



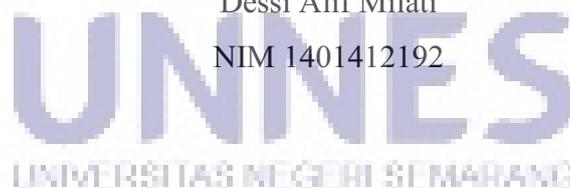
**KEEFEKTIFAN MODEL *MIND MAPPING*
TERHADAP HASIL BELAJAR PKn MATERI
GLOBALISASI SISWA KELAS IV SD GUGUS DEWI
SARTIKA SEMARANG**

Skripsi

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana

Oleh :

Dessi Alif Milati
NIM 1401412192



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

2016

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dessi Alif Milati

NIM : 1401412192

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Keefektifan Model *Mind Mapping* Terhadap Hasil Belajar PKn
Materi Globalisasi Siswa Kelas IV SD Gugus Dewi Sartika
Semarang.

menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil penelitian yang saya lakukan sendiri, bukan buatan orang lain dan tidak menjiplak karya orang lain baik sebagian maupun keseluruhan. Pendapat atau temuan dalam skripsi ini dikutip berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 9 Agustus 2016

Peneliti

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Dessi Alif Milati

NIM 1401412192

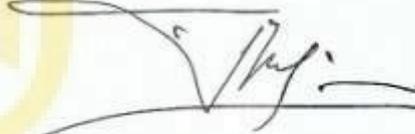
PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas nama Dessi Alif Milati, NIM 1401412192, berjudul “Keefektifan Model *Mind Mapping* Terhadap Hasil Belajar PKn Materi Globalisasi Siswa Kelas IV SD Gugus Dewi Sartika Semarang” ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Selasa
tanggal : 9 Agustus 2016

Semarang, 9 Agustus 2016

Disetujui oleh,

Pembimbing Utama,	Pembimbing Pendamping
	
Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd. NIP 19560704198203 2 002	Susilo Tri Widodo, S.Pd., M.H. NIP 19850721201404 1 001

UNNES
Mengetahui,
Ketua Jurusan PGSD ANG


Desi Isa Ansori, M.Pd.
NIP 19600820198703 1 003

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi atas nama Dessi Alif Milati, NIM 1401412192, berjudul “Keefektifan Model *Mind Mapping* Terhadap Hasil Belajar PKn Materi Globalisasi Siswa Kelas IV SD Gugus Dewi Sartika Semarang” ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada:

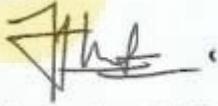
hari : Kamis
tanggal : 18 Agustus 2016

Panitia Ujian Skripsi



Prof. Dr. Fakhruddin, M. Pd.
NIP 195604271986031001

Sekretaris



Drs. Isa Ansori, M.Pd.
NIP 19600820198703 1 003

Penguji Utama,



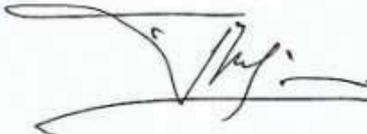
Hamanto, S.Pd., M.Pd.
NIP 19540725198031 1 001

Pembimbing Utama,



Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd.
NIP 19560704198203 2 002

Pembimbing Pendamping



Susilo Tri Widodo, S.Pd., M.H.
NIP 19850721201404 1 001

MOTO DAN PERSEMBAHAN

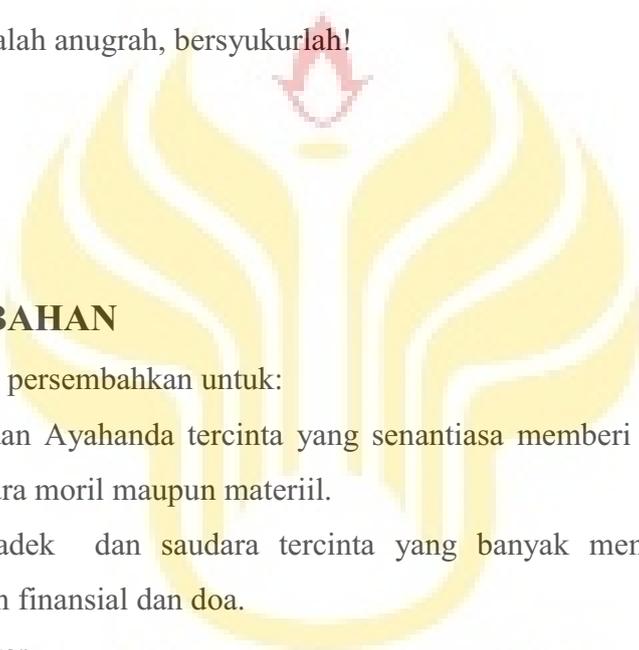
MOTO

1. Berjalanlah bersama harapan dan cita-citamu, karena itu yang akan menuntunmu untuk selalu ingat akan tujuan hidupmu.
2. Landasan dari kreativitas adalah imajinasi, kenyataan anda akan terbatas jika imajinasi anda tidak bebas.
3. Hidup adalah anugrah, bersyukurlah!

PERSEMBAHAN

Skripsi ini ku persembahkan untuk:

1. Ibunda dan Ayahanda tercinta yang senantiasa memberi doa dan dukungan baik secara moril maupun materiil.
2. Kakak, adek dan saudara tercinta yang banyak memberikan motivasi, dukungan finansial dan doa.
3. Almamater



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, karunia dan berkah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Keefektifan Model *Mind Mapping* terhadap Hasil Belajar PKn Materi Globalisasi Siswa Kelas IV SD Gugus Dewi Sartika Semarang”. Banyak pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini, oleh karena itu peneliti ingin menyampaikan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan pada penulis untuk menimba ilmu di Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd., Dekan Fakultas Pendidikan yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Dr.a Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang.
4. Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd., dosen pembimbing utama yang telah memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran serta kesungguhan hati.
5. Susilo Tri Widodo, S.Pd., M.Pd., dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Harmanto, S.Pd., M. Pd, dosen penguji utama yang telah menguji skripsi ini.
7. Budi Warana S.Pd, dan Siti Maamarah S.Pd., M. Pd, Kepala SekolahSDN Genuk 02 dan SDN Ungaran 02 yangtelah memberikan ijin penelitian.
8. Tugiman, S.Pd., dan Sugiharti, S.Pd guru kelas IV SDN Genuk 02 dan SDN Ungaran 02 yangtelah mendukung dan membantu selama penelitian.
9. Semua pihak yang telah mendukung dalam penyusunan skripsi dari awal sampai selesai.

Peneliti berharap semoga hasil penelitian ini bermanfaat bagi pembaca dan perkembangan pendidikan.

Semarang, 9 Agustus 2016

Penulis

ABSTRAK

Milati, Dessi Alif. 2016. *Keefektifan Model Mind Mapping terhadap Hasil Belajar PKn Materi Globalisasi Siswa Kelas IV SD Gugus Dewi Sartika Semarang*. Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: I Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd, II Susilo tri Widodo, S.Pd, M.H

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang memenuhi tujuan pendidikan dasar. Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan diberikan kepada semua peserta didik mulai sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berfikir kritis, rasional dan kreatif dalam menangani isu-isu kewarganegaraan. Berdasarkan pra penelitian yang dilakukan di SD Gugus Dewi Sartika Semarang ditemukan permasalahan yaitu pada pembelajaran PKn, guru masih menggunakan metode ceramah dan diskusi yang cenderung berpusat pada guru, sehingga hasil belajar siswa PKn siswa masih rendah. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui keefektifan model *Mind Mapping* dan aktivitas siswa di Kelas IV SD Gugus Dewi Sartika Semarang.

Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi dalam penelitian yaitu siswa kelas IV SD Gugus Dewi Sartika Semarang tahun ajaran 2015/2016. Pengambilan sampel menggunakan teknik simple random sampling dengan jumlah sampel 33 siswa kelas kontrol dan 35 kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi, tes dan dokumen. Teknik analisis data yang digunakan meliputi uji normalitas, homogenitas, uji perbedaan rata-rata dan uji gain.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Mind Mapping* efektif digunakan dalam pembelajaran PKn materi Globalisasi dibuktikan dari adanya perbedaan rata-rata melalui uji t dengan taraf signifikansi 5% (0,05) diperoleh t-hitung sebesar 4,528 lebih besar dibandingkan dengan harga t-tabel yaitu sebesar 2,020 ($4,528 > 2,020$) dengan signifikansi ($0,000 < 0,05$), artinya H_a diterima dan H_0 ditolak. H_a diterima berarti ada perbedaan *posttest* antara kelas eksperimen dan peningkatan rata-rata (*gain*) sebesar 0,57 dengan kriteria sedang. Aktivitas siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yaitu dengan presentase 73,95% dan 65,48%.

Simpulan penelitian ini adalah model pembelajaran *Mind Mapping* efektif dalam meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran PKn materi Globalisasi pada siswa kelas IV SD Gugus Dewi Sartika Semarang dan juga dapat meningkatkan aktifitas siswa. Saran pada peneliti selanjutnya dapat menerapkan model pembelajaran *Mind Mapping* dalam pembelajaran PKn karena model *Mind Mapping* membantu siswa untuk lebih mudah mengingat informasi dan bisa diandalkan daripada menggunakan teknik mencatat biasa.

Kata Kunci: keefektifan, model pembelajaran *mind mapping*, dan hasil belajar pkn

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
PERSETUJUAN BIMBINGAN	iii
PENGESAHAN KELULUSAN	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA.....	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	9
1.3 Tujuan Penelitian	9
1.4 Manfaat Penelitian	10
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	10
1.4.2 Manfaat Praktis.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
2.1 Kajian Teori.....	13
2.1.1 Hakikat Belajar	13
2.1.1.1 Pengertian Belajar	13
2.1.1.2 Prinsip-Prinsip Belajar	14
2.1.1.3 Unsur –Unsur Belajar	16
2.1.1.4 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar.....	17
2.1.2 Hakikat Pembelajaran	18
2.1.2.1 Pengertian Pembelajaran.....	18
2.1.2.2 Ciri-Ciri Pembelajaran	20

2.1.2.3	Komponen-Komponen Pembelajaran.....	20
2.1.3	Teori Belajar	22
2.1.3.1	Teori Belajar Kognitivisme.....	23
2.1.3.2	Teori Belajar Humanistik.....	24
2.1.3.3	Teori Belajar Konstruktivisme.....	25
2.1.3.4	Teori Belajar Behavioristik.....	26
2.1.4	Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran.....	26
2.1.5	Hasil Belajar.....	32
2.1.6	Metode Ceramah.....	36
2.1.6.1	Pengertian Metode Ceramah.....	36
2.1.6.2	Karakteristik Metode Ceramah.....	37
2.1.6.3	Langkah-Langkah Metode Ceramah.....	38
2.1.7	Metode Diskusi	39
2.1.7.1	Pengertian Metode Diskusi.....	39
2.1.7.2	Karakteristik Metode Diskusi	40
2.1.8	Model Pembelajaran <i>Mind Mapping</i>	42
2.1.8.1	Pengertian <i>Mind Mapping</i>	42
2.1.8.2	Karakteristik <i>Mind Mapping</i>	46
2.1.8.3	Sintak Model <i>Mind Mapping</i>	48
2.1.8.4	Kelebihan dan Kelemahan Model <i>Mind Mapping</i>	50
2.1.9	Hakikat Pembelajaran PKn.....	51
2.1.9.1	Pendidikan Kewarganegaraan di SD	55
2.1.9.2	Materi Globalisasi.....	58
2.1.10	Keefektifan Model Pembelajaran <i>Mind Mapping</i>	74
2.2	Kajian Empiris	75
2.3	Kerangka Berpikir.....	80
2.4	Hipotesis Penelitian	82
BAB III METODE PENELITIAN		83
3.1	Jenis dan Desain Penelitian.....	83
3.1.1	Jenis Penelitian.....	83
3.1.2	Desain Penelitian	84

3.2	Prosedur penelitian.....	86
3.3	Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian	88
3.3.1	Lokasi Penelitian.....	88
3.3.2	Waktu Penelitian.....	88
3.4	Populasi dan Sampel Penelitian	89
3.4.1	Populasi.....	89
3.4.2	Sampel.....	90
3.5	Variabel Penelitian.....	90
3.5.1	Definisi Operasional Variabel.....	91
3.6	Teknik Pengumpulan Data.....	92
3.7	Uji Coba Instrumen, Validitas dan Reliabilitas	93
3.7.1	Validitas Instrumen.....	94
3.7.2	Reliabilitas	97
3.7.3	Taraf Kesukaran.....	99
3.7.4	Daya Pembeda	101
3.8	Teknik Analisis Data.....	104
3.8.1	Uji Prasyarat Analisis	104
3.8.2	Analisis Data Akhir.....	106
3.8.3	Analisis Hasil Uji Peningkatan Rata-rata (Gain).....	107
3.8.4	Kriteria Aktivitas Siswa.....	109
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		111
4.1	Hasil Pembahasan	111
4.1.1	Uji Normalitas Data Awal.....	111
4.1.2	Uji Homogenitas Data Awal.....	112
4.1.3	Uji Normalitas Data Akhir.....	113
4.1.4	Uji Homogenitas Data Akhir	114
4.1.5	Uji Perbedaan Rata-Rata Data Akhir.....	115
4.1.6	Uji N-Gain	116
4.1.7	Aktivitas Siswa	118
4.1.7.1	Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen	118
4.1.7.2	Aktivitas Siswa Kelas Kontrol.....	125

4.1.7.3	Rata-rata Aktivitas Siswa.....	131
4.8	Deskripsi Proses Pembelajaran.....	132
4.9	Pembahasan.....	137
4.9.1.1	Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	137
4.9.1.2	Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	139
4.9.1.3	Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	142
4.9.2	Implementasi Hasil Penelitian.....	146
4.9.2.1	Implikasi Teoritis.....	146
4.9.2.2	Implikasi Praktis.....	148
4.9.2.3	Implikasi Pedagogis.....	148
BAB V PENUTUP		150
5.1	Simpulan.....	150
5.2	Saran.....	151
DAFTAR PUSTAKA		152
LAMPIRAN		156



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1	Definisi Operasional Variabel 91
Tabel 3.2	Hasil Analisis Validitas Konstruk 96
Tabel 3.3	Uji Reliabilitas Instrumen Soal Uji Coba 99
Tabel 3.4	Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba 101
Tabel 3.5	Hasil Analisis Daya Beda Instrumen Soal Uji Coba 103
Tabel 3.6	Hasil Uji Coba Soal pada Siswa Kelas V SDN Genuk 01 104
Tabel 3.7	Kriteria Nilai Gain (g) 108
Tabel 3.8	Kriteria Nilai N-Gain 109
Tabel 3.9	Kriteria Aktivitas Siswa 110
Tabel 4.1	Uji Normalitas Data Awal 112
Tabel 4.2	Uji Homogenitas Data Awal 113
Tabel 4.3	Uji Normalitas Data Akhir 114
Tabel 4.4	Uji Homogenitas Data Akhir 115
Tabel 4.5	Uji Perbedaan Rata-rata Data Akhir 116
Tabel 4.6	Uji N-Gain 116

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Contoh <i>Mind Mapping</i>	45
Gambar 2.2 Alur Kerangka Berpikir Penelitian	82
Gambar 3.1 <i>Nonequivalent Control Group Desain</i>	85
Gambar 3.2 Alur Pelaksanaan Penelitian	86
Gambar 4.1 Diagram Peningkatan Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	117
Gambar 4.2 Presentase Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan 1....	118
Gambar 4.3 Presentase Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan 2....	120
Gambar 4.4 Presentase Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan 3....	122
Gambar 4.5 Presentase Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan 4....	124
Gambar 4.6 Presentase Aktivitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan 1	126
Gambar 4.7 Presentase Aktivitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan 2	127
Gambar 4.8 Presentase Aktivitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan 3	129
Gambar 4.9 Presentase Aktivitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan 4	130
Gambar 4.10 Rata-rata Aktivitas Kelas Eksperimen dan Kontrol	131

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1	Kisi-Kisi Intrumen Penelitian..... 157
Lampiran 2	Silabus Pembelajaran Kelas Eksperimen 159
Lampiran 3	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen..... 162
Lampiran 4	Silabus Pembelajaran Kelas Kontrol 218
Lampiran 5	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol 221
Lampiran 6	Lembar Observasi Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen 276
Lampiran 7	Lembar Observasi Aktivitas Siswa Kelas Kontrol..... 279
Lampiran 8	Kisi-Kisi Soal Tes Uji Coba 282
Lampiran 9	Soal Tes Uji Coba..... 284
Lampiran 10	Kunci Jawaban Soal Tes Uji Coba 293
Lampiran 11	Pedoman Penilaian Soal Tes Uji Coba..... 294
Lampiran 12	Daftar Nilai Hasil Uji Coba Soal..... 295
Lampiran 13	Hasil Analisis Validitas dan Tingkat Kesukaran..... 296
Lampiran 14	Hasil Analisis Reliabilitas dan Daya Beda Soal..... 297
Lampiran 15	Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> 299
Lampiran 16	Daftar Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol 307
Lampiran 17	Daftar Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen 308
Lampiran 18	Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Kelas Kontrol 309
Lampiran 19	Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen..... 313
Lampiran 20	Uji Normalitas Data Awal..... 317
Lampiran 21	Uji Homogenitas Data Awal 318
Lampiran 22	Uji Normalitas Data Akhir 319
Lampiran 23	Uji Homogenitas Data Akhir..... 320
Lampiran 24	Uji Perbedaan Rata-rata Data Akhir..... 321
Lampiran 25	Uji N-Gain..... 322
Lampiran 26	Dokumentasi..... 323
Lampiran 27	Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah 324

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang memegang peranan penting untuk kemajuan suatu bangsa dan negara. Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1, pendidikan merupakan usaha yang direncanakan untuk mewujudkan proses pembelajaran yang mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang layak.

Setiap kegiatan memiliki suatu tujuan yang harus dicapai begitu pula dengan kegiatan pendidikan. Tujuan kegiatan pendidikan telah dijelaskan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II pasal 3, yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat, mencerdaskan kehidupan bangsa, serta mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Tujuan pendidikan nasional tersebut menjadi tolak ukur keberhasilan suatu kegiatan pendidikan.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan mengemban tugas untuk menghasilkan generasi yang berkualitas. Pendidikan

menjadi suatu penentu agar bangsa kita dapat melangkah lebih maju dan dapat bersaing dengan negara-negara lainnya. Melihat kekayaan alam Indonesia yang melimpah, sangat disayangkan apabila semua kekayaan alam di Indonesia tidak dapat diolah dan dimanfaatkan oleh anak Indonesia sendiri. Hal ini terjadi karena kurangnya sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satu cara untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas yaitu melalui proses pendidikan yang bermutu pada setiap satuan pendidikan. Mengingat begitu pentingnya pendidikan dalam pembentukan sumber daya manusia, maka peningkatan mutu pendidikan merupakan hal yang wajib dilakukan secara berkesinambungan guna menjawab perubahan zaman. Masalah peningkatan mutu pendidikan tentulah sangat berhubungan dengan masalah proses pembelajaran.

Proses pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan formal di sekolah yang di dalamnya terjadi interaksi antara berbagai komponen seperti guru, siswa, dan materi pembelajaran. Berdasarkan Permendiknas Nomor 32 tahun 2013 tentang Standar Proses menyebutkan bahwa : “Proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.”

Pembelajaran yang demikian harus terangkum dalam metode pembelajaran yang digunakan. Metode pembelajaran yang interaktif dapat menghasilkan iklim belajar yang mendukung dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dan kreatif dalam pembelajaran, sehingga diharapkan dapat meningkatkan daya

berpikir dan pemahaman siswa demi tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Tercapainya tujuan pembelajaran salah satunya dapat dilihat dari perolehan hasil belajar siswa, maka guru perlu memahami kebutuhan siswa agar dapat mengadakan proses pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan bagi siswa.

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia dan suku bangsa untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. PKn merupakan salah satu mata pelajaran yang memenuhi tuntutan tujuan pendidikan dasar yaitu untuk mengembangkan kehidupan siswa sebagai pribadi, anggota masyarakat, warga negara dan anggota umat manusia. Mata pelajaran ini berfungsi sebagai pendidikan nilai, yaitu mata pelajaran yang mensosialisasikan dan menginternalisasikan nilai-nilai pancasila atau budaya bangsa seperti yang terdapat pada kurikulum PKn SD (Ruminiati 2007: 1.30).

Tujuan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sesuai yang terdapat dalam BSNP (2006: 108) adalah sebagai berikut :

- (a) berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan; (b) berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti korupsi; (c) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya; (d) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Adapun ruang lingkup materi mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan meliputi aspek-aspek: (a) persatuan dan kesatuan bangsa; (b) norma, hukum dan peraturan; (c) hak asasi manusia; (d) kebutuhan warga negara; (e) konstitusi negara; (f) kekuasaan dan politik; (g) pancasila; (h) globalisasi. Aspek-aspek dalam kajian PKn tersebut diharapkan dapat membina dan mengembangkan anak didik agar memiliki karakter yang baik dan bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Berbagai usaha perlu dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut guna meningkatkan mutu pendidikan agar dapat dihasilkan sumber daya yang berkualitas. Namun pada kenyataannya di Sekolah Dasar, kualitas pembelajaran PKn belum berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Berdasarkan penelitian *International Civic and Citizenship Studies (ICCS)* pada tahun 2009, Indonesia merupakan salah satu dari 39 negara yang ikut terlibat dan menjadi sampel dalam penelitian tersebut. Laporan *ICCS* tentang kondisi kondisi Pendidikan Kewarganegaraan di lima negara (Indonesia, Hongkong, SAR, Republik Korea/Korea Selatan, Taiwan dan Thailand) menyebutkan bahwa hasil tes pengetahuan Pendidikan Kewarganegaraan di Indonesia dan Thailand lebih rendah jika dibandingkan dengan negara sampel lainnya di Asia. Skor rata-rata yang diperoleh Indonesia yaitu 433 dan Thailand 452. Sedangkan Hongkong SAR, Republik Korea/Korea Selatan, Taiwan, memperoleh skor rata-rata diatas 500. Berdasarkan uraian tersebut, menunjukkan bahwa kualitas mata pelajaran PKn di Indonesia masih dalam taraf rendah.

Permasalahan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan masih terjadi di Sekolah Dasar. Berbagai usaha peningkatan kualitas pembelajaran telah dilakukan diantaranya melalui KKG dan penataran yang diikuti guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang dapat mengubah pola mengajar menjadi lebih inovatif. Namun berdasarkan pra penelitian yang dilakukan di SD Gugus Dewi Sartika melalui data hasil belajar, observasi, dan wawancara ditemukan permasalahan hasil belajar PKn materi Globalisasi.

Adapun permasalahan tersebut diantaranya: masih sulit mengubah pola pikir agar guru melaksanakan pembelajaran lebih efektif, guru masih sering menggunakan metode konvensional yaitu ceramah dan diskusi dalam menyampaikan materi, diskusi yang dilakukan kurang berjalan dengan baik, guru belum menggunakan model pembelajaran yang inovatif, pembelajaran yang dilaksanakan masih berpusat pada guru, dalam menyampaikan materi guru hanya berpedoman pada buku paket, keterbatasan media pembelajaran yang dimiliki dan dipergunakan guru dalam menjelaskan materi. Permasalahan tersebut diperkuat dengan kutipan wawancara saat peneliti menanyakan kepada salah satu guru kelas IV SD Gugus Dewi Sartika Semarang mengenai model apa yang biasanya digunakan dalam pembelajaran PKn, berikut adalah kutipan wawancaranya:

“...saya selama pembelajaran PKn tidak pernah menggunakan model pembelajaran inovatif, saya hanya menggunakan metode ceramah dan diskusi dalam menyampaikan materi setiap pembelajaran karena materi PKn banyak, jadi mapel PKn itu dianggap pelajaran hafalan saja, jadi saya pakai metode ceramah dan diskusi agar seluruh materi bisa disampaikan pada siswa dalam waktu yang relatif singkat dan saya biasanya berceramah kemudian merangkum materi dan menuliskannya di papan tulis, sedangkan murid saya mendengarkan materi kemudian mencatat apa yang saya tulis di papan tulis.”

Permasalahan tersebut juga didukung dengan data kuantitatif yang diperoleh peneliti berupa data hasil belajar Ulangan Akhir Semester PKn siswa kelas IV semester I tahun ajaran 2015/2016 SD Gugus Dewi Sartika menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi PKn masih rendah. Sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70, ditunjukkan dengan rata-rata nilai PKn di SD Gugus Dewi Sartika yaitu 69.

Berdasarkan uraian tersebut perlu adanya model pembelajaran yang dapat memberikan solusi dan dipandang lebih efektif terhadap hasil belajar PKn materi Globalisasi yaitu model pembelajaran *Mind Mapping*. Dari permasalahan tersebut maka peneliti ingin melihat keefektifan model *Mind Mapping* bila dibandingkan dengan metode konvensional yaitu ceramah dan diskusi yang selama ini digunakan guru dalam materi Globalisasi di SD Ungaran 02 dan SD Genuk 02. Model pembelajaran *Mind Mapping* memungkinkan siswa untuk aktif selama pembelajaran. Dengan model *Mind Mapping*, kegiatan mencatat menjadi tidak membosankan dan menyenangkan karena siswa bebas berkreasi selama mencatat. Siswa juga boleh menggunakan warna dan menyisipkan gambar maupun simbol dalam catatannya.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Mind Mapping* merupakan cara lain yang digunakan untuk menguatkan pengetahuan dan pemahaman peserta didik terhadap bahan-bahan yang telah dibacanya. Model pembelajaran *Mind Mapping* membantu siswa mengatasi kesulitan, mengetahui apa yang hendak ditulis, serta bagaimana mengorganisasi gagasan, sebab teknik ini mampu membantu siswa menemukan gagasan, mengetahui apa yang akan ditulis siswa, serta bagaimana

memulainya. *Mind Mapping* sangat baik untuk merencanakan dan mengatur berbagai hal (Aris Shoimin, 2014: 105).

Model *Mind Mapping* memiliki beberapa kelebihan, antara lain : (a) model ini terbilang cukup cepat dimengerti dan cepat juga dalam menyelesaikan masalah; (b) *Mind Mapping* terbukti dapat digunakan untuk mengorganisasikan ide-ide yang muncul dikepala; (c) proses menggambar diagram bisa memunculkan ide-ide yang lain; (d) diagram yang terbentuk bisa menjadi panduan untuk menulis (Kurniasih, 2015: 55).

Model pembelajaran *Mind Mapping* diharapkan mampu meningkatkan siswa dan merangsang rasa ingin tahu siswa dalam mengikuti pembelajaran karena terlebih dahulu siswa mencari sumber yang akan dipelajari. Penerapan model pembelajaran *Mind Mapping* membuat siswa bisa menyusun fakta dan fikiran sedemikian rupa mengingat cara kerja otak siswa yang alami akan dilibatkan sejak awal sehingga mengingat informasi lebih mudah dan bisa diandalkan daripada menggunakan teknik mencatat biasa. (Kurniasih, 2015: 53)

Penelitian lain yang mendukung dalam penelitian yang dilakukan ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Chusnul Nurroeni pada tahun 2013 dengan judul “Keefektifan Penggunaan Model *Mind Mapping* Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar IPA”. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V SDN Debong Kidul Kota Tegal sebanyak 78 siswa. Penelitian ini menggunakan teknik sampel jenuh sehingga seluruh siswa dijadikan sebagai sampel, kelas A sebanyak 38 siswa sebagai kelompok eksperimen dan kelas B sebanyak 40 siswa sebagai kelompok kontrol. Model pembelajaran *Mind Mapping* merupakan perlakuan

yang diberikan pada kelompok eksperimen. Sementara kelompok kontrol tidak diberi perlakuan tetapi menggunakan model pembelajaran konvensional. Data berupa hasil belajar dianalisis dengan uji *independent sample t-test*. Hasil analisis uji *independent sample t-test* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,383. Artinya nilai signifikansi $> 0,05$ sehingga H_0 diterima. Selain itu juga diperoleh rata-rata persentase aktivitas belajar siswa pada kelompok kontrol sebesar 61,25 dan pada kelompok eksperimen sebesar 73,04. Dengan demikian, aktivitas belajar siswa pada pembelajaran dengan model *Mind Mapping* lebih baik daripada aktivitas belajar siswa pada pembelajaran model konvensional. Jadi, dapat disimpulkan bahwa model *Mind Mapping* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa tetapi tidak ada perbedaan hasil belajar IPA yang signifikan antara pembelajaran dengan model *Mind Mapping* dan pembelajaran ceramah.

Penelitian yang mendukung dalam penelitian yang akan dilakukan ini adalah penelitian menguji keefektifan model minat pembelajaran *Mind Mapping* yang dilakukan oleh Sri Widiyanti pada tahun 2014 dengan judul “Keefektifan Model *Mind Mapping* Terhadap Hasil Belajar IPS” Sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V SD Negeri Sidapurna 01 Kabupaten Tegal, yang terdiri dari 22 siswa pada kelas eksperimen dan 18 siswa pada kelas kontrol. Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *quasi experimental* dengan bentuk *nonequivalent control group design*. Berdasarkan hasil uji hipotesis pertama dengan menggunakan *independent samples t test*, diperoleh nilai t hitung $> t$ tabel ($2,557 > 2,024$), sehingga H_0 ditolak. Selanjutnya, berdasarkan hasil uji hipotesis kedua dengan 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 dengan menggunakan model *Mind Mapping* lebih tinggi dan efektif daripada yang menggunakan model ceramah.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti mengkaji masalah tersebut dengan melakukan penelitian dengan judul “Keefektifan Model *Mind Mapping* terhadap Hasil Belajar PKn Materi Globalisasi Siswa Kelas IV SD Gugus Dewi Sartika Semarang.”

1.2 RUMUSAN MASALAH

Adapun rumusan masalah sebagai berikut:

- 1.2.1** Apakah model *Mind Mapping* lebih efektif bila dibandingkan dengan metode ceramah dan diskusi terhadap hasil belajar PKn materi Globalisasi di Kelas IV SD Gugus Dewi Sartika Semarang?
- 1.2.2** Bagaimanakah aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn dengan model *Mind Mapping* materi Globalisasi di Kelas IV SD Gugus Dewi Sartika Semarang?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan penelitian sebagai berikut:

- 1.3.1** Mengetahui keefektifan model *Mind Mapping* lebih efektif bila dibandingkan dengan metode ceramah dan diskusi terhadap hasil belajar PKn materi Globalisasi di Kelas IV SD Gugus Dewi Sartika Semarang.

1.3.2 Mengetahui aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn dengan model *Mind Mapping* materi Globalisasi di Kelas IV SD Gugus Dewi Sartika Semarang.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis maupun manfaat praktis sebagai berikut :

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian penggunaan model *Mind Mapping* ini diharapkan dapat berguna bagi pengembangan ilmu khususnya mengenai materi Globalisasi di lingkungan masyarakat terhadap dunia pendidikan serta kepada para pembaca pada umumnya.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat bagi peneliti dimana salah satu bentuk sumbangan terhadap ilmu pendidikan di Indonesia khususnya di Sekolah Dasar dan dapat menambah wawasan serta mendapatkan arena penerapan ilmu yang telah diperoleh selama masa perkuliahan terhadap problematika yang harus dihadapi di dunia nyata. Selain itu juga sebagai sumbangan terhadap ilmu pendidikan. Penelitian ini juga mengembangkan wawasan peneliti terhadap penggunaan model pembelajaran yang tepat sesuai dengan pembelajaran serta mengetahui keefektifan model pembelajaran *Mind Mapping* terhadap hasil belajar PKn materi Globalisasi di kelas IV SD Gugus Dewi Sartika Semarang.

1.4.2.2 Bagi Guru

Hasil penelitian ini bisa dijadikan sebagai masukan atau pondasi bagi guru khususnya dalam pembelajaran PKn agar mampu meningkatkan keterampilan mengajar. Penerapan model pembelajaran *Mind Mapping* diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang model pembelajaran *Mind Mapping*, memperoleh gambaran tentang dampak penggunaan model *Mind Mapping* terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa, serta dapat dijadikan sebagai motivasi guru untuk selalu menggunakan model dan media pembelajaran yang inovatif pada saat proses pembelajaran.

1.4.2.3 Bagi Siswa

Penerapan model pembelajaran *Mind Mapping* diharapkan dapat meningkatkan aktivitas belajar dan kreativitas siswa, meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, memudahkan dalam mengingat dan mengulang materi pelajaran yang telah dipelajari dan memudahkan mempelajari PKn dengan model pembelajaran yang menarik sehingga siswa mendapat pengalaman belajar yang bervariasi pada pembelajaran PKn dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

1.4.2.4 Bagi Sekolah

Penelitian ini bermanfaat bagi sekolah dalam hal sosialisasi. Dengan adanya penelitian ini, sekolah menunjukkan eksistensi kepada masyarakat pada umumnya dan lembaga pendidikan peneliti yaitu Universitas Negeri Semarang

pada khususnya. Memberikan pemikiran baru sebagai acuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SD Gugus Dewi Sartika Semarang.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 KAJIAN TEORI

2.1.1 Hakekat Belajar

2.1.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan unsur yang sangat penting dalam penyelenggaraan pendidikan. Beberapa ahli mengungkapkan pendapatnya tentang belajar. Belajar menurut Slameto (2010: 2) ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Sedangkan menurut Gage dan Berliner (dalam Hamdani 2011: 21), belajar adalah proses muncul atau berubahnya suatu perilaku karena adanya respons terhadap suatu situasi. Belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman atau pengetahuan baru (Susanto, 2015: 4).

Ciri-ciri perubahan tingkah laku dalam pengertian belajar menurut Slameto (2010: 3-4) meliputi: (a) perubahan terjadi secara sadar; (b) perubahan belajar bersifat kontinyu dan fungsional; (c) perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif; (d) perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara; (e) perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah; (f) perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku manusia dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak berbudaya menjadi berbudaya, yang merupakan hasil interaksi individu dengan individu dan individu dengan lingkungan tempat tinggalnya dan dilakukan secara kontinyu selama hidupnya untuk memperoleh tujuan tertentu.

2.1.1.2 Prinsip Belajar

Menurut (Slameto, 2010 :27-28) Prinsip belajar yaitu prinsip belajar yang dapat dilaksanakan dalam situasi dan kondisi yang berbeda, dan oleh setiap siswa secara individual. Seorang guru perlu memperhatikan beberapa prinsip belajar berikut ini :

- 1) Berdasarkan prasyarat yang diperlukan untuk belajar
 - a. dalam belajar setiap siswa harus diusahakan partisipasi aktif, meningkatkan minat dan membimbing untuk mencapai tujuan instruksional,
 - b. belajar harus dapat menimbulkan reinforcement dan motivasi yang kuat pada siswa untuk mencapai tujuan instruksional,
 - c. belajar perlu lingkungan yang menantang dimana anak dapat mengembangkan kemampuannya bereksplorasi dan belajar dengan efektif,
 - d. belajar perlu ada interaksi siswa dengan lingkungannya.
- 2) Sesuai hakikat belajar
 - a. belajar itu proses kontinyu, maka harus tahap demi tahap menurut perkembangannya,
 - b. belajar adalah proses organisasi, adaptasi, eksplorasi dan *discovery*,

- c. belajar adalah proses kontinguitas (hubungan antara pengertian yang satu dengan pengertian yang lain) sehingga mendapat pengertian yang diharapkan. *Stimulus* yang diharapkan. *Stimulus* yang diberikan menimbulkan respon yang diharapkan.

3) Sesuai materi atau bahan yang harus dipelajari

- a. belajar bersifat keseluruhan dan materi itu harus memiliki struktur, penyajian yang sederhana, sehingga siswa mudah menangkap pengertiannya,
- b. belajar harus dapat mengembangkan kemampuan tertentu sesuai dengan tujuan instruksional yang harus dicapainya.

4) Syarat keberhasilan belajar

- a. belajar memerlukan sarana yang cukup, sehingga siswa dapat belajar dengan tenang,
- b. repetisi, dalam proses belajar perlu ulangan berkali agar pengertian/keterampilan/sikap itu mendalam pada siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa prinsip yang harus diperhatikan guru dalam kegiatan belajar yaitu berdasarkan prasyarat yang diperlukan untuk belajar, sesuai hakikat belajar dan syarat keberhasilan belajar.

Prinsip-prinsip tersebut diperlukan seorang guru untuk mencetak generasi belajar yang berkualitas. Prinsip tersebut harus diperhatikan agar tujuan pembelajarannya tercapai dengan maksimal serta terjadi perubahan dalam diri siswa baik secara fisik maupun psikis. Seseorang yang dapat berubah secara fisik dan psikis dapat menentukan baik buruknya keutuhan pribadi yang ia miliki untuk menghadapi

tantangan-tantangan dalam hidupnya. Sehingga konsep kehidupan yang diinginkan seseorang dapat terwujud sesuai harapan.

2.1.1.3 Unsur-Unsur Belajar

Gagne dalam Rifa'i dan Anni (2012:66) dalam menyatakan bahwa belajar merupakan sebuah sistem yang didalamnya terdapat berbagai unsur yang saling terkait. Beberapa unsur-unsur belajar yang dimaksud adalah sebagai berikut:

2.1.1.3.1 Peserta didik

Peserta didik merupakan peserta pelatihan yang sedang melakukan kegiatan belajar. Peserta didik memiliki organ penginderaan yang digunakan untuk menangkap rangsangan otak yang digunakan untuk mentransformasikan hasil penginderaan ke dalam memori yang kompleks dan syaraf atau otot yang digunakan untuk menampilkan kinerja yang menunjukkan apa yang sedang dipelajari. Dalam proses belajar, rangsangan (*stimulus*) yang diterima oleh peserta didik diorganisir di dalam syaraf, dan ada beberapa rangsangan yang disimpan di dalam memori. Kemudian memori tersebut diterjemahkan ke dalam tindakan yang dapat diamati seperti gerakan syaraf atau otot dalam merespon *stimulus*.

2.1.1.3.2 Rangsangan (*stimulus*)

Peristiwa yang merangsang penginderaan siswa disebut stimulus. Banyak stimulus yang berada di lingkungan seseorang. Suara, sinar, warna, panas, dingin, tanaman, gedung, dan orang adalah stimulus yang selalu ada di lingkungan seseorang. Agar siswa mampu belajar optimal, ia harus memfokuskan stimulus tertentu.

2.1.1.3.3 Memori

Memori yang ada pada siswa berisi berbagai kemampuan yang berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dihasilkan dari kegiatan belajar sebelumnya.

2.1.1.3.4 Respon

Tindakan yang dihasilkan dari aktualisasi memori disebut respon. Siswa yang sedang mengamati stimulus akan mendorong memori memberikan respon terhadap stimulus tersebut. Respon dalam siswa akan diamati pada akhir proses belajar yang disebut dengan perubahan perilaku atau perubahan kinerja (*performance*).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar memiliki berbagai unsur yang saling terkaitan yaitu peserta didik, rangsangan (*stimulus*), memori, respon sehingga menghasilkan perubahan perilaku.

2.1.1.4 Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Berlangsungnya proses belajar tergantung pada banyak hal. Hamalik (2014:32) menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar yaitu : (a) faktor kegiatan; (b) belajar memerlukan latihan; (c) belajar siswa lebih berhasil; (d) siswa harus mengetahui apakah ia berhasil atau gagal dalam belajarnya; (e) faktor asosiasi; (f) pengalaman masa lampau; (g) faktor kesiapan belajar. Sadirman (2012: 39-47) menyebutkan bahwa faktor-faktor psikologis dalam belajar akan memberikan andil yang cukup penting. Faktor-faktor psikologis akan senantiasa memberikan landasan dan kemudahan dalam upaya mencapai tujuan belajar secara optimal. Thomas F. Staton dalam Sadirman menguraikan enam

macam faktor psikologis adalah sebagai berikut: (a) motivasi; (b) konsentrasi; (c) reaksi; (d) organisasi; (e) pemahaman; (f) ulangan.

Rifai dan Anni (2012:81), dijelaskan bahwa belajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu kondisi internal peserta didik dan kondisi eksternal peserta didik. Kondisi internal peserta didik meliputi, kondisi fisik dan psikis. Sedangkan kondisi eksternal peserta didik meliputi, variasi dan tingkat kesulitan materi belajar (*stimulus*) yang dipelajari (direspon), tempat belajar, iklim, suasana lingkungan dan budaya belajar masyarakat akan mempengaruhi kesiapan, proses dan hasil belajar siswa agar siswa berhasil dalam pembelajaran, maka siswa harus memiliki kondisi internal dan eksternal yang baik, sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran secara maksimal. Dengan mengikuti pembelajaran secara maksimal siswa dapat mencapai hasil yang maksimal pula.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran dibagi menjadi dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri misalnya minat, usaha, kesiapan belajar. Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar misalnya intelegensi, fisiologi, pengalaman. Faktor-faktor tersebut akan berpengaruh terhadap hasil pembelajaran yang dicapai siswa.

2.1.2 Hakekat Pembelajaran

2.1.2.1 Pengertian Pembelajaran

Belajar dan mengajar tentunya berkaitan erat dengan pembelajaran. Pembelajaran berdasarkan makna leksikal berarti proses, cara, perbuatan mempelajari. Pada pembelajaran guru mengajar diartikan sebagai upaya guru

mengorganisir lingkungan terjadinya pembelajaran. Subjek pembelajaran adalah siswa, pembelajaran berpusat pada siswa. Pembelajaran adalah dialog interaktif (Suprijono, 2012: 13).

Pembelajaran menurut Aqib (2013: 66) adalah upaya secara sistematis yang dilakukan guru untuk mewujudkan proses pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Sedangkan menurut Darsono (2000: 24) dalam Aqid (2013: 66) menyatakan bahwa pembelajaran sebagai cara guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir agar mengenal dan memahami sesuatu yang sedang dipelajari. Glass dan Holyoak (dalam Miftahul Huda, 2014: 2) mengatakan saat pembelajaran seseorang perlu terlibat dalam refleksi dan penggunaan memori untuk melacak apa saja yang harus ia serap, apa saja yang harus ia simpan dalam memorinya dan bagaimana ia menilai informasi yang telah ia peroleh. Menurut Gagne pembelajaran dapat diartikan sebagai proses modifikasi dan kapasitas manusia yang bisa dipertahankan dan ditingkatkan levelnya (dalam Huda, 2014: 2). Selama proses ini, seseorang bisa memilih untuk melakukan perubahan terhadap apa yang ia lakukan. Huda (2014: 5) menyebutkan ada dua definisi dalam pembelajaran yaitu pembelajaran sebagai perubahan perilaku dan pembelajaran sebagai perubahan kapasitas. Selain itu, proses pembelajaran sebagai hasil dari interaksi individu dengan lingkungannya.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran diartikan sebagai suatu proses yang sistematis dimana setiap komponen pembelajaran berinteraksi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam hal ini

guru dapat menciptakan kondisi khusus sehingga berpengaruh terhadap perilaku seseorang yang mengikuti pembelajaran tersebut.

2.1.2.2 Ciri-Ciri Pembelajaran

Pembelajaran juga memiliki ciri-ciri. Darsono dalam Hamdani (2011:47) berpendapat bahwa ciri-ciri pembelajaran sebagai berikut: (a) pembelajaran dilakukan secara sadar dan direncanakan secara sistematis; (b) pembelajaran dapat menumbuhkan perhatian dan motivasi siswa dalam belajar; (c) pembelajaran dapat menyediakan bahan ajar yang menarik perhatian dan menantang; (d) pembelajaran dapat menggunakan alat bantu belajar yang tepat dan menarik; (e) pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang aman dan menyenangkan bagi siswa; (f) pembelajaran menekankan keaktifan siswa.

Dari ciri-ciri pembelajaran diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran harus dilakukan secara sadar, kreatif, kondusif agar siswa tertarik pada pembelajaran dan menumbuhkan motivasi positif pada diri siswa.

2.1.2.3 Komponen-Komponen Pembelajaran

Komponen-komponen pembelajaran menurut Rifa'i (2012:159-161) yaitu sebagai berikut:

2.1.2.3.1 Tujuan

Tujuan yang secara eksplisit diupayakan pencapaiannya melalui kegiatan pembelajaran adalah instruksional *effect* yang berupa pengetahuan, dan keterampilan atau sikap. Instruksional *effect* tersebut biasanya secara eksplisit terdapat dalam TPK. Setelah peserta didik melakukan proses belajar mengajar,

selain memperoleh hasil belajar yang dirumuskan dalam TPK, mereka akan memperoleh dampak pengiring (*nurturant effect*).

2.1.2.3.2 *Subyek Belajar*

Subyek belajar dalam sistem pembelajaran merupakan komponen utama karena berperan sebagai subyek sekaligus obyek. Sebagai subyek karena peserta didik adalah individu yang melakukan proses belajar-mengajar. Sebagai obyek karena kegiatan pembelajaran diharapkan dapat mencapai perubahan perilaku pada diri subyek belajar.

2.1.2.3.3 *Materi pelajaran*

Materi pelajaran juga merupakan komponen utama dalam proses pembelajaran, karena materi pelajaran memberi warna dan bentuk dari kegiatan pembelajaran. Materi pelajaran yang komprehensif, terorganisir secara sistematis dan dideskripsikan dengan jelas akan berpengaruh juga terhadap intensitas proses pembelajaran.

2.1.2.3.4 *Strategi Pembelajaran*

Strategi pembelajaran merupakan pola umum mewujudkan proses pembelajaran yang diyakini efektivitasnya untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2.1.2.3.5 *Media Pembelajaran*

Media pembelajaran adalah alat/wahana yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran. Berfungsi untuk meningkatkan peranan strategi pembelajaran.

2.1.2.3.6 *Penunjang*

Komponen penunjang yang dimaksud dalam sistem pembelajaran adalah fasilitas belajar, buku sumber, alat pelajaran, bahan pelajaran, dan sebagainya. Komponen penunjang berfungsi memperlancar, melengkapi, dan mempermudah terjadinya proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan belajar mengajar yang melibatkan siswa dan guru yang berperan sebagai fasilitator, motivator dan evaluator disamping informator dan tentunya dalam pembelajaran juga terdapat tujuan, subyek belajar, materi pelajaran, strategi pembelajaran, media pembelajaran, dan penunjang. Pembelajaran merupakan suatu hal yang kompleks yang didalamnya terdapat berbagai komponen untuk mencapai suatu pembelajaran yang optimal. Seorang guru berpengaruh erat dalam mengelola komponen-komponen tersebut. Komponen-komponen dalam pembelajaran sebaiknya harus dikelola guru dengan baik agar pembelajaran dapat berlangsung sesuai harapan serta pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

2.1.3 **Teori Belajar**

Teori belajar adalah konsep-konsep dan prinsip-prinsip belajar yang bersifat teoritis dan telah teruji kebenarannya melalui eksperimen. Teori belajar itu berasal dari teori psikologi dan terutama menyangkut masalah situasi belajar. Teori belajar pada dasarnya merupakan penjelasan mengenai bagaimana terjadinya belajar dan bagaimana informasi di proses di dalam pikiran siswa itu. Berdasarkan suatu teori belajar, diharapkan suatu pembelajaran dapat lebih

meningkatkan perolehan siswa sebagai hasil belajar. Teori belajar adalah teori yang mendeskripsikan apa yang sedang terjadi saat proses belajar berlangsung dan kapan proses belajar tersebut berlangsung (Thobroni dan Mustofa, 2011:15).

Teori belajar memberi gambaran hubungan antara kegiatan siswa dengan proses psikologis yang terjadi dalam diri siswa. Para ahli memiliki persepsi dan penekanan yang berbeda terhadap gambaran suatu proses belajar yang berlangsung pada individu. Secara umum, gambaran dari ahli yang berbeda ini dapat dikategorikan menjadi 4 teori belajar, yaitu:

2.1.3.1 Teori Belajar Kognitivisme

Belajar adalah perubahan persepsi dan pemahaman. Belajar tidak selalu berbentuk perubahan tingkah laku yang bisa diamati, tetapi dapat membangun kemampuan kognitifnya melalui tindakan yang termotivasi dengan sendirinya terhadap lingkungan. Menurut Piaget (dalam Thobroni, 2011: 96), proses belajar harus disesuaikan dengan tahapan perkembangan kognitif yang dilalui siswa. Secara garis besar individu mengalami tingkat-tingkat perkembangan intelektual, sebagai berikut:

1. Tahap sensori motor

Pada tahap sensori motor (0-2 tahun), seorang anak belajar mengembangkan dengan mengatur kegiatan fisik dan mental menjadi perbuatan yang bermakna.

2. Tahap pra operasional

Pada tahap pra operasional (2-7 tahun), seorang anak masih sangat dipengaruhi oleh hal-hal khusus yang didapat dari pengalaman

menggunakan indra sehingga belum mampu menyimpulkan sesuatu secara konsisten.

3. Tahap operasional konkret

Pada tahap operasional konkret (7-11 tahun), seorang anak dapat membuat kesimpulan dari sesuatu pada situasi nyata atau dengan menggunakan benda konkret, sehingga dapat mempertimbangkan dua aspek dari situasi nyata secara bersama-sama (misalnya, antara bentuk dan ukuran).

4. Tahap operasional formal

Pada tahap operasional formal (11 tahun ke atas), kegiatan kognitif seseorang tidak mesti menggunakan benda nyata. Pada tahap ini, kemampuan menalar secara abstrak meningkat sehingga seseorang dapat berpikir secara deduktif.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran, seorang guru dalam memperkenalkan informasi yang akan diberikan kepada siswa melibatkan cara berfikir siswa serta tahap perkembangan siswa. Dalam penelitian ini, siswa diajak berfikir dalam menemukan konsep materi pelajaran untuk memecahkan masalah bersama dengan temannya serta beberapa bimbingan dari guru.

2.1.3.2 Teori Belajar Humanistik

Thobroni dan Mustofa (2011: 157) menjelaskan bahwa bagi para penganut teori humanistik, proses belajar harus bermuara pada manusia. Pendapat tersebut didukung oleh Rifa'i dan Anni, bahwa teori humanistik menganggap bahwa pembelajaran merupakan wahana bagi siswa untuk melakukan aktualisasi diri,

sehingga pendidik harus membangun kecenderungan dan mengorganisir kelas agar siswa melakukan kontak dengan peristiwa-peristiwa yang bermakna. Fokus utama teori ini adalah hasil pendidikan yang bersifat afektif, belajar tentang cara-cara belajar (*learning how to learn*) dan meningkatkan kreativitas dan semua potensi siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa proses belajar bermula pada manusia dimana siswa sebagai pelaku utama yang diberikan perlakuan untuk dapat belajar tentang cara-cara belajar dari hasil pendidikan yang efektif untuk meningkatkan kreatifitas dan potensi siswa.

2.1.3.3 Teori Belajar Konstruktivisme

Pembelajaran konstruktivisme menekankan pada proses belajar, bukan mengajar. Siswa secara individu menemukan dan mentransfer informasi yang kompleks (Rifa'i dan Anni, 2012: 189). Sedangkan Piaget (dalam Thobroni dan Musofa, 2011: 111-112) menegaskan bahwa pengetahuan dibangun dalam pikiran siswa melalui asimilasi dan akomodasi. Asimilasi adalah penyerapan informasi baru dalam pikiran, sedangkan akomodasi adalah menyusun kembali struktur pikiran karena adanya informasi baru sehingga informasi tersebut mempunyai tempat.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebuah pengetahuan didapatkan siswa melalui keaktifannya dalam mengkonstruksi. Dalam hal ini, guru tidak secara langsung memberikan pengetahuannya, namun membantu siswa dengan memfasilitasi siswa untuk membangun sendiri pengetahuan tersebut.

2.1.3.4 Teori Belajar Behaviorisme

Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya (Thobroni, 2011:64). Sejalan dengan Rifa'I dan Anni (2012:89) belajar adalah perubahan perilaku. Perubahan perilaku dapat berwujud perilaku tampak (*overt behavior*) atau perilaku yang tidak tampak (*innert behavior*). Perilaku yang tampak misalnya: menulis, memukul, menendang. Sedangkan perilaku yang tidak tampak misalnya: berfikir, menalar, dan berkhayal. Perubahan tingkah laku yang diperoleh dari hasil belajar bersifat permanen.

Teori belajar Behaviorisme adalah sebuah teori tentang perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Aliran ini menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil belajar. Teori ini menggunakan model hubungan stimulus respon dan menempatkan peserta didik sebagai individu yang aktif.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa seseorang yang telah belajar diharapkan terjadi suatu perubahan perilaku. Perubahan perilaku yang dimaksud adalah perubahan perilaku yang dapat secara langsung diamati oleh indera manusia. Perubahan perilaku tersebut mencakup ranah kognitif, afektif, serta psikomotorik.

2.1.4 Aktivitas Belajar Siswa

Setiap kegiatan pembelajaran selalu ada aktivitas. Pada dasarnya aktivitas adalah kegiatan. Jadi aktivitas belajar adalah kegiatan-kegiatan siswa yang

menunjang keberhasilan belajar. Dalam proses belajar mengajar, guru perlu menimbulkan aktivitas siswa dalam berpikir maupun berbuat.

Prinsip belajar adalah berbuat, untuk mengubah tingkah laku dan melakukan kegiatan. Tidak ada belajar jika tidak ada aktivitas. Montessori (dalam Sardiman, 2012: 96) menyatakan bahwa anak-anak memiliki tenaga untuk berkembang sendiri, membentuk sendiri. Guru akan berperan sebagai pembimbing dan mengamati perkembangan siswanya. Pernyataan tersebut berarti bahwa yang lebih banyak melakukan aktivitas dalam pembentukan diri adalah siswa itu sendiri, sedangkan guru hanya memberikan bimbingan terhadap segala aktivitas siswa. Tanpa ada aktivitas, proses belajar tidak mungkin terjadi.

Dalam kegiatan belajar, siswa harus aktif berbuat dalam belajar sangat diperlukan adanya aktivitas. Tanpa aktivitas, proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik. Sekolah adalah salah satu pusat kegiatan belajar. Sekolah merupakan arena untuk mengembangkan aktivitas. Banyak jenis aktivitas yang dapat dilakukan oleh siswa di sekolah. Aktivitas siswa tidak cukup hanya mendengarkan dan mencatat (Sardiman, 2012: 101).

Standar proses satuan pendidikan mengarahkan kepada guru untuk menerapkan pembelajaran yang mengaktifkan siswa. Pentingnya penerapan pembelajaran tersebut merupakan suatu hal yang mutlak untuk dilakukan agar pembelajaran dapat diselenggarakan secara optimal sebagai usaha sadar, usaha terencana, usaha untuk memberdayakan potensi siswa. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 tahun 2007 tentang standar proses untuk satuan pendidikan dasar dan menengah “aktivitas belajar adalah kegiatan mengolah

pengalaman dan atau praktik dengan cara mendengar, membaca, menulis, mendiskusikan, merefleksikan rangsangan dan memecahkan masalah.”

Aktivitas siswa menurut Diedrich (dalam Sardiman, 2012: 101) antara lain dapat digolongkan sebagai berikut:

2.1.4.1 *Visual activities*, yang termasuk di dalamnya yaitu: membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.

2.1.4.2 *Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.

2.1.4.3 *Listening activities*, sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.

2.1.4.4 *Writing activities*, seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.

2.1.4.5 *Drawing activities*, misalnya: menggambar, membuat grafik, peta, diagram.

2.1.4.6 *Motor activities*, yang termasuk di dalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model/merparasi, bermain, berkebun, beternak.

2.1.4.7 *Mental activities*, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.

2.1.4.8 *Emosional activites*, seperti misalnya: menaruhminat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran adalah segala kegiatan yang dilakukan oleh siswa selama

pembelajaran baik secara fisik maupun psikis (mental) yang merupakan satu kesatuan dan tidak dapat terpisahkan. Siswa melakukan aktivitas belajar agar dapat memperoleh pengalaman dan pengetahuan selama belajar dan mengalami perubahan dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa. Aktivitas siswa yang diamati dalam penelitian ini adalah *visual activities*, *oral activities*, *listening activities*, *writing activities*, *mental activities*, *emosional activites* dan *drawing activites*. Adapun aktivitas siswa penelitian ini yaitu aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui model *Mind Mapping*.

Belajar memerlukan keaktifan, senada dengan pendapat Djamarah (2010:38), menjelaskan aktivitas-aktivitas siswa:

a. Mendengarkan

Mendengarkan adalah salah satu aktivitas belajar. Ketika seorang guru menjelaskan materi pelajaran dengan berceramah, maka siswa mendengarkan apa yang disampaikan.

b. Memandang

Memandang adalah mengarahkan penglihatan ke suatu objek. Di dalam kelas, seorang siswa memandang papan tulis berisi tulisan yang baru saja ditulis guru. Tulisan menimbulkan kesan dan selanjutnya tersimpan dalam otak.

c. Meraba, membau, dan mengecap

Aktivitas meraba, membau, dan mengecap merupakan indra manusia sebagai alat untuk kepentingan belajar. Aktivitas meraba, membau,

ataupun mengecap dapat dikatakan belajar, apabila semua aktivitas itu didorong oleh kebutuhan, dan motivasi untuk mencapai tujuan.

d. Menulis dan Mencatat

Menulis atau mencatat merupakan kegiatan yang tidak terpisahkan dari aktivitas belajar. Kegiatan mencatat merupakan aktivitas yang sering dilakukan. Pada waktu seseorang mendengarkan ceramah, dia akan mencatat pokok pikiran yang dianggap penting.

e. Membaca

Membaca adalah jalan menuju ke pintu ilmu pengetahuan. Setiap orang mempunyai cara dan tehnik berbeda dalam membaca. Ada yang membaca buku sambil mendengarkan radio, ada orang membaca buku dengan suara.

f. Membuat Ikhtisar atau ringkasan dan mengaris bawahi

Ikhtisar atau ringkasan dapat membantu dalam hal mengingat atau mencari kembali materi saat belajar.

g. Mengamati tabel-tabel, diagram-diagram dan bagan-bagan

Semua tabel, diagram, dan bagan dicantumkan di buku bertujuan untuk memperjelas penjelasan yang dibuat. Dengan menghadirkan tabel, diagram, dan bagan dapat menumbuhkan pemahaman dalam waktu yang relatif singkat.

h. Mengingat

Mengingat termasuk salah satu aktivitas belajar. Perbuatan mengingat jelas sekali terlihat ketika seseorang sedang menghafal bahan pelajaran, berupa dalil, kaidah, pengertian, rumus, dan sebagainya.

i. Berfikir

Berfikir termasuk salah satu aktivitas belajar. Dengan berfikir seseorang memperoleh penemuan baru, menjadi tahu tentang hubungan antara sesuatu.

j. Latihan atau Praktek

Belajar sambil berbuat termasuk latihan untuk memperkuat ingatan. Dengan banyak latihan kesan-kesan yang diterima lebih fungsional.

Sardiman (2012: 97) menyatakan aktivitas belajar ada beberapa prinsip yang berorientasi pada pandangan ilmu jiwa, yakni menurut pandangan ilmu jiwa lama dan pandangan ilmu jiwa modern. Menurut pandangan ilmu jiwa lama aktivitas didominasi oleh guru sedang menurut pandangan ilmu jiwa modern, aktivitas didominasi oleh siswa. Berbagai macam aktivitas siswa sangat berpengaruh terhadap daya ingat dan hasil belajar siswa. Aktivitas yang dilakukan siswa secara aktif dan nyata akan meningkatkan daya serap siswa terhadap materi pembelajaran.

Adapun indikator aktivitas siswa yang diamati dalam pembelajaran PKn melalui model *Mind Mapping* sebagai berikut: (a) kesiapan siswa sebelum mengikuti pembelajaran (*emotional activities*); (b) keantusiasan siswa dalam menanggapi appersepsi (*listening activities, mental activities, visual activities*); (c) memperhatikan informasi yang diberikan guru (*visual activities*); (d) siswa berkelompok 3-4 orang. (*oral activities, mental activities, listening activities*); (e) mendiskusikan tugas yang diberikan guru dengan kelompok (*writing activities, drawing activities, mental activities*); (f) siswa mempresentasikan hasil kerja

kelompok di depan kelas. (*oral activities, listening activities, mental activities*); (g) siswa mendengarkan pembahasan ulang materi yang disampaikan oleh guru. (*listening*); (h) siswa mengikuti kegiatan akhir (*visual, mental, oral activities*).

2.1.5 Hasil belajar

Rifa'i dan Anni (2012: 69) hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar. Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian, sikap, apresiasi dan keterampilan. Menurut pendapat Gagne dalam Suprijono (2012: 5) menyatakan hasil belajar itu berupa :

2.1.5.1 Informasi verbal

Informasi verbal adalah kapasitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi symbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.

2.1.5.2 Keterampilan intelektual

Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengkatagorisasi, kemampuan analitis sintesis fakta, konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.

2.1.5.3 Strategi kognitif

Strategi kognitif yaitu kecapakan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.

2.1.5.4 Keterampilan motorik

Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.

2.1.5.5 Sikap

Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Uno dalam Suprihatiningrum (2016: 38), tujuan pembelajaran biasanya diarahkanpada salah satu kawasan dari taksonomi pembelajaran. Krathwohl, Bloom, dan Masia dalam Suprihatiningrum (2016: 38) memilah taksonomi pembelajaran dalam tiga yakni kawasan kognitif , afektif, dan psikomotor.

Sesuai dengan taksonomi tujuan pembelajaran, hasil belajar dibedakan dalam tiga aspek (Suprihatiningrum,2016: 38), yaitu:

1) Aspek Kognitif

Dimensi kognitif adalah kemampuan yang berhubungan dengan berfikir, nmengetahui, dan memecahkan masalah, seperti pengetahuan komprehensif, aplikatif, sistesis, analisis, dan pengetahuan evaluatif. Kawasan kognitif terdiri

atas enam tingkatan yang secara hirarkis berurut dari yang paling rendah sampai ke paling tinggi.

Anderson dan Krathwohl dalam Suprihatiningrum (2016: 39) menyatakan bahwa aspek kognitif dibagi menjadi dua dimensi, yaitu *the knowledge dimension* (dimensi pengetahuan) yang terdiri dari: (a) *factual knowledge* (pengetahuan fakta) ; (b) *conceptual knowledge* (pengetahuan tentang konsep); (c) *procedural knowledge* (pengetahuan tentang prosedur); (d) *metacognitive knowledge* (pengetahuan metakognitif) dan *the cognitive process dimension* (dimensi proses kognitif) yang terdiri dari: (a) *remember* (mengingat); (b) *understand* (memahami); (c) *apply* (menerapkan); (d) *analyze* (menganalisis); (e) *evaluate* (mengevaluasi); (f) *create* (menciptakan).

2) Aspek Afektif

Dimensi afektif adalah kemampuan yang berhubungan dengan sikap, nilai, minat, dan apresiasi. Aspek afektif yang bisa dinilai di sekolah, yaitu (a) sikap; (b) minat; (c) nilai; (d) konsep diri. Salah satu ciri belajar afektif adalah belajar menghayati nilai dari suatu objek yang dihadapi melalui alam perasaan.

Krathwohl, Bloom, dan Masia dalam Suprihatiningrum (2016: 43), ranah adalah suatu domain yang berkaitan dengan sikap, nilai-nilai, apresiasi (penghargaan), dan penyesuaian perasaan sosial. Suprihatiningrum (2016: 43) menyebutkan bahwa tingkatan afektif ini ada lima yaitu : (a) *receiving* (penerimaan); (b) *responding* (partisipasi); (c) *valuing* (penilaian/penentuan sikap); (d) *organization* (organisasi); (e) *characterization by value or value complex* (pembentukan pola hidup).

3) Aspek Psikomotorik

Kawasan psikomotik mencakup tujuan yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) yang bersifat manual atau motorik. Tingkatan dalam aspek psikomotorik: (a) persepsi; (b) kesiapan; (c) gerakan terbimbing; (d) gerakan yang terbiasa; (e) gerakan yang kompleks; (f) penyesuaian pada gerakan; (g) kreativitas.

Suprijono (2012: 7) menegaskan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek saja. Artinya, hasil pembelajaran yang telah dilakukan harus secara komprehensif atau menyeluruh.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor setelah adanya proses belajar. Hasil belajar menggambarkan tingkat penguasaan siswa tentang materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Hasil belajar siswa mencakup segala hal yang dipelajari di sekolah, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap dan keterampilan yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diberikan kepada siswa.

Penelitian ini dibatasi pada ranah kognitif yang berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual. Ranah kognitif mencakup beberapa kategori, yaitu: berhubungan dengan berfikir, mengetahui, dan memecahkan masalah, seperti pengetahuan komprehensif, aplikatif, sistesis, analisis, dan pengetahuan evaluatif.

2.1.6 Metode ceramah

2.1.6.1 Pengertian Metode Ceramah

Menurut Djamarah dan Zain (2010: 97) adalah metode tradisional yang digunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik dalam proses belajar mengajar. Sedangkan menurut Hamdani (2011: 156) metode ceramah berbentuk penjelasan konsep, prinsip, dan fakta yang ditutup dengan tanya jawab antara guru dan siswa.

Ceramah adalah penuturan atau penerangan secara lisan oleh guru terhadap kelas. Hamdayama, (2014: 168) metode ceramah adalah metode yang boleh dikatakan metode tradisional karena sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dan anak didik dalam interaksi edukatif.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode ceramah adalah metode tradisional dimana metode ini sering digunakan sejak dulu yang digunakan sebagai alat komunikasi lisan dalam penyampaian materi pembelajaran yang berbentuk penjelasan konsep, prinsip, dan fakta yang ditutupi dengan tanya jawab antara guru dan siswa. Dalam penyampaian pembelajaran dengan metode ceramah, seorang guru wajib mengantisipasi dari kekurangan metode ini agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara maksimal.

Kelebihan metode ceramah menurut Hamdayama (2014: 168) yaitu: (a) metode ini dianggap paling ekonomis waktu dan biaya karena waktu dan materi dapat diatur oleh guru secara langsung, materi dan waktu pelajaran sangat ditentukan oleh sistem nilai yang dimiliki oleh guru yang bersangkutan; (b)

mudah dilaksanakan; (c) dapat diikuti anak didik dalam jumlah besar bisa juga dengan menggunakan media sound sistem sehingga suara lebih jauh.

Setiap metode memiliki keterbatasan dalam penerapan proses pembelajaran. Keterbatasan ini merupakan alternatif yang harus diantisipasi oleh guru sehingga dalam pelaksanaannya dapat mengurangi kelemahan tersebut. Berikut ini adalah beberapa kelemahan dari metode ceramah, yaitu: (a) kegiatan pengajaran menjadi verbalisme (pengertian kata-kata); (b) anak didik yang lebih tanggap dari sisi visual akan menjadi rugi dan anak didik yang lebih tanggap auditifnya dapat lebih besar menerimanya; (c) bila terlalu lama membosankan; (d) sukar mengontrol sejauh mana pemerolehan belajar anak didik; (e) menyebabkan anak didik pasif.

2.1.6.2 Karakteristik Metode Ceramah

Metode ceramah biasa digunakan pada proses pembelajaran secara klasikal dengan jumlah siswa yang relatif banyak. Selain itu juga memerlukan adanya dukungan yang efektif dari guru seperti suasana emosional yang dapat membangkitkan motivasi dan perhatian dari siswa selama mendengarkan ceramah. Pada dasarnya proses pembelajaran bersifat monoton karena guru lebih banyak berbicara. Metode ceramah tidak senantiasa jelek jika penggunaannya betul-betul disiapkan dengan baik, didukung dengan alat dan media, serta memperhatikan batas-batas kemungkinan penggunaannya. Metode ceramah digunakan apabila proses pembelajaran lebih bersifat pemberian informasi berupa fakta atau konsep-konsep sederhana. Sudjana (2009: 77) menyebutkan penggunaan metode ceramah perlu memperhatikan hal-hal berikut:

- a. Tujuan yang hendak dicapai.
- b. Bahan yang akan diajarkan termasuk buku sumbernya yang tersedia.
- c. Alat, fasilitas, waktu yang tersedia.
- d. Jumlah murid beserta taraf kemampuannya.
- e. Kemampuan guru dalam penguasaan materi dan kemampuan berbicara.
- f. Pemilihan metode mengajar lainnya sebagai metode bantu.
- g. Situasi pada waktu itu.

Perlu diperhatikan ceramah akan berhasil baik bila didukung oleh metode-metode yang lain, misalnya tanya jawab, tugas, dan lain-lain. Metode ceramah ini wajar digunakan apabila (Sudjana 2009: 78):

- a. Ingin mengajarkan topik baru.
- b. Tidak ada sumber bahan pelajaran pada siswa.
- c. Menghadapi sejumlah siswa yang cukup banyak.

2.1.6.3 Langkah-Langkah Metode Ceramah

Langkah-langkah menggunakan metode ceramah. Pada umumnya tiga langkah pokok yang harus diperhatikan, yakni: perencanaan, pelaksanaan dan kesimpulan. Menurut Sudjana (2009:77) langkah-langkah metode ceramah antara lain :

1. Tahap persiapan, artinya tahap guru untuk menciptakan kondisi belajar yang baik sebelum mengajar dimulai.
2. Tahap penyajian, artinya tiap guru menyampaikan bahan ceramah.
3. Tahap asosiasi (komparasi) artinya memberi kesempatan kepada siswa untuk menghubungkan dan membandingkan bahan ceramah yang telah

diterimanya. Untuk itu pada tahap ini diberikan/disediakan tanya jawab dan diskusi.

4. Tahap generalisasi atau kesimpulan. Pada umumnya siswa mencatat bahan yang telah diceramahkan.
5. Tahap aplikasi/evaluasi. Tahap terakhir ini diadakan penilaian terhadap pemahaman siswa mengenal bahan yang telah diberikan guru. Evaluasi bisa diberikan dalam bentuk lisan maupun tulisan.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah metode ceramah yaitu tahap persiapan, tahap penyajian, tahap asosiasi, tahap generalisasi dan tahap evaluasi yang dimana setiap proses pembelajarannya siswa berpusat kepada guru.

2.1.7 Metode Diskusi

2.1.7.1 Pengertian Metode Diskusi

Sudjana (2009: 79) menyebutkan bahwa diskusi pada dasarnya ialah tukar menukar informasi, pendapat, dan unsur-unsur pengalaman secara teratur dengan maksud untuk mendapat pengertian bersama yang lebih jelas dan lebih teliti tentang sesuatu, atau untuk menampung keputusan bersama. Metode diskusi merupakan interaksi antarsiswa atau interaksi siswa dengan guru, untuk menganalisis, memecahkan masalah, menggali, atau memperdebatkan topik atau permasalahan tertentu. (Hamdani,2011:159)

Aqib (2013: 107) menyebutkan metode diskusi merupakan interaksi antara siswa dengan siswa atau siswa dengan guru untuk menganalisis, memecahkan masalah, menggali, memperdebatkan topik atau masalah tertentu. Sedangkan

menurut Muhibbin Syah dalam Hamdani (2011: 279) mendefinisikan bahwa metode diskusi adalah metode mengajar yang sangat erat hubungannya dengan memecahkan masalah (*problem solving*). Melalui metode ini, berbagai keterampilan, seperti bertanya, berkomunikasi, menafsirkan, dan menyimpulkan dapat dikembangkan.

Dilihat dari pesertanya diskusi di bedakan menjadi dua yaitu : (a) ada yang terdiri atas beberapa orang saja (sekelompok orang) misalnya diskusi kelas, debat dll; (b) ada diskusi yang melibatkan sejumlah massa (banyak orang) sehingga disebut metode interaksi massa, misalnya seminar, workshop, dsb.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa diskusi adalah metode yang dilaksanakan secara berkelompok untuk memecahkan masalah yang dibahas secara bersama. Diskusi bisa dilaksanakan sekelompok orang atau dengan banyak orang untuk mendapatkan keputusan bersama dari suatu permasalahan.

2.1.7.2 Karakteristik Metode Diskusi

Hamdani (2011: 159) menyebutkan jika metode diskusi ini digunakan, guru harus: (a) menyediakan bahan dan topik atau masalah yang akan digunakan; (b) menyebutkan pokok-pokok masalah yang akan dibahas kepada siswa sebelum menyelenggarakan diskusi; (c) menugaskan siswa untuk menjelaskan, menganalisis, dan meringkas; (d) membimbing diskusi; (e) sabar terhadap kelompok yang lamban dalam mendiskusikannya; (f) waspada terhadap kelompok yang tampak kebingungan; (g) melatih siswa dalam menghargai pendapat orang lain.

Sudjana (2009: 81) menyebutkan bahwa catatan yang perlu diperhatikan dalam berhasil tidaknya diskusi banyak bergantung pada faktor:

1. Kepandaian dan kelincahan pemimpin diskusi.
2. Jelas tidaknya masalah dan tujuan yang dirumuskan.
3. Partisipasi dari tiap anggota.
4. Terciptanya situasi yang merangsang jalannya diskusi.
5. Mengusahakan masalah yang problematik dan merangsang siswa berfikir.

Metode diskusi tepat digunakan apabila siswa berada pada tahap menengah atau akhir proses pembelajaran dimana proses pembelajarannya berbentuk formal dan siswa telah menguasai perluasan pengetahuan. Metode diskusi ini juga mengajarkan siswa menghadapi masalah secara berkelompok untuk memecahkan masalah serta mengambil keputusan. Metode ini juga membiasakan siswa untuk berargumentasi dan berfikir rasional.

Kelebihan metode diskusi yaitu: (a) menyadarkan siswa bahwa masalah dapat dipecahkan dengan berbagai cara; (b) menyadarkan siswa bahwa dengan berdiskusi, mereka saling mengemukakan pendapat secara konstruktif sehingga dapat diperoleh keputusan yang baik; (c) membiasakan siswa untuk mendengarkan pendapat orang lain dan bersikap toleransi. (Hamdani, 2011: 279)

Kelemahan metode diskusi : (a) tidak dapat dipakai dalam kelompok besar; (b) peserta diskusi mendapat informasi yang terbatas; (c) dapat dikuasai oleh orang-orang yang suka berbicara; (d) biasanya orang menghendaki pendekatan yang lebih formal. Kelemahan metode ini bisa menimbulkan penyimpangan dari pokok persoalan (Hamdani, 2011: 280).

2.1.8 Model Pembelajaran *Mind Mapping*

2.1.8.1 Pengertian Model Pembelajaran *Mind Mapping*

Mind Mapping menurut Silberman (dalam Shoimin, 2014:105) merupakan cara kreatif bagi setiap siswa untuk menghasilkan gagasan, mencatat apa yang dipelajari, atau merencanakan tugas baru. Henmowo (dalam Shoimin, 2014: 105) mengemukakan bahwa pemetaan pikiran merupakan cara yang sangat baik untuk menghasilkan dan menata gagasan sebelum mulai menulis. Meminta siswa untuk membuat peta pikiran yang memungkinkan mereka mengidentifikasi dengan jelas dan kreatif apa yang telah mereka pelajari atau apa yang telah mereka rencanakan. *Mind Mapping* merupakan sistem belajar dan berpikir yang mencerminkan secara visual apa yang terjadi pada otak saat belajar dan berpikir (Windura, 2013: 12)

Fathurrohman (2015: 206) mengatakan *Mind Mapping* (peta pikiran) dapat diartikan sebagai suatu cara untuk mengorganisasikan dan menyajikan konsep, ide, tugas atau informasi lainnya dalam bentuk diagram. Shoimin dalam Fathurrohman (2015: 206) mengemukakan bahwa *Mind Mapping* pada umumnya menyajikan informasi yang terhubung dengan topik sentral dalam bentuk kata kunci, gambar dan warna sehingga informasi dapat dipelajari dan diingat secara cepat dan efisien.

Mind Mapping diciptakan pertama kali oleh Tony Buzan dari Inggris, seorang pakar pengembangan otak, kreativitas dan revolusi pendidikan sejak awal tahun 1970-an. Tony Buzan menyakini bahwa penggunaan *Mind Mapping* tidak hanya mampu melejitkan proses memori, tetapi juga dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan menganalisis dengan mengoptimalkan fungsi belahan

otak. *Mind Mapping* dapat mengubah informasi menjadi pengetahuan, wawasan dan tindakan. Informasi yang disajikan fokus pada bagian-bagian penting sehingga dapat mendorong siswa untuk mengeksplorasi dan mengelaborasinya lebih jauh (Fathurrohman, 2015: 206).

Shoimin (2014:105) pemetaan pikiran adalah teknik pemanfaatan seluruh otak dengan menggunakan citra visual dan prasarana grafis lainnya untuk membentuk kesan. Peta ini dapat membangkitkan ide-ide orisinal dan memicu ingatan yang mudah. Cara seperti ini lebih efektif daripada metode pencatatan tradisional. Cara ini juga menyenangkan, menyenangkan dan kreatif.

Michalko dalam Buzan (2010: 2) menyatakan bahwa *Mind Mapping* adalah alternatif pemikiran otak terhadap pemikiran linear. *Mind Mapping* menggapai ke segala arah dan menangkap berbagai pikiran dari segala sudut. *Mind Mapping* selalu menggunakan komponen warna, garis lengkung, simbol, kata, dan gambar yang sesuai dengan satu rangkaian aturan dan cara kerja otak.

Warna bagi otak dianggap sama menariknya dengan gambar (Buzan, 2010: 15) sehingga nampak lebih menarik. Sementara garis lengkung digunakan untuk menghubungkan pikiran-pikiran kita. Garis lengkung lebih efektif digunakan dalam *Mind Mapping* karena garis lurus cenderung membosankan sedangkan garis lengkung membebaskan kita untuk membentuk garis-garis penghubung sesuai imajinasi kita. Dalam *Mind Mapping* juga menggunakan kata, kata yang digunakan merupakan kata kunci yang mudah diingat oleh otak kita. Sementara gambar selalu menyampaikan informasi lebih baik dari kata-kata dan juga lebih menarik perhatian kita.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Mind Mapping* adalah suatu teknik yang membiasakan siswa berpikir cepat untuk mengembangkan pengetahuannya. Konsep-konsep yang baru ditemukan secepatnya ditabung kedalam otak dengan benar dan akan digunakan atau digeneralisasikan dengan konsep lain dengan cepat pula saat dibutuhkan. Kecepatan mengakses dan memproses konsep tersebut menumbuhkan kemampuan berpikir cepat dan kritis pada siswa.

Silberman (dalam Fathurrohman, 2015:206) menjelaskan *Mind Mapping* terdiri dari tiga komponen utama, yaitu sebagai berikut:

- a. Topik sentral: pokok atau fokus pikiran/isu yang hendak dikembangkan, dan diletakkan sebagai “pohon”.
- b. Topik utama: level pikiran lapis kedua sebagai bagian dari topik sentral dan diletakkan sebagai “cabang” yang melingkari “pohon”.
- c. Sub topik: level pikiran lapis ketiga sebagai bagian dari cabang dan diletakkan sebagai “ranting”

Langkah membuat *mind mapping* menurut Buzan (2010: 15–16), yaitu sebagai berikut:

1. Tentukan tema atau topik dari *Mind Mapping*, tulis topik tersebut pada bagian tengah kertas kosong yang diletakkan mendatar (*landscape*).
Penulisan topik cukup menggunakan satu kata sebagai kata kunci.
2. Gunakan pula gambar untuk topik utama, misalkan topik tentang hewan maka sisipkanlah gambar hewan.
3. Cari topik-topik cabang yang berhubungan dengan topik utama. Dan

tuliskan pula dengan satu kata kunci untuk tiap-tiap topik cabang.

4. Gunakan gambar atau kode-kode sederhana untuk tiap topik cabang.
5. Cari hubungan antara topik cabang dengan topik utama. Gambar hubungan dengan membuat garis lengkung yang menghubungkan antara topik cabang dengan topik utama menggunakan pensil warna.
6. Sisakan ruangan kosong pada kertas untuk penambahan tema/gagasan/topik. Ruang kosong ini digunakan untuk menempatkan ide yang tiba-tiba muncul.



Gambar 2.1 Contoh *Mind Mapping*

Membuat catatan *Mind Mapping* yang berbentuk saraf otak atau kepala berambut dapat membantu siswa dalam mengembangkan konsep. Suatu konsep yang ditentukan guru dikembangkan siswa dengan cara menggeneralisasikannya dengan konsep-konsep lain yang telah tersimpan di otak dan konsep yang baru ditemukan. Konsep-konsep yang akan ditulis dihubungkan dengan konsep inti yang berkaitan, menjalar ke segala arah tidak terbatas sedemikian rupa seperti saraf otak atau rambut di kepala. Semakin banyak rambut yang tumbuh, semakin

banyak pula konsep yang diperoleh siswa. Hal ini dapat dilakukan siswa dengan mudah dan menyenangkan.

Kegiatan siswa membuat *Mind Mapping* tersebut menurut kognitif Bloom termasuk tingkat pemahaman aplikatif. Tingkat pemahaman yang dilakukan siswa adalah menggeneralisasikan dan menguraikan konsep yang dimiliki. Tingkat analisis yang dilakukan adalah mengurai dan mengkorelasikan suatu konsep yang dimiliki dan baru ditemukan.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Mind Mapping* adalah model inovasi dimana model tersebut adalah teknik yang membiasakan siswa berpikir cepat untuk mengembangkan pengetahuannya. Konsep-konsep yang baru ditemukan secepatnya ditabung kedalam otak dengan benar dan akan digunakan atau digeneralisasikan dengan konsep lain dengan cepat pula saat dibutuhkan. Kecepatan mengakses dan memproses konsep tersebut menumbuhkan kemampuan berpikir cepat dan kritis pada siswa. Seseorang biasanya mulai membuat *Mind Mapping* dengan menulis gagasan utama di tengah halaman dan dari situlah, ia bisa membentangkannya ke seluruh arah untuk menciptakan semacam diagram yang terdiri dari kata kunci-kata kunci, frasa-frasa, konsep-konsep, fakta-fakta, dan gambar-gambar.

2.1.8.2 Karakteristik Model *Mind Mapping*

Pada dasarnya metode mencatat ini, berangkat dari hasil sebuah penelitian tentang cara otak memproses informasi. Semula para ilmuwan menduga bahwa otak memproses dan menyimpan informasi secara linier, seperti metode mencatat tradisional. Namun, sekarang mereka mendapati bahwa otak mengambil informasi

secara bercampuran antara gambar, bunyi, aroma, pikiran dan perasaan dan memisah-misahkan ke dalam bentuk linier, misalnya dalam bentuk tulisan atau orasi. Saat otak mengingat informasi, biasanya dilakukan dalam bentuk gambar warna warni, simbol, bunyi, dan perasaan.

Oleh karena itu, agar peta pikiran dapat berfungsi secara maksimal adabaihnya dibuat warna-warni dan menggunakan banyak gambar dan simbol sehingga tampak seperti karya seni. Hal ini bertujuan agar metode mencatat ini dapat membantu individu mengingat perkataan dan bacaan meningkatkan pemahaman terhadap materi, membantu mengorganisasikan materi dan memberikan wawasan baru.

Peta pikiran menirukan proses berfikir ini, memungkinkan individu berpindah-pindah topik. Individu merekam informasi melalui simbol, gambar, arti emosional, dan warna. Mekanisme ini sama persis dengan cara otak memproses berbagai informasi yang masuk. Dan karena peta pikiran melibatkan kedua belah otak, anda dapat mengingat informasi dengan lebih mudah (Windura, 2013: 22)

Mind Mapp adalah sebuah peta atau gambar dari pikiran pembuat *Mind Mapp*, dengan demikian *Mind Mapp* bekerja sesuai dengan bahasa alami. *Mind Mapp* dibuat secara unik, berbeda antara satu *Mind Mapp* dengan *Mind Mapp* lainnya. Tidak ada *Mind Mapp* yang sama (Windura, 2013: 30).

2.1.8.3 Sintak Model *Mind Mapping*

Langkah-langkah pembelajaran dengan model *mind mapping*, yaitu sebagai berikut:

1. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
2. Guru mengemukakan konsep/permasalahan yang akan ditanggapi oleh siswa/sebagiannya permasalahan yang mempunyai alternatif jawaban.
3. Membentuk kelompok yang anggotanya 2-3 orang.
4. Tiap kelompok menginventarisasi/mencatat alternatif jawaban hasil diskusi.
5. Tiap kelompok (atau diacak kelompok tertentu) membaca hasil diskusinya, guru mencatat di papan dan mengelompokkan sesuai kebutuhan guru.
6. Dari data-data di papan, siswa diminta membuat kesimpulan atau guru memberi bandingan sesuai konsep yang disediakan guru.

Sedangkan teknik model pembelajaran *Mind Mapping* menurut Kurniasih (2015: 54)

1. Pertama kali, guru harus menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
2. Guru menyajikan materi sebagaimana biasa.
3. Untuk mengetahui daya tangkap siswa, bentuklah kelompok berpasangan.
4. Tunjuk salah satu siswa berpasangan itu untuk menceritakan materi yang baru diterima dari guru dan pasangannya mendengar sambil membuat catatan-catatan kecil, kemudian berganti peran. Begitu juga kelompok lain.
5. Menugaskan siswa secara bergiliran atau bisa juga dengan cara diacak menyampaikan hasil wawancaranya dengan teman pasangannya sampai sebagian siswa sudah menyampaikan hasil wawancaranya.
6. Guru mengulangi atau menjelaskan kembali materi yang telah didiskusikan.

7. Dan diakhiri dengan mengambil kesimpulan.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan *Mind Mapping* dalam penelitian ini antara lain:

1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.
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. Sementara itu anggota yang lain menyimak sambil memberi tanggapan.
7. Setelah selesai perwakilan siswa dari kelompok yang satu bergantian perwakilan siswa kelompok yang lain memberi penjelasan.
8. Diakhir pembelajaran guru bersama siswa menyimpulkan kegiatan pembelajaran hari ini.

2.1.8.4 Kelebihan dan Kelemahan Model *Mind Mapping*

Kelebihan *Mind Mapping* menurut Kurniasih (2015: 54) sebagai berikut:

- 1) Model ini terbilang cukup cepat dimengerti dan cepat juga dalam menyelesaikan persoalan.
- 2) *Mind Mapping* terbukti dapat digunakan untuk mengorganisasikan ide-ide yang muncul di kepala.

- 3) Proses menggambar diagram bisa memunculkan ide-ide yang lain.
- 4) Diagram yang sudah terbentuk bisa menjadi panduan untuk menulis.

Kelemahan *Mind Mapping* dalam pembelajaran dan solusinya:

- 1) Hanya murid yang aktif yang terlibat. Hal ini dapat diatasi dengan cara membagi tugas merata kepada setiap siswa terlibat dalam pembelajaran sehingga semua siswa aktif.
- 2) Tidak sepenuhnya murid yang belajar. Hal ini dapat diatasi dengan cara mewajibkan setiap siswa mengerjakan tugas yang telah diberikan serta setiap siswa harus aktif dalam diskusi sehingga semua siswa ikut andil dalam pembelajaran.
- 3) Jumlah detail informasi tidak dapat dimasukkan. Manfaat lain dari membahas semua hasil *Mind Mapping* siswa, diharapkan setiap detail informasi yang tidak masuk dalam *Mind Mapping* kelompok yang berbeda-beda akan dipelajari ketika pembahasan bersama.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Mind Mapping* mempunyai kelebihan mempermudah memahami materi dan mempercepat penyelesaian persoalan, meningkatkan kinerja manajemen pengetahuan, memaksimalkan sistem kerja otak, saling berhubungan satu sama lain sehingga makin banyak ide dan informasi yang dapat disajikan, memacu kreativitas, sederhana, dan mudah dikerjakan. Selain itu *Mind Mapping* juga mempunyai kelemahan yaitu hanya murid yang aktif yang terlibat, tidak sepenuhnya murid belajar dan jumlah detail informasi tidak dapat dimasukkan. Namun kelemahan

tersebut bisa diatasi jika guru benar-benar memahami konsep pembelajaran model *Mind Mapping*.

2.1.9 Hakekat Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Pendidikan Kewarganegaraan menurut Amin (2014: 1.30) dapat diartikan sebagai usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik agar masa datang dapat menjadi patriot pembela bangsa dan negara. Maksud dari patriot pembela bangsa dan negara ialah pemimpin yang mempunyai kecintaan, kesetiaan, serta keberanian untuk membela bangsa dan tanah air melalui bidang profesinya masing-masing. Sedangkan menurut Undang-Undang pasal 39 No. 2 tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam Taniredja (2013:1) Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antarwarga negara dengan negara serta pendidikan pendahuluan bela negara menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara.

Pendidikan kewarganegaraan menurut Zamroni dalam Taniredja (2013:2) adalah “pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berpikir kritis dan bertindak demokratis, melalui aktifitas menanamkan kesadaran kepada generasi generasi baru bahwa demokrasi adalah bentuk kehidupan masyarakat. Demokrasi adalah suatu *learning process* yang tidak dapat begitu saja meniru dan mentransformasikan nilai-nilai demokrasi. Selain itu, pendidikan kewarganegaraan adalah suatu proses yang dilakukan oleh lembaga pendidikan dimana seseorang mempelajari orientasi, sikap dan perilaku politik sehingga yang bersangkutan memiliki *political knowledge*,

awarenes, attitude, political efficacy dan *political participation*, serta kemampuan mengambil keputusan politik secara rasional dan menguntungkan bagi dirinya juga bagi masyarakat dan bangsa.” Sedangkan menurut Soemantri dalam Rumiati (2007) PKn adalah mata pelajaran social yang bertujuan untuk membentuk atau membina warga negara yang baik, yaitu warga negara yang tahu, mau dan mampu berbuat baik.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn) adalah program pendidikan tentang status formal warga negara (kewarganegaraan), hubungan antarwarga negara dengan negara serta bela negara.

Tujuan PKn adalah untuk membentuk watak atau karakteristik warga negara yang baik. Sedangkan tujuan pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, menurut Mulyasa dalam Rumiati (2007) adalah untuk menjadikan siswa:

- a. Mampu berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi persoalan hidup maupun isu kewarganegaraan di negaranya.
- b. Mau berpartisipasi dalam segala bidang kegiatan, secara aktif dan bertanggung jawab, sehingga bisa bertindak secara cerdas dalam semua kegiatan, dan
- c. Bisa berkembang secara positif dan demokratis, sehingga mampu hidup bersama dengan bangsa lain di dunia dan mampu berinteraksi, serta mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan baik.

Hal ini akan mudah tercapai jika pendidikan nilai moral dan norma tetap ditanamkan pada siswa sejak usia dini, karena jika siswa sudah memiliki nilai moral yang baik, maka tujuan untuk membentuk warga negara yang baik akan mudah diwujudkan.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan PKn di SD adalah untuk menjadikan warganegara yang baik, yaitu warganegara yang tahu, mau, dan sadar akan hak dan kewajibannya. Dengan demikian, kelak siswa diharapkan dapat menjadi bangsa yang terampil dan cerdas, dan bersikap baik, serta mampu mengikuti kemajuan teknologi modern.

Menurut Mulyasa dalam Ruminiati (2007:1.26-1.27), ruang lingkup PKn dapat dikelompokkan menjadi delapan kelompok yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. 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.
- b. 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, dan hukum dan peradilan internasional.

- c. Hak Asasi Manusia (HAM), meliputi hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrumen nasional dan internasional HAM, kemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM.
- d. Kebutuhan Warganegara, meliputi hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warga negara.
- e. Konstitusi Negara, meliputi proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, Hubungan dasar negara dengan konstitusi.
- f. Kekuasaan dan Politik, meliputi pemerintahan desa dan kecamatan, pemerintahan daerah dan otonomi pemerintahan pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, sistem pemerintahan, pers dalam masyarakat demokrasi.
- g. Kedudukan 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.
- h. Globalisasi, meliputi globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional dan organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup PKn secara umum meliputi aspek-aspek sebagai berikut: (a) persatuan dan kesatuan,

(b) norma, hukum dan peraturan, (c) ham, (d) kebutuhan warga negara, (e) konstitusi negara, (f) kekuasaan politik, (g) kedudukan Pancasila, dan (h) globalisasi.

2.1.9.1 Pendidikan Kewarganegaraan di SD

Menurut Corey dalam Ruminiati (2007:1.14) pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang dikelola secara disengaja untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu, sehingga dalam kondisi-kondisi khusus akan menghasilkan respons terhadap situasi tertentu juga. Sedangkan menurut Nurani dalam Ruminiati (2007:1.14), konsep pembelajaran merupakan sistem lingkungan yang dapat menciptakan proses belajar pada diri siswa selaku peserta didik dan guru sebagai pendidik, dengan didukung oleh seperangkat kelengkapan, sehingga terjadi pembelajaran.

Jadi, dalam pembelajaran semua kegiatan guru diarahkan untuk membantu siswa mempelajari suatu materi tertentu baik berupa pelajaran, keterampilan, sikap, kerohanian dan sebagainya. Untuk dapat membantu siswa secara baik, guru harus benar-benar merencanakan pembelajaran dengan matang, dan untuk ini guru perlu mengetahui latar belakang serta kemampuan dasar siswa. Latar belakang siswa yang dimaksud di sini bukan sekedar latar belakang ekonomi, lingkungan, asal sekolah/prasekolah, orang tua dan sebagainya, tetapi juga keberadaan siswa dikelas.

Pelajaran PKn merupakan salah satu pelajaran yang berkaitan langsung dengan kehidupan masyarakat dan cenderung pada pendidikan afektif. Sedangkan sikap seseorang khususnya anak-anak banyak dipengaruhi oleh lingkungan, baik

itu lingkungan keluarga maupun lingkungan teman bermainnya. Dengan demikian pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dirancang oleh guru untuk membantu, membimbing, dan memotivasi siswa mempelajari suatu informasi tertentu dalam suatu proses yang telah dirancang secara masak mencakup segala kemungkinan yang terjadi.

Susanto (2015: 227) menjelaskan bahwa pembelajaran Pkn di Sekolah Dasar dimaksudkan sebagai proses belajar mengajar dalam rangka membantu siswa agar dapat belajar dengan baik dan membentuk manusia Indonesia seutuhnya dalam pembentukan karakter bangsa yang diharapkan mengarah pada penciptaan suatu masyarakat yang menempatkan demokrasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara yang berlandaskan pada Pancasila, UUD dan norma-norma yang berlaku di masyarakat yang diselenggarakan selama enam tahun.

Pembelajaran PKn menurut Susanto (2015: 230) pada intinya harus diajarkan tidak hanya mentransfer ilmunya saja, tetapi harus sampai tahap operasional sesuai dengan peran peserta didik saat ini dan di masa mendatang. Pembelajaran PKn bukan hanya dalam bentuk konsep belaka, sehingga kurang fungsional atau tidak muncul sebagai jati diri dan acuan perilaku praktis. Pelajaran PKn dalam kenyataannya masih kurang diminati dan hanya dianggap pelajaran hafalan saja.

Tujuan pembelajaran PKn di sekolah dasar adalah membentuk watak atau karakteristik warga negara yang baik. Menurut Mulyasa (dalam Susanto, 2015:231), tujuan mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan adalah untuk menjadikan siswa agar:

1. Mampu berfikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi persoalan hidup maupun isu kewarganegaraan di negaranya.
2. Mampu berpartisipasi dalam segala bidang kegiatan, secara aktif dan bertanggung jawab.
3. Bisa berkembang secara positif dan demokratis, sehingga mampu hidup bersama dengan bangsa lain di dunia maupun berinteraksi, serta mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan baik.

Pentingnya PKn diajarkan di sekolah dasar ialah sebagai pemberian pemahaman dan kesadaran jiwa setiap anak didik dalam mengisi kemerdekaan, dimana kemerdekaan bangsa Indonesia yang diperoleh dengan perjuangan keras dan penuh pengorbanan harus diisi dengan upaya membangun kemerdekaan, mempertahankan kelangsungan hidup berbangsa dan bernegara perlu memiliki apresiasi yang memadai terhadap makna perjuangan yang dilakukan oleh pejuang kemerdekaan.

Pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar memberikan pelajaran pada siswa untuk memahami dan membiasakan dirinya dalam kehidupan di sekolah atau di luar sekolah, karena materi pendidikan kewarganegaraan menekankan pada pengalaman dan pembiasaan dalam kehidupan sehari-hari yang ditunjang oleh pengetahuan dan pengertian sederhana sebagai bekal untuk mengikuti pendidikan berikutnya. Melalui materi PKn juga dapat mendidik siswa agar dapat berpikir kritis, rasional dan kreatif dalam menghadapi isu kewarganegaraan, siswa dapat berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, serta anti korupsi,

siswa dapat berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran PKn SD adalah kegiatan yang dirancang oleh guru untuk membantu, membimbing, dan memotivasi siswa dalam mempelajari kehidupan masyarakat, lingkungan keluarga maupun lingkungan teman bermainnya.

2.1.9.2 Materi Globalisasi

Materi yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah tentang Globalisasi. Dalam silabus kelas IV diuraikan sebagai berikut:

a) Standart Kompetensi:

4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya.

b) Kompetensi dasar:

2.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan internasional.

2.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi yang terjadi di lingkungan.

c) Indikator:

4.2.1 Menjelaskan pengertian budaya Indonesia

4.2.2 Menunjukkan keberagaman bangsa Indonesia

4.2.3 Menerapkan semboyan Bhineka Tunggal Ika dalam kehidupan sehari-hari

4.2.4 Menganalisis cara melestarikan budaya Indonesia

- 4.2.5 Menjelaskan cara mengembangkan kebudayaan daerah
- 4.2.6 Mengidentifikasi ciri-ciri kebudayaan daerah
- 4.2.7 Mengidentifikasi contoh-contoh kebudayaan daerah
- 4.2.8 Menganalisis cara memperkenalkan Indonesia pada dunia
- 4.2.9 Mengidentifikasi budaya Indonesia yang tampil di misi kebudayaan Internasional
- 4.2.10 Menjelaskan manfaat ditampilkannya budaya Indonesia ke luar negeri
- 4.2.11 Menunjukkan sikap positif terhadap budaya Indonesia yang pernah tampil di misi kebudayaan internasional
- 4.3.1 Mengidentifikasi sikap yang harus dimiliki sebagai bangsa yang bermartabat dan memiliki jati diri yang luhur
- 4.3.2 Menunjukkan sikap positif terhadap pengaruh perubahan globalisasi
- 4.3.3 Memprediksi sikap positif terhadap pengaruh perubahan globalisasi

d) Materi:

A. Kebudayaan Daerah dan Kebudayaan Nasional

Kebudayaan berasal dari kata “budaya” yang berarti pikiran dan akal budi. Jadi kebudayaan adalah hasil kegiatan akal budi dan pikiran manusia. Hasil akal budi dan pikiran manusia tersebut misalnya menciptakan lagu, tarian, adat/kebiasaan, rumah adat dan alat musik.

Kebudayaan daerah di Indonesia tidak hanya dikenal oleh masyarakat di daerah ataupun di tingkat nasional, tetapi sudah mulai dikenal sampai masyarakat internasional. Banyak masyarakat dari negara lain yang sengaja mengunjungi Indonesia untuk mempelajari kebudayaan Indonesia.

Kebudayaan daerah merupakan hasil pemikiran dan perbuatan masyarakat yang bersangkutan yang mempunyai ciri-ciri tersendiri sehingga menjadi watak dan ciri khas masyarakat di daerah tersebut. Di Indonesia terdapat beraneka ragam kebudayaan daerah, seperti kebudayaan Sunda, Betawi, Minangkabau, Jawa dan Aceh.

Berikut adalah ciri-ciri kebudayaan daerah:

1. Memiliki sifat kedaerahan
2. Mempunyai adat istiadat yang khas
3. Memiliki unsur kebudayaan asli dan tradisional
4. Dianut oleh penduduk daerah tersebut
5. Adanya bahasa dan seni daerah
6. Adanya unsur kepercayaan
7. Adanya peninggalan sejarah

Berikut adalah contoh pakaian-pakaian daerah di Indonesia:

1. Baju bodo dan baju labu dari Sulawesi Selatan
2. Kebaya, beskap, belangkon, dan batik dari Jawa Tengah
3. Teluk belanga dari Riau
4. Pidie dari NAD, dan sebagainya.

Cara melestarikan budaya bangsa :

1. Menjaga keutuhan budaya bangsa.
2. Memugar atau memperbaiki candi tanpa mengubah makna dan nilai sejarahnya.
3. Mengadakan cagar budaya.

Cara mengembangkan kebudayaan daerah:

1. Memahami dan mengamalkan nilai budaya yang luhur.
2. Mempelajari budaya daerah.
3. Memelihara peninggalan sejarah.
4. Menghormati dan menghargai budaya daerah lain.
5. Membentuk sanggar budaya.

Suku-suku bangsa yang ada di Indonesia pun mempunyai alat musik tradisional yang khas. Bangsa Indonesia sangat terampil dan kreatif dalam memainkan alat musik tradisional yang sederhana sehingga menghasilkan alunan musik yang merdu dan indah. Sebagai contoh, angklung dari Jawa Barat yang berupa buku-buku bambu yang digoyang-goyang sehingga menghasilkan bunyi-bunyi nyaring yang berirama. Contoh alat musik tradisional lain, misalnya serune, kale dari Aceh, saluang dari Sumatra Barat, gambus dari Jambi, bende dari Lampung, gamelan dari Jawa Tengah, boning dari Jawa Timur, dan sebagainya.

Kebudayaan Indonesia lain yang tidak kalah menarik adalah rumah adat. Meskipun saat ini semakin banyak rumah dengan model yang modern, tetapi rumah adat mempunyai bentuk yang sangat unik dan indah. Sebagai contoh rumah gadang adalah rumah adat dari Sumatera Barat. Atap dari rumah gadang bertumpuk-tumpuk, ujungnya runcing menyerupai tanduk kerbau dengan berinding kayu berukiran rumit dan detail, sungguh unik dan indah. Contoh rumah adat lain, misalnya joglo dari Jawa Tengah, rumah bubungan lima dari Bengkulu, rumah limas dari Sumatera Selatan, Rumah panjang dari Kalimantan

Barat, laikas dari Sulawesi Utara, rumah baileo dari Maluku, rumah panggung dari Jambi, gapura candi bentar dari Bali, dan sebagainya.

Kebudayaan tersebut telah ada sejak zaman nenek moyang kita dan sekarang diwariskan kepada kita. Sebagai generasi penerus kita harus dapat menjaga dan melestarikan berbagai kebudayaan tersebut. Jangan sampai kebudayaan tersebut kalah dengan kebudayaan dari luar negeri, atau bercampur dengan kebudayaan luar negeri. Jangan sampai pula kebudayaan tersebut terkikis, bahkan sampai punah. Kebudayaan menjadi kebanggaan bagi bangsa Indonesia. Jika kebudayaan saerah merupakan ciri khas daerah tertentu, berbeda dengan kebudayaan nasional.

Tarian daerah

1. Sedati : NAD
2. Kecak : Bali
3. Andun : Bengkulu
4. Jaipong : DKI Jakarta
5. Sekapur Sirih : Jambi
6. Merak : Jawa Barat
7. Serimpi : Jawa Tengah
8. Piring, Lilin : Sumatera Barat
9. Reog Ponorogo : Jawa Timur
10. Cakalele : Maluku
11. Tandak : Riau
12. Serampang 12 : Sumatera Utara

Rumah Adat:

1. Joglo : Jawa Tengah
2. Banjar : Kalimantan Selatan
3. Gadang : Sumatera Barat
4. Tongkonan : Sulawesi Selatan
5. Honai : Papua
6. Boton : Sumatera Utara

Senjata Tradisional:

1. Clurit : Madura / Jawa Timur
2. Rencong : NAD
3. Kujang : Jawa Barat
4. Keris : Jawa Tengah
5. Mandau : Kalimantan Timur
6. Tombak Trisula : Sumatera Selatan

Lagu Daerah:

1. Ampar-ampar pisang : Kalimantan Selatan
2. Angin mamiri : Sulawesi selatan
3. Apuse, yamko rambe : papua
4. Bubui bulan, manuk dadali : jawa barat
5. Bungong Jeumpo : NAD
6. Gambang Suling : Jawa Tengah
7. Soleram : Riau
8. O ina Ni Keke : Sulawesi Utara

9. Pitik Tukung ; Jogjakarta

10. Suwe Ora Jamu : Jawa

Tradisi :

1. Sistem pengairan Subak : Bali
2. Pembakaran mayat Ngaben : Bali
3. Pemakaman Rambu Solo : Sulawesi Selatan
4. Karapan Sapi : Madura

Baju Adat :

1. Songket : Sumatera Selatan
2. Tapis : Lampung
3. Ulos : Sumatera Utara
4. Sarung Samarinda : Kalimantan Barat
5. Baju Karung : Riau
6. Baju Bodo : Sulawesi Selatan
7. Koteka : Papua
8. Kebaya : Jawa
9. Tenun Ikat: NTT

Kesenian merupakan bagian dari kebudayaan. Bentuk kesenian : tari,

suara, lukis, drama, rias, bangunan dan sastra. Dengan berbagai kebudayaan yang kita miliki, dapat dijadikan sarana untuk menjalin kerja sama dengan bangsa lain, sehingga kita dapat mengetahui kebudayaan negara lain, karakter bangsa lain, dan menjadi ajang promosi budaya kita ke luar negeri. Misi kesenian Indonesia di

Internasional bertujuan untuk memperkenalkan bangsa Indonesia pada dunia Internasional.

Cara-cara memperkenalkan bangsa Indonesia pada dunia Internasional :

1. Promosi melalui media cetak
2. Mengirim duta seni dan pariwisata
3. Mengikuti ajang / kegiatan internasional
4. Melakukan study banding
5. Mengoptimalkan tempat wisata di Indonesia untuk menarik wisatawan dalam negeri dan luar negeri

Kebudayaan bangsa Indonesia harus dikembangkan tanpa menolak budaya asing yang dapat mempertinggi derajat bangsa. Penyaring budaya asing yang masuk ke tanah air adalah Pancasila.

Kebudayaan nasional adalah kebudayaan asli sebagai puncak kebudayaan daerah-daerah di seluruh wilayah Indonesia. Kebudayaan nasional Indonesia terbentuk unsur-unsur kebudayaan daerah ada di seluruh wilayah Indonesia. Contoh kebudayaan Indonesia adalah bahasa Indonesia. Unsur pembentuk negara Indonesia adalah bahasa daerah di Indonesia di samping adanya unsur serapan dari bahasa asing. Kebudayaan luar dapat menjadi bagian dari kebudayaan nasional kita asalkan sesuai dengan kepribadian dan ideologi bangsa Indonesia, yaitu Pancasila. Apabila tidak sesuai harus kita tolak.

Berikut adalah cara-cara yang dapat kita lakukan untuk melestarikan budaya yang ada di sekitar kita: (a) mempelajari kesenian daerah; (b) mengikuti

lomba kesenian daerah; (c) menghormati kebudayaan suku bangsa lain; (d) merenovasi benda-benda peninggalan bersejarah.

Beberapa teater rakyat yang ada di daerah di Indonesia yang perlu kita lestarikan: (a) ketoprak, yaitu seni pertunjukan di Yogyakarta dan Jawa Tengah yang sumber ceritanya berdasarkan babad atau cerita rakyat. Permainan ketoprak diiringi gamelan Jawa dengan disertai tembang dan tarian; (b) lenong, yaitu seni pertunjukan khas Jakarta yang pertunjukannya diiringi gambar keroncong; (c) ludruk, yaitu kesenian tradisional khas Jawa Timur yang para pemainnya semua kaum lelaki termasuk yang memainkan peran perempuan; (d) makyong, yaitu seni teater tradisional dari Pulau Bintan, Riau, yang dilakukan baik siang maupun malam. Sekitar 3 jam dengan pemain kurang lebih lima belas orang pria dan wanita, serta semua pemain memakai topeng dan canggai; (e) reog, yaitu pertunjukan kesenian rakyat yang berasal dari Ponorogo. Dalam pertunjukannya, manusia berkepala harimau serta berjubah bulu merak dikawal para setanan dan prajurit berkuda. Musik pengiringnya adalah gamelan yang dinamis sehingga pertunjukannya atraktif. Dan kadang diselingi dengan permainan yang berbau mistis; (f) wayang orang, yaitu seni pertunjukan yang terdapat di Jawa tengah dan ceritanya di ambil dari Mahabarata atau Ramayana; (g) wayang kulit, yaitu kesenian tradisional yang berasal dari Jawa Tengah, Jawa Timur Dan Yogyakarta. Wayang kulit dimainkan oleh seorang dalang dan diiringi gamelan lengkap dengan waranggana (penyanyi). (i) wayang golek, yaitu kesenian wayang dari Jawa Barat dengan sumber dari cerita Baratayudha dan Ramayana. Wayang golek hampir sama dengan wayang kulit, yaitu dimainkan oleh seorang dalang yang

diiringi oleh seorang dalang dan diiringi oleh gamelan dan pesinden (penyanyi), tetapi wujud wayangnya seperti boneka.

Perilaku mencerminkan sikap melestarikan budaya Indonesia: (a) cinta budaya Indonesia; (b) bangga terhadap bangsa Indonesia; (c) bersikap positif terhadap budaya asing yang masuk; (d) mempelajari budaya-budaya Indonesia.

B. Penampilan Budaya Indonesia dalam Misi Kebudayaan Indonesia

Kebudayaan bangsa Indonesia selain indah dan unik juga merupakan warisan leluhur, jadi sangat disayangkan jika sampai punah. Oleh karena itu, sudah menjadi tugas dan tanggung jawab kita untuk selalu melestarikan dan mengembangkannya. Adapun cara yang dilakukan yaitu dengan menanamkan rasa cinta kepada kebudayaan sendiri terhadap anak sejak dini.

Salah satu usaha yang dilakukan oleh pemerintah untuk melestarikan budaya bangsa Indonesia adalah dengan memperkaya khazanah budaya daerah melalui misi kebudayaan ke luar negeri. Misi kebudayaan sebagai bagian budaya dapat ditampilkan dalam bentuk pagelaran seni atau pameran-pameran yang bertemakan budaya Indonesia.

Berikut adalah manfaat diadakannya misi kebudayaan ke luar negeri:

1. Menunjukkan dapat memperkenalkan budaya bangsa Indonesia ke dunia internasional.
2. Sebagai daya tarik wisatawan asing untuk berkunjung ke Indonesia sehingga akan menambah devisa negara.
3. Meningkatkan kecintaan terhadap budaya negara.

4. Dapat mengetahui kesenian dan lagu khas dari negara lain.
5. Melalui misi budaya dapat tercipta hubungan yang lebih erat antar negara.
6. Dapat mempelajari budaya bangsa lain yang lebih beragam dan sesuai dengan kepribadian bangsa Indonesia.
7. Dapat memperkaya khasanah budaya bangsa sendiri dan mempertinggi derajat kepribadian bangsa.

Cara untuk memperkenalkan kebudayaan kita terhadap dunia adalah melalui kedutaan besar Indonesia. Melalui kedutaan besar Indonesia kita dapat memperkenalkan kebudayaan asli Indonesia. Kebudayaan asli Indonesia terbukti banyak diminati oleh wisatawan asing. Banyak wisatawan asing yang berlibur ke Indonesia untuk menyaksikan berbagai pertunjukan misalnya teater, musik, tarian daerah, dan lain-lain. Berbagai jenis kebudayaan tersebut juga sering tampil ke luar negeri, hasilnya tidak sedikit yang mengagumi kebudayaan kita.

Dengan adanya misi tersebut, banyak orang asing yang mempelajari budaya Indonesia. Mereka menyukai pertunjukan seni-seni tradisional daerah Indonesia, seperti tari-tarian, wayang (golek, kulit, dan orang), seni musik (gamelan Jawa dan Bali), drama, berbagai upacara tradisional, dan lain-lain.

Berikut contoh beberapa jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan di luar negeri :

1. Wayang Kulit dan Wayang Golek

Kesenian tersebut berasal dari daerah Jawa Tengah dan Jawa Barat.

2. Tim Kesenian Bali

Tim ini pernah tampil di Cile dalam rangka memenuhi undangan KBRI. Tim kesenian ini mementaskan tari Saman dari Aceh, tari Pakarena dari Sulawesi, dan tari Bali. Dengan adanya pertunjukan tarian tersebut, warga negara Cile memperoleh informasi mengenai budaya Indonesia.

3. Kesenian dari Papua

Kesenian ini memiliki irama gerak yang dinamis dengan mengenakan kostum khas dari Papua.

4. Kelompok Kesenian Bougenville

Merupakan salah satu kelompok kesenian yang berasal dari Kalimantan Barat. Kelompok kesenian ini mengadakan pementasan di Madrid, Spanyol. Kesenian ini merupakan perpaduan antara gaya Melayu dan Dayak.

5. Sendratari Ramayana

Sendratari ini pernah tampil di India.

6. Tim Kesenian Jaipong dan Rampak Gendang

Tim ini tampil dalam festival Internasional Babylon.

7. Tim Kesenian Sumatera Selatan

Tim kesenian ini pernah tampil di Malaysia dalam acara Festival Gendang Nusantara dari tanggal 10-15 April 2003.

8. Berbagai Macam Tari

Tari Topeng dari Jawa Barat, tari Golek Ayun-Ayun dari Keraton Yogyakarta, dan tari Kecak dari Bali.

9. Grup Seni Tradisional Indonesia (Nanglang Danasih)

Grup ini tampil dalam acara Festival Seni Internasional di Roma, Italia.

Berbagai kebudayaan yang telah berhasil tampil di luar negeri membuktikan bahwa kebudayaan Indonesia tidak kalah dengan kebudayaan di luar negeri. Tentu hal ini berita yang sangat menggembirakan bagi kita. Kita harus bangga dengan kebudayaan bangsa kita sendiri. Kita patut bangga karena kebudayaan kita dapat berdiri sejajar dengan berbagai kebudayaan asing di dunia.

C. Menyikapi pengaruh globalisasi

Semua orang harus mempersiapkan diri agar dapat menarik manfaat dari arus globalisasi dan dapat menang dari pengaruh-pengaruh negatif yang dapat mengancam jati diri dan identitas bangsa.

Ada beberapa sikap yang harus dimiliki oleh kita sebagai bangsa yang bermartabat dan memiliki jati diri yang luhur, di antaranya sebagai berikut:

- a. Mempertebal keimanan dan meningkatkan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
- b. Ikut berperan dalam kegiatan organisasi keagamaan dalam mengatasi perubahan.
- c. Belajar dengan giat untuk menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi agar dapat berperan maksimal dalam menjalani era globalisasi.
- d. Mencintai dan menggunakan produk dalam negeri.
- e. Mencintai kebudayaan bangsa sendiri dari pada kebudayaan asing.

- f. Melestarikan budaya bangsa dengan mempelajari dan menguasai kebudayaan tersebut, baik seni maupun adat istiadatnya.
- g. Memilih informasi dan hiburan dengan selektif agar menjaga dari pengaruh negatif.
- h. Menjauhi kebiasaan buruk gaya hidup dunia barat yang bertentangan dengan nilai dan norma yang berlaku, seperti meminum minuman keras, menggunakan narkoba dan obat-obatan terlarang, dan pergaulan bebas.

Agar kita tetap memiliki kepribadian sebagai bangsa Indonesia, kita perlu mengamalkan nilai-nilai Pancasila. Pancasila merupakan cerminan dari nilai-nilai budaya bangsa yang dapat diterima oleh semua kalangan. Nilai-nilai Pancasila yang kita amalkan dapat mencegah pengaruh negatif dari globalisasi. Bangsa Indonesia harus mampu menunjukkan keberadaannya sebagai negara yang kuat dan mandiri. Namun, Indonesia perlu menjalin kerja sama dengan negara-negara lain dalam hubungan yang seimbang, saling menguntungkan, saling menghormati, dan menghargai hak dan kewajiban masing-masing. Oleh karena itu, untuk mencapai hal tersebut, bangsa Indonesia harus segera mewujudkan hal-hal berikut.

- a. Mengembangkan demokrasi politik.
- b. Mengaktifkan masyarakat sipil dalam arena politik.
- c. Mengadakan reformasi lembaga-lembaga politik agar menjalankan fungsi dan peranannya secara baik dan benar.
- d. Memperkuat kepercayaan rakyat dengan cara menegakkan pemerintahan yang bersih dan berwibawa.

- e. Menegakkan hukum.
- f. Memperkuat posisi Indonesia dalam kancah politik internasional.

Sistem ekonomi kerakyatan merupakan salah satu cara untuk melumpuhkan pengaruh negatif dari globalisasi dan memperkuat kemandirian bangsa kita dalam semua hal. Untuk mewujudkan hal tersebut, perlu kiranya segera diwujudkan hal-hal sebagai berikut.

- a. Sistem ekonomi dikembangkan untuk memperkuat produksi domestik untuk pasar dalam negeri sehingga memperkuat perekonomian rakyat.
- b. Pertanian dijadikan prioritas utama karena mayoritas penduduk Indonesia bermata pencarian sebagai petani.
- c. Industri-industri haruslah menggunakan bahan baku dari dalam negeri sehingga tidak bergantung pada impor dari luar negeri.
- d. Diadakan perekonomian yang berorientasi pada kesejahteraan rakyat. Artinya, segala sesuatu kebutuhan hidup yang menyangkut masyarakat luas haruslah bersifat murah dan terjangkau.
- e. Tidak bergantung pada badan-badan multilateral, seperti Bank Dunia.
- f. Mempererat kerja sama dengan sesama negara berkembang untuk bersama-sama menghadapi kepentingan negara-negara maju di dunia.

Globalisasi sangat erat dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu, agar tidak berdampak buruk terhadap kehidupan kita sehari-hari, perlu mengusahakan perubahan nilai dan perilaku. Adapun perilaku tersebut, antara lain sebagai berikut.

- a. Terbuka terhadap inovasi dan perubahan.

- b. Berorientasi pada masa depan daripada masa lampau.
- c. Dapat memanfaatkan iptek.
- d. Menghargai jenis pekerjaan sesuai dengan prestasi.
- e. Menggunakan potensi lingkungan secara tepat untuk pembangunan berkelanjutan.
- f. Menghargai dan menghormati hak-hak asasi manusia.

Dengan demikian, dalam era globalisasi ini masyarakat mempunyai banyak pilihan. Masyarakat bebas memiliki apapun sesuai dengan apa yang mereka inginkan. Masyarakat di era globalisasi cenderung melihat kemajuan dari hal keduniawian.

Gaya hidup masyarakat yang cenderung menonjolkan diri dan cenderung selalu ingin berbeda dengan kebiasaan di masyarakat. Meskipun demikian, dampak globalisasi, baik yang negatif maupun yang positif tidak dapat dicegah. Tidak satupun bangsa di dunia ini mampu mencegah pengaruh globalisasi. Jika suatu bangsa menolak globalisasi, mereka akan jauh tertinggal dan terbelakang. Menolak globalisasi berarti menolak kemajuan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek). Oleh sebab itu, masyarakat harus mampu memilih hal positif dari globalisasi.

2.1.10 Keefektifan Model Pembelajaran *Mind Mapping*

Silberman (dalam Shoimin, 2014: 105) merupakan cara kreatif bagi setiap siswa untuk menghasilkan gagasan, mencatat apa yang dipelajari, atau merencanakan tugas baru. Model pembelajaran *Mind Mapping* yaitu model pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk aktif selama pembelajaran,

menemukan pengetahuannya sendiri, dan bebas berkreasi selama mencatat materi. Dengan model pembelajaran *Mind Mapping*, kegiatan mencatat menjadi tidak membosankan dan menyenangkan karena siswa bebas berkreasi selama mencatat. Siswa juga boleh menggunakan warna dan menyisipkan gambar maupun simbol dalam catatannya.

Huda (2014: 307) menjelaskan bahwa *Mind Mapping* bisa digunakan untuk membentuk, memvisualisasi, mendesain, mencatat, memecahkan masalah, membuat keputusan, merevisi, dan mengklarifikasi topik utama, sehingga siswa bisa mengerjakan tugas-tugas yang banyak sekalipun. Dengan menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* diharapkan keterampilan guru, aktivitas siswa, hasil belajar akan meningkat.

Mind Mapping ini juga membantu siswa untuk mengembangkan pikirannya sebab catatan dibuat secara bercabang diawali dari ide utama sebagai pusat pikiran kemudian bercabang membentuk pengembangan dari ide utama. *Mind Mapping* tidak menuntut siswa untuk banyak menulis kata melainkan hanya menggunakan kata kunci selama membuat *Mind Mapping*. Cara pembuatan *Mind Mapping* yang demikian, memungkinkan seluruh materi pelajaran masuk ke dalam satu *Mind Mapping*.

Penggunaan warna, gambar, maupun simbol dalam *Mind Mapping* bertujuan untuk mengoptimalkan kerja keseluruhan otak anak, baik otak kanan maupun otak kiri, sehingga akan membentuk kesan yang lebih mendalam. Kesan yang mendalam ini dapat memperkuat ingatan. Dengan model *Mind Mapping* ini, diharapkan siswa dapat lebih mudah mengingat dan memahami materi,

termotivasi dalam belajar serta memudahkan siswa dalam belajar sehingga hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Selain itu, diharapkan siswa menjadi lebih aktif karena pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru sehingga aktivitas belajar siswa pun meningkat.

2.2 KAJIAN EMPIRIS

Penelitian ini didasarkan pada penelitian yang telah dilakukan oleh penelitian sebelumnya tentang efektivitas model *Mind Mapping* sebagai berikut:

Penelitian yang dilakukan oleh Annisa Aini (2012) tahun 2012 dengan judul “Metode *Mind Mapping* untuk meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode pemetaan pikiran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran keterampilan berbicara, baik keaktifan maupun hasilnya. Peningkatan dari segi keaktifan ditandai dengan persentase siswa pada empat aspek, yaitu yang bertanya tentang sesuatu yang belum diketahui, menjawab atau memberikan umpan balik, memahami penjelasan guru, dan tenang dalam pembelajaran. Rata-rata siswa yang aktif dari 40 siswa meningkatkan dari siklus pertama ke siklus kedua, yaitu dari 54,4% menjadi 78,1%. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan metode pemetaan pikiran dapat meningkatkan hasil belajar keterampilan berbicara siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Karanganyar 1. Hal ini dapat dilihat dari jumlah siswa yang dapat mencapai ketuntasan minimal. Pada siklus pertama, jumlah siswa yang mendapatkan nilai tuntas lebih dari nilai 68 ada 25 siswa atau 62,5% dari jumlah total siswa (40 siswa). Pada siklus kedua, jumlah siswa yang mendapatkan nilai lebih dari nilai 68 adalah 34 siswa atau 85% dari jumlah total siswa.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Ni Pt Sumaraning tahun 2014 dengan judul “Pengaruh Model *Mind Mapping* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV di Desa Sinabun Kecamatan Sawan, Kabupaten Buleleng”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) deskripsi hasil belajar IPS pada siswa kelompok eksperimen dengan menggunakan model *Mind Mapping*; (2) deskripsi hasil belajar IPS pada siswa kelompok kontrol dengan menggunakan model pembelajaran langsung; (3) perbedaan hasil belajar IPS yang signifikan antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan Model *Mind Mapping* dengan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan Model Pembelajaran Langsung. Penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa: (1) deskripsi hasil belajar IPS pada siswa kelompok eksperimen dengan menggunakan model *Mind Mapping* menunjukkan skor rata-rata 21,4 berada pada kategori sangat tinggi; (2) deskripsi hasil belajar IPS pada siswa kelompok kontrol dengan menggunakan model pembelajaran langsung menunjukkan skor rata-rata 13,44; (3) terdapat perbedaan hasil belajar IPS yang signifikan antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model *Mind Mapping* dengan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan Model Pembelajaran Langsung siswa kelas IV sekolah dasar di Desa Sinabun. Perbedaan tersebut dilihat dari t hitung $>$ t tabel (t hitung = 5,55. $>$ t tabel = 2,021). Berdasarkan temuan di atas, disimpulkan bahwa model *Mind Mapping* berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPS dibandingkan dengan model pembelajaran langsung.

Penelitian yang dilakukan oleh Natriani Syam (2015) tahun 2015 dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Mind Mapping* dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV SDN 54 Kota Parepare”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses penerapan model pembelajaran *Mind Mapping* pada mata pelajaran IPS dan untuk meningkatkan hasil belajar IPS tentang perkembangan teknologi siswa kelas IV SDN 54 Kota Parepare melalui penerapan model pembelajaran *Mind Mapping*. Penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan hasil pada siklus I hasil belajar masih dalam kategori cukup. Pada siklus II hasil belajar telah mencapai indikator keberhasilan dengan kategori baik. Kesimpulan hasil penelitian yaitu terjadi peningkatan hasil belajar IPS melalui penerapan model pembelajaran *Mind Mapping* pada siswa kelas IV SDN 54 Kota Parepare.

Penelitian yang dilakukan oleh I Pt. Agus Sunarman (2015) tahun 2015 dengan judul “Model Pembelajaran *Mind Mapping* Berpengaruh terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Gugus 2 Luwus – Mekarsari”. Penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan hasil yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelompok siswa yang mendapat perlakuan model pembelajaran *mind mapping* dengan siswa yang mendapat perlakuan dengan pembelajaran konvensional. Hal ini ditunjukkan oleh thitung $2,41 > t_{tabel} 2,000$ dan didukung oleh perbedaan skor rata-rata yang diperoleh antara siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Mind Mapping* yaitu sebesar 75,22 yang berada pada kategori tinggi dan siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu 67,00 yang berada

pada kategori sedang maka H_a diterima, dengan demikian model pembelajaran *mind mapping* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar matematika siswa.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Pt Cahyani Koriagung (2015) tahun 2015 dengan judul “Penerapan *Mind Mapping* Dalam Pendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn dan Pengetahuan Faktual pada Tema Cita-Citaku Siswa Kelas IVB SD Negeri 5 Tonja”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar PKn dan pengetahuan faktual. Pada pra siklus diperoleh persentase rata-rata hasil belajar PKn mencapai 63,93% dikategorikan rendah dengan ketuntasan klasikal mencapai 40,48%, pada siklus I mengalami peningkatan sehingga diperoleh persentase rata-rata sebesar 78,09% dikategorikan sedang dengan ketuntasan klasikal sebesar 76,19%, dan akhirnya dapat mencapai persentase rata-rata sebesar 83,21% dikategorikan tinggi dengan ketuntasan klasikal sebesar 83,33% pada siklus II. Ada pun pengetahuan faktual juga mengalami peningkatan dari pra siklus diperoleh persentase rata-rata mencapai 68,57% dengan kategori sedang, menjadi 75,24% dengan kategori sedang pada siklus I, dan pada akhirnya dapat mencapai kategori tinggi yaitu sebesar 82,5% pada siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *mind mapping* dalam pendekatan saintifik dapat meningkatkan hasil belajar PKn dan pengetahuan faktual pada siswa kelas IVB SD Negeri 5 Tonja tahun pelajaran 2014/2015.

Penelitian yang dilakukan oleh Ida Bagus Surya Wira Negara tahun 2015 dengan judul “Penerapan *Mind Mapping* Dalam Pendekatan Saintifik untuk

Meningkatkan Hasil Belajar PKn dan Pengetahuan Prosedural Siswa Kelas IV SD Negeri 17 Dangin Puri”. Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan rata-rata persentase hasil belajar PKn siswa sebesar 22,23% dari 66,38% pada siklus I dengan kriteria sedang menjadi 88,61% pada siklus II dengan kriteria tinggi. Ketuntasan klasikal hasil belajar meningkat sebesar 16,67% dari 69,44% pada siklus I menjadi 86,11% pada siklus II. Untuk pengetahuan prosedural pada siklus I sebesar 68,05% dengan kriteria sedang, meningkat sebesar 13,61% menjadi 81,66% dengan kriteria tinggi pada siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar PKn dan pengetahuan prosedural siswa melalui penerapan *mind mapping* dalam pendekatan saintifik pada siswa kelas IV SD Negeri 17 Dangin Puri.

Selain itu, penelitian lain yang mendukung dilakukan oleh Harkirat S. Dhindsa tahun 2011 dengan judul “*Constructivist-Visual Mind Map Teaching Approach and the Quality of Students’ Cognitive Structures*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan *mind mapping* struktur kognitif siswa menjadi lebih luas dan terorganisasi dengan baik. Selain itu, siswa juga merasakan lingkungan belajar menjadi lebih konstruktivis. Oleh karena itu guru disarankan untuk menggunakan teknik mengajar peta pikiran untuk membantu siswa memperkaya pemahaman mereka, terutama untuk materi yang lebih kompleks.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Brett D. Jones tahun 2012 dengan judul “*The Effects of Mind Mapping Activities on Students’ Motivation*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan model *mind mapping* atau peta pikiran yang mereka buat sendiri, siswa lebih menyukai pembelajaran dan

berpartisipasi aktif dengan anggota kelompok masing-masing. Namun beberapa siswa kurang memahami cara tersebut, sehingga guru perlu membimbing siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Ying Liu (2014) yang dimuat dalam *Standard Journal of Education and Essay Volume 2*, nomor 1, tahun 2014 dengan judul “*The Effect of Mind Mapping on Teaching and Learning : A Meta-Analysis*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peta pikiran atau *mind mapping* memiliki efek positif pada pengajaran dan pembelajaran serta berpengaruh pada hasil belajar.

2.3 KERANGKA BERFIKIR

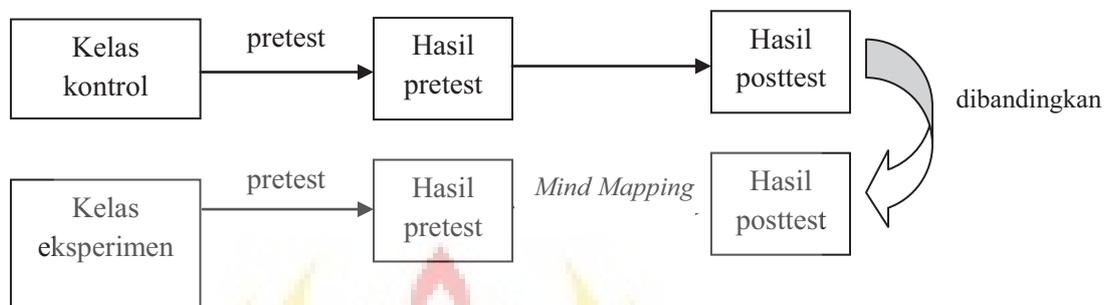
Penelitian ini mengkaji variabel bebas dan terikat yang saling berhubungan erat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model *Mind Mapping*, sedangkan variabel terikat penelitian ini adalah hasil belajar PKn. Berdasarkan kajian teori dan kajian empiris yang telah diuraikan, diperoleh alur berpikir bahwa pembelajaran PKn pada siswa kelas IV SDN Gugus Dewi Sartika Semarang belum optimal. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor baik faktor guru, siswa maupun suasana/iklim belajar. Masalah-masalah tersebut diantaranya sebagai berikut: (a) siswa hanya mampu berkonsentrasi pada kegiatan awal saja dan pada saat kegiatan inti biasanya konsentrasi siswa menurun, siswa kurang memperhatikan pembelajaran dan lebih senang mengobrol dengan temannya; (b) partisipasi siswa dalam belajar masih rendah, terlihat ketika proses pembelajaran berlangsung siswa kurang aktif menanggapi pertanyaan guru; (c) model pembelajaran yang digunakan guru belum menumbuhkan motivasi siswa sehingga siswa pasif dalam pembelajaran; (d) guru belum menekankan diskusi kelompok

dalam pembelajaran untuk melatih siswa bekerja sama dan berpikir kritis; (e) pada saat pembelajaran hanya terfokus pada komunikasi satu arah sehingga siswa kurang antusias dalam pembelajaran; (f) suasana pembelajaran yang kurang menyenangkan membuat siswa merasa bosan pada saat pembelajaran berlangsung.

Mind Mapping diharapkan dapat menjadi model yang efektif dalam pembelajaran PKn. Menurut Kurniasih (2015: 53) *Mind Mapping* membuat siswa bisa menyusun fakta dan pikiran sedemikian rupa mengingat cara kerja otak siswa yang alami akan dilibatkan sejak awal sehingga mengingat informasi lebih mudah dan bisa diandalkan daripada menggunakan teknik mencatat biasa. Untuk menguji efektivitas *Mind Mapping* model digunakan kelas kontrol yaitu SDN Genuk 01 dan kelas eksperimen yaitu SDN Ungaran 02.

Kelas kontrol dalam pembelajarannya menggunakan metode ceramah dan diskusi sedangkan kelas eksperimen menerapkan model *Mind Mapping*. Sebelum pelaksanaan *treatment* peneliti terlebih dahulu memberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Setelah peneliti melaksanakan *pretest*, dalam waktu yang berbeda peneliti memberikan *treatment* pada kelas kontrol dan eksperimen. Kemudian hasil *posttest* setelah *treatment* dibandingkan untuk mengetahui model *Mind Mapping* lebih efektif bila dibandingkan dengan metode ceramah dan diskusi.

Berdasarkan uraian tersebut, maka alur kerangka pemikiran dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.2 Alur Kerangka Berpikir Penelitian

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berpikir di atas, maka dapat disusun hipotesis sebagai berikut:

Ho : Model pembelajaran *Mind Mapping* sama efektif dibandingkan metode ceramah dan diskusi terhadap hasil belajar PKn materi Globalisasi di SD Gugus Dewi Sartika Semarang.

Ha : Model pembelajaran *Mind Mapping* lebih efektif dibandingkan metode ceramah dan diskusi terhadap hasil belajar PKn materi Globalisasi di SD Gugus Dewi Sartika Semarang.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 SIMPULAN

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SD Gugus Dewi Sartika Semarang menunjukkan bahwa:

1. Model *Mind Mapping* efektif digunakan pada pembelajaran PKn materi Globalisasi kelas IV di SD Gugus Dewi Sartika Semarang. Keefektifan model *Mind Mapping* didasarkan pada hasil uji perbedaan rata-rata yaitu dengan rumus *independent sample t test* pada dengan taraf signifikansi 5% (0,05) diperoleh harga t_{hitung} sebesar 4,528 lebih besar dibandingkan dengan harga t_{tabel} yaitu sebesar 2,020 ($4,528 > 2,020$) dengan signifikansi ($0,000 < 0,05$), artinya H_a diterima dan H_o ditolak. H_a diterima berarti ada perbedaan *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.
2. Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas siswa pembelajaran PKn materi Globalisasi dengan model *Mind Mapping* pada kelas eksperimen cenderung lebih aktif daripada kelas kontrol. Terlihat dari rata-rata persentase aktivitas belajar siswa kelas eksperimen sebesar 73,95%, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 65,48%.

5.2 SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka peneliti dapat mengemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Model *Mind Mapping* dalam pelaksanaan pembelajaran perlu direncanakan dengan baik diantaranya: (a) guru memahami terlebih dahulu konsep pembelajaran model *Mind Mapping*; (b) guru harus menyiapkan atau memberitahukan kepada siswa untuk membawa alat yang digunakan untuk membuat *Mind Mapping*; (c) guru harus mengontrol waktu ketika siswa membuat *Mind Mapping*; (d) siswa harus diberitahu terlebih dahulu langkah-langkah pembelajaran *Mind Mapping*; (e) peneliti terlebih dahulu harus mengarahkan guru bagaimana model pembelajaran *Mind Mapping*; (f) kepala sekolah harus mendukung dan mengarahkan kepada guru untuk melaksanakan pembelajaran dengan model pembelajaran inovatif.
2. Model *Mind Mapping* sebaiknya digunakan sebagai salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan untuk meningkatkan aktivitas siswa di dalam pembelajaran, dalam keaktifan pada pembelajaran dengan model *Mind Mapping* guru diharapkan meningkatkan pembelajaran dengan cara memperbaiki alur pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin dan Zainul, Ittihad. 2014. Pendidikan Kewarganegaraan. Banten: Universitas Terbuka
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- _____.2013 *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-Model, Media, Dan Strategi Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: Yrama Widya
- Brett D. Jones. 2012. *The Effects of Mind Mapping Activities on Students' Motivation*. Brett D. Jones, Vol 6 (1)
- BSNP.2006. *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- BSNP.2007. *Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Buzan, Toni. 2010. *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta: Gramedia Pustaka (Alih Bahasa: Susi Purwoko).
- Chusnul Nurroeni. 2013. *Keefektifan Penggunaan Model Mind Mapping Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar IPA*. Vol 2 (1)
- Depdiknas.2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Departemen Agama.
- _____.2006.*Peraturan Pemerintah Pendidikan Nasional*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zaim. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fathurrahan. 2015. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media Windura, Sutanto. 2010. *Brain Management Series For Learning Strategy MIND MAP Langkah Demi Langkah Cara Paling MUDAH & BENAR Mengajarkan dan Membiasakan Anak Menggunakan Mind Map untuk Meraih Prestasi*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Hamalik.Oemar. 2014. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara

- Hamdayama, Jumanta. 2014. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung. Pustaka Setia.
- Harkirat S. Dhindsa. 2011. *Constructivist-Visual Mind Map Teaching Approach and the Quality of Students' Cognitive Structures*. J Sci Educ Technol 20:186–200
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Ida Bagus Surya Wira Negara . 2015. *Penerapan Mind Mapping Dalam Pendekatan Sainifik untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn dan Pengetahuan Prosedural Siswa Kelas IV SD Negeri 17 Daging Puri*. e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha, Vol 3 (1)
- I Pt. Agus Sunarman . 2015. *Model Pembelajaran Mind Mapping Berpengaruh terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Gugus 2 Luwus – Mekarsari*. e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha, Vol 3 (1)
- Jumiati, dkk. 2011. Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model *Numbereds Heads Together* (NHT) Pada Materi Gerak Tumbuhan Di Kelas VIII SMP Sei Putih Kampar. *Lectura*.Vol 02 (02)
- Kusumah, Wijaya dan Desi Dwitagama. 2012. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Indeks
- Kurniasih.Imas. 2015. Ragam pengembangan model pembelajaran untuk meningkatkan profesionalitas guru. Yogyakarta: Kata Pena
- Lestari. Kurnia Eka, dkk. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Jakarta. PT Refika Aditama
- Natriani Syam . 2015. *Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV SDN 54 Kota Parepare*. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, Vol 5 (3)
- Ni Pt Sumaraning. 2014. *Pengaruh Model Mind Mapping terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV di Desa Sinabun Kecamatan Sawan, Kabupaten Buleleng*. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol 2 (1)
- Pt Cahyani Koriagung. 2015. *Penerapan Mind Mapping Dalam Pendekatan Sainifik untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn dan Pengetahuan Faktual*

pada Tema Cita-Citaku Siswa Kelas IVB SD Negeri 5 Tonja. e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha, Vol 3 (1)

- Purwanto. 2011. *Statistika untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Riduwan. 2015. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung : Alfabeta
- Rifa'i, Ahmad dan Catharina Tri Anni. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU-MKDK UNNES 2012
- Ruminiati. 2007. *Bahan Ajar Cetak: Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi: Depdiknas.
- Sardiman. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sri Widianti. 2014. *Keefektifan Model Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar IPS*. Vol 3 (2)
- Sudjana, Nana. 2009. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA
- _____. 2011. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Metode)*. Bandung: Alfabeta
- _____. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Suharsaputra, Uhar. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Tindakan*. Bandung: PT Refika Aditama
- Suprihatiningrum, Jamil. 2016. *Strategi Pembelajaran : Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta : Ar-ruzz Media
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

- Suryabrata, Sumadi. 2013. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Susanto, Ahmad. 2015. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencan
- Taniredja, Tukiran dkk. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Kewarganegaraan*. Yogyakarta: Ombak
- Thobroni. Muhammad dan Mustofa Arif. 2011. *Belajar dan Pembelajaran Pengembangan wacana dan Praktik Pembelajaran Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Ying Liu. 2014. *The Effect of Mind Mapping on Teaching and Learning : A Meta-Analysis*. Standard Journal of Education and Essay Vol 2 (1)
- Winataputra, Udin S. dkk. 2009. *Pembelajaran PKn di SD*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka