

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN
STRATEGI *MIND MAPPING* DALAM PEMBELAJARAN IPS
DI KELAS IV SD ANGKASA I LANUD PADANG**

SKRIPSI



OLEH:

**RONALD FRANSYAIGU
NIM 83260**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Strategi
Mind Mapping dalam Pembelajaran IPS di Kelas IV SD Angkasa
I Lanud Padang

Nama : Ronald Fransyaigu

Nim : 83260

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2011

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra. Hj. Farida S, M.Si
NIP. 19600401 198703 2 002

Drs. Arwin, S.Pd
NIP. 19620331 198703 1 001

Mengetahui:
Ketua Jurusan PGSD FIP UNP

Drs. Syafri Ahmad, M.Pd
NIP. 19591212 198710 1 001

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

**Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang**

**Judul : Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Strategi
Mind Mapping dalam Pembelajaran IPS Di Kelas IV SD Angkasa
I Lanud Padang**

Nama : Ronald Fransyaigu

NIM : 83260

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2011

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Dra. Hj. Farida S, M.Si
2. Sekretaris : Drs. Arwin, S.Pd
3. Anggota : Dra. Zuraida, M.Pd
4. Anggota : Dra. Elfia Sukma, M.Pd
5. Anggota : Dra.Zainarlis, M.Pd

ABSTRAK

Ronald Fransyaigu, 2011 : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Strategi *Mind Mapping* Dalam Pembelajaran IPS Di Kelas IV SD Angkasa I Lanud Padang

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kenyataan di lapangan bahwa pembelajaran IPS di Kelas IV SD Angkasa I Lanud Tabing Kota Padang masih menggunakan pendekatan konvensional yaitu ceramah. Kondisi tersebut mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS sesuai dengan KKM yang telah ditetapkan yaitu 65. Oleh karena itu dilakukan penelitian ini yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa di Kelas IV SD Angkasa I Lanud Tabing Kota Padang pada materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi dengan menggunakan strategi *mind mapping*.

Penelitian ini menggunakan Pendekatan kualitatif dan kuantitatif dan Jenis penelitian ini yaitu PTK. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Angkasa I Lanud Tabing Kota Padang dengan jumlah siswa 35 orang, yang terdiri dari 15 orang laki-laki dan 20 orang perempuan. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus. Rancangan penelitian ini meliputi, (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan/observasi, dan (4) refleksi. Data penelitian ini berupa informasi tentang hasil pengamatan terhadap perencanaan, pelaksanaan, dan hasil tes siswa pada akhir setiap siklus.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa yang dapat dilihat dari rata-rata skor perolehan yang terus meningkat dari siklus I hanya 69 meningkat pada siklus II menjadi 81.9. Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS dengan menggunakan strategi *mind mapping* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulisan skripsi dengan judul **“Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Strategi *Mind Mapping* Dalam Pembelajaran IPS Di Kelas IV SD Angkasa I Lanud Padang”**. dapat terselesaikan dengan baik. Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa tulisan ini dapat terselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu melalui skripsi ini peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Drs. Syafri Ahmad, M. Pd selaku ketua jurusan PGSD FIP UNP dan Bapak Drs. Muhammadi, M. Si selaku sekretaris jurusan PGSD FIP UNP yang telah memberikan izin untuk penelitian ini.
2. Ibu Dra. Farida. S, M. Si selaku pembimbing I dan bapak Drs. Arwin, S.Pd selaku pembimbing II, yang penuh kesungguhan dan kesabaran memberikan bimbingan, motivasi, dan arahan yang sangat berharga dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra, Zuraida, M.Pd selaku dosen penguji 1, Ibu Dra. Elvia Sukma, M.Pd selaku dosen penguji II dan Ibu Dra. Zainarlis, M. Pd selaku dosen penguji III, yang telah banyak memberikan kontribusi saran dan masukan demi perbaikan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu dosen staf pengajar pada jurusan PGSD FIP UNP, yang telah memberikan ilmunya selama perkuliahan.

5. Ibu Kepala Sekolah dan ibu-ibu majelis guru SD Angkasa 1 Lanud Kota Padang, yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
6. Orang tuaku tercinta Mardison dan Yuliasri serta adikku tersayang yang telah mendoakan dan banyak memberikan semangat sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Semua rekan-rekan R-01 PGSD yang telah banyak membantu baik selama perkuliahan maupun dalam penulisan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna. Oleh sebab itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat peneliti harapkan dari semua pembaca. Walaupun jauh kesempurnaan, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua. Amin.

Padang, Juli 2011

Peneliti

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1. Hasil Penilaian Aspek Kognitif dan Nilai Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I Pertemuan I.....	128
Tabel 2. Hasil Penilaian Aspek Produk dan Nilai Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I Pertemuan I.....	130
Tabel 3. Hasil Penilaian Psikomotor dan Nilai Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I Pertemuan I.....	133
Tabel 4. Hasil Penilaian Aspek Kognitif dan Nilai Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I Pertemuan I.....	162
Tabel 5. Hasil Penilaian Aspek Produk dan Nilai Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I Pertemuan II.....	165
Tabel 6. Hasil Penilaian Psikomotor dan Nilai Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I Pertemuan II.....	168
Tabel 7. Hasil Penilaian Aspek Kognitif dan Nilai Ketuntasan Belajar Siswa Siklus II	199.
Tabel 8. Hasil Penilaian Aspek Produk dan Nilai Ketuntasan Belajar Siswa Siklus II.....	201
Tabel 9. Hasil Penilaian Psikomotor dan Nilai Ketuntasan Belajar Siswa Siklus II.....	204

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR BAGAN.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB 1 PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penulisan.....	7
D. Manfaat Penulisan.....	8
BAB 11 KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI	
A. Kajian Teori	10
1. Pengertian Hasil Belajar.....	10
2. Hakekat Ilmu Pengetahuan Sosial.....	14
a. Pengertian IPS.....	14
b. Tujuan IPS.....	16
c. Ruang lingkup IPS.....	17
3. Hakekat Strategi <i>Mind Mapping</i>	18
a. Pengertian strategi.....	18
b. <i>Mind Mapping</i>	19
4. Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Strategi Mind Mapping.....	29
B. Kerangka Teori.....	32
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Setting Penelitian	35
1. Tempat penelitian.....	35
2. Waktu/Lama kegiatan.....	35
B. Subjek Penelitian.....	35
C. Rancangan Penelitian	36
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian	36
2. Alur Penelitian	37
3. Prosedur Penelitian	39
a. Studi Pendahuluan.....	39
b. Perencanaan.....	39
c. Pelaksanaan	40
d. Pengamatan	41
e. Refleksi	42
D. Data dan Sumber Data	43
E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian.....	43
1. Teknik Pengumpulan Data.....	43
2. Instrumen Penelitian	44
F. Analisis Data.....	45

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	49
1. Siklus I Pertemuan I.....	49
a. Perencanaan	49
b. Pelaksanaan	51
c. Pengamatan	56
d. Refleksi	63
2. Siklus I Pertemuan II.....	65
a. Perencanaan	65
b. Pelaksanaan.....	67
c. Pengamatan.....	72
d. Refleksi	78
3. Siklus II.....	79
a. Perencanaan	79
b. Pelaksanaan.....	80
c. Pengamatan	85
d. Refleksi	90
B. Pembahasan.....	92
1. Pembahasan Siklus I Pertemuan I.....	92
a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Perkembangan Teknologi, Produksi, Komunikasi, dan Transportasi dengan Menggunakan Strategi <i>Mind Mapping</i>	92
b. Pelaksanaan Pembelajaran Perkembangan Teknologi, Produksi, Komunikasi, dan Transportasi dengan Menggunakan Strategi <i>Mind Mapping</i>	94
c. Hasil Belajar Perkembangan Teknologi, Produksi, Komunikasi, dan Transportasi dengan Menggunakan Strategi <i>Mind Mapping</i>	96
2. Pembahasan Siklus I Pertemuan II.....	97
a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Perkembangan Teknologi, Produksi, Komunikasi, dan Transportasi dengan Menggunakan Strategi <i>Mind Mapping</i>	97
b. Pelaksanaan Pembelajaran Perkembangan Teknologi, Produksi, Komunikasi, dan Transportasi dengan Menggunakan Strategi <i>Mind Mapping</i>	98
c. Hasil Belajar Perkembangan Teknologi, Produksi, Komunikasi, dan Transportasi dengan Menggunakan Strategi <i>Mind Mapping</i>	100
3. Pembahasan Siklus II.....	101
a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Perkembangan Teknologi, Produksi, Komunikasi, dan Transportasi dengan Menggunakan Strategi <i>Mind Mapping</i>	101
b. Pelaksanaan Pembelajaran Perkembangan Teknologi, Produksi, Komunikasi, dan Transportasi dengan Menggunakan Strategi <i>Mind Mapping</i>	102
c. Hasil Belajar Perkembangan Teknologi, Produksi,	

Komunikasi, dan Transportasi dengan Menggunakan Strategi <i>Mind Mapping</i>	103
BAB V PENUTUP	105
A. Kesimpulan	105
B. Saran.....	107
DAFTAR RUJUKAN	109
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1. Contoh gambar ide sentral <i>mind mapping</i>	30
Gambar 2. Cara menghubungkan cabang-cabang utama ke gambar sentral.....	31
Gambar 3. Cabang-cabang untuk menghubungkan ide sentral.....	31
Gambar 4. Contoh <i>mind mapping</i>	32

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
Bagan 1. Kerangka Teori	34
Bagan 2. Alur Penelitian Tindakan Kelas	38

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I Pertemuan I.....	111
2. Hasil Pengamatan RPP Siklus I Pertemuan I.....	120
3. Hasil Pengamatan Peningkatan Hasil Belajar Perkembangan Teknologi, Produksi, Komunikasi, dan Transportasi dengan Menggunakan Strategi <i>Mind Mapping</i> di Kelas IV SD Angkasa I Lanud Padang (dari Aspek Guru) Siklus I Pertemuan I.....	123
4. Hasil Pengamatan Peningkatan Hasil Belajar Perkembangan Teknologi, Produksi, Komunikasi, dan Transportasi dengan Menggunakan Strategi <i>Mind Mapping</i> di Kelas IV SD Angkasa I Lanud Padang (dari Aspek Siswa) Siklus I Pertemuan I.....	130
5. Hasil Penilaian Aspek Kognitif dan Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I Pertemuan I.....	137
6. Hasil Penilaian Produk dan Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I Pertemuan I.....	139
7. Hasil Penilaian Psikomotor dan Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I Pertemuan I.....	142
8. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I Pertemuan II.....	145
9. Hasil Pengamatan RPP Siklus I Pertemuan II.....	153
10. Hasil Pengamatan Peningkatan Hasil Belajar Perkembangan Teknologi, Produksi, Komunikasi, dan Transportasi dengan Menggunakan Strategi <i>Mind Mapping</i> di Kelas IV SD Angkasa I Lanud Padang (dari Aspek Guru) Siklus I Pertemuan II.....	156
11. Hasil Pengamatan Peningkatan Hasil Belajar Perkembangan Teknologi, Produksi, Komunikasi, dan Transportasi dengan Menggunakan Strategi <i>Mind Mapping</i> di Kelas IV SD Angkasa I Lanud Padang (dari Aspek Siswa) Siklus I Pertemuan II.....	163
12. Hasil Penilaian Aspek Kognitif dan Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I Pertemuan II.....	171
13. Hasil Penilaian Produk dan Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I Pertemuan II.....	174
14. Hasil Penilaian Psikomotor dan Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I Pertemuan II.....	177
15. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II.....	180
16. Hasil Pengamatan RPP Siklus I Pertemuan I.....	190
17. Hasil Pengamatan Peningkatan Hasil Belajar Perkembangan Teknologi, Produksi, Komunikasi, dan Transportasi dengan Menggunakan Strategi <i>Mind Mapping</i> di Kelas IV SD Angkasa I Lanud Padang (dari Aspek Guru) Siklus II.....	193
18. Hasil Pengamatan Peningkatan Hasil Belajar Perkembangan Teknologi, Produksi, Komunikasi, dan Transportasi dengan Menggunakan Strategi <i>Mind Mapping</i> di Kelas IV SD Angkasa I Lanud Padang (dari Aspek Siswa) Siklus II.....	200
19. Hasil Penilaian Aspek Kognitif dan Ketuntasan Belajar Siswa	

Siklus II.....	208
20. Hasil Penilaian Aspek Produk dan Ketuntasan Belajar Siswa Siklus II.....	210
21. Hasil Penilaian Psikomotor dan Ketuntasan Belajar Siswa Siklus II.....	213
22. Rekapitulasi Hasil Belajar Perkembangan Teknologi Komunikasi Produksi, dan Transportasi dengan Menggunakan Strategi <i>Mind Mapping</i> di Kelas IV SD Angkasa I Lanud Padang (dari Aspek Sisw Siklus I dan Siklus II.....	216



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMA. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang pendidikan SD/MI mata pelajaran IPS mencakup materi geografi, sejarah, sosiologi dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang berkemampuan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran IPS (dalam Depdiknas ,2006:575) yaitu: 1) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan, 2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial, 3) memiliki komitmen, kesadaran terhadap nilai-nilai sosial kemanusiaan, dan 4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, berkompetensi dalam masyarakat majemuk.

IPS pada jenjang pendidikan di Sekolah Dasar (SD) memfokuskan kajiannya kepada hubungan antar manusia dan proses membantu pengembangan kemampuan dalam hubungan tersebut. Pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dikembangkan melalui kajian ini ditunjukkan untuk mencapai keserasian dan keselarasan dalam kehidupan masyarakat.

Mata pelajaran IPS di SD bertujuan agar siswa mampu mengembangkan pemahaman tentang perkembangan masyarakat Indonesia sejak masa lalu hingga masa kini sehingga siswa memiliki kebanggaan sebagai bangsa Indonesia dan cinta tanah air. Dalam proses pembelajaran IPS guru harus memberikan kebebasan dalam beraktivitas dan bertindak sebagai fasilitator untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAIKEM). Dengan demikian guru hanya bertindak sebagai fasilitator Hal ini bertolak belakang dengan kenyataan di lapangan pada saat peneliti melakukan observasi.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada bulan Maret 2010 di kelas IV SD Angkasa I Lanud Padang terungkap bahwa dalam proses pembelajaran IPS masih didominasi oleh guru dan guru kurang menggunakan berbagai strategi dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi monoton dan membosankan. Hal ini terbukti pada pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru lebih dominan menggunakan metode ceramah dan siswa mencatat materi pembelajaran di buku catatan masing-masing dengan pencatatan tradisional, sehingga hasil pembelajaran menjadi kurang maksimal. Hal tersebut terbukti dengan rendahnya nilai MID yaitu dengan rata-ratanya 5,3. Standar ketuntasan minimal siswa pada pembelajaran IPS di sekolah tersebut yaitu yaitu 6,5. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada table di bawah ini:

Table 1.1 Rekap nilai Mid kelas IV pada mata pelajaran IPS pada tahun 2009/2010

No	Nama Siswa	Nilai MID semester
1	APS	8
2	AA	6
3	AFK	6
4	DY	6,5
5	EP	8,5
6	FW	6
7	FR	7,5
8	GFG	6
9	GA	6
10	GNA	8
11	HM	6,5
12	MNS	8,5
13	MW	7
14	MG	5
15	MI	5
16	MT	6
17	NT	6
18	NR	5,5
19	OM	8
20	RHK	7
21	RAH	5
22	RK	5,5
23	STB	6
24	VJ	5
25	SI	7
26	JM	4
27	PK	6
28	YP	7
Total		148
Rata-rata		5,3

Sumber: Wali kelas IV SD Angkasa I Lanud Padang

Berdasarkan permasalahan di atas, guru dituntut untuk dapat memiliki kemampuan dalam menyusun pembelajaran yang menarik agar tercipta pembelajaran yang menyenangkan, salah satunya dengan menggunakan strategi yang bervariasi, Mulyani (1999:41) mengatakan

“Strategi merupakan suatu rencana (mengandung serangkaian aktivitas) yang dipersiapkan secara seksama untuk mencapai tujuan pembelajaran”.

Wina (2008:147) menjelaskan bahwa “Strategi adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang disusun tersebut tercapai secara optimal”. Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu cara yang digunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa saat berlangsungnya pembelajaran untuk kesuksesan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Banyak strategi pembelajaran yang dapat diterapkan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya mata pelajaran IPS, salah satunya adalah strategi *mind mapping*. *Mind mapping* merupakan suatu teknik grafis untuk mempresentasikan gagasan dengan menggunakan kata-kata, imaji lambang, dan warna (Buzan, 2004). Sedangkan Teti (2010:4) menjelaskan bahwa “*mind mapping* adalah teknik meringkas bahan yang akan dipelajari dan memproyeksikan masalah yang dihadapi ke dalam bentuk peta atau teknik grafis sehingga lebih mudah memahaminya”.

“*Mind mapping* adalah sebuah alat bantu untuk berfikir kritis, kreatif, efektif, dan inovatif yang pada umumnya merupakan diagram atau graf yang digunakan untuk mempresentasikan kata-kata dan ide-ide yang tersusun secara radikal mengelilingi sebuah kata yang mengandung ide utama” (Muhammad 2010:1). Dalam pembelajaran IPS yang memiliki banyak materi, maka *mind mapping* dapat membantu siswa dalam memahami materi

yang banyak, siswa mencatat bagian-bagian penting dalam suatu materi di kertas dengan menggunakan gambar, warna, dan simbol-simbol yang menarik yang menggambarkan keterkaitan secara keseluruhan.

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa *mind mapping* merupakan suatu teknik mencatat dengan mengembangkan gaya belajar visual yang memadukan dan mengembangkan potensi kerja otak yang terdapat di dalam diri seseorang sehingga memudahkan dalam mengatur dan mengingat segala bentuk informasi baik secara tertulis maupun verbal yang memuat kombinasi warna, simbol, gambar, dan lainnya yang memudahkan dalam menyerap informasi.

Kelebihan dari penggunaan *mind mapping* menurut Muhammad (2009:4) yaitu:

1) *mind mapping* dapat meningkatkan pemahaman dengan cara melihat gambar besar, sebagai suatu persoalan dan melihat informasi secara detil, mengingat informasi yang kompleks lebih mudah, karena telah dikelompokkan sesuai dengan cara mengingat, mengatasi informasi yang membludak karena telah ditata dan dikelompokkan sedemikian rupa, 2) *mind mapping* dapat meningkatkan kemampuan dalam berimajinasi, mengingat, berkonsentrasi, membuat catatan, meningkatkan minat sekaligus mampu menyelesaikan persoalan, 3) *mind mapping* dapat merangsang sisi kreatif seseorang lewat penggunaan garis lengkung, gambar dan warna, dan 4) *mind mapping* membantu dalam membuat catatan yang menaik dalam waktu singkat dengan ide-ide kreatif yang dapat membuka pemahaman.

Materi 2.3 kelas IV semester 2 tentang mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi dengan menggunakan strategi *mind mapping* akan memudahkan siswa dalam menyimpan informasi ke dalam otak serta siswa mampu melihat hubungan antara satu

ide dengan ide lainnya dengan tetap memahami konteksnya. Hal ini tentunya akan menimbulkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Penerapan strategi *mind mapping* dilatarbelakangi oleh strategi pembelajaran yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran IPS selama ini, dimana guru kurang menggunakan berbagai strategi dan inovasi dalam pembelajaran sehingga hasil belajar siswa tidak mencapai target yang diharapkan.

Dari permasalahan yang telah dipaparkan, penulis menyimpulkan bahwa strategi yang tepat untuk mengatasi permasalahan tentang pembelajaran teknologi transportasi di SD Angkasa I Lanud Padang adalah strategi *mind mapping*. Strategi *mind mapping* digunakan karena disebabkan oleh beberapa hal, yaitu: 1) materi teknologi transportasi yang banyak 2) anak kelas IV SD Angkasa I Lanud Padang suka menggambar namun tidak dapat mengekspresikannya, dan 3) Dengan *mind mapping* yang menarik berisikan gambar dan warna yang menarik dapat meningkatkan daya ingat siswa, karena satu gambar lebih dapat diingat lebih lama oleh seseorang.

Oleh sebab itu penulis tertarik untuk mengatasi permasalahan di atas melalui penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Strategi *Mind Mapping* Dalam Pembelajaran IPS Di Kelas IV SD Angkasa I Lanud Padang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari paparan latar belakang di atas, secara umum rumusan masalah ini adalah “Bagaimana Peningkatkan Hasil Belajar Siswa

dengan Menggunakan Strategi *Mind Mapping* dalam Pembelajaran IPS Di Kelas IV SD Angkasa I Lanud Padang?”

Secara khusus dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah Perencanaan pembelajaran dengan menggunakan strategi *mind mapping* dalam pembelajaran IPS di kelas IV SD Angkasa I Lanud Padang?”
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan strategi *mind mapping* dalam pembelajaran IPS di kelas IV SD Angkasa I Lanud Padang?”
3. Bagaimanakah peningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan strategi *mind mapping* dalam pembelajaran IPS di kelas IV SD Angkasa I Lanud Padang?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka secara umum tujuan dari penelitian ini adalah “Mendeskripsikan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Strategi *Mind Mapping* dalam Pembelajaran IPS Di Kelas IV SD Angkasa I Lanud Padang?”

Adapun secara khusus tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan:

1. Perencanaan perencanaan pembelajaran dengan menggunakan strategi *mind mapping* dalam pembelajaran IPS di kelas IV SD Angkasa I Lanud Padang

2. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan strategi *mind mapping* dalam pembelajaran IPS di kelas IV SD Angkasa I Lanud Padang
3. Peningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan strategi *mind mapping* dalam pembelajaran IPS di kelas IV SD Angkasa I Lanud Padang

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penulis

Meningkatkan semangat profesional peneliti dalam membelajarkan siswa pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan strategi *mind mapping* pada siswa kelas IV SD Angkasa I Lanud Padang serta menambah wawasan dan ilmu pengetahuan peneliti dalam pembelajaran di SD sehingga menjadi guru profesional dapat terlaksana dengan baik.

2. Bagi Guru

Menjadi bahan masukan pada pembelajaran IPS dalam rangka meningkatkan hasil pembelajaran siswa dengan menggunakan strategi *mind mapping*.

3. Bagi peneliti lain

Dapat dikembangkan dengan penelitian serupa pada materi pelajaran IPS yang berbeda.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. KAJIAN TEORI

1. Pengertian Hasil Belajar

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

Oemar (1993:21) menyatakan hasil belajar adalah tingkah laku yang timbul, dari tidak tahu menjadi tahu, timbulnya pertanyaan-pertanyaan baru, perubahan dalam tahap kebiasaan keterampilan, kesanggupan menghargai, perkembangan sifat sosial, emosional dan pertumbuhan jasmani. Anita (2006:19) mengemukakan bahwa : hasil belajar ini berkenaan dengan apa-apa yang diperoleh peserta didik dari serangkaian kegiatan pembelajaran yang dilaluinya yang semua itu mengacu kepada tujuan pembelajaran yang dijabarkan dalam dimensi kognitif, afektif, dan psikomotor.

Oktaviano (dalam Asmayanti, 2008:8) menyatakan bahwa : hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar yang menerima pengalaman yang berupa nilai yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Menurut

Bloom (dalam Harun dan Mansur,2007:13) mencakup peringkat dan tipe prestasi belajar, kecepatan belajar, dan hasil afektif.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang didapatkan siswa setelah proses pembelajaran yang berupa nilai dimana mencakup (1) ranah kognitif, (2) afektif, (3) psikomotor. Bloom, dkk (dalam Aunurrahman, 2009:49) menyatakan penggolongan atau tingkatan jenis perilaku belajar terdiri tiga ranah atau kawasan, secara rinci dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Ranah Kognitif

Yang mencakup enam jenis atau tingkatan perilaku yaitu sebagai berikut:

- a) Pengetahuan, mencakup kemampuan ingatan tentang hal-hal yang telah dipelajari dan tersimpan didalam ingatan. Pengetahuan tersebut dapat berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian, kaidah, teori, prinsip, atau metode.
- b) Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap sari dan makna hal-hal yang dipelajari.
- c) Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode, kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru. Prilaku ini misalnya tampak dalam kemampuan menggunakan prinsip.

- d) Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik.
- e) Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru, misalnya tampak didalam kemampuan menyusun suatu program kerja.
- f) Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu. Sebagai contoh kemampuan menilai hasil karangan.

2. Ranah Afektif

yang mencakup lima jenis prilaku yaitu sebagai berikut :

- a) Penerimaan, yang mencakup kepekaan tentang hal tertentu dan kesediaan memperhatikan hal tersebut.
- b) Partisipasi, yang mencakup kerelaan, kesediaan memperhatikan dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan.
- c) Penilaian dan penentuan sikap, yang mencakup penerimaan terhadap suatu nilai, menghargai, mengakui, dan menentukan sikap.
- d) Organisasi, yang mencakup kemampuan membentuk suatu system nilai sebagai pedoman dan pegangan hidup.
- e) Pembentukan pola hidup, yang mencakup kemampuan menghayati nilai, dan membentuknya menjadi pola nilai kehidupan pribadi.

3. Ranah Psikomotor

Terdiri dari tujuh perilaku atau kemampuan motorik, yaitu sebagai berikut:

- a) Persepsi, yang mencakup kemampuan memilah-milahkan (mendeskripsikan) sesuatu secara khusus dan menyadari adanya perbedaan antara sesuatu tersebut. sebagai contoh, pemilihan warna, pemilihan angka (6 dan 9), pemilihan huruf (b dan d).
- b) Kesiapan, yang mencakup kemampuan menempatkan diri dalam suatu keadaan dimana akan terjadi suatu gerakan atau rangkaian gerakan, kemampuan ini mencakup aktivitas jasmani dan rohani (mental), misalnya posisi start pada lomba lari.
- c) Gerakan terbiasa, mencakup kemampuan melakukan gerakan-gerakan tanpa contoh, misalnya meniru gerak tari, membuat lingkaran di atas pola.
- d) Gerakan terbiasa, mencakup kemampuan melakukan gerakan-gerakan tanpa contoh, misalnya melakukan lempar peluru, lompat tinggi dan sebagainya dengan tepat.
- e) Gerakan kompleks, yang mencakup kemampuan melakukan gerakan atau keterampilan yang terdiri dari banyak tahap secara lancar, efisien dan tepat, misalnya bongkar pasang peralatan secara tepat.

- f) Penyesuaian pola gerakan, yang mencakup kemampuan mengadakan perubahan dan penyesuaian pola gerak gerik dengan persyaratan khusus yang berlaku. Misalnya kemampuan atau keterampilan bertanding dengan lawan tanding.
- g) Kreativitas, mencakup kemampuan melahirkan pola-pola gerak-gerik yang baru atas dasar prakarsa sendiri. Misalnya kemampuan membuat kreasi-kekreasi gerakan senam sendiri, gerakan-gerakan tarian kreasi baru.

2. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

a. Pengertian IPS

IPS seperti halnya IPA, matematika, bahasa Indonesia merupakan bidang studi. Dengan demikian IPS sebagai bidang studi memiliki garapan yang dipelajari cukup luas. Bidang garapannya itu meliputi gejala-gejala dan masalah kehidupan manusia di masyarakat.

Menurut Ischak (2000:36) "IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis, gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan". Selanjutnya Martorella (dalam Etin, 2007:14) mengatakan bahwa "pembelajaran pendidikan IPS lebih menekankan pada aspek pendidikan dari pada transfer konsep, karena dalam pembelajaran IPS siswa diharapkan memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral, dan keterampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya".

Lebih lanjutnya Depdiknas (2006:575) mengemukakan bahwa IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, dan warga dunia yang cinta damai.

Di masa yang akan datang, siswa akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Oleh karena itu materi pembelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan masyarakat yang dinamis. Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hakikat pembelajaran IPS di SD adalah mata pelajaran yang mempelajari ilmu-ilmu sosial yang berhubungan dengan kehidupan manusia, mendidik, memberi bekal dan melatih sikap, nilai, moral, serta keterampilan bagi siswa, sehingga siswa dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

b. Tujuan IPS

Setiap bidang studi yang tercantum dalam kurikulum sekolah, telah dijiwai oleh tujuan yang harus dicapai oleh pelaksanaan proses pembelajaran bidang studi tersebut secara keseluruhan, termasuk bidang studi IPS.

Menurut Nursid (2000:10) "tujuan pendidikan IPS adalah untuk membina siswa menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, keterampilan dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya sendiri serta bagi masyarakat dan negara".

Selanjutnya Depdiknas (2006:575) menjelaskan bahwa mata pelajaran IPS bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut: 1) Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya. 2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial. 3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan. Dan 4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan tujuan mata pelajaran IPS adalah untuk mendidik, memberi bekal dan kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan

lingkungannya, serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

c. Ruang lingkup IPS

IPS membahas tentang bagaimana manusia berhubungan dengan lingkungan sekitarnya. Ini disebabkan karena manusia tumbuh dan kembang pada lingkungan yang memiliki sistem sosial dan budaya yang berbeda.

Menurut Ischak (2000:37) “ruang lingkup IPS adalah hal-hal yang berkenaan dengan manusia dan kehidupannya meliputi semua aspek kehidupan manusia sebagai anggota masyarakat”. Selanjutnya Depdiknas (2006:575) menjelaskan “ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut: 1) Manusia, tempat, dan lingkungan, 2) Waktu, keberlanjutan, dan perubahan, 3) Sistem sosial dan budaya, dan 4) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan”.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup mata pelajaran IPS adalah mengkaji manusia dan segala aspek yang berhubungan dengan kehidupannya. Aspek-aspek tersebut meliputi aspek (1) manusia, tempat dan lingkungannya, (2) waktu, berkelanjutan, dan perubahan, (3) sistem sosial dan budaya, dan (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

3. Hakekat Strategi *Mind Mapping*

a. Pengertian Strategi

Kata strategi berasal dari kata *strategos* (Yunani) atau *strategus*. “*Strategos* berarti jenderal atau perwira yang bertanggung jawab merencanakan suatu strategi dan mengarahkan pasukannya untuk mencapai kemenangan” (Mulyani, 1999:40). Strategi secara etimologi berasal dari *strategic* berarti strategis, rencana. Strategi berarti ilmu siasat, siasat akal. Secara spesifik Sherly (1978:98) merumuskan “strategi adalah keputusan bertindak yang diarahkan dan keseluruhannya diperlukan untuk mencapai tujuan”. Sedangkan J. Salusu (1996:101) menjelaskan “strategi adalah seni menggunakan kecakapan dan sumber daya untuk mencapai sarannya melalui hubungan yang efektif dengan lingkungan dan kondisi yang paling menguntungkan”.

Dalam perkembangannya konsep strategi telah digunakan diberbagai situasi termasuk untuk situasi pendidikan. Mulyani (1999:41) menjelaskan “strategi dalam proses pembelajaran merupakan suatu rencana (mengandung serangkaian aktifitas) yang dipersiapkan secara seksama untuk mencapai tujuan dalam belajar”.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa strategi digunakan untuk memperoleh kesuksesan atau keberhasilan dalam mencapai tujuan. Oleh sebab itu sebelum menentukan strategi, perlu dirumuskan tujuan yang jelas yang dapat

diukur keberhasilannya, sebab tujuan adalah ruhnya dalam implementasi atau strategi.

b. *Mind Mapping*

Mind mapping merupakan teknik grafis yang dapat memberikan kemudahan dalam berfikir dan mengingat serta penyempurnaan pencatatan secara tradisional. Pencatatan secara tradisional yang berupa kata-kata atau angka-angka, kalimat, paragraf, hanya menggunakan setengah potensi otak dan belum tentu meningkatkan kerja otak secara optimal. *Mind mapping* merupakan usaha mensinergikan antara otak kiri dan otak kanan dan cara paling mudah untuk mengambil informasi dari otak. Buzan (2007:4) menyatakan “*mind mapping* merupakan piranti paling hebat yang dapat membantu otak berfikir secara maksimal dan cara paling kreatif dan efektif dalam membuat catatan sehingga dapat dikatakan *mind mapping* benar-benar memetakan pikiran”.

Cara kerja otak tidak sama dengan pencatatan tradisional yang selama ini dilakukan. Menurut Dryden dalam (Rahmatina, 2010: 21) “informasi tidak disimpan oleh otak dalam kumpulan baris, melainkan dalam dendrit-dendrit yang tampak seperti pohon”. Ini berarti bahwa otak tidaklah bekerja secara linear. Otak berfikir secara radial (memancar) dan eksplosif (meledak-ledak). Oleh sebab itu, janganlah mencatat tetapi buatlah *mind mapping*, buatlah dalam bentuk pohon, gambar, warna, pola, dan asosiasi. Di samping itu Iwan (2004:76)

menambahkan terdapat perbedaan yang mendasar antara *mind mapping* dengan pencatatan tradisional.

Pencatatan tradisional ciri-cirinya: (1) hanya berupa tulisan saja, (2) hanya dalam satu warna, (3) untuk mereview ulang memerlukan waktu, (4) waktu yang diperlukan untuk belajar lama, dan (5) statis. Sedangkan *mind mapping* ciri-cirinya adalah: (1) berupa tulisan, simbol, dan gambar, (2) berwarna warni, (3) untuk mereview ulang digunakan waktu yang pendek, (4) waktu yang diperlukan untuk belajar lebih cepat dan efektif, dan membuat individu lebih kreatif.

Selaras dengan pendapat ahli diatas Buzan dalam (Rahmatina, 2010:22), menambahkan *mind mapping* memiliki sejumlah keuntungan dibandingkan dengan pencatatan biasa yang bersifat linear. Keuntungan tersebut adalah: (a) bagian pusat dengan gagasan utama terdefenisikan dengan lebih jelas, (b) nilai penting relatif dari setiap gagasan secara jelas ditunjukkan makin penting gagasan-gagasan itu, semakin dekat kepusatnya, dan makin kurang penting gagasan, semakin mendekati ke pinggiran, (c) hubungan antar konsep-konsep kunci dengan segera akan dapat dikenali karena kedekatan hubungan, (d) sifat struktur ini memungkinkan penambahan informasi baru dengan mudah tanpa mencoret-coret dan menyelipkan secara carut marut, (e) setiap *mind mapping* yang dibuat akan tampak dan berbeda dengan dari *mind mapping* lainnya, ini akan membantu mangingat, (f) dalam pembuatan catatan yang lebih kreatif, seperti dalam

persiapan membuat essay, dan sebagainya, sifat terbuka dari *mind mapping* akan membuat hubungan baru jauh lebih mudah.

Mind mapping merupakan gambar yang dapat menggiatkan kerja otak. Hal ini sejalan dengan pendapat Wycoff dalam (Rahmatina, 2010: 22) dengan menambahkan gambar pada *mind mapping* akan membantu kita menyampaikan pesan visual ke dalam benak. Gambar tersebut disertai dengan warna, sebab warna dapat mengairahkan dan menyenangkan pikiran. Warna itu sifatnya alamiah. Salah satu penelitian yang dilakukan Wagner yang menyatakan bahwa warna diproses secara berurutan. Warna yang pertama diproses adalah warna kuning. Oleh karena itu, untuk menyorot gagasan fokus sebaiknya menggunakan warna kuning.

Penggunaan warna dalam *mind mapping* sangat penting sekali disamping menarik, enak dipandang juga dapat memunculkan inspirasi. Hal itu sejalan dengan apa yang disampaikan Buzan (2007 : 6) “warna dapat membuat *mind mapping* tampak lebih cerah dan hidup, meningkatkan kekuatan dahsyat bagi cara berfikir kreatif dan ini merupakan hal yang menyenangkan”.

Mind mapping tidak ubahnya seperti peta kota. Bagian tengahnya tak bedanya dengan pusat kota dan mewakili ide, gagasan penting, jalan-jalan protokol yang memancar keluar dari pusat kota dan mewakili pusat kota merupakan pikiran-pikiran utama yang dalam proses berfikir, jalan-jalan atau cabang-cabang sekunder merupakan

pikiran-pikiran sekunder. Gambar-gambar atau bentuk-bentuk istimewa bisa diibaratkan dengan *landmark* kota atau ide-ide yang sangat menarik.

1) Manfaat *Mind Mapping*

Mind mapping banyak sekali manfaatnya dalam memahami materi, karena *mind mapping* akan memunculkan ide-ide/gagasan baru yang mengagumkan, sehingga memudahkan dalam memahami materi. Sebagaimana yang dikatakan Wycoff (2003:14) bahwa “*mind mapping* adalah cara yang sangat baik untuk menghasilkan dan menata gagasan sebelum menulis”.

Selanjutnya De Porter, dkk (2003:177) mengatakan “*mind mapping* membantu siswa dalam menulis terutama dalam menyusun informasi dan melancarkan alur fikiran terutama dalam mengingat dan kemudian menuangkan ide/gagasan kedalam sebuah karya tulis”.

Sehubungan dengan itu, Buzan (2005:10) menambahkan bahwa: *Mind map* akan membantu: (1) menjadi lebih kreatif, (2) menghemat waktu, (3) memecahkan masalah, (4) berkonsentrasi, (5) mengatur dan menjernihkan fikiran, (6) lulus ujian dengan baik, (7) mengingat dengan lebih baik, (8) belajar dengan lebih mudah, (9) melihat gambaran

keseluruhan, (10) membuat rencana, dan (11) berkomunikasi serta dapat bertahan hidup.

Sejalan dengan pendapat ahli di atas Michael (dalam Buzan, 2007:6) menjelaskan *mind mapping* akan membantu: (1) Mengaktifkan seluruh otak, (2) membereskan akal dari kekusutan mental, (3) memungkinkan kita berfokus pada pokok bahasan, (4) membantu meunjukkan hubungan antara bagian-bagian informasi yang saling terpisah, (5) memberikan gambaran yang jelas pada keseluruhan dan perincian, (6) memungkinkan dalam mengelompokan konsep, dan membandingkan.

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa *mind mapping* adalah sistem akses dan pengambilan kembali data yang ada dalam otak, membantu dalam belajar, mengatur dan menyimpan sebanyak mungkin informasi yang diinginkan, serta mengolongkan informasi tersebut secara wajar sehingga memungkinkan mendapat akses seketika (daya ingat yang sempurna) atas segala hal yang diinginkan.

2) Prinsip-Prinsip Pembuatan *Mind Mapping*

Agar *mind mapping* yang dibuat memiliki daya tarik kepekaan informasi (tidak sekedar bercabang), perlu mengikuti kaidah-kaidah. Buzan dalam (Rahmatina, 2010: 25) merumuskan kaidah *mind mapping* sebagai berikut:

(1) mulailah dengan gambar berwarna di bagian tengah. Sebuah gambar seringkali bernilai seribu kata dan mendorong pemikiran kreatif sekaligus secara signifikan meningkatkan ingatan, (2) gambarlah seluruh *mind mapping* anda seperti nomor (1) untuk merangsang proses yang berkaitan dengan otak, (3) kata-kata harus ditulis untuk tujuan membaca kembali, sebuah *mind mapping* yang tercetak memberikan umpan balik yang lebih fotografis, lebih cepat, dan lebih mudah dipahami. Sedikit waktu ekstra yang digunakan untuk mencatat akan memperpendek waktu pada saat membaca kembali, (4) kata-kata yang ditulis harus berada di atas garis, dan setiap garisnya harus dihubungkan dengan garis-garis lainnya. Ini untuk menjamin bahwa *mind mapping* memiliki struktur dasar, (5) kata-kata harus berada dalam unit-unit, yakni satu kata per garis. Ini menjadikan setiap katanya memiliki kaitan yang lebih bebas dan membuat penulisan catatan lebih bebas dan fleksibel, (6) gunakan warna di seluruh *mind mapping* karena warna-warna tersebut mempertinggi ingatan, menyejukan mata, dan merangsang proses otak sebelah kanan, dan (7) dalam usaha-usaha kreatif seperti ini, pikiran harus dibiarkan sebebas-bebasnya. Perlu diingat, setiap pemikiran tentang ke mana segala sesuatunya harus mengarah, atau apakah segala sesuatu

itu harus dimasukkan hanya akan memperlihatkan proses proses tersebut.

Selain itu, Dryden dan Vos dalam (Rahmatina, 2010 : 25) merumuskan beberapa kaidah (yang dalam bukunya disebut prinsip) dalam pembuatan *mind mapping*. Prinsip-prinsip itu adalah sebagai berikut: (a) Bayangkan sel-sel otak anda seperti pohon, tiap-tiap sel menyimpan informasi yang berhubungan dengan cabang-cabangnya, (b) Cobalah susun kembali poin-poin kunci dari topik manapun di atas selembar kertas putih dengan format pohon yang sama, (c) Mulailah dengan gagasan inti, biasanya dengan satu simbol di tengah halaman, lalu gambarlah cabang-cabangnya menyebar di sekelilingnya, (d) Catat hanya satu kata atau simbol untuk setiap poin yang ingin anda ingat, satu tema untuk setiap cabang, (e) Letakan poin-poin yang berhubungan pada cabang utama yang sama, masing-masing untuk sub cabang, (f) gunakan pensil atau spidol berwarna untuk topik-topik yang berhubungan, (g) lukislah sebanyak mungkin gambar atau simbol, (h) ketika melingkupi setiap cabang, lingkari dengan garis batas berwarna, dan (i) kembangkan terus setiap *mind mapping* secara teratur.

De Porter, dkk (2003:157) juga mengemukakan beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam membuat *mind mapping*.

Prinsip-prinsip itu sebagai berikut: (1) di tengah kertas, buatlah lingkaran dari gagasan utamanya, (2) tambahkan sebuah cabang dari pusatnya untuk tiap-tiap poin kunci, gunakan poin warna warni (3) tuliskan kata kunci/fase pada tiap-tiap cabang, kembangkan untuk menambah detil-detil, (4) tambahkan simbol ilustrasi (5) gunakan huruf capital (6) tulislah gagasan-gagasan penting dengan huruf-huruf yang lebih besar, (7) hidupkanlah *mind mapping*, (8) garis bawah *mind mapping* itu, gunakan huruf-huruf tebal, (9) bersikap kreatif dan berani, (10) gunakan bentuk-bentuk acak untuk menunjukan poin-poin atau gagasan-gagasan, dan (11) buatlah *mind mapping* secara horizontal.

Dari tiga kaidah atau prinsip *mind mapping* tersebut dapat dapat disimpulkan bahwa ketiganya secara umum memiliki kesamaan substansi, yaitu gagasan utama harus ditulis di tengah kertas. Setelah itu, dilanjutkan dengan menambahkan cabang-cabang dari gagasan utama, penggunaan kata kunci, dan yang paling menonjol persamaannya adalah semuanya menekankan penggunaan “warna” dan “gambar”. Warna dan gambar adalah cirri pokok yang membedakan *mind mapping* dengan pencatatan non linear lainnya.

3) Cara Membuat *Mind Map*

Cara membuat *mind mapping* sama seperti cara kerja otak menyimpan informasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa otak tidak menyimpan informasi dalam kotak-kotak sel saraf yang terjejer rapi, melainkan dikumpulkan pada sel-sel saraf yang bercabang-cabang. Apabila dilihat sekilas akan tampak seperti cabang-cabang pohon. Sejalan dengan pernyataan di atas, De Porter (2003:152) menjelaskan bahwa “saat otak mengingat informasi, biasanya dilakukannya dalam bentuk gambar, warna, simbol, dan perasaan”.

Dari fakta tersebut, dapat diambil kesimpulan apabila informasi disimpan seperti kerja otak, maka akan semakin baik informasi tersebut tersimpan dalam otak dan hasil akhirnya tentu saja proses belajar akan semakin baik.

Membuat *mind mapping* sangat mudah dan sederhana. Maka bahan yang dibutuhkan juga sederhana yakni: (1) kertas kosong tak bergaris, (2) pena dan pensil warna, (3) otak dan imajinasi (Buzan 2005:10). Selanjutnya ia mengatakan, sebelum membuat *mind mapping*, ada beberapa hal yang harus diperhatikan adalah pastikan tema utama terletak di tengah-tengah, dari tema utama, akan muncul tema-tema turunan yang masih berkaitan dengan tema utama, cari hubungan antara setiap tema dan tandai dengan garis, warna atau symbol,

gunakan huruf besar, buat *mind mapping* di kertas polos dan hilangkan proses edit, dan sisakan ruangan untuk penambahan tema *mind mapping* yang bermanfaat biasanya adalah yang telah dilakukan penambahan tema dan modifikasi berulang kali selama beberapa waktu.

Menurut Buzan (2007:15) langkah-langkah pembuatan *mind mapping* adalah mulai dari bagian tengah permukaan secarik kertas kosong yang diletakkan dalam posisi memanjang, gunakan sebuah gambar untuk gagasan sentral, gunakan warna pada seluruh *mind mapping*., hubungkan cabang-cabang utama ke gambar sentral dan hubungkan cabang-cabang tingkat kedua dan ketiga pada tingkat pertama, kedua, dan seterusnya, buatlah cabang-cabang *mind mapping* berbentuk melengkung bukannya garis lurus, dan gunakan satu kata kunci untuk setiap baris.

Selanjutnya Wycoff (2004:67) menjelaskan ada beberapa unsur tertentu yang harus ada dalam *mind mapping* yakni: fokus pusat yang berisi citra atau lambang gambar masalah atau informasi yang dipetakan, diletakkan ditengah-tengah, gagasan dibiarkan mengalir bebas tanpa penilaian, kata-kata kunci digunakan untuk menyatakan gagasan, hanya satu kata kunci ditulis perbaris, gagasan kata kunci dihubungkan ke fokus pusat dengan garis, dan gambar dan lambang digunakan

untuk menyoroti gagasan dan merangsang pikiran agar membentuk kaitan.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran dengan strategi *mind mapping* yang sesuai dengan karakteristik siswa secara garis besar adalah memulai dari bagian tengah kertas kosong yang sisi panjangnya diletakan mendatar, menggunakan gambar untuk ide sentral, menggunakan warna, menghubungkan cabang-cabang utama ke gambar pusat, menggunakan garis hubung yang melengkung, menggunakan satu kata kunci untuk setiap garis. Pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan langkah-langkah strategi *mind mapping* menurut Buzan.

4. Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Strategi *Mind Mapping*

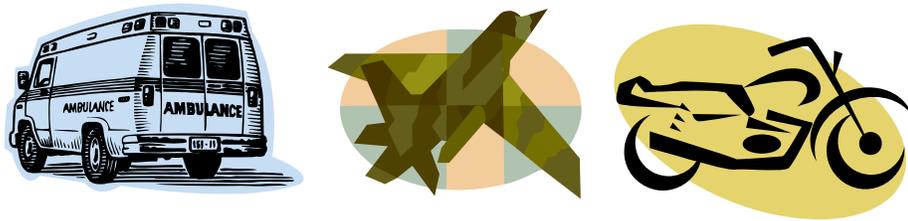
Berdasarkan langkah-langkah pembelajaran yang telah diuraikan tersebut, peneliti menerapkan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan strategi *mind mapping* menurut Buzan(2007:15). Langkah-langkah pembelajaran IPS dengan menggunakan strategi *mind mapping* di kelas IV SD Angkasa I Lanud Padang dimulai dengan guru menjelaskan materi dan cara membuat *mind mapping*, kemudian membagikan materi/ teks pembelajaran kepada siswa, selanjutnya siswa membuat *mind mapping* di kertas masing-masing, dapat diuraikan sebagai berikut:

Mulailah dari bagian tengah kertas kosong yang sisi panjangnya diletakan mendatar dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Siswa membuat tema “Transportasi” dengan cara memulai dari bagian tengah permukaan secarik kertas kosong yang diletakan dalam posisi memanjang

Gunakan gambar untuk ide sentral

- b. Siswa menempelkan gambar atau membuat gambar alat transportasi (kereta api, pesawat, mobil dll) pada bagian tengah kertas sebagai gagasan sentral/tema



Gambarcontoh gambar ide central

Gunakan warna

- c. Dalam membuat *mind mapping* siswa berkreasi dengan menggunakan banyak warna. Lebih baik menggunakan warna kuning sebagai latar gambar

Hubungkan cabang-cabang utama ke gambar pusat dan hubungkan cabang-cabang tingkat dua dan tiga ke tingkat satu dan dua, dan seterusnya)

- d. siswa menghubungkan cabang-cabang utama ke gambar sentral/tema seperti membuat cabang macam-macam alat transportasi, manfaat alat transportasi, perkembangan alat transportasi transportasi berdasarkan tempatnya, dan alat transportasi

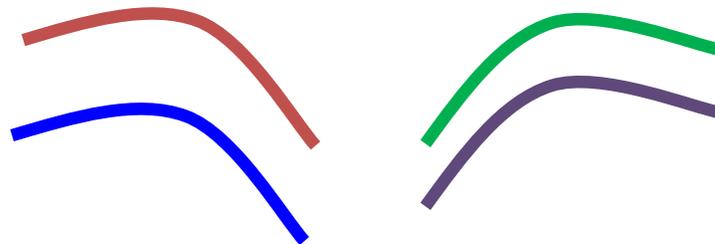
- e. hubungkan cabang-cabang tingkat kedua dan ketiga pada tingkat pertama, kedua, dan seterusnya contohnya pada alat transportasi dapat diuraikan menjadi alat transportasi berdasarkan tempat dan jenisnya. Selanjutnya dapat diuraikan pada cabang ketiganya yaitu transportasi darat, laut dan udara dan selanjutnya pada cabang-cabang yang lebih kecil. Contohnya



Gambarcara menghubungkan cabang-cabang utama ke gambar central

Buatlah garis hubung yang melengkung, bukan garis lurus

- f. dalam membuat cabang-cabang *mind mapping* antara cabang utama ke cabang pertama dan selanjutnya dibuat berbentuk melengkung sehingga akan didapat hasil yang lebih menarik dan indah.

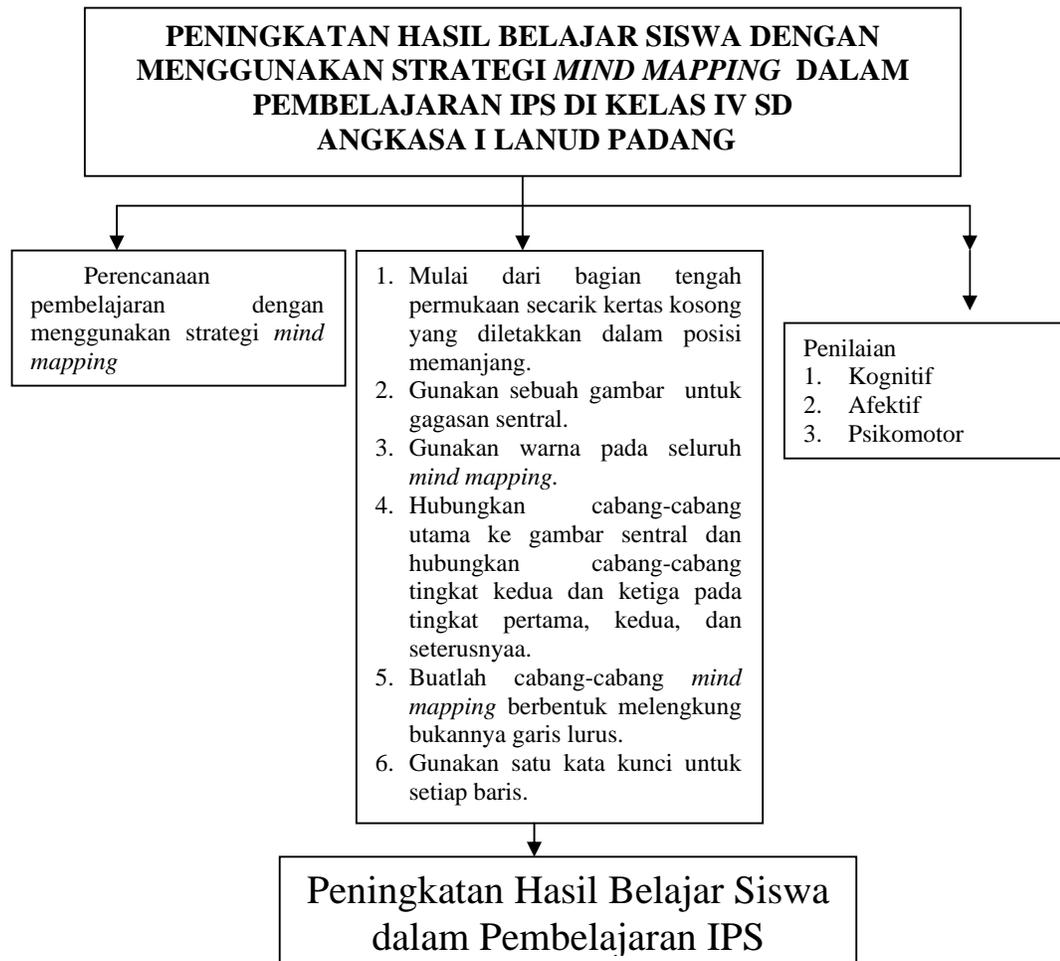


Gambarcabang-cabang untuk menghubungkan ide sentral

Gunakan satu kata kunci untuk setiap garis

- g. dalam menuliskan *mind mapping* harus hanya dengan menulis ide-ide pokok yang terdapat dalam materi dengan kata lain tidak memuat penjelasan mengenai suatu hal.
- h. Siswa menyimak pertanyaan dan menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru tentang materi transportasi yang baru dipelajari.

Penilaian terhadap hasil pembelajaran dapat dinilai dari 3 aspek yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Aspek yang dinilai pada ranah kognitif yaitu berupa pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Aspek yang dinilai pada ranah afektif yaitu berupa penerimaan, partisipasi, penilaian dan penentuan sikap, organisasi, dan pembentukan pola hidup. Sedangkan pada ranah psikomotor aspek yang dinilai adalah persepsi, kesiapan, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, dan kreatifitas. Adapun langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini adalah berdasarkan langkah yang diungkapkan oleh Buzan (2007:15), yaitu:



Bagan bagan 2.1 . Kerangka Teori

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut:

1. Perencanaan pembelajaran dengan menggunakan strategi *mind mapping* sudah dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan, yaitu memiliki 2 siklus. Siklus I dengan 2 kali pertemuan dan siklus II dengan 1 kali pertemuan. Berdasarkan pengamatan terhadap perencanaan, maka didapatkan hasil yang pada siklus I tetap yaitu 86% dan meningkat pada siklus II menjadi 93%
2. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan strategi *mind mapping* dapat dilihat dari 2 aspek, yaitu aspek guru dan aspek siswa. Berdasarkan pengamatan terhadap aspek guru sesuai langkah-langkah *Mind Mapping*, maka didapatkan persentase perolehan yang terus meningkat dari siklus I pertemuan 1, siklus I pertemuan 2, dan siklus II. Persentase perolehan tersebut secara berturut-turut adalah sebagai berikut: 63.6%, 73%, dan 95%. Sedangkan jika dibandingkan dengan pengamatan terhadap aspek siswa, maka aspek siswa pun mengalami kenaikan dari siklus I pertemuan 1, siklus I pertemuan 2, dan siklus II. Persentase skor perolehannya secara berturut-turut adalah: 60%, 73%, dan 98

3. Hasil penelitian menunjukkan terjadinya peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II, yaitu pada siklus I rata-rata perolehan siswa hanya 69 meningkat pada siklus II menjadi 81.9.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti peroleh, maka peneliti mengemukakan beberapa saran yang dapat memberikan masukan untuk peningkatan hasil belajar IPS khususnya materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi yaitu:

1. Dalam membuat RPP guru hendaknya menyesuaikannya dengan langkah-langkah strategi *mind mapping*.
2. Dalam melaksanakan pembelajaran hendaknya guru juga menyesuaikannya dengan pelaksanaan langkah-langkah strategi *mind mapping* yang dipahami. Misalnya langkah-langkah menurut Buzan ada 6 langkah yaitu : (a) Mulai dari bagian tengah permukaan secarik kertas kosong yang diletakkan dalam posisi memanjang, (b) Gunakan sebuah gambar atau foto untuk gagasan sentral, (c) Gunakan warna pada seluruh *mind mapping*, (d) Hubungkan cabang-cabang utama ke gambar sentral dan hubungkan cabang-cabang tingkat kedua dan ketiga pada tingkat pertama, kedua, dan seterusnya, (e) Buatlah cabang-cabang *mind mapping* berbentuk melengkung bukannya garis lurus, dan (f) Gunakan satu kata kunci untuk setiap baris.
3. Bentuk pembelajaran dengan strategi *mind mapping* ini dapat dipertimbangkan oleh guru untuk menjadi salah satu alternatif strategi

pembelajaran IPS yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena pembelajaran dengan strategi *mind mapping* akan memudahkan siswa dalam menyimpan informasi ke dalam otak serta siswa mampu melihat hubungan antara satu ide dengan ide lainnya dengan tetap memahami konteksnya

DAFTAR RUJUKAN

Buzan T. 2003. *Sepuluh Cara Jadi Orang Jenius Lreatif* (alih bahasa Suci Perwoko). Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

-----, 2003. *Head First*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.

-----, 1995-2004. *How to use Mind Mapping*
(<http://www.mind/cols.com/smpage.htm>) Diakses tanggal 14 Desember 2010