa belajar. Metode dapat pula dianggap sebagai cara atau prosedur yang keberhasilannya adalah didalam belajar, atau sebagai alat yang menjadikan mengajar menjadi efektif. Oleh sebab itu metode merupakan aspek pokok dalam pendidikan dan merupakan masalah sentral dalam mengajar.

Metode secara harfiah berarti 'cara'. Dalam pemakaian umum adalah suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai suatu tujuan. Sedangkan Metodologi berasal dari bahasa Latin "Meta" dan "Hodos". Meta artinya jauh (melampaui), Hodos artinya jalan (cara). Metodologi adalah ilmu mengenai cara-cara mencapai tujuan. Metode adalah prosedur pembelajaran yang difokuskan pada pencapaian tujuan

Menurut Wina Sanjaya (2006:145) Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. ini berarti, metode yang digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan.

Metode pembelajaran merupakan jabaran dari pendekatan. Satu pendekatan dapat dijabarkan kedalam berbagai metode pembelajaran. Metode pembelajaran adalah prosedur yang difokuskan pada pencapaian tujuan. Dengan demikian, metode dalam rangkaian sistem pembelajaran memegang peran yang sangat penting.

Faktor-faktor yang perlu dipertimbangkan dalam memilih sebuah metode pembelajaran adalah:

1. Tujuan pembelajaran.

Pertimbangan ini merupakan syarat mutlak dalam pemilihan metode yang akan digunakan. Sebagai contoh, seorang guru kesenian menetapkan cara memainkan alat musik dengan benar. Dalam hal ini metode yang dapat membantu adalah metode ceramah, dimana diterangkan bagian-bagian dari masing-masing alat musik dan cara penggunaannya. Kemudian metode demonstrasi, siswa dapat mendemonstrasikan cara memainkan suatu alat musik dengan benar, selanjutnya metode pembagian tugas, siswa kita tugas, bagaimana memegang gitar, bass, drum, dan apa tugas mereka, dan bagaimana mereka dapat bekerjasama dan memainkan suatu lagu dengan baik dan benar.

2. Pengetahuan awal siswa

Metode yang akan kita gunakan tergantung pada pengetahuan awal yang dimiliki para siswa. Jika siswa tidak memiliki prinsip, konsep, dan fakta atau memiliki pengalaman, maka kemungkinan besar mereka belum dapat dipergunakan metode yang bersifat belajar mandiri. Metode yang dapat digunakan hanyalah ceramah, demonstrasi, penampilan, latihan dengan teman, sumbang saran, praktikum, bermain peran, dan lain-lain.

3. Bidang studi/pokok bahasan/aspek

Pada SLTP dan Sekolah Menengah, program studi diatur dalam tiga kelompok, yaitu program pendidikan umum (kognitif), pendidikan akademik, dan pendidikan keterampilan (psikomotorik), maka metode yang akan kita gunakan lebih berorientasi pada masing-masing ranah di atas yang terdapat dalam pokok bahasan/aspek.

4. Alokasi waktu dan sarana penunjang

Dalam satu jam pelajaran, kita perlu membagi waktu yang akan dipergunakan oleh masing-masing metode. Misalnya, pelajaran sejarah, metode yang akan dipakai adalah ceramah, bukan berarti metode lain tidak kita gunakan. Metode ceramah sangat perlu untuk memberi petunjuk, aba-aba, dan arahan, dengan alokasi waktu sekian menit.

5. Jumlah siswa

Idealnya metode yang diterapkan melalui pertimbangan rasio guru dan siswa agar proses belajar mengajar efektif. Dalam kelas yang besar dan siswa yang banyak, metode ceramah yang lebih efektif, akan tetapi yang perlu diingat bahwa metode ceramah memiliki banyak kelemahan.

6. Kemampuan, Pengalaman dan kewibawaan, pengajar/guru.

Kemampuan guru juga bermacam-macam, hal ini disebabkan latar belakang pendidikan dan pengalaman mengajar. Seorang guru dengan latar belakang pendidikan keguruan kemampuannya akan berbeda dengan latar belakang pendidikan non keguruan. Dari latar belakang pendidikan dan pengalaman mengajar akan mempengaruhi bagaimana cara pemilihan metode mengajar yang baik dan benar. Pengalaman akan membuat

seorang pengajar dapat menentukan dengan tepat metode mana yang akan dipergunakan. Kewibawaan merupakan kelengkapan mutlak yang bersifat abstrak karena guru akan berhadapan dan mengelola siswa dengan latar belakang yang berbeda beda. Jadi kemampuan guru patut dipertimbangkan dalam metode mengajar

Berdasarkan uraian diatas peneliti menyimpulkan bahwa metode mengajar merupakan cara-cara menyajikan bahan pelajaran kepada peserta didik untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan berdasarkan pertimbangan-pertimbangan tertentu. Metode itu sendiri merupakan salah satu sub sistem dalam sistem pembelajaran, yang tidak bisa dilepaskan begitu saja. Oleh karena itu, salah satu masalah yang sangat memerlukan perhatian dalam kegiatan pembelajaran adalah pemilihan metode pembelajaran.

D. Gaya Belajar

Jika kita tidak dapat melihat atau mendengar, atau jika kita tidak dapat merasakan tekstur, bentuk, temperatur, atau berat, atau penolakan lingkungan, berarti kita sama sekali tidak mempunyai gaya belajar. Kebanyakan kita belajar dengan banyak gaya, namun biasanya kita menyukai satu cara daripada cara lainnya. Banyak orang yang tidak menyadari bahwa mereka lebih suka pada satu gaya, karena tidak ada sesuatu yang eksternal yang mengatakan kepada mereka bahwa mereka berbeda dari orang lain.

Menurut Bobbi De porter dan Mike Hernacki (2000:114) mengemukakan ada 3 gaya belajar yaitu:

1. Gaya Belajar Visual
2. Gaya Belajar Auditorial
3. Gaya Belajar Kinestetik

Peneliti menyimpulkan bahwa setiap individu berbeda cara belajarnya, jika seorang siswa menemukan gaya belajar mereka, siswa tersebut akan lebih mudah dapat mencapai hasil belajar yang baik. Sistem identifikasi Visual, Auditorial, Kinestetik (VAK) membedakan bagaimana siswa satu dan siswa lainnya menyerap informasi.

Menurut Anthony Gregorc dalam Bobbi De Porter dan Mike Hernacki (2000:124) menyimpulkan “adanya dua kemungkinan dominasi otak yaitu: Persepsi konkret dan abstrak, dan Kemampuan pengaturan secara sekuensial (linear) dan acak (non linear)”.

Dapat dipadukan menjadi empat kombinasi kelompok perilaku yang disebut Gaya Berfikir. Gregorc menyebut gaya ini sebagai *Sekuensial Konkret*, *Sekuensial Abstrak*, *Acak Konkret*, dan *Acak Abstrak*. Orang yang termasuk dalam dua kategori “Sekuensial” cenderung memiliki dominasi otak kiri, sedang orang-orang yang berfikir secara “acak” biasanya dominan otak kanan. Berikut gaya berfikir yang dikembangkan oleh Gregorc dalam Bobbi De Porter dan Mike Hernacki (2000:128-142)

1. Pemikir Sekuensial Konkret (SK)

Pemikir Sekuensial konkret (SK) berpegang pada kenyataan dan proses informasi dengan cara yang teratur, linear, dan sekuensial. Bagi para sekuensial konkret, realitas terdiri dari apa yang dapat mereka ketahui

melalui indra fisik mereka, yaitu indra penglihatan, peraba, pendengaran, perasa, dan penciuman. Mereka memperhatikan dan mengingat realitas dengan mudah dan mengingat fakta-fakta, informasi, rumus-rumus, dan aturan-aturan khusus dengan mudah. Catatan dan makalah adalah cara yang terbaik untuk siswa yang belajar dengan cara ini.

2. Pemikir Acak Konkret (AK)

Pemikir Acak Konkret (AK) mempunyai sikap eksperimental yang diiringi dengan perilaku yang kurang terstruktur. Seperti pemikir sekuensial konkret, mereka berdasarkan pada kenyataan, tetapi ingin melakukan pendekatan coba salah (*trial and error*). Karenanya mereka sering melakukan lompatan intuitif yang diperlukan untuk pemikir kreatif yang sebenarnya. Mereka mempunyai dorongan yang kuat untuk menemukan alternatif dan mengerjakan segala sesuatu dengan cara mereka sendiri. Waktu bukanlah prioritas bagi orang Acak konkret, dan mereka cenderung tidak memperdulikannya terutama jika sedang terlibat dalam situasi yang menarik. Siswa yang seperti ini lebih mementingkan proses daripada hasil.

3. Pemikir Acak Abstrak (AA)

Dunia “nyata” untuk pelajar abstrak adalah dunia perasaan dan emosi. Mereka tertarik pada nuansa, dan sebagian lagi cenderung pada mistisisme. Pikiran Acak Konkret menyerap ide-ide, informasi, dan mengaturnya refleksi. Mereka mengingat dengan sangat baik jika informasi dipersonifikasikan. Perasaan juga dapat lebih meningkatkan atau mempengaruhi belajar mereka. Pemikir Acak Abstrak mengalami

peristiwa secara holistik, mereka perlu melihat keseluruhan gambar sekaligus, bukan bertahap. Dengan alasan inilah mereka akan terbantu jika mengetahui bagaimana segala sesuatu terhubung dengan keseluruhannya sebelum masuk ke dalam detail. Siswa dengan cara belajar seperti ini bekerja dengan baik dalam situasi yang kreatif dan harus bekerja lebih giat dalam situasi yang lebih teratur.

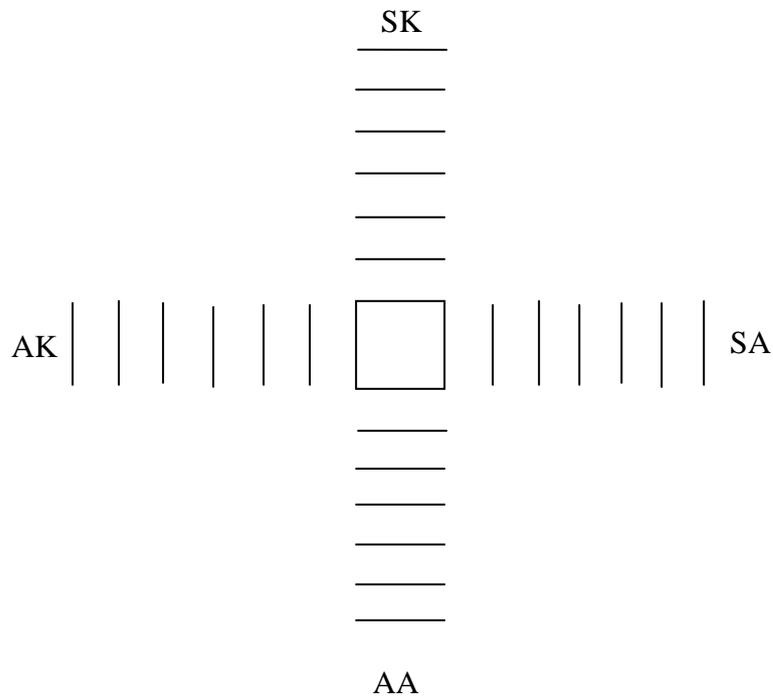
4. Pemikir Sekuensial Abstrak (SA)

Pemikir sekuensial abstrak mudah bagi mereka untuk meneropong hal-hal penting, seperti titik kunci dan detail penting. Proses berfikir mereka logis, rasional, dan intelektual. Menurut Gregorc (dalam Bobbi De Porter dan Mike Hernacki, 2000:142) “realitas bagi para pemikir Sekuensial Abstrak (SA) adalah dunia teori metafisis dan pemikiran abstrak”. Mereka suka berfikir dan menganalisis informasi. Mereka sangat menghargai orang-orang dan peristiwa yang teratur rapi. Aktifitas favorit pemikir sekuensial abstrak adalah membaca, dan jika suatu proyek perlu diteliti, mereka akan melakukannya dengan mendalam. Mereka ingin mengetahui sebab-sebab dibalik akibat dan memahami teori serta konsep. Siswa yang belajar dengan gaya seperti ini lebih suka bekerja sendiri daripada berkelompok.

Peneliti menyimpulkan bahwa cara berfikir siswa satu dengan yang lainnya tidak sama. Berdasarkan hal itu guru harus mampu menggunakan teknik pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.

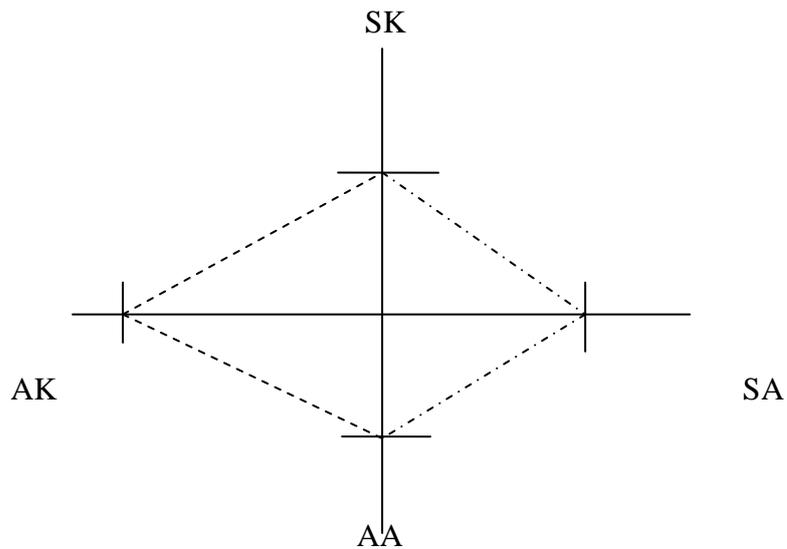
Seorang pembimbing SuperCamp, John Parks Le Tellier, merancang sebuah tes yang dapat membantu siswa untuk mengetahui cara berfikir atau klasifikasi mereka.

Yang dapat diukur melalui grafik seperti dibawah ini:



Gambar 1. Mengetahui cara berfikir melalui tes John Parks Le Tellier

Setiap jumlah yang didapat pada tes akan dikalikan dengan 4 (...x4) sehingga didapat hasil masing-masing untuk SK, SA, AA, dan AK. Seperti contoh



Gambar 2. Contoh hasil pengukuran Sekuensial Konkret, Acak Konkret, Acak Abstrak, Sekuensial Abstrak (SK, AK, AA, SA)

Grafik diatas berfungsi untuk mengukur dan mengetahui seorang siswa banyak menggunakan gaya belajar seperti apa. Apakah Sekuensial Konkret, Sekuensial Abstrak, Acak Abstrak, Atau Acak Konkret. Karena dengan mengetahui cara berfikir dan gaya belajar, seorang siswa mampu menyeimbangkan cara berfikir dan menyerap informasi yang tidak sesuai dengan siswa tersebut menjadi lebih mudah.

E. Belajar Sebagaimana Otak Bekerja

Pembelajaran sangat erat kaitannya dengan penggunaan otak sebagai pusat aktivitas mental mulai dari pengambilan, pemrosesan, hingga penyimpulan informasi. Dengan demikian, pembelajaran merupakan proses sinergisme antara otak, pikiran dan pemikiran untuk menghasilkan daya guna yang optimal. Untuk mengoptimalkan hasil pembelajaran, maka proses pembelajaran harus menggunakan pendekatan keseluruhan otak.

Menurut Melvin L.Silberman (2006:25) “Otak kita tidak berfungsi seperti piranti atau audio atau video tape recorder. Informasi yang masuk akan secara kontinyu dipertanyakan. Otak tidak sekadar menerima informasi ia mengolahnya”.

Proses belajar siswa mendapatkan penambahan materi berupa informasi mengenai teori, gejala, fakta ataupun kejadian-kejadian. Informasi yang diperoleh akan diolah oleh siswa. Proses pengolahan informasi melibatkan kerja sistem otak, sehingga informasi yang diperoleh dan telah diolah akan menjadi suatu ingatan. Proses belajar sesungguhnya bukanlah semata kegiatan menghafal. Banyak hal yang kita ingat akan hilang dalam

beberapa jam. Mempelajari bukanlah menelan semuanya. Untuk mengingat apa yang telah diajarkan, siswa harus mengolahnya atau memahaminya. Seorang guru tidak serta merta menuangkan sesuatu ke dalam benak para siswanya, karena mereka sendirilah yang harus menata apa yang mereka dengar dan lihat menjadi satu kesatuan yang bermakna.

Menurut Bobbi De Porter dkk(2001:175) “Mengetahui cara mengolah informasi merupakan sesuatu yang berharga”. Ada orang yang teratur secara alamiah namun kebanyakan orang tidaklah demikian. Kemampuan mengolah informasi tergantung pada usia dan cara belajar. Sebagai seorang guru, salah satu hal terbaik yang dapat dilakukan untuk siswa adalah memberikan kepada mereka alat mengorganisasi.

Peta pikiran adalah keterampilan yang dapat mereka gunakan di kelas berapa saja dan mata pelajaran apa saja. Membantu siswa menangkap pikiran dan gagasan pada kertas dengan jelas, lengkap, dan mudah. Metode yang sesuai dengan otak ini membuat informasi lebih mudah dimengerti dan diingat kembali, dan memaksimalkan momen belajar.

Menurut Melvin L.Silberman (2006:200) bahwa Pemetaan Pikiran merupakan cara kreatif bagi siswa untuk menghasilkan gagasan, mencatat apa yang dipelajari, atau merencanakan tugas baru. Meminta siswa untuk membuat peta pikiran memungkinkan mereka untuk mengidentifikasi dengan jelas dan kreatif apa yang telah mereka pelajari atau apa yang tengah mereka rencanakan.

Peneliti menyimpulkan bahwa *mind mapping* bekerja sebagaimana otak bekerja, otak melompat dari satu ide ke ide lain, dan menghasilkan suatu gagasan, otak mengolah informasi yang diterima dan dapat digambarkan

melalui *mind mapping*. Melalui *mind mapping* akan memudahkan seorang siswa mengingat dan memahami suatu informasi dengan mudah dan cepat.

Menurut Bobbi De Porter dkk(2001:164) apapun mata pelajarannya, siswa belajar lebih cepat dan lebih efektif jika mereka menguasai keterampilan penting seperti (1) konsentrasi penuh, (2) cara mencatat, (3) organisasi dan persiapan tes, (4) membaca cepat, (5) teknik mengingat.

Metode mencatat yang baik harus membantu kita mengingat perkataan dan bacaan, meningkatkan pemahaman terhadap materi, membantu mengorganisasikan materi dan memberikan wawasan baru, *mind mapping* memungkinkan terjadinya semua hal itu. *Mind mapping* adalah metode mencatat kreatif yang memudahkan kita mengingat banyak informasi. Catatan dengan menggunakan *mind mapping* membentuk sebuah pola gagasan yang saling berkaitan, dengan topik dan subtopik dan perincian menjadi cabang-cabangnya. *Mind mapping* yang terbaik adalah peta pikiran yang warna warni dan menggunakan banyak gambar dan simbol.

Menurut Tony Buzan (dalam Bobbi De Porter dkk, 2001:176) bahwa Metode mencatat ini didasarkan pada penelitian tentang cara otak memproses informasi, bekerja sama dengan otak bukan dengan menentangnya. Sejalan dengan pendapat di atas menurut Damasio (dalam Bobbi De Porter dkk, 2001:176) menyatakan bahwa para ahli menyangka otak memproses dan menyimpan informasi secara linear, seperti metode mencatat traditional. Para ilmuwan sekarang mengetahui bahwa otak mengambil informasi melalui campuran gambar, bunyi, aroma, pikiran, dan perasaan dan memisahkannya kedalam bentuk linear, misalnya pidato atau karya tulis. Saat otak mengingat informasi, biasanya dilakukan dalam bentuk gambar warna-warni, symbol, bunyi, dan perasaan.

Mind mapping menirukan proses berfikir ini, yakni memungkinkan siswa berpindah- pindah topik. Siswa merekam informasi melalui simbol, gambar, arti emosional, dan dengan warna persis seperti otak memprosesnya.

Dan karena *mind mapping* melibatkan kedua belah otak, siswa dapat mengingat informasi dengan lebih mudah.

Tabel 1. Perbedaan Catatan Biasa Dalam Bentuk Linear Dengan Catatan Dengan Menggunakan Metode *Mind mapping*

No	Catatan Biasa Dalam Bentuk Linear Panjang	Catatan Menggunakan Metode <i>Mind mapping</i>
1.	Hanya berupa tulisan saja	Berupa tulisan, symbol, dan gambar
2.	Hanya terdiri dari satu warna	Berwarna-warni
3.	Untuk meriview ulang memerlukan waktu yang lama	Untuk meriview ulang diperlukan waktu yang pendek
4.	Waktu yang diperlukan untuk belajar lebih lama	Waktu yang diperlukan untuk belajar lebih cepat dan efektif
5.	Statis	Membuat individu menjadi lebih kreatif

Dari tabel diatas terlihat bahwa *mind mapping* memadukan dan mengembangkan potensi kerja otak yang terdapat di dalam diri seseorang. Dengan adanya keterlibatan kedua belahan otak maka akan memudahkan seseorang untuk mengatur dan mengingat segala bentuk informasi, baik secara tertulis maupun secara verbal. Adanya kombinasi warna, simbol, bentuk dan sebagainya memudahkan otak dalam menyerap informasi yang diterima.

Mind mapping yang dibuat oleh siswa dapat bervariasi setiap hari. Hal ini disebabkan karena berbedanya emosi dan perasaan yang terdapat dalam diri siswa setiap harinya. Suasana menyenangkan yang diperoleh siswa ketika berada di ruang kelas pada saat proses belajar akan mempengaruhi penciptaan *mind mapping*.

Dari penjelasan diatas peneliti mengambil kesimpulan bahwa *mind mapping* adalah salah satu cara untuk dapat memaksimalkan kedua belah fungsi otak. *Mind mapping* dilengkapi dengan gambar dan warna yang dapat

memudahkan otak mengingat dalam jangka waktu yang lama. *Mind mapping* juga menggambarkan bagaimana otak sebenarnya bekerja.

F. Mind Mapping

1. Pengertian *Mind Mapping*

Setiap manusia lahir dengan segala potensi yang dimiliki, termasuk potensi pikiran. Namun, pada praktik pembelajaran, penggunaannya masih jauh dari optimal. Hal ini tercermin dari berbagai kesulitan yang muncul pada pembelajaran, seperti kesulitan dalam memusatkan perhatian, mengingat, jenuh dengan teknik pembelajaran yang selalu sama, yang berujung pada rendahnya hasil pembelajaran. Dalam praktik pembelajaran di sekolah, kondisi ini masih diperburuk oleh praktek pembelajaran yang keliru, seperti pemberian tambahan pembelajaran baik di dalam maupun di luar sekolah.

Dalam teori belajar *mind mapping* termasuk kepada aliran psikologi gestalt yang mana dalam aliran ini menyatakan belajar itu terjadi jika ada pengertian (*insight*). Pengertian ini muncul apabila seseorang setelah beberapa saat mencoba memahami suatu masalah, tiba-tiba muncul adanya kejelasan, terlihat olehnya hubungan antara satu unsur dengan unsur lainnya, kemudian dipahami sangkut pautnya; dimengerti maknanya. Menurut gestalt, semua kegiatan belajar merupakan hubungan-hubungan, antara bagian atau keseluruhan, belajar dapat memahami/mengerti hubungan antara pengalaman dan pengetahuan, dalam belajar pribadi atau organisme memegang peranan yang paling

sentral, dan belajar tidak hanya dilakukan secara reaktif mekanistik, tetapi dilakukan dengan sadar, bermotif dan bertujuan.

Menurut Oemar Hamalik (2008:41) teori psikologi Gestalt sangat berpengaruh terhadap tafsiran tentang belajar. Prinsip-prinsip dalam teori psikologi Gestalt yaitu (1) Tingkah laku terjadi berkat interaksi antara individu dan lingkungannya, (2) Individu berada dalam keadaan keseimbangan yang dinamis, (3) Belajar mengutamakan aspek pemahaman terhadap situasi problematis, (4) Belajar menitikberatkan pada situasi sekarang, dalam situasi tersebut menemukan dirinya, (5) Belajar dimulai dari keseluruhan dan bagian-bagian hanya bermakna dalam keseluruhan itu.

Dapat disimpulkan bahwa *mind mapping* termasuk dalam teori psikologi Gestalt karena belajar dengan menggunakan metode *mind mapping* hanya akan bermakna jika dipahami dalam keseluruhan, maksudnya untuk dapat menggunakan *mind mapping* kita harus fokus pada topik dan tema awal, dari sana barulah bisa diturunkan bagian-bagian dari tema awal tersebut.

Dalam proses belajar siswa mendapatkan penambahan materi berupa informasi mengenai teori, gejala, fakta ataupun kejadian-kejadian. Informasi yang diperoleh akan diolah oleh siswa. Proses pengolahan informasi melibatkan kerja sistem otak, sehingga informasi yang diperoleh dan telah diolah akan menjadi suatu ingatan

Menurut Tony Buzan (2006:5) *Mind mapping* merupakan peta rute yang hebat bagi ingatan, memungkinkan kita menyusun fakta dan pikiran sedemikian rupa sehingga cara kerja alami otak dilibatkan sejak awal. Ini berarti mengingat informasi akan lebih mudah dan lebih bisa diandalkan daripada menggunakan teknik pencatatan tradisional.

Semua *mind mapping* mempunyai kesamaan. Semuanya menggunakan warna. Semuanya memiliki struktur alami yang memancar dari pusat. Semuanya menggunakan garis lengkung, simbol, kata gambar

yang sesuai dengan satu rangkaian aturan yang sederhana, mendasar, alami, dan sesuai dengan cara kerja otak. Dengan *mind mapping*, daftar informasi yang panjang bisa dialihkan menjadi diagram warna-warni, sangat teratur, dan mudah diingat yang bekerja selaras dengan cara kerja alami otak melakukan berbagai hal.

Menurut Tony buzan (2006:12) *Mind Map* adalah sistem penyimpanan, penarikan data, dan akses yang luar biasa untuk perpustakaan raksasa, yang sebenarnya ada dalam otak anda yang menakjubkan”. Sejalan dengan pendapat diatas menurut Michael Michalko dalam Tony Buzan (2006) *mind mapping* adalah: alternatif pemikiran keseluruhan otak terhadap pemikiran linear. Mind map menggapai segala arah dan menangkap berbagai pikiran dari segala sudut.

Dari beberapa pengertian *mind mapping* diatas peneliti menyimpulkan bahwa *mind mapping* merupakan gagasan untuk berimajinasi. Gagasan bermunculan sedemikian cepat sehingga banyak diantaranya yang hilang begitu saja ketika kita mencoba untuk berfikir secara linear, sehingga daya kreatifitas pun hilang, dan merupakan sarana untuk meningkatkan kreatifitas dan meyegarkan kembali ingatan kita.

2. Langkah Membuat *Mind mapping*

Menurut Tony Buzan (2006:15) tujuh langkah dalam membuat *mind mapping* adalah:

- a. Mulailah dari bagian tengah kertas kosong yang sisi panjangnya diletakkan mendatar.
- b. Gunakan gambar atau foto untuk ide sentral anda
- c. Gunakan warna
- d. Hubungkan cabang-cabang utama ke gambar pusat dan hubungkan cabang-cabang.
- e. Buatlah garis hubung yang melengkung, bukan garis lurus.
- f. Gunakan satu kata kunci untuk setiap garis
- g. Gunakan gambar



Gambar 3. Langkah 1
Membuat *Mind Mapping*



Gambar 4. Langkah 2
Membuat *Mind Mapping*



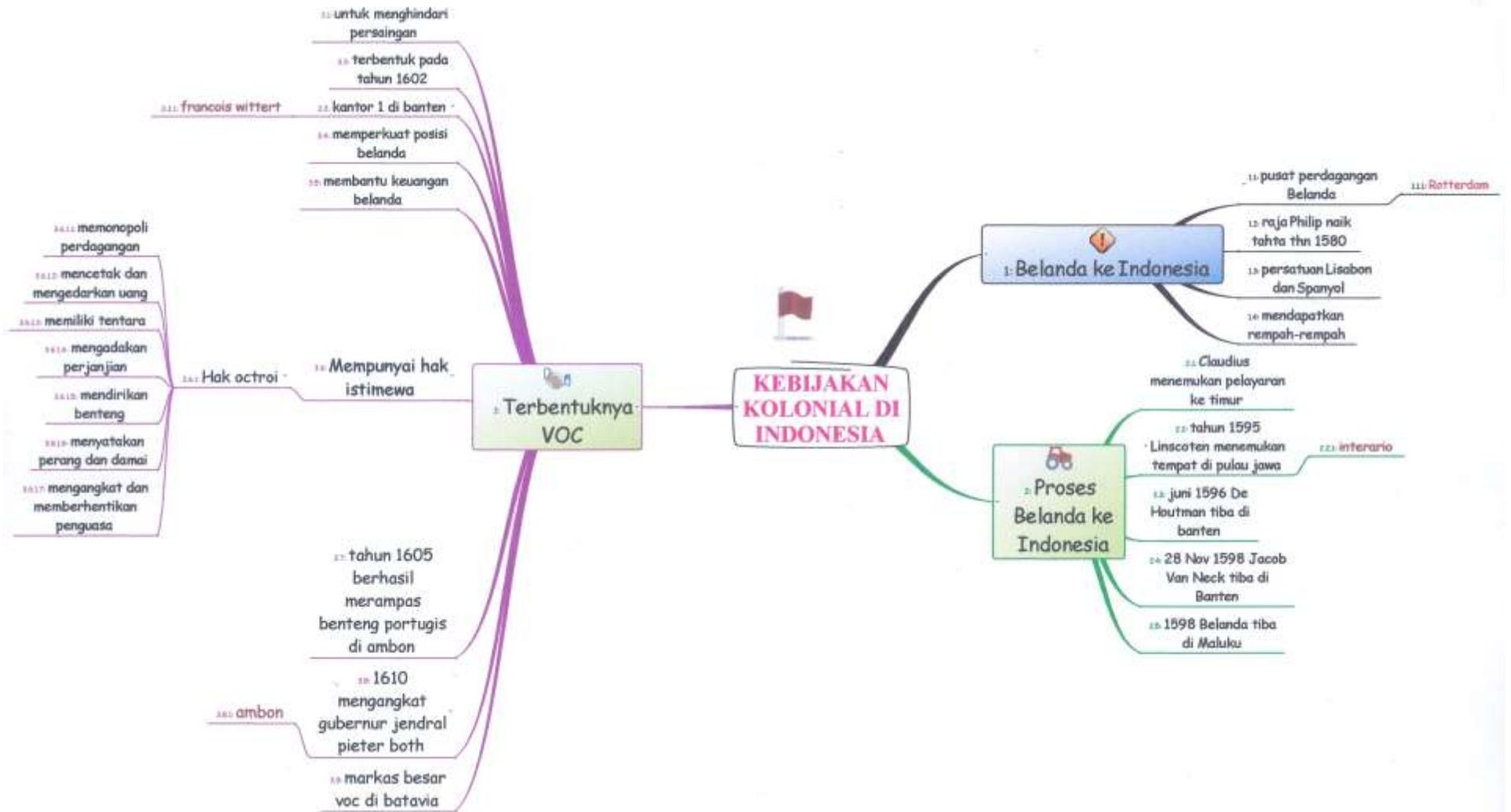
Gambar 5. Langkah 3
Membuat *Mind Mapping*



Gambar 6. Langkah 4
Membuat *Mind Mapping*



Gambar 7. Langkah 5 Membuat Mind Mapping



Gambar 8. Langkah 6 Membuat *Mind Mapping*

Dapat disimpulkan bahwa hal apa saja yang hendak kita pecahkan dengan menggunakan *mind mapping* kita gambarkan di bagian tengah kertas, dengan menggunakan gambar, karna satu gambar setara dengan 10.000 kata. Dan memikirkan turunan yang keluar dari tema awal. Berarti untuk memecahkan masalah dengan menggunakan *mind mapping* kita dituntut untuk focus dalam memikirkan tema awal, karna dari tema awal lah muncul turunan dan gagasan-gagasan lainnya. Dengan cara ini kita bisa mengetahui hal mana saja yang menjadi fokus utama kita, dan hal mana yang belum kita kuasai dengan baik.

3. Fungsi *Mind mapping* dalam Proses Belajar Mengajar

Menurut Tony Buzan (2006:6) Penggunaan *Mind mapping* dalam proses belajar mengajar dapat membantu siswa untuk:

- a. Merencana
- b. Berkomunikasi
- c. Menjadi lebih kreatif
- d. Menyelesaikan masalah
- e. Memusatkan perhatian
- f. Menyusun dan menjelaskan pikiran-pikiran
- g. Mengingat dengan lebih baik
- h. Belajar lebih cepat dan efisien
- i. Melihat gambaran keseluruhan

Sejalan dengan pendapat diatas Michael Michalko, dalam Tony Buzan (2006:6) mengemukakan *mind mapping* akan membantu kita:

- a. Mengaktifkan seluruh otak
- b. Membereskan akal dari kekusutan mental
- c. Memungkinkan kita berfokus pada satu pokok bahasan
- d. Menunjukkan kita hubungan antara bagian-bagian informasi yang terpisah
- e. Memberikan gambaran yang jelas pada keseluruhan dan perincian

- f. Memungkinkan kita mengelompokkan konsep, membantu kita membandingkannya
- g. Mensyaratkan kita untuk memusatkan perhatian pada pokok bahasan yang membantu mengalihkan informasi

Dalam peta pikiran, kita dapat melihat hubungan antara satu ide dengan ide lainnya dengan tetap memahami konteksnya. Ini sangat memudahkan otak untuk memahami dan menyerap suatu informasi. Selain itu peta pikiran juga memudahkan kita untuk mengembangkan ide karena kita bisa mulai dengan suatu ide utama dan kemudian menggunakan koneksi-koneksi di otak kita untuk memecahnya menjadi ide-ide yang lebih rinci.

Dalam proses menuangkan pikiran, manusia berusaha mengatur segala fakta dan hasil pemikiran dengan cara sedemikian rupa sehingga cara kerja alami otak dilibatkan dari awal, dengan harapan bahwa akan lebih mudah mengingat dan menarik kembali informasi di kemudian hari. Sistem pendidikan modern memiliki kecenderungan untuk memilih keterampilan-keterampilan otak kiri yaitu matematika, bahasa, dan ilmu pengetahuan dari pada seni, musik, dan pengajaran keterampilan berpikir, terutama keterampilan berpikir secara kreatif. Keuntungan lain penggunaan catatan *mind mapping* yaitu membiasakan siswa untuk melatih aktivitas kreatifnya sehingga siswa dapat menciptakan suatu produk kreatif yang dapat bermanfaat bagi diri dan lingkungannya.

G. Kaitan *Mind Mapping* dengan Kawasan Teknologi Pendidikan

Objek formal Teknologi Pendidikan adalah “belajar” pada manusia, baik secara pribadi maupun yang tergabung dalam organisasi. Belajar itu tidak hanya berlangsung dalam lingkup persekolahan ataupun pelatihan.

Menurut AECT, 1986 (Dalam Yusuf Hadi Miarso, 2007: 76) Teknologi Pendidikan merupakan proses kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, gagasan, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari jalan pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengelola pemecahan masalah yang menyangkut semua aspek belajar manusia.

Teknologi Pendidikan berusaha memecahkan atau memfasilitasi pemecahan masalah belajar pada manusia sepanjang hayat, dimana saja, kapan saja, dengan cara apa saja, dan oleh siapa saja.

Menurut Yusuf Hadi Miarso (2007: 168) Dalam perkembangan terakhir Teknologi Pendidikan secara konseptual didefinisikan sebagai teori dan praktik dalam desain, pengembangan dan pemanfaatan, pengelola, penilaian dan penelitian proses, sumber, dan sistem untuk belajar

Dapat disimpulkan bahwa ada empat komponen Teknologi Pendidikan yaitu: Teori dan praktik, desain pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, penilaian, dan penelitian, proses, sumber, sistem untuk belajar.

Menurut Ahmad Sudrajat (2008) definisi Teknologi Pendidikan 1994 berlandaskan lima bidang garapan yaitu, (1) Desain, yaitu adalah proses untuk menentukan kondisi belajar dengan tujuan untuk menciptakan strategi dan produk, (2) Pengembangan adalah proses penterjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik, di dalamnya meliputi: teknologi cetak, teknologi audio-visual, teknologi berbasis komputer; dan teknologi terpadu, (3) Pemanfaatan adalah aktivitas menggunakan proses dan sumber untuk belajar. Fungsi pemanfaatan sangat penting karena membicarakan kaitan antara pembelajar dengan bahan atau sistem pembelajaran, (4) Pengelolaan meliputi pengendalian Teknologi Pembelajaran melalui: perencanaan, pengorganisasian, pengkoordinasian dan supervise, (5) Penilaian merupakan proses penentuan memadai tidaknya pembelajaran dan belajar

Berdasarkan hal tersebut *mind mapping* termasuk pada kawasan development (pengembangan) karena kawasan pengembangan berakar pada produksi media. Di dalam kawasan pengembangan terdapat keterkaitan yang kompleks antara teknologi dan teori yang mendorong terhadap desain pesan maupun strategi pembelajarannya.

Dalam menggunakan mind mapping guru berusaha mendesain pesan berupa informasi ataupun materi pelajaran yang disampaikan kepada peserta didik menjadi menarik, dengan menggunakan gambar, simbol, warna dan garis, yang ditampilkan dengan menggunakan infokus. Sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan.

Pada dasarnya kawasan pengembangan terjadi karena: pesan yang didorong oleh isi, strategi pembelajaran yang didorong oleh teori, manifestasi fisik dari teknologi perangkat keras, perangkat lunak, dan bahan pembelajaran.

H. Mata Pelajaran Sejarah

1. Pengertian dan Ruang Lingkup Sejarah

Istilah Sejarah berasal dari bahasa Arab, yakni kata *syajaratun* (dibaca syajarah), yang memiliki arti pohon kayu. Pengertian pohon kayu disini adalah adanya suatu kejadian, perkembangan atau pertumbuhan tentang sesuatu hal (peristiwa) dalam suatu kesinambungan (kontinuitas). Seseorang yang mempelajari sejarah berkaitan dengan cerita, silsilah, riwayat, dan sejarah yang dipahami sekarang ini dari alih bahasa Inggris, yakni history yang bersumber dari bahasa Yunani kuno historia (dibaca Istorìa) yang berarti belajar dengan cara bertanya-tanya. Kata historia

diartikan sebagai telahaan mengenai gejala-gejala (terutama hal ihwal manusia) dalam urutan kronologis (Sjamsuddin dan Ismaun, 1996:4 dalam Dadang Supardan 2008:287).

Sejalan dengan pengertian diatas Depdiknas memberikan pengertian sejarah sebagai mata pelajaran yang menanamkan pengetahuan dan nilai-nilai mengenai proses perubahan dan perkembangan masyarakat Indonesia dan dunia dari masa lampau hingga kini (Depdiknas, 2003:1)

a. Sejarah sebagai peristiwa

Maksudnya adalah sesuatu yang terjadi pada masyarakat manusia di masa lampau. Pengertian masyarakat manusia dan masa lampau adalah sesuatu yang penting dalam defenisi sejarah. Sebab kejadian yang tidak memiliki hubungan dengan kehidupan masyarakat manusia bukanlah merupakan sejarah.

Sejarah sebagai peristiwa sering pula disebut sejarah kenyataan dan sejarah serba objektif (Ismaun, 1993: 279 dalam Dadang Supardan 2008:288). Artinya peristiwa tersebut benar-benar terjadi dan didukung oleh evidensi-evidensi yang menguatkan, seperti saksi mata(*witness*) yang dijadikan sumber-sumber sejarah (*historical sources*), peninggalan-peninggalan (*relics* atau *remain*), dan catatan-catatan (*record*) (Lucey, 1984:27 dalam Dadang Supardan 2008:289). Selain itu dapat pula peristiwa itu diketahui dari mulut ke mulut.

Jadi sejarah sebagai suatu peristiwa dapat dikatakan sebagai apa yang terjadi pada manusia dan masa lampau, yang benar-benar

terjadi dan didukung oleh bukti-bukti yang menguatkannya baik itu berupa peninggalan-peninggalan, catatan-catatan atau dari sumber-sumber lainnya. Perlu untuk kita ketahui bahwa buku-buku sejarah yang kita baca, baik buku pelajaran disekolah, karya ilmiah diperguruan tinggi, maupun buku sejarah lainnya, pada hakikatnya merupakan bentuk-bentuk kongkret sejarah sebagai peristiwa.

b. Sejarah sebagai ilmu

Collingwood (1973:9 dalam Dadang Supardan 2008:290) berpendapat bahwa sejarah itu merupakan riset atau suatu inkuiri. Selanjutnya Collingwood menegaskan bahwa sasaran penyusunan sejarah adalah untuk membentuk pemikiran agar kita dapat mengemukakan pertanyaan-pertanyaan dan mencoba menemukan jawaban-jawabannya. Sedangkan Banks berpendirian bahwa semua kejadian di masa lalu adalah sejarah, sejarah sebagai aktualitas.

Dari beberapa pendapat diatas peneliti menyimpulkan bahwa sejarah sebagai ilmu dapat membantu siswa dalam memahami perilaku manusia pada masa lampau, masa sekarang dan masa yang akan datang.

c. Sejarah sebagai cerita

Pada hakikatnya, sejarah merupakan hasil rekontruksi sejarahwan terhadap sejarah sebagai peristiwa berdasarkan fakta-fakta sejarah yang dimilikinya. Dengan demikian didalamnya terdapat pula penafsiran sejarahwan terhadap makna suatu peristiwa. Jadi sejarah sebagai suatu cerita merupakan suatu karya merupakan suatu karya yang dipengaruhi oleh subjektivitas sejarahwan. Sebagai contoh, tentang biografi Diponegoro. Jika ditulis oleh sejarahwan Belanda

yang propemerintah colonial maka Diponegoro dalam pikiran dan pendapat sejarawan tersebut dipandang sebagai pemberontak bahkan mungkin pengkhianat. Sebaliknya, jika biografi itu ditulis oleh seorang sejarawan yang memperjuangkan bangsa Indonesia, sudah dapat diduga bahwa Diponegoro adalah pahlawan bangsa Indonesia. Disitulah letak sejarah sebagai cerita lebih bersifat subjektif. Artinya, memuat unsur-unsur dari subjek si penulis/sejarawan sebagai subjek turut serta mempengaruhi atau memberi “warna”, atau “rasa” sesuai dengan kacamata atau selera subjek (Kartodirdjo, 1992:62 dalam Dadang Supardan 2008:293).

Dari beberapa pandangan diatas, peneliti menyimpulkan bahwa sejarah sebagai hasil rekonstruksi intelektual dan imajinatif sejarawan tentang apa yang telah dipikirkan, dirasakan, atau telah diperbuat oleh manusia, baik sebagai individu maupun kelompok berdasarkan atas rekaman-rekaman lisan, tertulis, atau peninggalan sebagai pertanda kehadirannya disuatu tempat tertentu.

2. Tujuan dan Kegunaan Sejarah

Secara rinci dan sistematis, menurut Notosusanto (1979:4-10 dalam Dadang Supardan 2008:309) mengidentifikasikan empat jenis kegunaan sejarah yaitu:

- a. Fungsi Edukatif
- b. Fungsi Inspiratif
- c. Fungsi Instruktif
- d. Fungsi Rekreasi

Berdasarkan pendapat diatas peneliti mengungkapkan bahwa dengan mempelajari sejarah dapat meningkatkan kesadaran kita akan sejarah. Dengan kesadaran sejarah manusia berusaha menghargai kerumitan dan upaya pengungkapan terhadap kejadian-kejadian yang melingkupinya, menghargai keunikan masing-masing keadaan, bahkan dalam kecendrungan yang ada.

I. Kerangka Konseptual

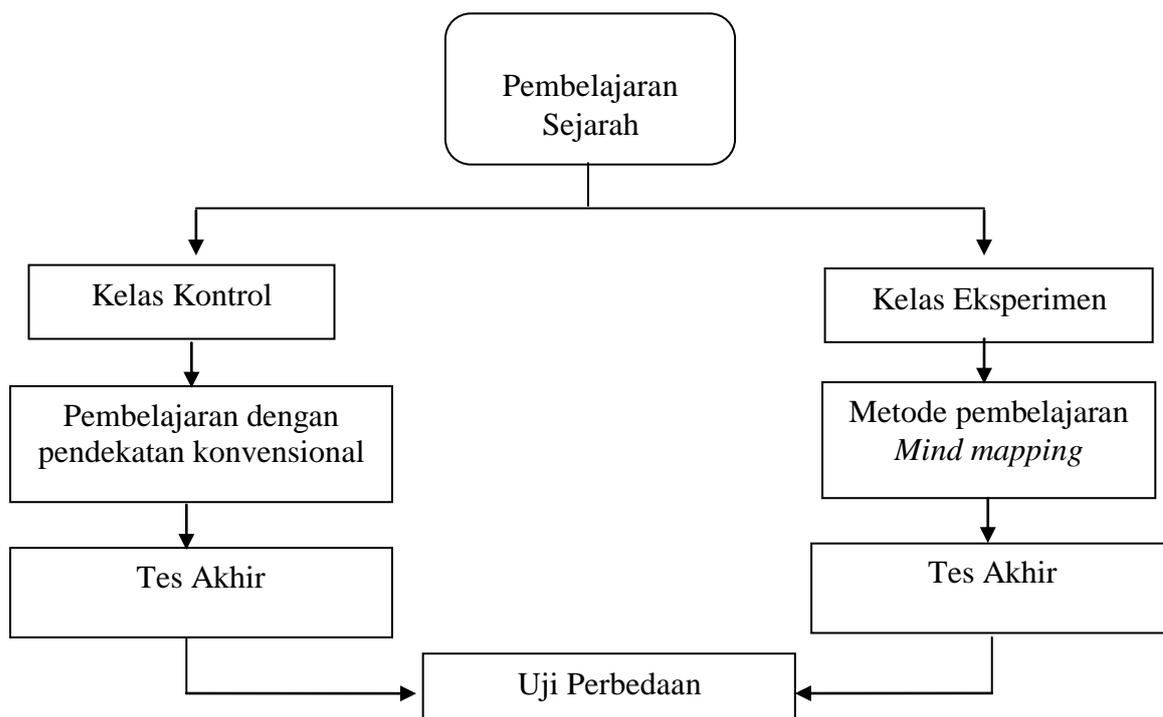
Metode yang digunakan selama ini dalam mata pelajaran Sejarah kurang menimbulkan minat siswa untuk dapat aktif dan kreatif dalam proses belajar mengajar. Karena guru hanya menggunakan metode konvensional saja, yaitu dengan metode ceramah, sehingga siswa hanya mendengarkan apa yang diterangkan guru. Jadi kurang adanya interaksi antara siswa-guru dan siswa-siswa.

Dalam proses belajar mengajar interaksi sangat diperlukan, selain dapat meningkatkan minat, motivasi dan semangat dalam belajar, interaksi juga dapat meningkatkan daya kreatifitas siswa, baik dalam belajar individu ataupun kelompok siswa akan bergiat mencari sumber dan literatur yang berkaitan dengan materi yang akan disajikan guru. Tidak terkecuali dalam mata pelajaran sejarah, karena interaksi yang baik antara guru dan siswa, siswa dan siswa merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan suatu pembelajaran.

Oleh karena minimnya metode dan interaksi dalam proses belajar mengajar dalam mata pelajaran sejarah, maka peneliti merasa perlu untuk

menerapkan metode baru pada mata pelajaran sejarah. Salah satu metode yang digunakan adalah metode pembelajaran dengan menggunakan metode *Mind mapping*

Kerangka Konseptual dari penelitian dapat digambarkan seperti bagan di bawah ini:



Gambar 9. Bagan Kerangka Konseptual

J. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara dari suatu penelitian karena dari hasil pengujian hipotesis merupakan jawaban dari masalah yang ditemukan. Hipotesis yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah hipotesis H_0 atau H_1 pada taraf signifikansi $\alpha 0,05$. Hipotesis yang akan dibuktikan dalam penelitian ini adalah:

- H_1 : Penggunaan metode *mind mapping* dalam mata pelajaran Sejarah lebih tinggi dari metode konvensional di kelas XI IPS III
- H_0 : Penggunaan metode *mind mapping* dalam mata pelajaran sejarah lebih rendah dari metode konvensional di kelas XI IPS II

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan dikemukakan kesimpulan dari penelitian yang dilakukan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI SMA 2 Payakumbuh serta saran-saran yang dirasa perlu sesuai dengan hasil penelitian.

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata yang diperoleh kelompok eksperimen sebesar 80,1 sedangkan nilai rata-rata yang diperoleh kelompok kontrol sebesar 64,5. Jadi dari nilai rata-rata kedua kelompok, menunjukkan bahwa siswa kelompok eksperimen yang belajar dengan metode *mind mapping* memperoleh nilai rata-ratanya “lebih tinggi” dibandingkan dengan siswa kelompok kontrol yang belajar dengan pembelajaran konvensional.
2. Dari hasil pengujian perbedaan mean dengan menggunakan uji t menunjukkan t hitung (8,52) lebih besar dari t tabel (2,00 dk 58) pada taraf signifikan $\alpha 0,05$, dengan demikian terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelompok eksperimen yang belajar dengan metode *mind mapping* di kelas XI IPS III dibanding siswa kelompok kontrol yang belajar dengan pembelajaran konvensional di kelas XI IPS II di SMA 2 Payakumbuh.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Kepada guru khususnya guru yang mengajar mata pelajaran sejarah untuk dapat menggunakan metode *mind mapping* dalam proses pembelajaran sebagai metode mengajar yang mampu meningkatkan aktivitas dan semangat siswa dalam belajar dikelas. Sehingga nantinya akan dapat meningkatkan hasil belajar pada setiap kegiatan pembelajaran sejarah.
2. Penerapan metode *mind mapping* sebaiknya tidak hanya dilakukan pada mata pelajaran sejarah saja. Tetapi dapat juga digunakan pada mata pelajaran yang lain agar dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam semua mata pelajaran di sekolah.
3. Bagi kepala sekolah, hendaknya memberikan kesempatan kepada guru-guru untuk menambah pengetahuan dalam bentuk mengikuti pelatihan atau seminar yang berkaitan dengan metode pembelajaran, yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Buzan Tony. 2006. *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta: PT.Gramedia Pustaka Utama.
- DePorter Bobbi dan Hernacki Mike. 2000. *Quantum Learning*. Bandung: Kaifa.
- DePorter Bobbi dkk. 2001. *Quantum Teaching*. Bandung: Kaifa.
- Eka. 2011. *Strategi Dan Metode Pembelajaran*
<http://ekacrudhgeograf.blogspot.com/2011/07/strategi-dan-metode-pembelajaran.html> diakses tgl 28-10-11 jam 7:04pm
- Hamalik Oemar. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Miarso, Yusuf Hadi. 2007. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Munawar Indra. 2009. *Hasil Belajar, Pengertian dan Defenisi*.
<http://indramunawar.blogspot.com> diakses tanggal 3 april 2011 jam 3:37 pm
- Nasution Agusfidar dkk. 2007. *Prinsip-Prinsip Dan Penafsiran Hasil Penelitian*. Padang: UNP Press.
- Prawiladilaga, Salma Dewi. 2007. *Mozaik Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group
- Silberman Melvin.L. 2006. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nusa Media.
- Sudjana Nana. 2004. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengaja..* Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudrajat Ahmad. 2008. *Teknologi Pembelajaran* .
<http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/04/20/teknologi-pembelajaran/> diakses tanggal 26 Maret 2012 jam 4:47 pm
- Sugiarto Iwan. 2004. *Mind mapping Metode Quantum Learning*.
<http://etalaseilmu.wordpress.com/2009/10/02> diakses tanggal 17 maret jam 3:06 PM.
- Sugioyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Supardan Dadang. 2008. *Pengantar Ilmu Sosial*. Jakarta: PT Bumi Aksara.