



**KEEFEKTIFAN MODEL *MIND MAPPING*
TERHADAP HASIL BELAJAR PKn SISWA KELAS IV
SDNGUGUS DIPONEGORO KOTA PATI**

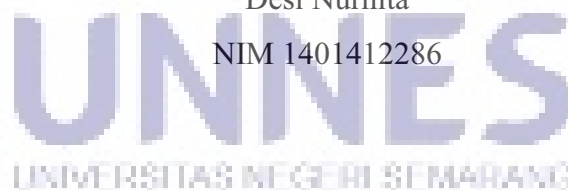
SKRIPSI

disusun sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Desi Nurnita

NIM 1401412286



**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2016

PERNYATAAN

Penanda tangan dibawah ini:

nama : Desi Nurnita

NIM : 1401412286

jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

judul skripsi : Keefektifan Model *Mind Mapping* terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV SDN Gugus Diponegoro Kota Pati

menyatakan bahwa isi skripsi ini benar-benar hasil karya peneliti, bukan merupakan jiplakan dari karya tulis orang lain baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 26 Juli 2016



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Desi Nurnita

NIM 1401412286

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Keefektifan Model *Mind Mapping* terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV SDN Gugus Diponegoro Kota Pati” telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada:

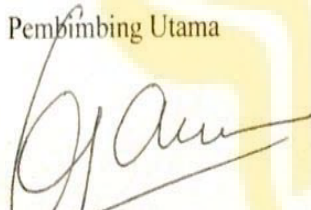
hari : Selasa

tanggal: 26 Juli 2016

Semarang, 26 Juli 2016

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping



Harmanto, S.Pd.,M.Pd.

Dra. Yuyarti, M.Pd.

NIP 195407251980111001

NIP 195512121982032001

UNNES

Mengetahui,

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Ketua Jurusan PGSD FIP UNNES



Drs. Ihsa Ansori, M.Pd

NIP 196008201987031003

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi dengan judul “Keefektifan Model *Mind Mapping* terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV SDN Gugus Diponegoro Kota Pati” telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada:

hari : **Kamis**

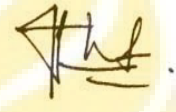
tanggal: **11 Agustus 2016**

Panitia Ujian Skripsi

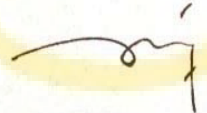
Ketua

Dr. Fakhruddin, M.Pd.
NIP 195604271986031001

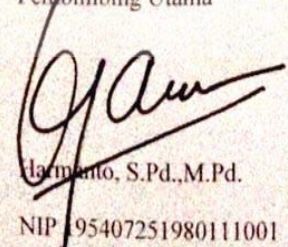
Sekretaris


Drs. Isa Ansori, M.Pd.
NIP 196008201987031003


Penguji Utama


Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S.Pd.,M.Pd.
NIP 198506062009122003

Pembimbing Utama


Darmanto, S.Pd.,M.Pd.
NIP 195407251980111001

Pembimbing Pendamping


Dra. Yuyarti, M.Pd.
NIP 195512121982032001

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

Tuntutlah ilmu, tetapi tidak melupakan ibadah, dan kerjakanlah ibadah tetapi tidak melupakan ilmu. (Hasan al-Bashri)

Anda harus tahu Anda bisa menang, anda harus berpikir Anda bisa menang, dan anda harus merasakan Anda bisa menang. (Sugar Ray Leonard)

Kesuksesan akan tercipta jika kita giat berjuang. (Penulis)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada,
kedua orangtua dan keluarga tercinta
yang senantiasa memberikan doa,
semangat, dan dukungannya.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PRAKATA

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan berkah, rahmat, dan karunia-Nya sehingga penyusunan skripsi dengan judul “Keefektifan Model *Mind Mapping* terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV SDN Gugus Diponegoro Kota Pati” dapat diselesaikan dengan baik. Keberhasilan dan kesuksesan dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, bantuan, dan bimbingan dari pihak-pihak yang terkait. Penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Dr. H. Fathur Rahman, M.Si. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan studi kepada penulis di UNNES.
2. Prof. Dr. Fakhrudin, M.Pd. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan izin, rekomendasi penelitian, dan persetujuan pengesahan skripsi ini.
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd. Ketua jurusan PGSD UNNES yang telah memberikan kepercayaan kepada penulis untuk melakukan penelitian.
4. Harmanto, S.Pd.,M.Pd. Pembimbing Utama yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi.
5. Dra. Yuyarti, M.Pd. Pembimbing Pendamping yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi.
6. Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S.Pd.,M.Pd. Penguji Utama yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi.
7. Rokhibi Mustari, S.Pd. Kepala SDN Bogotanjung 02 yang telah memberikan izin penelitian.
8. Rufa'at, S.PdI. Kepala SDN Wuwur 01 yang telah memberikan izin penelitian.
9. Sri Kunarti, S.Pd.SD. Guru kelas IV SDN Bogotanjung 02 yang telah membantu penulis melaksanakan penelitian.
10. Mulyono, S.Pd.SD. Guru kelas IV SDN Wuwur 01 yang telah membantu penulis melaksanakan penelitian.

11. Seluruh guru dan karyawan serta siswa SDN Bogotanjung 02 dan SDN Wuwur 01 yang telah membantu penulis melaksanakan penelitian.
12. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semarang, 26 Juli 2016



Penulis



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

ABSTRAK

Nurnita, Desi. 2016. Keefektifan Model *Mind Mapping* terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV SDN Gugus Diponegoro Kota Pati. Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang. Harmanto, S.Pd.,M.Pd. dan Dra. Yuyarti, M.Pd.

Permasalahandi SDN Gugus Diponegoro, saat pembelajaran guru cenderung menyampaikan informasi secara satu arahdan kurang mengikutsertakan siswa dalam mengikuti pelajaran sehingga keaktifan siswa kurang. Rumusan masalah penelitian: (1) Apakah model *mind mapping* efektif terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN Gugus Diponegoro Kota Pati? (2) Bagaimanakah aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn dengan model *mind mapping* di kelas IV SDN Gugus Diponegoro Kota Pati?. Penelitian ini bertujuan (1) Mengetahui keefektifan model *mind mapping* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN Gugus Diponegoro Kota Pati. (2) Mendeskripsikan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn dengan model *mind mapping* kelas IV SDN Gugus Diponegoro Kota Pati.

Jenis penelitian adalah *Quasi-Experimental* dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian seluruh siswa kelas IV SDN Gugus Diponegoro Kota Pati. Teknik pengambilan sampel *cluster random sampling*, SDN Bogotanjung 02 sebanyak 16 siswa sebagai kelas eksperimen dan SDN Wuwur 01 sebanyak 20 siswa sebagai kelas kontrol. Variabel bebas model *mind mapping*, sedangkan variabel terikat hasil belajar PKn materi globalisasi. Teknik pengumpulan data yaitu tes, observasi, dan dokumentasi. Data hasil belajardianalisis dengan uji t, data aktivitas siswa dibandingkan berdasarkan kriteria.

Hasil penelitian menunjukkan model *mind mapping* efektif terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN Gugus Diponegoro. Nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen (81,06) lebih baik daripada kelas kontrol(74,3). Skor gain kelas eksperimen sebesar 0,4161 (sedang) sedangkan kelas kontrol sebesar 0,2561 (rendah). Hasil uji t menunjukkan nilai *Sig.(2-tailed)* sebesar $0,008 < 0,005$. Selain itu aktivitas siswa di kelas eksperimen pada pertemuan I, II, III, dan IV memperoleh skor sebesar 22,1 , 23,6 , 24,5 , dan 26,3 termasuk kriteria baik.

Simpulan penelitian, model *mind mapping* efektif terhadap hasil belajar PKn dan dapat meningkatkan aktivitas siswa. Saran, model *mind mapping* dapat diterapkan sebagai salah satu cara efektif untuk meningkatkan hasil belajar PKn dan aktivitas siswa dalam mengikuti pelajaran.

Kata kunci: hasil belajar; *mind mapping*; PKn.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN KELULUSAN	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR DIAGRAM	xiv
DAFTAR BAGAN	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Kajian Teori	8
2.1.1 Hakikat Belajar.....	8
2.1.1.1 Pengertian Belajar	8
2.1.1.2 Prinsip-prinsip Belajar	9
2.1.1.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar	10
2.1.2 Hakikat Pembelajaran	11
2.1.2.1 Pengertian Pembelajaran	11
2.1.2.2 Komponen Pembelajaran	12
2.1.3 Teori Belajar	13
2.1.4 Aktivitas Siswa	16

2.1.5 Hasil Belajar	18
2.1.6 Model Pembelajaran Kooperatif	21
2.1.6.1 Hakikat Model Pembelajaran Kooperatif	21
2.1.6.2 Model <i>Mind Mapping</i>	22
2.1.6.2.1 Pengertian Model <i>Mind Mapping</i>	22
2.1.6.2.2 Langkah-langkah Membuat <i>Mind Mapping</i>	23
2.1.6.2.3 Langkah-langkah Pembelajaran Model <i>Mind Mapping</i>	24
2.1.6.2.4 Kelebihan <i>Mind Mapping</i>	24
2.1.6.2.5 Kekurangan Model <i>Mind Mapping</i>	25
2.1.7 Hakikat PKn	26
2.1.7.1 Pengertian PKn	26
2.1.7.2 Tujuan PKn	27
2.1.7.3 Ruang Lingkup PKn	28
2.1.7.4 Materi Globalisasi	30
2.1.8 Implementasi Model <i>Mind Mapping</i> pada Pembelajaran PKn	33
2.1.9 Keefektifan Model <i>Mind Mapping</i> dalam Pembelajaran PKn	34
2.2 Kajian Empiris	35
2.3 Kerangka Berpikir	39
2.4 Hipotesis Penelitian	41
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Jenis dan Desain Penelitian	42
3.1.1 Jenis Penelitian	42
3.1.2 Desain Penelitian	43
3.2 Prosedur Penelitian	45
3.3 Subyek, lokasi, dan waktu penelitian	47
3.4 Populasi dan Sampel Penelitian	48
3.4.1 Populasi Penelitian	48
3.4.2 Sampel Penelitian	49
3.5 Variabel Penelitian	50
3.6 Teknik Pengumpulan Data	52
3.7 Uji Coba Instrumen, Validitas, dan Reliabilitas	54

3.7.1 Uji Validitas	54
3.7.2 Uji Reliabilitas	56
3.7.3 Uji Taraf Kesukaran	57
3.7.4 Uji Daya Pembeda	59
3.8 Analisis Data	61
3.8.1 Analisis Data Awal	61
3.8.1.1 Uji Normalitas.....	61
3.8.1.2 Uji Homogenitas	62
3.8.2 Analisis Data Akhir	63
3.8.2.1 Uji Normalitas.....	63
3.8.2.2 Uji Homogenitas	64
3.8.2.3 Pengujian Hipotesis	65
3.8.2.4 Pengujian N-Gain	66
3.8.3 Analisis Data Aktivitas Siswa	67
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian	68
4.1.1 Uji Normalitas Data Awal	68
4.1.2 Uji Homegenitas Data Awal	69
4.1.3 Uji Normalitas Data Akhir	70
4.1.4 Uji Homogenitas Data Akhir	71
4.1.5 Uji Hipotesis	72
4.1.6 Uji N-Gain.....	73
4.1.7 Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen	74
4.1.7.1 Aktivitas Siswa Pertemuan I	74
4.1.7.2 Aktivitas Siswa Pertemuan II	76
4.1.7.3 Aktivitas Siswa Pertemuan III	78
4.1.7.4 Aktivitas Siswa Pertemuan IV	80
4.1.8 Deskripsi Proses Pembelajaran	84
4.2 Pembahasan	86
4.2.1 Pemaknaan Temuan	86
4.2.1.1 Hasil <i>Pretest</i> Kelas Kontrol dan Eksperimen	86

4.2.1.2 Hasil <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Eksperimen	87
4.2.1.3 Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen	88
4.2.2 Implikasi Hasil Penelitian	93
4.2.2.1 Implikasi Teoritis	93
4.2.2.2 Implikasi Praktis	95
4.2.2.3 Implikasi Pedagogis	96
BAB V PENUTUP	
5.1 Simpulan	98
5.2 Saran.....	99
DAFTAR PUSTAKA	100
LAMPIRAN	104



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Implementasi Model <i>Mind Mapping</i>	33
Tabel 3.1 Populasi Siswa Kelas IV SDN gugus Diponegoro	49
Tabel 3.2 Definisi Operasional Variabel	51
Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Soal Uji Coba.....	55
Tabel 3.4 Hasil Uji Reliabilitas Soal Uji Coba	57
Tabel 3.5 Hasil Uji Taraf Kesukaran Soal Uji Coba.....	58
Tabel 3.6 Hasil Uji Daya Pembeda Soal Uji Coba	60
Tabel 3.7 Kriteria Nilai N-Gain	66
Tabel 3.8 Kriteria Skor Aktivitas Siswa	67
Tabel 4.1 Hasil Uji Normalitas Data Awal	69
Tabel 4.2 Hasil Uji Homogenitas Data Awal	70
Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas Data Akhir	70
Tabel 4.4 Hasil Uji Homogenitas Data Akhir.....	71
Tabel 4.5 Hasil Hipotesis	72
Tabel 4.6 Data Peningkatan Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	73
Tabel 4.7 Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan I	74
Tabel 4.8 Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan II	76
Tabel 4.9 Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan III	78
Tabel 4.10 Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan IV	80
Tabel 4.11 Rekapitulasi Persentase Data Aktivitas Siswa	82
Tabel 4.12 Jadwal Penelitian Kelas Eksperimen	84
Tabel 4.13 Jadwal Penelitian Kelas Kontrol	85
Tabel 4.14 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan I, II, III,IV	89

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 Peningkatan Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	73
Diagram 4.2 Hasil Observasi Asktivitas Siswa Pertemuan I.....	75
Diagram 4.3 Hasil Observasi Asktivitas Siswa Pertemuan II	77
Diagram 4.4 Hasil Observasi Asktivitas Siswa Pertemuan III	79
Diagram 4.5 Hasil Observasi Asktivitas Siswa Pertemuan IV	81
Diagram 4.6 Persentase Hasil Observasi Aktivitas Siswa	83
Diagram 4.7 Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa	89



DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Alur Kerangka Berpikir Penelitian	40
Bagan 3.1 Prosedur Penelitian	45



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Penetapan Indikator Aktivitas Siswa	105
Lampiran 2 Kisi-kisi Instrumen Penelitian	106
Lampiran 3 Lembar Observasi Aktivitas Siswa.....	108
Lampiran 4 Hasil Observasi Aktivitas Siswa	111
Lampiran 5 Rekap Nilai Hasil Observasi Aktivitas Siswa	112
Lampiran 6 Kisi-kisi Soal Uji Coba.....	116
Lampiran 7 Instrumen Soal Uji Coba	122
Lampiran 8 Perhitungan Validitas Soal Uji Coba.....	135
Lampiran 9 Perhitungan Reliabilitas Soal Uji Coba.....	137
Lampiran 10 Perhitungan Taraf Kesukaran Soal Uji Coba	139
Lampiran 11 Perhitungan Daya Pembeda Soal Uji Coba	140
Lampiran 12 Rekapitulasi Hasil Perhitungan Soal Uji Coba.....	141
Lampiran 13 Instrumen Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	143
Lampiran 14 Rekapitulasi Nilai Tes	154
Lampiran 15 Uji Normalitas dan Homogenitas Data Awal	157
Lampiran 16 Uji Normalitas dan Homogenitas Data Akhir	158
Lampiran 17 Uji Hipotesis.....	159
Lampiran 18 Silabus Kelas Eksperimen	160
Lampiran 19 RPP Kelas Eksperimen.....	162
Lampiran 20 Silabus Kelas Kontrol.....	226
Lampiran 21 RPP Kelas Kontrol.....	228
Lampiran 22 Surat Penelitian	280
Lampiran 23 Dokumentasi Penelitian	284

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Pendidikan mempunyai peranan penting dalam mewujudkan usaha mencerdaskan kehidupan bangsa dan menjadikan kehidupan manusia yang lebih baik. Pendidikan menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1:

“Pendidikan adalah usaha sadar, terencana untuk mewujudkan suasana belajar dalam proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.”

Pendidikan seyogyanya diberikan kepada setiap manusia yang bertujuan untuk meningkatkan potensi diri dan menjamin keberlangsungan hidupnya. Tujuan pendidikan dapat diwujudkan melalui suatu pembelajaran yang dapat membentuk warga negara yang baik, yaitu Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 37 menyebutkan salah satu mata pelajaran yang wajib dimuat pada kurikulum pendidikan dasar dan menengah adalah Pendidikan Kewarganegaraan.

Menurut Winataputra (2010:1.20) PKn adalah pendidikan yang berfungsi untuk mengembangkan kecerdasan warga negara (*civic intelligence*) dalam dimensi spiritual, rasional, emosional, dan sosial, mengembangkan tanggung jawab warga negara (*civic responsibility*), serta mengembangkan siswa

berpartisipasi sebagai warga negara (*civic participation*) guna menopang tumbuh dan berkembangnya warga negara yang baik. Pkn memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 (Permendiknas No.20 Tahun 2006 tentang Standar Isi).

Setiap usaha pendidikan mempunyai tujuan tertentu yang ingin dicapai, pembelajaran PKn di SD/MI bertujuan agar siswa memiliki kemampuan: (1) berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan; (2) berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi; (3) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya; (4) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (Permendiknas No.22 Tahun 2006 tentang Standar Isi).

Ruang lingkup PKn meliputi: (1) persatuan dan kesatuan bangsa; (2) norma; (3) hak asasi manusia; (4) kebutuhan warga negara; (5) konstitusi negara; (6) kekuasaan dan politik; (7) pancasila; (8) globalisasi (Permendiknas No.22 Tahun 2006 tentang Standar Isi).

Permasalahan pendidikan di Indonesia masih dijumpai berbagai masalah, diantaranya kualitas pendidikan masih rendah. Temuan Depdiknas (2007) tentang kajian kebijakan kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan, menunjukkan masih banyak permasalahan pelaksanaan standar isi mata pelajaran PKn. Pemahaman guru terhadap SK-KD sangat beragam, karena perbedaan latar belakang pendidikan, daerah, kapasitas, dan kompetensi sehingga mengalami kesulitan memahami dan memaknai SK-KD dalam implementasi pembelajaran. Kebiasaan guru “taken for granted” dari pusat memperlemah kreativitas dan inovasi guru dalam mengembangkan pembelajaran, khususnya dalam mencari sumber, memilih, dan mengorganisasikan materi sesuai tuntutan KD. Permasalahan tersebut mengakibatkan proses pembelajaran tidak dapat dilaksanakan secara optimal (Depdiknas,2007:23).

Permasalahan pembelajaran PKn ditemukan di SDNGugus Diponegoro Kota Pati yaitu saat pembelajaran guru tidak menerapkan model pembelajaran inovatif, pembelajaran berlangsung satu arah dan belum melibatkan siswa untuk bekerjasama dalam diskusi kelompok sehingga siswa kurang aktif dan pembelajaran cenderung monoton. Siswa hanya mendengarkan dan mencatat penjelasan materi dari guru, catatan berupa tulisan atau kata-kata sehingga siswa kurang memahami materi dan tidak membaca kembali catatannya, siswa cenderung diam saat guru mengajukan pertanyaan, tidak memperhatikan pelajaran dan bermain atau berbicara dengan temannya sehingga suasana kelas menjadi gaduh. Selain itu, media dan sumber belajar belum memadai dan belum dimanfaatkan secara maksimal.

Permasalahan tersebut didukung dengan hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN Gugus Diponegoro memiliki rerata rendah atau dibawah KKM, sedangkan KKM yang harus dicapai 75. Data SDN Wuwur01 dari 20 siswa terdapat 11 siswa (55%) mendapatkan nilai dibawah KKM, sedangkan 9 siswa (45%) mendapatkan nilai diatas KKM. Data yang diperoleh dari SDN Bogotanjung 02 yaitu dari 16 siswa terdapat 10 siswa (62,5%) mendapatkan nilai di bawah KKM, sedangkan 6 siswa (37,5%) mendapatkan nilai di atas KKM. Data yang diperoleh dari SDN Karaban 04 yaitu dari 21 siswa terdapat 12 siswa (57,14%) mendapatkan nilai dibawah KKM, sedangkan 9 siswa (42,86%) mendapatkan nilai diatas KKM. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu dilaksanakan penelitian eksperimen untuk melihat keefektifan model pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar PKn. Salah satu model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *mind mapping*.

Huda (2013:307) menyatakan bahwa *mind mapping* bisa digunakan untuk membantu penulisan esai atau tugas-tugas yang berkaitan dengan penguasaan konsep. *Mind mapping* merupakan strategi ideal untuk melejitkan pemikiran siswa. *Mind mapping* bisa digunakan untuk membentuk, memvisualisasi, mendesain, mencatat, memecahkan masalah, membuat keputusan, merevisi, dan mengklarifikasi topik utama, sehingga siswa bisa mengerjakan tugas banyak sekalipun. Pada hakikatnya, *mind mapping* digunakan untuk membrainstorming suatu topik sekaligus menjadi strategi ampuh bagi siswa.

Penelitian yang mendukung model *mind mapping* dilakukan oleh Made Widiarti, dkk (2014) berjudul “Pengaruh Metode Pembelajaran *Mind Mapping* dan

Ekspositori terhadap Hasil Belajar Matematika di SD Gugus IX Kecamatan Buleleng”. Hasil penelitian menunjukkan hasil belajar matematika siswa kelompok eksperimen menunjukkan skor rata-rata 42,10 berada pada kategori sangat tinggi, hasil belajar matematika siswa kelompok kontrol dengan rata-rata skor 32,64 berada pada kategori sedang, terdapat perbedaan hasil belajar matematika yang signifikan antar kelompok siswa yang menggunakan metode pembelajaran *mind mapping* dan ekspositori. Perbedaan tersebut dilihat dari $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,89 > 1,68$).

Penelitian oleh Catur Adiguna, dkk (2014) juga mendukung model *mind mapping*, yaitu “Pengaruh Model Pembelajaran *Accelerates Learning Mind Mapping* terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD No. 2 Tuban”. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA siswa yang mengikuti pembelajaran *accelerated learning mind mapping* dengan konvensional, terbukti hasil t_{hitung} lebih dari t_{tabel} yaitu $2,13 > 2,00$ dengan perolehan rata-rata hasil belajar IPA kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol yaitu $79,33 > 72,71$.

Berdasarkan latar belakang, maka peneliti akan mengkaji permasalahan melalui penelitian eksperimen dengan judul “Keefektifan Model *Mind Mapping* terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV SDN Gugus Diponegoro Kota Pati”.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Perumusan masalah penelitian ini sebagai berikut:

- a. Apakah model *mind mapping* efektif terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN Gugus Diponegoro Kota Pati?
- b. Bagaimanakah aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn dengan model *mind mapping* di kelas IV SDN Gugus Diponegoro Kota Pati?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan sebagai berikut:

- a. Mengetahui keefektifan model *mind mapping* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN Gugus Diponegoro Kota Pati.
- b. Mendeskripsikan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn dengan model *mind mapping* kelas IV SDN Gugus Diponegoro Kota Pati.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, model *mind mapping* dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga dapat menjadi pendukung teori untuk kegiatan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembelajaran PKn.

1.4.2 Manfaat Praktis

1) Bagi Guru

Menambah pengetahuan dan pemahaman guru tentang model pembelajaran sehingga guru dapat menerapkan model pembelajaran dengan

baik, menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, menarik dan menyenangkan.

2) Bagi Siswa

Meningkatkan partisipasi aktif siswa, memudahkan pemahaman siswa, memunculkan ide-ide baru dan meningkatkan kreativitas siswa selama pembelajaran sehingga siswa termotivasi mengikuti pelajaran dan hasil belajar PKn meningkat.

3) Bagi Sekolah

Memberikan kontribusi kepada sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran di sekolah, serta menciptakan lulusan yang berkualitas baik.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 KAJIAN TEORI

2.1.1 Hakikat Belajar

2.1.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku menuju arah yang lebih baik, dari tidak tahu menjadi tahu. Daryanto (2010:49) menyatakan belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi sesuailingkungan.

Sanjaya (dalam Prastowo,2013:49) menyatakan belajar adalah suatu proses aktivitas mental seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya, sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku bersifat positif meliputi aspek pengetahuan, afeksi, maupun psikomotorik.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013:18) belajar merupakan proses internal yang kompleks melibatkan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Sedangkan, Slameto (2010:2) mengemukakan belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi sesuai lingkungannya untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.

Berdasarkan beberapa dapat disimpulkan belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku seorang individu ke arah yang lebih baik sebagai hasil interaksi sesuai lingkungan dan dilaksanakan secara bertahap dan berkelanjutan.

2.1.1.2 Prinsip-prinsip Belajar

Prinsip belajar merupakan ketentuan yang harus dijadikan pegangan dalam pelaksanaan kegiatan belajar. Menurut Anitah (2008:1.9) prinsip-prinsip belajar meliputi:

1. Motivasi

Motivasi belajar berkaitan erat dengan tujuan yang hendak dicapai oleh individu yang sedang belajar, motivasi berasal dari dalam diri individu (intrinsik) dan dari luar diri individu (ekstrinsik).

2. Perhatian

Perhatian adalah pemusatan pikiran dan perasaan terhadap suatu objek, artinya guru harus berusaha memusatkan perhatian siswa pada pelajaran karena perhatian yang semakin terpusat pada pembelajaran, maka proses belajar dan hasil belajar akan semakin baik.

3. Aktivitas

Aktivitas terdiri atas aktivitas mental dan emosional yang dialami siswa dalam pembelajaran, apabila pikiran dan perasaan siswa tidak terlibat aktif dalam pembelajaran, pada hakikatnya siswa tidak belajar.

4. Balikan

Balikan adalah respon yang diberikan guru terhadap perilaku siswa dalam pembelajaran. Siswa perlu memperoleh balikan dengan segera supaya mengetahui

kesalahannya dan tidak terlanjur berbuat kesalahan sehingga akan menimbulkan kegagalan belajar.

5. Perbedaan individual

Setiap siswa memiliki perbedaan dengan siswa lain berupa pengalaman, minat, bakat, kebiasaan belajar, kecerdasan, tipe belajar. Oleh karena itu, guru hendaknya memperlakukan siswa sesuai dengan hakikat masing-masing.

Seorang guru harus memahami prinsip-prinsip belajar supaya dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik karena prinsip-prinsip belajar merupakan penentu keberhasilan proses belajar, selain itu ditentukan oleh beberapa faktor yang mempengaruhinya sehingga akan terjadi proses belajar dan perubahan tingkah laku siswa yang baik.

2.1.1.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar

Proses belajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan eksternal. Menurut Slameto (2010:5) faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu meliputi; (1) faktor jasmaniah yaitu kesehatan dan cacat tubuh; (2) faktor psikologis berupa intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan; (3) faktor kelelahan berupa kelelahan jasmani dan rohani sehingga mengakibatkan lemah lunglainya tubuh, timbul kecenderungan membaringkan tubuh, kelesuan, dan kebosanan.

Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar diri individu meliputi; (1) faktor keluarga meliputi cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan; (2) faktor sekolah berupa metode mengajar,

kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah; (3) faktor masyarakat yaitu kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Berdasarkan uraian tersebut, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar yaitu faktor internal dan eksternal, yang berperan penting dalam proses pembelajaran.

2.1.2 Hakikat Pembelajaran

2.1.2.1 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses belajar mengajar yang melibatkan interaksi antara siswa, guru, dan lingkungan untuk mencapai suatu tujuan. Menurut Anitah (2008:1.18) pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru, sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Lingkungan belajar merupakan suatu sistem terdiri atas unsur tujuan, bahan pelajaran, strategi, alat, siswa, dan guru. Semua unsur saling berkaitan dan berfungsi dengan berorientasi pada tujuan. Menurut Gagne (dalam Nara dan Siregar,2010:12) pembelajaran adalah seperangkat peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung beberapa proses belajar yang sifatnya internal.

Pembelajaran merupakan upaya secara sistematis dilakukan guru untuk mewujudkan proses pembelajaran sehingga dapat terlaksana secara efektif dan efisien dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi (Aqib,2013:66). Sependapat dengan itu,La Iru dan Arihi (dalam Prastowo,2013:57) menyatakan pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan mempelajari, dan perbuatan menjadikan seseorang belajar. Pembelajaran merupakan suatu proses atau upaya

menciptakan kondisi belajar dalam mengembangkan kemampuan minat dan bakat siswa secara optimal, sehingga kompetensi dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara siswa, guru, dan lingkungan belajar yang saling mempengaruhi demi mencapai tujuan yang telah ditentukan. Oleh karena itu, guru hendaknya melaksanakan prinsip-prinsip pembelajaran supaya pembelajaran terlaksana dengan baik. Sebagai suatu sistem, pembelajaran mempunyai komponen-komponen yang saling berkaitan, oleh karena itu guru hendaknya memenuhi komponen-komponen pembelajaran agar proses pembelajaran terlaksana secara optimal .

2.1.2.2 Komponen-komponen Pembelajaran

Komponen-komponen pembelajaran menurut Rifa'i dan Anni (2012:159) terdiri atas:

1. Tujuan, secara eksplisit diupayakan pencapaiannya melalui kegiatan pembelajaran adalah *instructional effect* berupa pengetahuan dan keterampilan yang dirumuskan dalam tujuan pembelajaran kurikuler.
2. Subyek belajar, merupakan komponen utama dalam pembelajaran karena berperan sebagai subyek sekaligus obyek.
3. Materi, terdapat dalam silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, dan buku sumber. Materi pelajaran harus komprehensif, terorganisasi secara sistematis, dan dideskripsikan dengan jelas supaya proses pembelajaran berlangsung intensif.

4. Strategi, merupakan pola umum mewujudkan proses pembelajaran yang diyakini efektivitasnya untuk mencapai tujuan.
5. Media, yaitu alat atau wahana yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran.
6. Penunjang, yaitu fasilitas belajar, buku sumber, alat pelajaran, dan bahan pelajaran yang berfungsi untuk memperlancar, melengkapi, dan mempermudah proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian, dapat disimpulkan komponen pembelajaran merupakan hal-hal yang harus dipenuhi dalam pelaksanaan pembelajaran supaya tercapai keberhasilan pembelajaran, meliputi: tujuan, subyek belajar, materi, strategi, media, dan penunjang.

2.1.3 Teori Belajar

Teori belajar merupakan penjelasan mengenai proses terjadinya belajar atau proses pemikiran siswa terhadap suatu informasi. Teori belajar yang mendasari pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *mind mapping* yaitu:

1) Teori Belajar Kognitif

Menurut teori kognitif, belajar merupakan proses mental yang aktif untuk mencapai, mengingat, dan menggunakan pengetahuan. Teori kognitif menekankan belajar sebagai proses internal. Belajar adalah aktivitas yang melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks (Suprijono,2014:22).

Menurut Piaget (dalam Rifa'i dan Anni, 2012:32-35) perkembangan kognitif terdiri atas empat tahap, yaitu:

1. Tahap sensorimotorik (usia 0-2 tahun). Pada tahap ini bayi menyusun pemahaman dunia dengan mengordinasikan pengalaman indera dengan gerakan motorik, bayi memperlihatkan pola reflektif untuk beradaptasi dengan dunia dan menjelang akhir tahap ini bayi menunjukkan pola sensorimotorik yang lebih kompleks.
2. Tahap praoperasional (usia 2-7 tahun). Pada tahap ini, pemikiran lebih bersifat simbolis, egoisentries, dan intuitif sehingga tidak melibatkan pemikiran operasional. Pemikiran pada tahap ini dibagi menjadi dua sub-tahap yaitu simbolik dan intuitif.
3. Tahap operasional konkret, (usia 7-11 tahun). Pada tahap ini siswa dapat mengoperasikan berbagai logika, namun masih berbentuk benda konkret, dan dapat berpikir logis untuk memecahkan masalah konkret.
4. Tahap operasional formal (usia 7-15 tahun). Pada tahap ini siswa dapat berpikir abstrak, idealis, dan logis. Pemikiran operasional formal tampak lebih jelas dalam memecahkan masalah verbal.

2) Teori Belajar Konstruktivisme

Menurut teori konstruktivisme, belajar adalah kegiatan yang aktif dilakukan oleh siswa untuk membangun sendiri pengetahuannya, siswa mencari sendiri makna dari sesuatu yang mereka pelajari (Sardiman,2012:38). Sejalan dengan itu, Nara dan Siregar (2010:41) menyatakan belajar menurut teori konstruktivisme adalah suatu proses pembentukan pengetahuan yang dilakukan

oleh siswa secara aktif dalam kegiatan berpikir, menyusun konsep dan memberi makna tentang hal-hal yang sedang dipelajari.

Teori konstruktivisme menyatakan proses mengajar bukan kegiatan memindahkan pengetahuan dari guru ke siswa, tetapi suatu kegiatan yang memungkinkan siswa merekonstruksi sendiri pengetahuannya. Mengajar adalah bentuk partisipasi dengan siswa dalam membentuk pengetahuan, membuat makna, mencari kejelasan, dan menentukan justifikasi. Oleh karena itu, guru berperan sebagai mediator dan fasilitator untuk membantu optimalisasi belajar siswa.

3) Teori Belajar Discovery

Bruner (dalam Swadarma,2013:53) menyatakan terdapat tiga tahap proses belajar yaitu: (1) tahap enaktif yaitu tahapan awal saat siswa masih menggunakan atau memanipulasi objek-objek secara langsung dalam proses belajarnya; (2) tahap ikonik yaitu tahapan saat siswa tidak lagi memanipulasi langsung objek-objek, melainkan sudah dapat memanipulasi menggunakan gambaran dari objek, pengetahuan disajikan melalui gambar-gambar yang mewakili objek; (3) tahap simbolik yaitu tahapan saat siswa sudah memanipulasi simbol-simbol secara langsung dan siswa dapat berpikir secara abstrak.

Bruner (dalam Swandarma,2013:54) pada saat proses belajar berlangsung siswa akan mengalami perubahan mental yang terbagi menjadi tiga fase sebagai berikut: (1) tahap informasi, yaitu tahapan saat siswa memperoleh sejumlah informasi mengenai materi yang sedang dipelajari; (2) tahap transformasi, yaitu informasi yang telah diperoleh kemudian dianalisis dan ditransformasikan ke dalam bentuk yang abstrak atau konseptual; (3) tahap evaluasi, yaitu siswa dapat

menilai sendiri apakah informasi yang telah ditransformasikan tadi bermanfaat untuk menghadapi masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan teori belajar yang mendukung pembelajaran menggunakan model *mind mapping* adalah teori kognitivisme, konstruktivisme, dan discovery. Teori kognitivisme mendasari penelitian ini karena berdasarkan teori kognitif Piaget, siswa usia Sekolah Dasar berada pada tahap operasional konkret (7-11 tahun), oleh karena itu dalam pembelajaran hendaknya menggunakan benda-benda konkret dan sesuai dengan situasi nyata. Teori konstruktivisme digunakan sebagai dasar dalam mengembangkan pengalaman siswa dalam menerima pengetahuan. Sedangkan teori discovery menyatakan dalam pembelajaran siswa hendaknya diperkenalkan dengan hal-hal yang konkret atau nyata sebelum menerima pengetahuan yang abstrak. Oleh karena itu, guru hendaknya menguasai teori-teori belajar agar dapat bertanggung jawab terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan siswa. Berdasarkan teori belajar tersebut, diharapkan pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

2.1.4 Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa merupakan kegiatan atau perilaku yang terjadi selama proses belajar mengajar. Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah menjelaskan aktivitas belajar adalah kegiatan mengolah pengalaman dan praktik dengan cara mendengar, membaca, menulis, mendiskusikan, merefleksikan rangsangan, dan memecahkan masalah. Menurut Rusman (2013:388) pembelajaran yang

mengaktifkan siswa dapat dilakukan melalui pengembangan berbagai keterampilan belajar yaitu: (1) berkomunikasi lisan dan tertulis secara efektif; (2) berpikir logis, kritis, dan kreatif; (3) rasa ingin tahu; (4) penguasaan teknologi dan informasi; (5) pengembangan personal dan sosial; (6) belajar mandiri.

Aktivitas siswa menurut Diedrich (dalam Sardiman,2012:101) yaitu:

1. *Visual activities*, misalnya membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
2. *Oral activities*, yaitu menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
3. *Listening activities*, yaitu mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
4. *Writing activities*, berupa menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
5. *Drawing activities*, berupa menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
6. *Motor activities*, misalnya melakukan percobaan, membuat konstruksi, model memperbaiki, bermain, berkebun, beternak.
7. *Mental activities*, contohnya menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
8. *Emotional activities*, contohnya menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan aktivitas belajar siswa adalah rangkaian kegiatan yang dilakukan siswa dalam mengikuti pembelajaran untuk mendapatkan perubahan tingkah laku berupa fisik, mental, dan emosional sehingga tercipta pembelajaran yang aktif. Indikator aktivitas siswa dalam penelitian ini meliputi: *visual activities* (memperhatikan video dan gambar), *oral activities* (mengemukakan pendapat), *listening activities* (diskusi), *writing activities* (mencatat pokok-pokok penjelasan guru, menulis simpulan), *drawing activities* (membuat *mind mapping*), *mental activities* (menanggapi), dan *emotional activities* (menaruh minat, bersemangat).

Adapun indikator aktivitas siswa yang diamati dalam pembelajaran PKn melalui model *mind mapping* adalah: (1) mempersiapkan diri mengikuti pembelajaran (*emotional activities*); (2) menanggapi apersepsi berupa pertanyaan dari guru (*mental activities*); (3) mengamati video/gambar yang ditampilkan guru (*visual activities*); (4) memperhatikan penjelasan materi dari guru (*listening activities*); (5) mencatat pokok-pokok penjelasan materi dari guru (*writing activities*); (6) melaksanakan diskusi kelompok (*listening activities*); (7) membuat *mind mapping* (*drawing activities*); (8) mempresentasikan hasil *mind mapping* (*oral activities*); (9) menyimpulkan materi pembelajaran (*writing activities*)

2.1.5 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Rifa'i dan Anni (2012:69) menyatakan hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami kegiatan belajar sesuai dengan apa yang dipelajari siswa. Menurut Suprijono (2009:7) hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek saja, tetapi secara komprehensif atau menyeluruh.

Anitah (2008:2.19) menyatakan hasil belajar merupakan kulmunasi suatu proses yang telah dilakukan dalam belajar yang menunjukkan suatu perubahan tingkah laku dari siswa yang bersifat menetap, fungsional, dan positif. Sedangkan Sudjana (2016:28) menyatakan *evaluation* (hasil belajar) adalah pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang dapat dilihat dari tujuan, gagasan, cara kerja, pemecahan, metode, materi, dsb.

Hasil belajar menurut Gagne (dalam Suprijono:5) berupa:

1. Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa lisan maupun tertulis.
2. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang yang terdiri dari kemampuan mengorganisasi, analisis-sintesis, fakta-konsep, dan mengembangkan prinsip keilmuan.
3. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitif yang meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
4. Kemampuan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam suatu urusan dan mengkoordinasi sehingga terwujud gerak jasmani yang aktif.
5. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penelitian terhadap objek berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Menurut Bloom (dalam Rifai'i dan Anni,2012:70-73), hasil belajar mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan, kemampuan, dan kemahiran intelektual. Ranah kognitif mencakup kategori pengetahuan *knowledge*, pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan penilaian (*evaluation*). Ranah afektif berkaitan dengan perasaan, sikap, minat, dan nilai. Ranah afektif mencakup kategori penerimaan (*receiving*), penanggapan (*responding*), penilaian (*valuing*), pengorganisasian (*organization*),

pembentukan pola hidup (*organization by a value complex*). Ranah psikomotorik berkaitan dengan kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan syaraf, manipulasi objek, dan koordinasi syaraf. Ranah psikomotorik mencakup kategori persepsi (*perception*), kesiapan (*set*), gerakan terbimbing (*guided response*), gerakan terbiasa (*mechanism*), gerakan kompleks (*complex overt response*), penyesuaian (*adaptation*), dan kreativitas (*originality*).

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan hasil belajar adalah suatu tujuan dari pembelajaran berupa perubahan perilaku seseorang setelah melakukan kegiatan belajar, meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Penelitian ini memfokuskan penilaian pada aspek kognitif yaitu pengetahuan siswa pada hasil belajar PKn materi globalisasi.

Adapun indikator keberhasilan terkait dengan hasil belajar PKn menggunakan model *mind mapping* adalah: (1) menjelaskan pengertian globalisasi (C2); (2) menyebutkan ciri-ciri globalisasi (C1); (3) mengidentifikasi contoh pengaruh globalisasi di lingkungan sekitar (C2); (4) menyebutkan dampak positif dan negatif globalisasi (C1); (5) membedakan dampak positif dan negatif globalisasi (C3); (6) menyebutkan jenis-jenis kebudayaan Indonesia (C1); (7) menjelaskan jenis kebudayaan Indonesia (C2); (8) mengidentifikasi jenis kebudayaan Indonesia (C1); (9) menjelaskan tujuan melakukan misi kebudayaan internasional (C2); (10) mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan pada misi kebudayaan internasional (C2).

2.1.6 Model Pembelajaran Kooperatif

2.1.6.1 Hakikat Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dimana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil untuk menyelesaikan tugas kelompok. Rusman (2012:209) menyatakan model pembelajaran kooperatif adalah model yang melibatkan siswa untuk belajar dalam kelompok-kelompok kecil dengan kemampuan yang berbeda, menyelesaikan tugas kelompok, saling bekerja sama untuk memahami suatu bahan pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan (Sanjaya,2014:241). Menurut Slavin (2015:4) mengemukakan model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang menekankan siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran.

Berdasarkan beberapa pengertian dapat disimpulkan model pembelajaran kooperatif adalah kegiatan belajar siswa dalam kelompok yang melibatkan siswa bekerja sama dan aktif untuk menyelesaikan suatu persoalan.

Tujuan penerapan model pembelajaran kooperatif adalah siswa dapat belajar secara berkelompok dengan saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan kepada orang lain untuk mengemukakan gagasannya secara berkelompok (Isjoni,2011:23).

Model pembelajaran kooperatif identik dengan belajar secara berkelompok. Ada lima unsur dalam model pembelajaran kooperatif yang harus

diterapkan, yaitu: (1) *positive interdependence* (saling ketergantungan positif); (2) *personal responsibility* (tanggungjawab perseorangan); (3) *face to face promotive interaction* (interaksi promotif); (4) *interpersonal skill* (komunikasi antar anggota); (5) *group processing* (pemrosesan kelompok) (Suprijono,2014:58).

Ada banyak model pembelajaran kooperatif yang berkembang untuk membantu siswa berpikir kreatif dan produktif, antara lain *Teams Games Tournamen (TGT)*, *Number Head Together (NHT)*, *Jigsaw*, *Role Playing*, *Talking Stick*, *Mind Mapping*, *Time Token*, *Picture and Picture*, dsb. Model pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah model *mind mapping* untuk mengetahui keefektifan model *mind mapping* dalam pembelajaran PKn.

2.1.6.2 Model *Mind Mapping*

2.1.6.2.1 Pengertian Model *Mind Mapping*

Model *mind mapping* dikembangkan sebagai model untuk mengembangkan gagasan-gagasan melalui rangkaian peta-peta (Huda, 2013:307).

Menurut Martin (dalam Trianto,2011:159) *mind mapping* adalah ilustrasi grafis konkret yang mengindikasikan sebuah konsep tunggal dihubungkan ke konsep-konsep lain pada kategori yang sama.

Menurut Shoimin (2013:105) model *mind mapping* adalah teknik pemanfaatan seluruh otak dengan menggunakan citra visual dan prasarana grafis lainnya untuk membentuk kesan. *Mind mapping* dapat membangkitkan ide-ide orisinal dan memicu ingatan yang mudah, cara ini menyenangkan dan meningkatkan kreatifitas siswa. Sejalan dengan pendapat tersebut, Windura (2008:17) menyatakan *mind mapping* sesuai dengan cara kerja alami otak. *Mind*

mapping menggunakan banyak gambar sekaligus menggunakan kedua belah otak secara bersamaan dan bergantian.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan model *mind mapping* adalah suatu cara mencatat materi menggunakan gambar, simbol, garis, dan warna yang memberi kesan sehingga lebih menarik dan mudah diingat. Guru harus menguasai langkah-langkah pembuatan *mind mapping* supaya dapat memandu siswa dalam membuat *mind mapping* dengan baik dan benar.

2.1.6.2.2 Langkah-langkah Membuat *Mind Mapping*

DePorter (dalam Shoimin, 2014:106) menyatakan langkah-langkah membuat *mind mapping* yaitu:

1. Menuliskan gagasan utama di tengah-tengah kertas lalu tulisan diberi tanda lingkaran, persegi, atau bentuk lain.
2. Menambahkan sebuah cabang yang keluar dari pusatnya untuk setiap poin atau gagasan utama. Jumlah cabang-cabangnya bervariasi, tergantung jumlah gagasan dan gunakan warna yang berbeda untuk tiap-tiap cabang.
3. Menuliskan kata kunci atau frasa pada tiap-tiap cabang yang dikembangkan untuk detail. Kata-kata kunci adalah kata-kata yang menyampaikan inti sebuah gagasan dan memicu ingatan siswa.
4. Menambahkan simbol-simbol dan ilustrasi-ilustrasi untuk mendapatkan ingatan yang lebih baik.

Pembelajaran menggunakan model *mind mapping* akan terlaksana dengan baik apabila sesuai dengan langkah-langkah yang telah ditetapkan, maka guru

hendaknya menguasai langkah-langkah pembelajaran menggunakan model *mind mapping*.

2.1.6.2.3 Langkah-langkah Pembelajaran Model *Mind Mapping*

Menurut Swadarma (2013:65) terdapat beberapa langkah dalam menerapkan pembelajaran menggunakan model *mind mapping* yaitu:

1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
2. Guru memberikan penjelasan tentang materi pelajaran.
3. Selama guru menjelaskan, siswa membuat catatan-catatan kecil yang berisi penjelasan guru.
4. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok.
5. Siswa membuat *mind mapping* dari catatan-catatan kecil masing-masing anggota kelompok.
6. Siswa menjelaskan kembali materi yang telah disampaikan guru berdasarkan *mind mapping* yang telah dibuat, anggota yang lain menyimak dan memberi tanggapan.
7. Tiap perwakilan siswa dari kelompok lain bergantian menyampaikan hasil *mind mapping* mereka.
8. Guru bersama siswa menyimpulkan materi pelajaran.

Setiap model pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing, begitu juga model *mind mapping*.

2.1.6.2.4 Kelebihan Model *Mind Mapping*

Model *mind mapping* mempunyai beberapa kelebihan, yaitu: (1) meningkatkan kinerja manajemen pengetahuan; (2) memaksimalkan sistem kerja otak; (3) saling berhubungan satu sama lain sehingga makin banyak ide dan informasi yang dapat disajikan; (4) memacu kreativitas, sederhana, dan mudah dikerjakan; (5) sewaktu-waktu dapat *me-recall* data yang ada dengan mudah; (6) menarik dan mudah tertangkap mata; (7) dapat melihat sejumlah besar data dengan mudah; dan (8) dapat melihat sejumlah besar data mudah Swadarma (2013:9).

Menurut Shoimin (2014:107) kelebihan model *mind mapping* adalah: (1) cara ini cepat untuk melejitkan ingatan siswa; (2) teknik ini dapat digunakan untuk mengorganisasikan ide-ide yang muncul dalam pemikiran; (3) proses menggambar diagram bisa membentuk ide-ide yang lain; (4) diagram yang sudah terbentuk bisa menjadi panduan untuk menulis.

Selain mempunyai kelebihan, model *mind mapping* juga mempunyai kekurangan dan guru hendaknya dapat mengatasi kekurangan tersebut supaya pembelajaran tetap terlaksana secara optimal.

2.1.6.2.5 Kekurangan Model *Mind Mapping*

Menurut Shoimin (2014:107) kekurangan model *mind mapping* adalah:

1. Siswa yang aktif lebih dominan membuat *mind mapping*, sedangkan siswa yang pasif kurang terlibat membuat *mind mapping*. Cara mengatasi hal tersebut adalah setiap siswa diberi tugas secara merata sehingga semua siswa aktif dalam pembelajaran.
2. Siswa tidak seluruhnya ikut berpartisipasi dalam diskusi dan pembuatan *mind mapping*. Cara mengatasi hal tersebut adalah setiap siswa diwajibkan mengerjakan tugas yang telah diberikan dan harus ikut berpartisipasi dalam diskusi.
3. Jumlah detail informasi tidak semuanya dapat dituliskan pada *mind mapping*. Cara mengatasi hal tersebut adalah mempresentasikan dan membahas setiap *mind mapping* yang telah dibuat siswa sehingga informasi yang kurang dapat dipelajari.

2.1.7 Hakikat PKn

2.1.7.1 Pengertian PKn

Winataputra (2010:1.2) menyatakan PKn merupakan pendidikan yang berfungsi mengembangkan karakteristik pokok warga negara demokratis, yaitu *civic intelligence* (kecerdasan warga negara), *civic responsibility* (tanggung jawab warga negara) dan *civic participation* (partisipasi warga negara). Pkn adalah pendidikan pengetahuan, sikap mental, nilai-nilai, dan perilaku yang menjunjung tinggi demokrasi sehingga terwujud warga masyarakat yang demokratis, dapat menjaga persatuan dan integrasi guna mewujudkan bangsa yang kuat, sejahtera, serta demokratis Charim (dalam Aryani dan Susatim, 2010:40).

Menurut Zamroni (dalam Taniredja, 2013:2) PKn adalah pendidikan demokrasi yang bertujuan mempersiapkan warga masyarakat untuk berpikir kritis dan bertindak demokratis, melalui aktifitas menanamkan kesadaran kepada generasi baru bahwa demokrasi adalah bentuk kehidupan masyarakat yang menjamin hak-hak warga masyarakat. Selain itu, PKn adalah proses yang dilakukan oleh lembaga pendidikan untuk mempelajari orientasi, sikap dan perilaku politik sehingga memiliki *political knowledge*, *awarenes*, *attitude*, *political efficacy*, dan *political participation*, serta kemampuan mengambil keputusan politik secara rasional. Berdasarkan uraian, disimpulkan PKn adalah mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk warga negara yang baik agar dapat melaksanakan hak dan kewajibannya sehingga berguna bagi dirinya, masyarakat, dan bangsa supaya dapat mewujudkan tujuan PKn.

2.1.7.2 Tujuan PKn

Winataputra (2010:1.20) menyatakan tujuan PKn adalah partisipasi yang penuh nalar dan tanggung jawab dalam kehidupan politik warga negara yang taat kepada nilai-nilai dan prinsip-prinsip dasar demokrasi konstitusional Indonesia.

Mulyasa (dalam Ruminiati,2007:1.26) menyatakan PKn bertujuan supaya siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi persoalan hidup maupun isu kewarganegaraan di negaranya;
2. berpartisipasi dalam segala bidang kegiatan secara aktif dan bertanggungjawab sehingga dapat bertindak secara cerdas dalam semua kegiatan;
3. berkembang secara positif dan demokratis sehingga mampu hidup bersama bangsa lain di dunia dan mampu berinteraksi, serta mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan baik.

Berdasarkan Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi (dalam Winarno,2013:18) tujuan PKn di SD/MI adalah supaya siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
2. Berpartisipasi secara aktif, bertanggung jawab, bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, serta anti-korupsi.
3. Berkembang secara positif, demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia supaya dapat hidup bersama dengan bangsa lainnya.

4. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung untuk memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Berdasarkan beberapa pendapat dapat disimpulkan tujuan PKn di SD adalah menyiapkan dan membentuk warga negara yang berkualitas sehingga dapat berpartisipasi aktif dalam berbagai kegiatan berbangsa dan bernegara.

2.1.7.3 Ruang Lingkup PKn

Ruang lingkup PKn menurut Permendiknas No. 22 Tahun 2006(dalam Winarno,2013:28) meliputi:

1. Persatuan dan kesatuan bangsa, meliputi: hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa indonesia, sumpah pemuda, keutuhan NKRI, partisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif terhadap NKRI, keterbukaan dan jaminan keadilan.
2. Norma, hukum, dan peraturan, meliputi: tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan internasional.
3. Hak asasi manusia, meliputi: hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota asyarakat, instrumen nasional dan internasional HAM, pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM.
4. Kebutuhan warga negara, meliputi: hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan

pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warga negara.

5. Konstitusi negara, meliputi: proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar negara dengan konstitusi.
6. Kekuasaan dan politik, meliputi: pemerintahan desa dan kecamatan, pemerintahan daerah dan otonomi, pemerintah pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, sistem pemerintahan, pers dalam masyarakat demokrasi.
7. Pancasila, meliputi: kedudukan Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, proses perumusan Pancasila sebagai dasar negara, pengalaman nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, Pancasila sebagai ideologi terbuka.
8. Globalisasi, meliputi: globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia, dampak, hubungan internasional dan organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan ruang lingkup PKn meliputi aspek sebagai berikut: (1) persatuan dan kesatuan bangsa; (2) norma, hukum, dan peraturan; (3) hak asasi manusia; (4) kebutuhan warga negara; (5) konstitusi negara; (6) kekuasaan dan politik; (7) Pancasila; (8) globalisasi.

2.1.7.4 Materi Globalisasi

Kata “globalisasi” diambil dari kata *globe* yang artinya bola bumi tiruan atau dunia tiruan, kemudian kata *globe* menjadi global yang berarti universal atau keseluruhan yang saling berkaitan. Jadi globalisasi adalah proses menyatunya warga dunia secara umum dan menyeluruh menjadi kelompok masyarakat (Bestari,2008:79). Adanya globalisasi menjadikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya di bidang informasi, komunikasi, dan transportasi semakin cepat, sehingga dunia menjadi transparan seolah-olah menjadi dunia tanpa mengenal batas negara.

Globalisasi ditandai adanya perubahan sosial diberbagai bidang kehidupan. Ciri-ciri globalisasi menurut Dewi, dkk (2008:44) adalah: (1) adanya sikap saling ketergantungan antara satu negara dengan negara lain terutama dibidang ekonomi; (2) meningkatnya masalah bersama, misalnya bidang lingkungan hidup; (3) berkembangnya barang-barang seperti handphone, televisi, dan internet menunjukkan komunikasi global terjadi semakin cepat; (4) meningkatnya interaksi kultural (kebudayaan) melalui perkembangan media massa (terutama film, televisi, musik, berita, dan olahraga internasional). Saat ini masyarakat mendapatkan gagasan dan pengalaman baru mengenai hal-hal tentang keanekaragaman budaya, misalnya hal pakaian dan musik.

Globalisasi telah memberikan pengaruh di lingkungan sekitar antara lain: (1) gaya hidup, yaitu suka berhura-hura, mabuk-mabukan, berperilaku kasar, dan tidak menghormati orang tua; (2) makanan, berupa adanya makanan cepat saji antara lain pizza, spaghetti, burger, hot dog, steak; (3) pakaian, yaitu model atau

bentuk pakaian minim / terbuka yang tidak sesuai dengan nilai-nilai kesopanan; (4) komunikasi, berupa alat komunikasi seperti handphone, email, chatting yang dapat mempermudah komunikasi antar wilayah (Dewi,dkk, 2008:45).

Adanya globalisasi memberikan dampak bagi kehidupan masyarakat yaitu dampak positif dan negatif. Bestari (2008:80) mengemukakan dampak positif, antara lain: mudah mendapatkan informasi, komunikasi dilakukan dengan mudah dan biaya murah, mudah melakukan perjalanan darat, laut, dan udara, meningkatkan sektor pariwisata suatu tempat. Sedangkan, dampak negatif misalnya: orang menjadi individualis, pola pergaulan meniru orang-orang Barat, budaya konsumtif, menurunnya ikatan rohani misalnya meninggalkan ibadah dengan alasan sibuk dan mementingkan duniawi.

Sarjan (2008:98) mengemukakan globalisasi mempengaruhi seluruh aspek kehidupan masyarakat termasuk kebudayaan. Kebudayaan bangsa Indonesia misalnya lagu daerah, alat musik daerah, dan tarian daerah. Pada era globalisasi cara memperkenalkan kebudayaan Indonesia di dunia internasional adalah melalui misi kebudayaan internasional ke manca negara. Tujuan misi kebudayaan internasional yaitu: (1) memperkenalkan budaya Indonesia di mata dunia, sehingga dapat menarik wisatawan mancanegara ke Indonesia dan menambah devisa negara; (2) meningkatkan kerja sama yang baik dengan luar negeri di bidang kesenian; (3) meningkatkan kerukunan dengan bangsa lain.

Budaya Indonesia yang pernah ditampilkan di tingkat internasional menurut (Sarjan, 2008:98) antara lain:

1. Kelompok kesenian Bougenville dari Kalimantan Barat diundang ke Madrid, Spanyol dalam acara Festival Asia.
2. Grup seni tradisional Indonesia, Nanglang Danasih tampil di Roma, Italia dalam acara festival seni internasional.
3. Tim kesenian Sumatra Selatan ke Malaysia dalam acara festival Gendang Nusantara.
4. Tim kesenian Bali ke Chili dan Peru menampilkan tari Saman (Aceh), tari Maengkaet (Sulawesi), dan tari Bali.
5. Tim kesenian Jaipong dan Rampak Gendang ke Irak yang tampil dalam Festival Internasional Babylon.
6. Tarian adat, misal Jaipong (Jawa Barat), tari Topeng (Jawa Tengah), tari Lengong (Bali), tari Seudati (Aceh) yang pernah tampil di Yunani dan Italia.
7. Alat musik, misal gamelan (Bali, Jawa) dan angklung (Jawa Barat).
8. Batik sebagai hasil kerajinan tangan bangsa Indonesia banyak digemari pasar dunia.
9. Benda-benda pahat, seperti patung dari Bali dan suku Asmat.

2.1.8 Implementasi Model *Mind Mapping* pada Pembelajaran PKn

Penelitian ini menggunakan model *mind mapping* untuk mengetahui keefektifan pembelajaran PKn siswa kelas IV SDN Gugus Diponegoro Kota Pati.

Berdasarkan uraian tentang model *mind mapping* dapat disimpulkan implementasi model *mind mapping* pada pembelajaran PKn sebagai

beril
Tabel 2.1
Implementasi Model *Mind Mapping* pada Pembelajaran PKn

Langkah model <i>mind mapping</i> (Swandarma,2013:65)	Penjabaran model <i>mind mapping</i> dalam kegiatan guru dan siswa	
	Kegiatan guru	Kegiatan siswa
	1. Guru mengkondisikan siswa supaya siap mengikuti pembelajaran.	1. Siswa siap mengikuti pembelajaran.
	2. Guru memberikan motivasi kepada siswa.	2. Siswa memperhatikan penjelasan guru supaya termotivasi.
	3. Guru melakukan apersepsi.	3. Siswa menjawab apersepsi berupa pertanyaan dari guru.
1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.	4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.	4. Siswa memperhatikan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.
2. Guru memberikan penjelasan tentang materi pelajaran.	5. Guru menampilkan materi menggunakan video dan gambar.	5. Siswa memperhatikan video dan gambar yang ditampilkan guru.
3. Selama guru menjelaskan, siswa mencatat pokok-pokok penjelasan guru.	6. Guru meminta siswa mencatat pokok-pokok penjelasan guru.	6. Siswa mencatat pokok-pokok penjelasan guru.
4. Membentuk kelompok diskusi.	7. Guru membentuk kelompok diskusi.	7. Membentuk kelompok diskusi.
5. Siswa membuat <i>mind mapping</i> dari catatan masing-masing.	8. Guru membimbing diskusi siswa.	8. Siswa membuat <i>mind mapping</i> dari catatan siswa.
6. Siswa mempresentasikan hasil <i>mind mapping</i> yang telah dibuat.	9. Guru menunjuk perwakilan kelompok mempresentasikan hasil <i>mind mapping</i> yang dibuat.	9. Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil <i>mind mapping</i> yang dibuat.
7. Siswa bersama guru menyimpulkan pelajaran.	10. Guru membimbing siswa menyimpulkan pelajaran.	10. Siswa bersama guru menyimpulkan pelajaran.

2.1.9 Keefektifan Model *Mind Mapping* dalam Pembelajaran PKn

Huda (2013:307) menyatakan *mind mapping* adalah model pembelajaran yang dikembangkan sebagai model yang efektif untuk mengembangkan gagasan-gagasan melalui rangkaian peta-peta. *Mind mapping* dapat digunakan untuk membentuk, memvisualisasi, mendesain, mencatat, memecahkan masalah, membuat keputusan, merevisi, dan mengklarifikasi topik utama.

Shioimin (2013:105) menyatakan model *mind mapping* merupakan suatu pemanfaatan seluruh otak dengan menggunakan citra visual dan prasarana grafis lainnya untuk membentuk kesan. *Mind mapping* dapat membangkitkan ide-ide orisinal dan memicu ingatan yang mudah, menyenangkan, dan meningkatkan kreativitas siswa.

Melalui model *mind mapping* siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok yang terdiri atas empat siswa. Secara berkelompok siswa membuat *mind mapping* berdasarkan point-point penting yang telah dicatat masing-masing siswa saat mendengarkan penjelasan materi dari guru. Setiap kelompok mempresentasikan hasil *mind mapping* di depan kelas. *Mind mapping* akan mempermudah siswa mengingat materi pelajaran karena disertai visualisasi gambar, simbol, dan garis yang berwarna sehingga menarik perhatian dan menyenangkan bagi siswa. Aktivitas belajar dalam pembelajaran dengan model *mind mapping* memungkinkan siswa belajar secara menyenangkan, menumbuhkan kreativitas, kerjasama, dan tanggungjawab.

Pelaksanaan pembelajaran PKn dengan model *mind mapping* sangat cocok diterapkan pada materi globalisasi karena materinya luas, bersifat ingatan, dan merupakan permasalahan nyata yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, model *mind mapping* efektif digunakan karena memiliki beberapa kelebihan, yaitu: (1) memacu kreativitas dan memudahkan ingatan siswa tentang materi pelajaran karena berisi gambar dan warna-warna; (2) saling berhubungan satu sama lain sehingga makin banyak ide dan informasi yang dapat disajikan; (3) menarik dan mudah tertangkap mata karena siswa tidak hanya membuat catatan yang berisi tulisan tetapi berupa gambar; (4) sewaktu-waktu dapat *me-recall* data yang ada dengan mudah (Swadarma, 2013:9). Oleh karena itu, model *mind mapping* diyakini efektif dalam pembelajaran PKn materi globalisasi.

2.2 KAJIAN EMPIRIS

Penelitian ini didasarkan pada penelitian sebelumnya tentang efektifitas model *mind mapping* bagi siswa SD pada berbagai mata pelajaran. Berikut beberapa pendukung hasil penelitian:

Chusnul Nuraeni (2013) tentang “Keefektifan Penggunaan Model *Mind Mapping* terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPA”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan *mind mapping* terhadap aktivitas dan hasil belajar IPA pada materi Peristiwa Alam siswa kelas V SDN Debong Kidul Kota Tegal. Penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan hasil analisis uji independent sample t-tes diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,383 artinya nilai signifikansi $> 0,05$ sehingga H_0 diterima. Rata-rata persentase aktivitas belajar siswa pada kelompok kontrol sebesar 61,25 dan kelompok eksperimen sebesar

73,04. Dengan demikian, aktivitas belajar siswa pada pembelajaran dengan model *mind mapping* lebih baik daripada model konvensional. Jadi, dapat disimpulkan model *mind mapping* dapat meningkatkan aktivitas belajar tetapi tidak ada perbedaan hasil belajar IPA yang signifikan antara pembelajaran dengan model *mind mapping* dengan pembelajaran konvensional.

Penelitian Diah Geminastiti, dkk (2014) berjudul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Mind Mapping* Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Gigus VII Kecamatan Gianyar”. Hasil penelitian diperoleh $t_{hitung} = 2,58$ sedangkan $t_{tabel} = 2,01$, hal ini menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Rata-rata hasil belajar IPS pada kelompok eksperimen lebih besar dari pada kelompok kontrol yaitu $79,41 > 64,93$, ini berarti ada perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *mind mapping* berbantuan media gambar dengan siswa yang mengikuti pelajaran dengan model konvensional.

Penelitian Sri Widiarti (2014) tentang “Keefektifan Model *Mind Mapping* Terhadap Hasil Belajar IPS”. Hasil penelitian menunjukkan hasil uji hipotesis pertama menggunakan *independent sample t test*, diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,557 > 2,024$), sehingga H_0 ditolak. Selanjutnya berdasarkan hasil uji hipotesis kedua menggunakan *one sample t test*, diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,952 > 2,080$), sehingga H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan hasil belajar IPS siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan model *mind mapping* lebih tinggi dan efektif daripada menggunakan model konvensional.

Penelitian Agus Sunarman (2015) berjudul “Model Pembelajaran *Mind Mapping* Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Gugus 2 Luwus-Mekarsari”. Hasil penelitian menunjukkan $t_{hitung} 2,41 > t_{tabel} 2,00$ dan skor rata-rata yang diperoleh siswa yang belajar dengan model *mind mapping* yaitu 75,22 berada pada kategori tinggi dan siswa yang belajar dengan model konvensional yaitu 67,00 berada pada kategori sedang, maka H_a diterima, dengan demikian model *mind mapping* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar matematika siswa.

Penelitian Ratih Shintia Devi, dkk (2015) tentang “Efektivitas Metode *Mind Mapping* Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa Pada Mata Pelajaran IPA”. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan pemahaman konsep IPA siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan metode *mind mapping* dengan siswa yang memperoleh pembelajaran biasa, yaitu nilai signifikansi $< 0,05$, yakni 0,004 dan peningkatan pemahaman konsep IPA di kelas eksperimen lebih baik daripada di kelas kontrol dengan hasil nilai signifikansi satu pihak (*I-tailed*) $< 0,05$ yakni 0,000. Sedangkan siswa memberikan sikap yang baik terhadap pembelajaran IPA menggunakan metode *mind mapping* yaitu kategori sangat tinggi 81,25% dan tinggi 12,5 % dari jumlah siswa yang mengisi angket.

Penelitian ini diperkuat dengan jurnal internasional, yaitu penelitian S O Adodo Ph.D. (2013) dengan judul “*Effect of Mind Mapping as a Self Regulated Learning Strategy on Student’s Achievement in Basic Science and Technology*”. Hasil penelitian menunjukkan pembelajaran menggunakan *mind mapping* dapat

membantu siswa untuk meningkatkan kinerja siswa dan digunakan sebagai pendekatan yang lebih baik untuk mengajar di kelas. Model *mind mapping* dapat meningkatkan berpikir kritis, keterampilan kreatif, dan mendorong untuk mentransfer pengetahuan yang diperolehnya melalui sebuah karya sehingga siswa dapat mengingat pengetahuan dalam jangka waktu lama.

Penelitian Ying Liu, dkk (2014) tentang “*The Effect of Mind Mapping on Teaching and Learning : A Meta-Analysis*”. Hasil penelitian menunjukkan pembelajaran menggunakan *mind mapping* lebih membantu untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa daripada hasil belajar afektif, karena *mind mapping* memvisualisasikan materi pelajaran dan membantu mengingat informasi dengan mudah dan meningkatkan kreativitas siswa.

Penelitian Veli Batdi (2015) berjudul “*A Meta-analysis Study of Mind Mapping Techniques and Traditional Learning Methods*”. Hasil penelitian menunjukkan pemerolehan skor hasil belajar, sikap, dan ingatan secara berturut-turut yaitu 1,057, 0,627, dan 0,431. Pemerolehan nilai pada hasil belajar termasuk dalam kategori tinggi, sikap termasuk dalam kategori sedang, dan ingatan termasuk dalam kategori kecil. Berdasarkan analisis, *mind mapping* mempunyai dampak positif pada hasil belajar, sikap, dan ingatan siswa.

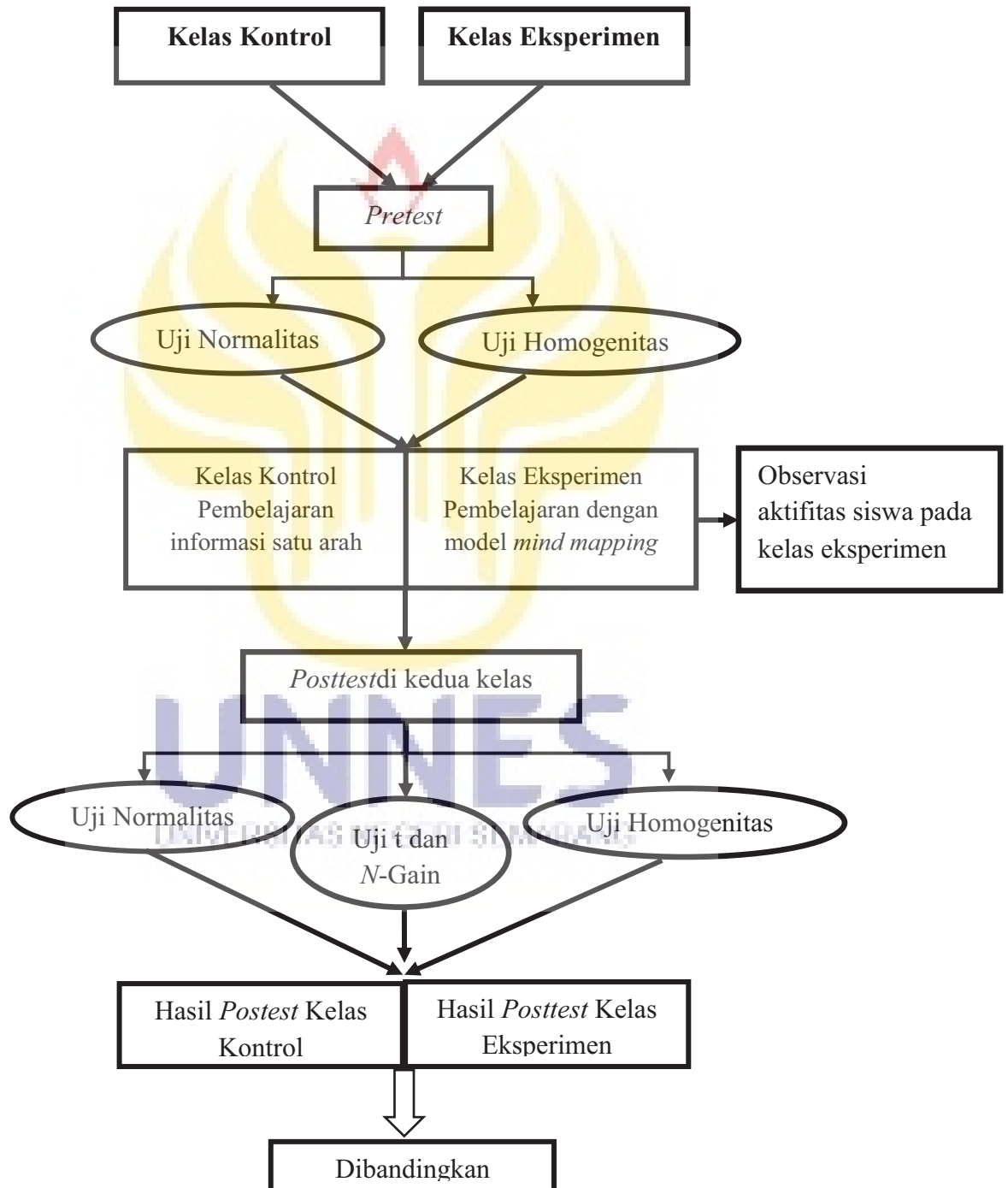
Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan model *mind mapping* efektif diterapkan pada berbagai mata pelajaran. Penelitian-penelitian yang telah dilakukan dapat digunakan sebagai pendukung pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti untuk menguji keefektifan model *mind mapping* pada pembelajaran PKn di kelas IV SDN Gugus Diponegoro.

2.3 KERANGKA BERPIKIR

Keefektifan model *mind mapping* diketahui melalui uji perbedaan rata-rata hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas kontrol tidak diterapkan *treatment* tertentu sedangkan kelas eksperimen menerapkan model *mind mapping*. Kedua kelas diasumsikan homogen dengan tingkat kecerdasan, karakteristik sekolah, dan materi pelajaran yang sama. Sebelum pelaksanaan *treatment* peneliti terlebih dahulu memberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Hasil *pretest* dianalisis menggunakan uji normalitas dan homogenitas. Setelah melaksanakan *pretest*, kelas eksperimen diterapkan model *mind mapping* sedangkan kelas kontrol penyampaian pembelajaran satu arah. Selama pelaksanaan *treatment* peneliti juga mengamati aktivitas siswa pada kelas eksperimen sehingga dapat mendeskripsikan aktivitas siswa selama pembelajaran menggunakan model *mind mapping*.

Setelah pelaksanaan pembelajaran selesai, kedua kelas diberikan *posttest*, hasil *posttest* dianalisis menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan uji t. Selain itu untuk mengetahui keefektifan model *mind mapping*, data hasil *posttest* kedua kelas dianalisis menggunakan uji gain kemudian dibandingkan untuk mengetahui keefektifan model *mind mapping*.

Berdasarkan uraian, maka kerangka pemikiran penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Bagan 2.1
Kerangka Berpikir

2.4 HIPOTESIS PENELITIAN

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berpikir, maka dapat disusun hipotesis sebagai berikut.

Ho : Model *mind mapping* tidak efektif terhadap hasil belajar PKn pada siswa kelas IV SDN Gugus Diponegoro Kota Pati.

Ha: Model *mind mapping* efektif terhadap hasil belajar PKn pada siswa kelas IV SDN Gugus Diponegoro Kota Pati.



BAB V

PENUTUP

5.1 SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan sebagai berikut.

- a. Model *mind mapping* efektif digunakan pada pembelajaran PKn materi globalisasi pada siswa kelas IV SDN Gugus Diponegoro Kota Pati. Keefektifan model *mind mapping* didasarkan pada pengujian hipotesis menggunakan uji t diperoleh nilai signifikansi $0,008 < 0,05$ maka H_a diterima dan H_o ditolak sehingga dapat dinyatakan rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol sehingga model *mind mapping* efektif terhadap hasil belajar PKn. Peningkatan hasil belajar PKn materi globalisasi pada kelas eksperimen juga terlihat pada peningkatan *N-gain*. *Gain score* pada kelas kontrol mencapai 0,2561 berada pada kategori rendah, sedangkan pada kelas eksperimen *gain score* mencapai 0,4161 berada pada kategori sedang. *N-gain* yang lebih tinggi pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar PKn materi globalisasi siswa kelas eksperimen merupakan pengaruh penerapan model *mind mapping*.
- b. Keefektifan model *mind mapping* juga dapat dilihat dari aktivitas siswa. Rata-rata skor aktivitas siswa yang diperoleh di kelas eksperimen pada pertemuan I sebesar 22,1 termasuk kriteria baik, pertemuan II sebesar 23,6 termasuk kriteria baik, pertemuan III sebesar 24,5 termasuk kriteria baik, dan pertemuan IV

sebesar 26,3 termasuk kriteria baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan model *mind mapping* dapat meningkatkan aktivitas siswa.

5.2 SARAN

Berdasarkan simpulan di atas, maka terdapat beberapa saran dari peneliti sebagai berikut.

5.2.1 Bagi Guru

Guru hendaknya memilih model pembelajaran yang tepat dan menerapkannya saat pembelajaran supaya siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran dan pelaksanaannya tidak monoton dan membosankan. Selain itu, guru hendaknya mempersiapkan perangkat pembelajaran seperti RPP dan media sehingga pembelajaran tujuan pembelajaran dapat tercapai.

5.2.2 Bagi Siswa

Siswa hendaknya mengikuti kegiatan pembelajaran secara aktif, seperti bertanya, mengeluarkan pendapat, diskusi kelompok, dan menjawab pertanyaan guru. Siswa hendaknya memperhatikan langkah-langkah dan melaksanakan pembelajaran sesuai model pembelajaran yang diterapkan.

5.2.3 Bagi Sekolah

Sekolah hendaknya mendukung pelaksanaan model pembelajaran khususnya model *mind mapping* pada mata pelajaran yang sesuai dengan model, memberikan fasilitas guna menunjang pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiguna, Ketut Catur,dkk. 2014. *Pengaruh Model Pembelajaran Accelerated Learning Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD No. 2 Tuban*. Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD (Vol. 2 No. 1 Tahun 2014).
- Anitah, Sri. 2008. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Aryani, Ine Kusuma dan Markum Susatim. 2010. *Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Nilai*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Aqib, Zainal. 2014. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Konstektual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Batdi, Veli. 2015. *A Meta-analysis Study of Mind Mapping Techniques and Traditional Learning Methods*. Journal Anthropologis Vol:20 No:1,2 Tahun:2015
- Bestari, Prayoga,dkk. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan: Menjadi Warga Negara yang Baik untuk SD/MI Kelas IV*. Jakarta: Depdiknas.
- Daryanto. 2010. *Belajar dan Mengajar*. Bandung: CV. Yrama Widya.
- Depdiknas. 2007. *Naskah Akademik Kajian Kebijakan Kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan*.
- Devi, Ratih Shintia, dkk. 2015. *Efektivitas Metode Mind Mapping terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa pada Mata Pelajaran IPA*. Jurnal Antalogi UPI Vol.3 No.2 Tahun 2015)
- Dewi, Ressi Kartika, dkk. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan 4 untuk SD & MI Kelas IV*. Jakarta: Depdiknas.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2013. *Belajar&Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Furchan, Arief. 2007. *Pengantar Penelitian dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

- Geminastiti, Diah, dkk. 2014. *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Mind Mapping Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Gugus VII Kecamatan Gianyar*. Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD (Vol: 2 No: 1 Tahun 2014)
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isjoni. 2013. *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jumiati, dkk. 2011. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Number Head Together (NHT) pada Materi Gerak Tumbuhan di Kelas VIII SMP Sei Putih Kampar*. Lecture. Vol. 02. N0. 02.
- Kadir. 2015. *Statistika Terapan Konsep, Contoh, dan Analisis Data dengan Program SPSS/Lisrel dalam Penelitian Edisi Kedua*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Liu, Ying, dkk. 2014. *The Effect of Mind Mapping on Teaching and Learning: A Meta-Analysis*. Standard Journal of Education and Essay Vol. 2 No.1 pp 017-031, April 2014.
- Nurroeni, Chusnul. 2013. *Keefektifan Penggunaan Model Mind Mapping Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPA*. Journal of Elementary Education JEE Vol. 2 No.1 Tahun 2013.
- Ododo, S O. 2013. *Effect of Mind Mapping as a Self-Regulated Learning Strategy on Students' Achievement in Basic Science and Technology*. Mediterranean Journal of Social Science. Vol. 4 No. 6. July 2013.
- Permendiknas tahun 2006 tentang Standar Isi
UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
- Poerwanti, Endang. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Prastowo, Andi. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Yogyakarta : Diva Press.
- Priyatno, Duwi. 2015. *SPSS Handbook*. Yogyakarta: Mediakom.
- Rifa'i, Acmad dan Catharina Tri A. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Press.

- Ruminiati. 2007. *Bahan Ajar Cetak: Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi: Depdiknas.
- Rusman. 2014. *Model-model Pembelajaran*. Bandung: PT Raja Grafindo Persada.
- Sardiman. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Pranada Media Group.
- Sarjan. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan Bangsa Menjadi Insan Pancasila untuk SD/MI Kelas IV*. Jakarta: Depdiknas.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sisdiknas. 2010. Bandung: Citra Umbara.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin. E. Robert. 2015. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Siregar, Eveline dan Hartini Nara. 2011. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Sudjana, Nana. 2016. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sunarman, Agus, dkk. 2015. *Model Pembelajaran Mind Mapping Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Gugus 2 Luwus-Mekarsari*. e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD Vol. 3 No. 1 Tahun 2015.
- Sundayana, Rostina. 2015. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, Agus. 2014. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Swadarma, Doni. 2013. *Mind Mapping dalam Kurikulum Pembelajaran*. Jakarta: Gramedia.
- Taniredja, Tukiran. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Kewarganegaraan*. Yogyakarta: Ombak.
- Trianto. 2011. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Widiarti, Made, dkk. 2014. *Pengaruh Metode Pembelajaran Mind Mapping dan Ekspositori terhadap Hasil Belajar Matematika di SD Gugus IX Kecamatan Buleleng*. e-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan (Vol:2 No: 1 Tahun:2014).
- Widianti, Sri. 2014. *Keefektifan Model Mind Mapping terhadap Hasil Belajar IPS*. Journal of Elementary Education. JEE Vol.3 No.2 Tahun 2014)
- Widoyoko, Eko Putro. 2014. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Winarno. 2014. *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Isi, Strategi, dan Penilaian*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Winataputra Udin S. 2010. *Materi dan Pembelajaran PKn SD*. Jakarta: Universtas Terbuka.
- Windura, Susanto. 2008. *Mind Mapping Langkah Demi Langkah*. Jakarta: Gramedia.