

## BAB II

### ACUAN TEORETIK

#### A. Acuan Teori Area dan Fokus yang Diteliti

##### 1. Hakikat Hasil Belajar IPS

###### a. Pengertian Belajar

Sepanjang kehidupan manusia merupakan suatu proses yang di dalamnya terdapat aktivitas belajar baik secara langsung maupun tidak langsung serta disadari ataupun tidak disadari oleh manusia. Whittaker merumuskan, "Belajar sebagai proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman."<sup>1</sup> Dalam belajar terjadi perubahan tingkah laku yang tidak timbul dengan sendirinya melainkan melalui latihan dan pengalaman yang terlebih dahulu dilewati oleh seseorang.

Belajar pada hakikatnya merupakan kegiatan yang dilakukan secara sadar untuk menghasilkan suatu perubahan menyangkut pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai.<sup>2</sup> Dari pengertian ini dijelaskan lagi bahwa belajar bahwa perubahan yang dihasilkan dari belajar adalah menyangkut aspek pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai. Jadi seseorang dikatakan belajar ketika terjadi perubahan yang menyeluruh dalam dirinya.

Belajar adalah suatu usaha sadar individu untuk mencapai tujuan peningkatan diri atau perubahan diri melalui latihan-latihan dan pengulangan-

---

<sup>1</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2008), p. 12.

<sup>2</sup> E. Mulyasa, *Implementasi Kurikulum 2004 "Panduan Pembelajaran KBK"* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2006), p. 54.

pengulangan, dan perubahan yang terjadi bukan karena peristiwa kebetulan.<sup>3</sup> Belajar memiliki tujuan yang jelas yaitu meningkatkan kemampuan diri melalui latihan yang dilakukan tidak hanya sekali tetapi berulang-ulang sehingga terjadi perubahan di dalam diri seseorang.

Slameto dalam Djamarah menambahkan bahwa pada hakikatnya manusia merupakan makhluk individu dan sosial yang hidupnya ditandai dengan saling interaksi satu sama lain. Menurut Slameto:

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.<sup>4</sup>

Pengertian ini menjelaskan bahwa belajar bukan hanya proses perubahan tingkah laku tetapi juga menitikberatkan pada interaksi antara individu dengan lingkungan. Di dalam interaksi inilah terjadi pengalaman belajar. Belajar merupakan kegiatan yang kompleks dimana setelah belajar seseorang tidak hanya memiliki pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai, akan tetapi seseorang harus mampu beradaptasi dengan lingkungan dan mengembangkan pemikirannya. Lingkungan sekitar banyak mempengaruhi sikap dan perilaku masing-masing individu, seperti pola berpikir, bertindak, berbicara, sikap, gaya bahasa, watak dan lain sebagainya.

Sardiman mengemukakan bahwa belajar memiliki beberapa maksud/tujuan, antara lain untuk: (1) mengetahui suatu kepandaian, kecakapan atau konsep yang sebelumnya tidak pernah diketahui; (2) mengerjakan sesuatu

---

<sup>3</sup> Mulyati, *Psikologi Belajar* (Yogyakarta: C.V. Andi Offset, 2005), p. 5.

<sup>4</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *op.cit.* p. 13.

yang sebelumnya tidak dapat dikerjakan, baik tingkah laku maupun keterampilan; (3) mampu mengombinasikan dua pengetahuan (atau lebih) ke dalam suatu pengertian baru, baik keterampilan, pengetahuan, konsep maupun sikap/ tingkah laku; (4) dapat memahami dan menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh.<sup>5</sup> Belajar menyangkut pengetahuan ataupun keterampilan yang sebelumnya tidak diketahui dan akhirnya diterapkan setelah diperoleh.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat dideskripsikan bahwa belajar adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan secara sadar untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor.

#### **b. Pengertian Hasil Belajar**

Menurut Sudjana, hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar mengajar.<sup>6</sup> Dari pengalaman-pengalaman tersebut akan menyebabkan proses perubahan pada diri seseorang, maka perubahan itu akan terlihat sebagai hasil belajar. Kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Pengalaman belajar yang diterima siswa merupakan setiap

---

<sup>5</sup> Sardiman A. M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005), p. 3.

<sup>6</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2004), p. 22

materi pelajaran yang diberikan oleh guru baik berupa teori maupun praktek. Dapat dikatakan bahwa hasil belajar merupakan akibat dari proses belajar. Ini berarti bahwa optimalnya hasil belajar siswa bergantung pada proses belajar siswa (kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor yang dimiliki siswa) dan proses mengajar guru.

Hasil belajar seseorang tidak dapat diketahui dengan sendirinya. Sudjana mengatakan bahwa penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu.<sup>7</sup> Jadi, untuk mengetahui hasil belajar seseorang maka dilakukan suatu proses penilaian/ evaluasi. Berbicara mengenai evaluasi, Tyler dalam Arikunto mengemukakan bahwa evaluasi merupakan sebuah proses pengumpulan data untuk menentukan sejauh mana, dalam hal apa dan bagaimana tujuan pendidikan sudah tercapai.<sup>8</sup> Evaluasi dilakukan untuk mengetahui hasil belajar dan ketercapaian tujuan pendidikan.

Secara umum pembelajaran sebagai suatu proses mengandung 3 (tiga) unsur yang dapat dibedakan, yakni tujuan pengajaran (instruksional), pengalaman (proses) belajar mengajar, dan hasil belajar. Untuk mengetahui hasil belajar siswa maka dilakukan kegiatan penilaian oleh guru. Penilaian adalah proses memperoleh informasi untuk tujuan pengambilan keputusan tentang kebijaksanaan pendidikan, kurikulum, dan program pendidikan atau

---

<sup>7</sup> Nana Sudjana, *op.cit.*, p. 3

<sup>8</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi Revisi* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2008), p. 3.

tentang kegiatan belajar siswa.<sup>9</sup> Sedangkan penilaian hasil belajar adalah usaha untuk memeriksa penyesuaian antara tujuan-tujuan pendidikan yang diinginkan dan hasil belajar yang telah dicapai. Hasil belajar siswa dinyatakan dalam bentuk nilai atau rapor setiap bidang studi setelah mengalami proses belajar mengajar. Hasil dari evaluasi dapat memperlihatkan tinggi atau rendahnya hasil belajar siswa. Semakin tepat metode atau strategi pembelajaran pada suatu kondisi, semakin baik hasilnya.

Hasil belajar adalah kemampuan siswa untuk menampilkan berbagai aktivitas yang diharapkan, dimana kemampuan tersebut harus mereka pelajari melalui kegiatan instruksional. Menurut Bloom hasil belajar terbagi menjadi tiga kategori yang berbeda antara satu dengan yang lain, namun memiliki keterkaitan yang erat, yaitu (1) ranah kognitif (*Cognitif Domain*), (2) ranah afektif (*Affective Domain*), (3) ranah psikomotorik (*Manipulatif or skill Area*).<sup>10</sup> Ketiga ranah tersebut memiliki bagian masing-masing.

Salah satu dari ranah di atas yaitu ranah kognitif terbagi menjadi enam tingkatan yaitu: (a) pengetahuan, termasuk mengingat hal positif dan universal; (b) pemahaman, berhubungan dengan jenis pengertian, individu mengetahui apa yang dikomunikasikan dan termasuk didalamnya translasi, interpretasi, dan ekstra polasi; (c) aplikasi, yaitu penggunaan abstraksi dalam situasi khusus dan nyata, abstraksi bias membentuk ide prosedur aatau metode umum; (d) analisis, meliputi analisis unsur-unsur, analisis keterkaitan,

---

<sup>9</sup> Etn Solihatin dan Raharjo, *op.cit.*, p.43.

<sup>10</sup> Benyamin S. Bloom, *Taxonomy of Educational Objective book: I Cognitive Domain* (New York: Longman Inc, 1991), p. 7.

analisis prinsip organisasi, susunan sistematis dan struktur yang menopang komunikasi; (e) sintesis, menyatukan unsur-unsur dan bagian untuk membentuk keseluruhan; (f) evaluasi penilaian yaitu pertimbangan-pertimbangan untuk tujuan tertentu.

Implikasi dari klasifikasi ranah kognitif dari Bloom ini, mengukur hasil belajar yang bersifat kognitif, mengingat penelitian dilakukan pada siswa SD kelas III. Dimana siswa kelas ini memiliki kemampuan berpikir pada tingkat rendah, maka hasil belajar yang diharapkan hanya pada kemampuan kognitif tingkat rendah yaitu aspek kognitif yang meliputi pengetahuan, pemahaman dan penerapan.

Dari beberapa pendapat di atas dapat dideskripsikan bahwa hasil belajar merupakan satu tingkat khusus perolehan atau hasil keaslian dalam karya akademis (mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor) setelah melewati proses belajar.

## **2. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial**

### **a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial**

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah bidang studi yang mempelajari dan menelaah serta menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat ditinjau dari berbagai aspek kehidupan secara terpadu.<sup>11</sup> IPS membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat di mana seseorang tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat,

---

<sup>11</sup> [www.indoskripsi.com](http://www.indoskripsi.com).

dihadapkan pada berbagai permasalahan yang ada dan terjadi di lingkungan sekitarnya.

Menurut Soekanto, Ilmu Pengetahuan Sosial mengambil kajian masyarakat atau kehidupan bersama sebagai objek yang dipelajarinya. IPS mempunyai kaidah-kaidah dan dalil-dalil tetap yang diterima oleh sebagian besar masyarakat<sup>12</sup>. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu bidang ilmu yang mempelajari dan mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial dan kewarganegaraan.

Menurut Killer dalam Samlawi dan Maftuh, IPS pada garis besarnya adalah studi yang memberikan pemahaman dan pengertian tentang cara-cara manusia hidup, tentang kebutuhan dasar manusia, tentang kegiatan-kegiatan dalam usaha memenuhi kebutuhan itu, dan tentang lembaga-lembaga yang dikembangkan sehubungan dengan lingkungan-lingkungan sosial dan lingkungan alamiah.<sup>13</sup> Berdasarkan etimologis pengetahuan sosial adalah pengetahuan yang berkaitan dengan kehidupan sosial yang harus dipelajari dan memahami struktur ilmu pengetahuan yang meliputi fakta, konsep, dan generalisasi.

*“The skill that are primary to social studies are those related to maps and globes, such as understanding and using locational and directional terms. however, other skill that enhance student' abilities to learn, to make decisions, and to develop as competent, self-directed citizens are more meaningful and useful when develop within the context of social studies. skills that are shared with other parts of the curriculum but may be most powerfully taught through social studies include communication skills such as writing and speaking; reserach skill such as collecting,*

<sup>12</sup> Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2000), p. 12.

<sup>13</sup> Fakih Samlawi dan Bunyamin Maftuh, *Konsep Dasar IPS* (Jakarta: Depdikbud, 1999), p.2.

*organizing, and interpreting data; thinking skill such as hypothesizing, comparing, drawing inferences; decision-making skills such as considering alternatif and consequences; interpersonal skills such as seeing others' point of view, accepting responsibility, and dealing with conflict; and reading skills such as reading pictures, books, maps, charts, and graphs.*<sup>14</sup>

Keterampilan yang utama untuk studi sosial yang berkaitan dengan peta dan bola dunia, seperti memahami dan menggunakan istilah lokasi dan arah. Namun, keahlian lain yang meningkatkan kemampuan siswa untuk belajar, untuk mengambil keputusan, dan mengembangkan kompeten, pemahaman terhadap warga negara lebih bermakna dan bermanfaat bila dikembangkan di dalam konteks studi sosial. keterampilan yang dibagi dengan bagian-bagian lain dari kurikulum, tetapi mungkin paling penting diajarkan melalui studi sosial meliputi keterampilan komunikasi seperti menulis dan berbicara; keterampilan seperti mengumpulkan, mengorganisasikan, dan menafsirkan data; keterampilan berpikir seperti kita hipotesa, membandingkan, menarik kesimpulan ; pengambilan keputusan keterampilan seperti mempertimbangkan alternatif dan konsekuensi; keterampilan interpersonal seperti kita melihat titik pandang orang lain, menerima tanggung jawab, dan menangani konflik, dan keterampilan membaca seperti membaca gambar, buku, peta, grafik, dan grafik.

Huck dan Kuhn menyatakan bahwa *“that even though children have difficulty with time concepts, they can develop an appreciation for their*

---

<sup>14</sup> [Http://www.socialstudies.org/positions/elementary](http://www.socialstudies.org/positions/elementary)



*historical heritage through factual presentation of history, biographies of famous people, and historical fiction"*<sup>15</sup>

Meskipun anak-anak memiliki konsep waktu yang sulit, mereka dapat mengembangkan apresiasi terhadap warisan sejarah melalui presentasi factual sejarah, biografi orang-orang terkenal, dan fiksi sejarah.

Dari uraian di atas maka dapat dideskripsikan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial adalah ilmu yang mempelajari tentang manusia dan gejala sosial yang terjadi serta hubungannya dalam masyarakat, bangsa dan negara. Kajian IPS bukanlah hal yang bersifat hafalan dan teori, melainkan daya nalar yang kreatif. IPS mengembangkan kemampuan seseorang untuk mengenali dirinya sendiri, orang lain, dan lingkungan, serta bagaimana berinteraksi dan bersikap.

#### **b. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial**

Mengenai tujuan dari mata pelajaran IPS, para ahli sering mengaitkannya dengan berbagai sudut kepentingan dan penekanan dari program pendidikan tersebut. Ellis mengemukakan mengenai tujuan pembelajaran IPS sebagai berikut:

*"Social studies is the study of human being. The purpose of social studies in the elementary school curriculum is to introduce children to the world of people. Social studies is the integrated study of the social sciences and humanities to promote civic competence. The primary purpose of social studies is to help the young people develop the ability to make informed*

---

<sup>15</sup> Huck Charlotte S., and Doris Young Kuhn. *"Children's Literature in the Elementary School"* (New York: 1998)

*and reasoned decision for the public good as the citizens of a culturally diverse, democratic society in an interdependent world.*<sup>16</sup>

Menurut Ellis, IPS adalah suatu pembelajaran tentang kehidupan manusia. Di sana disebutkan bahwa tujuan dari pembelajaran IPS khususnya di Sekolah Dasar adalah untuk memperkenalkan siswa pada dunia yang ada di sekitarnya. Disebutkan pula bahwa tujuan utama dari pembelajaran IPS adalah membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan untuk mendapatkan informasi dan alasan untuk menjadi warga negara yang baik, memiliki beragam kebudayaan, kehidupan demokrasi dalam dunia yang sesungguhnya.

Gross dalam Solihatin dan Raharjo mengemukakan, tujuan dari pelajaran IPS adalah untuk mengembangkan kemampuan siswa menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan setiap persoalan yang dihadapinya.<sup>17</sup> Pelajaran IPS membantu siswa dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi sehingga akan menjadikan siswa semakin mengerti dan memahami lingkungan sosial masyarakatnya. IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang melatih anak untuk berpikir secara hierarkis dan konsepsional. Pola pikir yang demikian sebagai sesuatu yang perlu dimiliki siswa sebagai bekal dalam kehidupan sehari-hari. Penerapan IPS dalam kehidupan sehari-hari akan membantu siswa berperilaku yang sesuai dengan peristiwa masa lalu untuk

---

<sup>16</sup> Arthur K. Ellis, *Teaching and Learning Elementary Social Studies, Sixth Edition* (America: A Viacom Company, 1998), p. 1.

<sup>17</sup> Etin Solihatin dan Raharjo, *Cooperative Learning, Analisis Model Pembelajaran IPS* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), p. 14.

dapat menghadapi peradaban dunia yang berkembang saat ini dan masa yang akan datang.

IPS adalah pelajaran tentang manusia dan tujuan dari pelajaran IPS pada kurikulum SD adalah untuk mengenalkan siswa pada dunia manusia. IPS senantiasa mulai dari apa yang diketahui siswa, tetapi juga tidak terlalu mengabaikan kesatuan sifat dari program pengajaran. Di samping itu IPS juga menekankan pada tema-tema yang bersifat konseptual, dimana siswa didorong untuk selalu meningkatkan dan memperluas ide-idenya ke tingkat yang semakin tinggi.

Tujuan lain dari mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar adalah agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; (2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial; (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional, maupun global.<sup>18</sup> Ada empat tujuan dari mata pelajaran IPS di sekolah dimana siswa di dikenalkan dengan konsep kehidupan masyarakat yang majemuk dan keterampilan dalam kehidupan sosial.

---

<sup>18</sup> Depdiknas, *Standar Kompetensi Mata Pelajaran IPS SD dan MI* (Jakarta: Pusat Kurikulum Balitbang Depdiknas, 2006), p. 45.

Dari penjelasan para ahli di atas, dideskripsikan bahwa IPS bertujuan membentuk warga negara yang berkemampuan sosial mengenali dirinya sendiri serta dunia sekitarnya dan dapat menggunakan nalarnya untuk mengambil keputusan yang tepat. Pada akhirnya menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab. Melalui mata pelajaran IPS, siswa diarahkan, dibimbing, dan dibantu untuk menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab serta cinta damai.

### **c. Materi/ Standar Isi Ilmu Pengetahuan Sosial**

Pada tingkat pendidikan formal, IPS menjadi salah satu mata pelajaran yang diberikan pada siswa mulai dari SD/ MI sampai SMP/ MTS. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/ MI, mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, sosial dan ekonomi.<sup>19</sup> Di tingkat SD/ MI, terdapat empat bidang ilmu yang dinaungi dalam mata pelajaran IPS yaitu geografi, sejarah, sosial dan ekonomi.

Parker mengemukakan bahwa *“the scope of the program refers to the subject matter-the knowledge, values and attitudes, and skills... Disciplinary knowledge should be taught in ways that will help children gain insight into the social and physical world in which they live.”*<sup>20</sup> Ruang lingkup program ini yaitu pokok persoalan dan pengetahuan, nilai dan tingkah laku, dan

---

<sup>19</sup> Depdiknas, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan* (Jakarta: Depdiknas, 2006), p. 575.

<sup>20</sup> Walter C. Parker, *Social Studies in Elementary Education* (New York: Pearson, 2007), p. 7.

keterampilan. Mata pelajaran diajarkan akan membantu menambah pengetahuan/ wawasan anak ke dalam dunia sosial dan fisik dimana mereka hidup.

Michaelis menyatakan bahwa:

*Pattern of unit and course organization range from interdisciplinary approaches, in which disciplines are indistinguishable, to separate subject approaches, in which geography, history, and other disciplines are given primary emphasis. Interdisciplinary pattern are used, for example, in units on family life, community workers, communities around the world, improving the environment, and ethnic studies.*<sup>21</sup>

Pola dari bagian dan jarak yang mengatur isi mata pelajaran dari pendekatan antar cabang ilmu pengetahuan dimana pengetahuan tidak dapat dibedakan, untuk pendekatan yang terpisah dalam mata pelajaran geografi, sejarah, dan mata pelajaran lain yang diberikan penekanan di Sekolah Dasar. Pola antar cabang ilmu pengetahuan yang digunakan contohnya, dalam bagian kehidupan keluarga, komunitas pekerjaan, komunitas dunia, memperbaiki lingkungan, dan mempelajari suku bangsa.

Materi pengajaran IPS di Sekolah Dasar dibatasi sampai gejala dan masalah sosial yang dapat dijangkau geografi dan sejarah. Terutama gejala dan masalah sosial kehidupan sehari-hari yang ada pada lingkungan hidup siswa SD tersebut. Jadi, standar isi pelajaran IPS adalah manusia sebagai anggota masyarakat. Oleh karena itu, segala gejala dan masalah serta peristiwa tentang kehidupan manusia di masyarakat dapat dijadikan sumber dan materi pembelajaran IPS.

---

<sup>21</sup> John U. Michaelis, *Social Studies For Children a Guide to Basic Instruction* (New Jersey: Prentice-Hall, Inc, Englewood Cliffs, 1980), p.14.

Di masa yang akan datang, peserta didik akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Oleh karena itu, mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan masyarakat yang dinamis. Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Dengan pendekatan tersebut diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan.

## **B. Acuan Teori Rancangan-rancangan Alternatif**

### **1. Hakikat Teknik Peta Pikiran (*Mind Mapping*)**

#### **a. Pengertian Teknik Peta Pikiran (*Mind Mapping*)**

Buzan adalah pencipta istilah dan teknik *Mind Mapping* atau Peta Pikiran. Semenjak tahun 1964 Buzan sudah mulai bereksperimen dengan proses pikiran. Teknik ini berkembang seiring dengan adanya percepatan belajar (*accelerated learning*). Menurut Gregor peta pikiran (*mind mapping*) adalah teknik membuat catatan untuk berpikir dan merupakan salah satu keterampilan dalam percepatan belajar.<sup>22</sup> Mencatat dengan peta pikiran (*mind mapping*) merupakan usaha untuk mengefektifkan belajar siswa.

---

<sup>22</sup> Sandy Mc. Gregor, *Piece of Mind* (Jakarta:Gramedia Pustaka Utama, 2000), p. 148.

Buzan menyatakan, “A *mind map is the ultimate organizational thinking tool. And it is so simple.*”<sup>23</sup> *Mind map* adalah alat pikir organisasional yang sangat hebat dan sangat sederhana. Hal ini karena peta pikiran (*mind mapping*) merupakan cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi ke luar dari otak. Peta pikiran (*mind mapping*) adalah teknik lain dalam mencatat secara tradisional yang menggunakan berlembar-lembar halaman buku. Peta pikiran (*mind mapping*) memungkinkan seseorang untuk menyusun fakta dan pikiran sedemikian rupa sehingga cara kerja alami otak dilibatkan sejak awal. ini berarti mengingat informasi akan lebih mudah dan lebih bisa diandalkan daripada menggunakan teknik pencatatan tradisional.

Teknik Peta pikiran (*mind Mapping*) adalah cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harafiah akan “memetakan” pikiran-pikiran kita. Teknik Peta pikiran (*mind mapping*) juga sangat sederhana.<sup>24</sup> Kreatif karena teknik mencatat peta pikiran (*mind mapping*) menggunakan gambar, garis dan warna. Seseorang yang menggunakan teknik peta pikiran (*mind mapping*) memiliki kebebasan untuk menggambar, menulis kata kunci, dan menggunakan warna sesuai keinginannya dan pemahamannya, seluruh ide pikiran memancar dan dapat dituangkan di dalamnya. Efektif karena peta pikiran (*mind mapping*) yang dibuat merupakan catatan pelajaran/ materi sesuai dengan apa yang kita pahami.

---

<sup>23</sup> Tony Buzan, *How To Mind Map* (London: Thorsons, 2002), p. 4.

<sup>24</sup> Tony Buzan, *Buku Pintar Mind Map* (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2007), p. 4.

*"Mind mapping is an extremely effective method of taking notes. mind maps show not only facts, but also the overall structure of a subject and the relative importance of individual part of it. they help you to associate ideas and make connections that you might not otherwise make"*<sup>25</sup>

"Pemetaan pikiran merupakan metode yang sangat efektif untuk membuat catatan. Peta pikiran tidak hanya menunjukkan fakta saja, tetapi juga struktur menyeluruh subjek dan hal ini cukup penting bagi seseorang. Teknik peta pikiran (*mind mapping*) membantu kita untuk mengaitkan ide-ide dan membuat hubungan yang mungkin sebaliknya tidak bisa kita buat"

Prinsip kerja teknik peta pikiran pada dasarnya adalah asosiasi.<sup>26</sup> Namun asosiasi yang digunakan dalam teknik berbeda dengan metode lainnya. Dalam peta pikiran, setiap individu diberikan kebebasan untuk mengalirkan setiap gagasannya dengan bebas. Asosiasi yang dimiliki setiap orang untuk makna sebuah kata maupun gambar berbeda dengan asosiasi yang dimiliki orang lainnya.

Peta pikiran (*mind mapping*) merupakan gabungan dari *active thinking* dan *active learning*.<sup>27</sup> Anak akan belajar sambil mencatat dan menggambar sekaligus merangsang kecerdasan majemuk anak. Terutama kecerdasan visual spasial, verbal (linguistik), logis matematis, kinestetik, dan intrapersonal anak. Dengan menggunakan teknik peta pikiran (*mind mapping*) kegiatan belajar bukanlah menjadi hal yang membosankan maupun

---

<sup>25</sup> [Http://www.mindtools.com/subscribe.htm](http://www.mindtools.com/subscribe.htm)

<sup>26</sup> Tony Buzan, *Use Both of Your brain*, Terjemahan A. Aswani (Yogyakarta: Ikon Teralitera, 2004), p.12.

<sup>27</sup> Femi Olivia, *op. cit.*, p.13.



menyebalkan. Setiap unsur dari mind mapping membuat seseorang menjadi tertarik dan bersemangat untuk belajar.

Dari uraian di atas dapat dideskripsikan bahwa pengertian teknik peta pikiran (*mind mapping*) adalah teknik mencatat kreatif yang berdasarkan prinsip asosiasi dalam bentuk gambar/ simbol, warna, susunan acak, kata-kata, logika serta urutan yang dituangkan dengan cara berpikir memancar dengan cabang utama ditengah dan diikuti oleh cabang-cabang kecil yang digunakan untuk mengorganisasi informasi hingga informasi tersebut lebih mudah dimengerti dan diingat kembali serta dapat memaksimalkan momen belajar.

### **b. Unsur Peta Pikiran (*Mind Mapping*)**

Peta pikiran (*mind mapping*) dibentuk oleh gambar, warna, garis, dan kata.<sup>28</sup> Melalui empat unsur tersebut teknik mind mapping berusaha menyeimbangkan kemampuan otak kanan dan otak kiri.

#### **1. Gambar**

Penggunaan gambar dan ilustrasi dalam belajar akan mengaktifkan otak kanan anak, dan menyeimbangkan dengan otak kiri.<sup>29</sup> Gambar atau simbol dalam peta pikiran (*mind mapping*) sangat berperan besar, karena dalam sebuah gambar mengandung seribu makna. Penggunaan gambar atau simbol adalah cara istimewa untuk menciptakan pemicu bagi ingatan.

---

<sup>28</sup> Femi Olivia, *Gembira Belajar dengan Mind Mapping* (Jakarta: PT. Alex Media Komputindo, 2009), p.7.

<sup>29</sup> Sutanto, *op. cit.*, p. 21.

Gambar dapat dengan mudah ditangkap oleh indera penglihatan kemudian didistribusikan ke otak, sehingga dapat dengan mudah mengingatnya.

## 2. Warna

Dewey menganalisa respon lebih dari lima ribu orang terhadap warna, dan hasilnya diketahui bahwa warna mempunyai pengaruh besar terhadap kinerja dan kemampuan belajar seseorang. Warna merah meningkatkan motivasi, kuning meningkatkan konsentrasi, biru menenangkan dan membantu fokus, dan ungu memicu kreativitas.<sup>30</sup> Masing-masing warna mempunyai pengaruh yang berbeda.

Hal yang sama juga diakui oleh para pakar psikologis aliran ekologi yang telah mendapatkan temuan-temuan penelitian bahwa tata warna secara langsung mempengaruhi suasana jiwa. Warna-warna cerah cenderung menyiratkan keceriaan dan suasana jiwa yang optimistik, sedangkan penggunaan warna-warna suram akan memberikan pengaruh sebaliknya.<sup>31</sup>

Hering dalam Baharudin membedakan empat macam warna pokok yang disadari indera penglihatan, yaitu merah, kuning, hijau dan biru. Warna-warna lain merupakan hasil percampuran dari empat warna dasar tersebut.<sup>32</sup> Dalam mind mapping, gambar atau simbol yang digunakan tidak hanya satu warna saja, tetapi berbagai warna. Penggunaan tidak hanya satu warna namun

---

<sup>30</sup> [www.deweycoloursystem.com](http://www.deweycoloursystem.com).

<sup>31</sup> E. Mulyasa, *Implementasi Kurikulum 2004 "Panduan Pembelajaran KBK"* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2006), p. 15.

<sup>32</sup> H. Baharudin, *Psikologi Pendidikan* (Jogjakarta: Ar\_Ruzz Media, 2007), p. 91.

berbagai warna dalam mind mapping memaksimalkan kerja otak belahan kanan dan kiri.

Penggunaan warna ini membuat otak menerima informasi dan menyimpannya dalam memori dalam jangka waktu yang panjang, sehingga siapapun yang menggunakan peta pikiran (*mind mapping*) dapat mengingat dalam jangka waktu panjang. Warna yang digunakan dalam peta pikiran (*mind mapping*) dapat memperkuat emosi beberapa warna yang ada dalam peta pikiran (*mind mapping*) apabila digunakan di atas kertas putih akan terlihat lebih menarik dan mudah diingat.

### **3. Garis**

Garis yang digunakan dalam peta pikiran (*mind mapping*) berupa cabang-cabang yang menyerupai ranting pohon. Cabang-cabang ini saling berhubungan satu dengan yang lainnya, sehingga memunculkan prinsip asosiasi dalam mind mapping. Dengan menghubungkan cabang-cabang akan jauh lebih mudah dalam memahami dan mengingat.<sup>33</sup> Cabang-cabang berbentuk melengkung dan hidup seperti cabang-cabang sebuah pohon jauh lebih menarik dan indah bagi indera penglihatan.

### **4. Kata**

Selain gambar, warna dan garis dalam peta pikiran (*mind mapping*) terdapat kata. Kata yang ada pun hanya satu kata kunci per baris. Kata kunci (kata tunggal) berfungsi sebagai “pemicu” untuk mengingat kembali sebuah

---

<sup>33</sup> Tony Buzan, *Mind Map Untuk Meningkatkan Kreativitas* (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2007), p. 22.

kalimat.<sup>34</sup> Kata tunggal akan menjadikan peta pikiran (*mind mapping*) lebih kuat dan fleksibel. Dengan menggunakan kata tunggal dalam peta pikiran (*mind mapping*), setiap kata lebih bebas dan oleh karena itu lebih mudah tercetus gagasan-gagasan dan pikiran baru. Peta pikiran (*mind mapping*) yang mempunyai banyak kata kunci di dalamnya adalah seperti tangan yang memiliki jari yang semuanya bebas bergerak dengan lincah.

Porter dan Hernacki menggambarkan peta pikiran (*mind mapping*) melibatkan kedua belahan otak kiri dan kanan. Gambar, simbol, warna dan susunan acak terutama pada aktivitas belahan otak kanan, tergabung dalam sistem ini seperti halnya dengan otak kiri memproses kata-kata, logika, dan urutan.<sup>35</sup> Peta pikiran (*mind mapping*) adalah cara mudah untuk membangkitkan imajinasi dan membantu dalam mengingat. Peta pikiran (*mind mapping*) melibatkan sisi kanan otak secara alami melalui penggunaan warna dan gambar dan warna sangat mudah diingat oleh indera penglihatan. Senada dengan pendapat Buzan yaitu, dengan memanfaatkan gambar dan teks ketika seseorang mencatat atau mengeluarkan suatu ide yang ada di dalam pikiran, maka dia sudah menggunakan kedua belahan otak secara sinergis.<sup>36</sup> Adanya gambar, kata, garis berupa cabang-cabang serta warna memunculkan prinsip asosiasi dalam peta pikiran (*mind mapping*).

---

<sup>34</sup> Sutanto Windura, *op. cit.*, p. 81.

<sup>35</sup> Bobbi DePorter dan Mike Hernacki, *Quantum Business* (Bandung: Kaifa, 1997), p. 167

<sup>36</sup> Tony Buzan, *op.cit.*, p. 60.

### c. Prinsip Teknik Peta Pikiran (*Mind Mapping*)

Otak merupakan salah satu bagian tubuh manusia yang sangat penting. Di dalam otak terdapat jutaan sel serta saraf yang terkait satu sama lain. Para peneliti telah lama melakukan kajian tentang otak, hingga upaya untuk memahami struktur dan fungsi kerja otak masih terus berlanjut. Dalam perkembangan teknologi modern, sistem komputer mencoba mengadopsi sistem kerja otak manusia dan hal ini dikenal sebagai intelegensi artifisial (*artificial intelligence*).<sup>37</sup> Jika komputer dapat menyimpan ingatan jauh melebihi kemampuan ingatan otak manusia, komputer hanya bisa melakukannya sejauh program yang dibuat oleh manusianya. Sementara itu, otak manusia memiliki sistem kerja yang melebihi sistem kerja komputer.

Secara menyeluruh, otak manusia berbentuk bola yang lonjong terhubung dengan sistem saraf tulang belakang. Bagian-bagian otak memiliki fungsi khusus, seperti ada bagian otak yang mengintepretasikan rasa sakit. Seperti yang dikatakan Cohen bahwa otak merupakan alat untuk memproses data tentang lingkungan internal dan eksternal tubuh yang diterima reseptor pada alat indera (mata, telinga, kulit, dan lain-lain).<sup>38</sup> Otak terdiri atas belahan otak kiri dan belahan otak kanan. Kedua belahan ini memiliki fungsi masing-masing, tetapi keduanya merupakan suatu kesatuan yang terintegrasi. Jika terjadi kerusakan di salah satu belahan otak, khususnya fungsi fisiologis individu akan mengalami gangguan.

---

<sup>37</sup> Monti P. Satiadarma dan Roswiyani P. Zahra, *Cerdas Dengan Musik* (Jakarta: Puspa Sehat, 2004), p.2.

<sup>38</sup> David Cohen, *Olahraga Otak Melesatkan Otak Kiri Otak Kanan* (Bandung: Jabal, 2007), p. 5.

Kehebatan otak manusia tidak hanya ditentukan oleh jumlah sel otaknya, tetapi juga oleh kemampuan tiap sel otak untuk membentuk suatu jaringan dengan sel otak yang lain. Sel otak manusia membentuk jaringan yang dinamakan *dendrites*, sampai sebanyak 20.000 tiap sel otaknya.<sup>39</sup> Tiap jaringan yang terbentuk dirangsang oleh informasi yang masuk ke dalam otaknya. Saat bayi lahir, seluruh neuron sudah lengkap seperti manusia dewasa. Setelah itu perkembangan yang terjadi adalah pembentukan jaringan-jaringan yang menghubungkan antara neuron yang satu dengan neuron yang lain.

Begitu juga dengan anak, otaknya harus dirangsang dengan ilmu dan hal-hal yang kreatif lainnya agar pembentukannya maksimal. Semakin banyak jaringan yang terbentuk, semakin cerdas dan kreatif anak tersebut.

Seperti telah dibahas sebelumnya bahwa secara umum anatomi otak manusia memiliki dua sisi yaitu otak kiri dan otak kanan. Otak kiri merupakan bahasa dan otak kanan adalah artikulator. Konsep dan pola belajar yang ada selama ini hanya menekankan otak kiri.<sup>40</sup> Pada dasarnya otak kiri bersifat rasional yaitu kegiatan akademik, intelektual, dan bisnis, sementara otak kanan lebih emosional yaitu pada kegiatan artistik, kreatif, dan naluri. Pada prinsipnya peta pikiran (*mind mapping*) berfungsi untuk mensinergikan otak

---

<sup>39</sup> Sutanto Windura, *op.cit.*, p.2.

<sup>40</sup> Radno Hasarto, *Melatih Anak Berpikir Analisis, Kritis, dan Kreatif* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2005), p. 3.

kanan dan otak kiri.<sup>41</sup> Teknik peta pikiran (*mind mapping*) menggunakan fungsi kedua belahan otak secara sinergis dengan memanfaatkan gambar dan teks serta warna ketika seseorang mencatat atau mengeluarkan suatu ide yang ada di dalam pikiran. Peta pikiran (*mind mapping*) juga bisa digunakan untuk membuat catatan dengan cara membuat pengelompokan atau pengkategorian setiap materi yang dipelajari. Intinya meringkas apa yang sedang dipelajari. Setiap kategori dipastikan akan lebih mudah diserap karena di dalam otak sudah terdapat bagian yang bertugas menyimpan materi.

Hal yang sama juga diungkapkan oleh Buzan bahwa cara kerja mind mapping tidak lain adalah sama dengan apa yang terjadi pada sel otak manusia, yaitu memancar dari satu titik ke titik lainnya.<sup>42</sup> Dalam mind mapping, tema utama memancarkan cabang-cabang yang menjelaskan sub-sub tema sampai hal yang lebih spesifik lagi. Saat anak memancarkan satu pancaran pikiran, sel otak juga melakukan hal yang sama ke sel otak yang lain. Koneksi antar sel otak yang terbentuk itu akan bertahan dan merupakan “jalur kecerdasan” baru anak.

#### **d. Syarat Menggunakan Teknik Peta Pikiran (*Mind Mapping*)**

Penerapan teknik peta pikiran (*mind mapping*) dalam proses kegiatan belajar IPS memerlukan persiapan yang matang. Salah satu syarat mutlak

---

<sup>41</sup> Femi Olivia, *op. cit.*, p.3.

<sup>42</sup> Sutanto Windura, *op.cit.*, p. 24.

adalah siswa harus dapat membaca dan menulis dengan baik. Sebelum siswa menggunakan teknik peta pikiran (*mind mapping*), siswa diharuskan menguasai keterampilan membaca cepat dan kemampuan dalam mengidentifikasi kata kunci.

Membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa. Membaca adalah alat atau syarat yang diperlukan oleh siswa untuk dapat menyimak berbagai pengetahuan yang dituliskan. Membaca dan menulis merupakan dua aspek kemampuan berbahasa yang saling berkaitan dan tidak terpisahkan. Menurut Robeel dan Wilson dalam Sabarti, membaca merupakan proses penerjemahan tanda dan lambang-lambang ke dalam maknanya serta pemanduan makna baru ke dalam sistem kognitif dan afektif yang sudah dimiliki pembaca.<sup>43</sup> Membaca merupakan pengkoordinasian fungsi penglihatan, dan kognitif.

Kemampuan membaca yang diperoleh pada membaca permulaan akan sangat berpengaruh terhadap kemampuan membaca lanjutan. Proses pembelajaran menggunakan teknik peta pikiran (*mind mapping*) adalah dengan membaca cepat, sebelum membaca cepat ada hal yang harus diperhatikan, yaitu:<sup>44</sup>

---

<sup>43</sup> Sabarti, *Pengembangan Budaya Keaksaraan melalui Intenvensi Dini* (Jakarta: Program Pasca Sarjana IKIP, 1998), p. 37.

<sup>44</sup> Tony Buzan, *Membuat Peta Pikiran* (<http://www.Pikiran-rakyat.com/cetak/2005/0205/17/0801.htm>)



a) Persiapan 1

Persiapkan materi yang akan dibaca yang telah disesuaikan dengan pokok bahasan. Ingatkan siswa akan peraturan membaca cepat seperti membaca dari arah kiri ke kanan, membaca pada jarak 20 inchi antara mata dan bacaan.

Menjaga kemiringan buku dan meja sekitar 20 derajat, tidak mengulangi kalimat yang telah dibaca, beri jeda antara kata per kata dan tidak berhenti pada satu kata. Beri rangsangan sikap dan keingintahuan siswa dengan memberi apersepsi berupa pertanyaan.

b) Keadaan memulai (Persiapan 2)

Konsentrasi secara penuh, duduk tegap, tarik napas dalam-dalam, tutup mata, pikirkan tempat kedamaian, gerakan mata ke atas, kemudian lihat ke bawah.

c) Menggunakan keterampilan mata dan tangan

Konsentrasi pada penggunaan pandangan pariferal untuk melihat kelompok kata sekaligus. Topang bagian atas buku dengan tangan kiri dan gunakan telunjuk kanan dan pensil sebagai penunjuk.

d) Memindai dengan cepat

Lakukan pemanasan dengan pemindaian, gunakan metode dan ulangi proses ini sebanyak mungkin tergantung pada kesulitan materi bacaan.

e) Membaca

Kembali lagi dan baca materi yang baru dipindahkan, tetap berkonsentrasi dan gunakan pensil berwarna atau stabilo untuk menggaris bawah hal yang dianggap penting.

f) Tinjauan awal

Setelah selesai membaca, beri siswa pertanyaan dari materi yang telah dibaca untuk mengukur sejauh mana pemahamannya sebelum masuk pada peta pikiran (*mind mapping*).

Sebelum membuat peta pikiran (*mind mapping*), siswa diharapkan menguasai teknik membaca cepat. Ada enam tahap membaca cepat yang harus diperhatikan.

**e. Membuat Peta Pikiran (*Mind Mapping*)**

Penerapan teknik peta pikiran (*mind mapping*) dalam kegiatan belajar memerlukan persiapan yang matang. Untuk menggunakan teknik peta pikiran (*mind mapping*), terlebih dahulu siswa harus mengenal dan mamahami bagaimana cara membuat peta pikiran (*mind mapping*). Sebelum memulai belajar, siswa harus memiliki/ menguasai keterampilan yang berhubungan dengan media yang akan digunakan. Pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, guru berperan sebagai instruktur yang bertugas mengenalkan, menjelaskan dan memeriksa hasil belajar siswa. Seperti yang dikemukakan oleh Farrand, dkk., bahwa "*Mind maps provide an effective study technique when applied to written material. However before mind maps are generally*

*adopted as a study technique, consideration has to be given towards ways of improving motivation amongst users.*<sup>45</sup> Farrand, dkk. mengemukakan, bahwa "Peta pikiran memberikan teknik belajar efektif bila diterapkan pada bahan tertulis. Namun sebelum peta pikiran umumnya diadopsi sebagai suatu teknik studi, pengenalan harus diberikan terhadap cara-cara untuk meningkatkan motivasi antara pengguna". Untuk itu diperlukan persiapan sebelum membuat peta pikiran (*mind mapping*).

### **1. Bahan Dalam Membuat Peta Pikiran (*Mind Mapping*)**

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam membuat peta pikiran (*mind mapping*), yaitu sebagai berikut: (a) kertas (putih, polos/ tidak bergaris, berukuran minimal A4), (b) pensil warna (minimal 3 warna dan bervariasi ketebalannya), (c) imajinasi, (d) otak kita sendiri.<sup>46</sup> Setidaknya ada empat hal dasar yang perlu dipersiapkan dalam membuat peta pikiran (*mind mapping*).

Bahan untuk mencatat dengan menggunakan teknik peta pikiran (*mind mapping*) cukup sederhana, yang penting di sini bagaimana seseorang menggunakan kreativitasnya, mempresentasikan apa yang dipahami dari pelajaran/ materi yang telah diterima, sehingga dengan pemahamannya pelajaran/ materi dapat dengan mudah diingat kembali.

---

<sup>45</sup> Farrand, P.; Hussain, F.; Hennessy, E., "The Efficacy of The Mind Map Study Technique" (Ontario: 2002), p.426.

<sup>46</sup> Sutanto Windura, *op. cit.*, p. 33.

## 2. Langkah-Langkah Dalam Membuat Peta Pikiran (*Mind Mapping*)

Membuat peta pikiran (*mind mapping*) sangat mudah dan sederhana. Siapapun dapat menguasainya dalam waktu yang relatif singkat. Sebelum memulai untuk membuat peta pikiran (*mind mapping*), sebaiknya mengetahui terlebih dahulu dasar-dasar membuat peta pikiran (*mind mapping*), sehingga anak tidak hanya mencari ide tetapi juga bisa mengembangkan cerita, mencatat, meringkas, dan mengingat lebih baik, serta juga bisa memahami mind mapping yang dibuat oleh orang lain. Adapun dasar-dasar dalam membuat peta pikiran (*mind mapping*) yaitu<sup>47</sup>:

- (1) Kertas. Kertas sebagai media dalam membuat peta pikiran (*mind mapping*) diletakkan dalam posisi mendatar dan tetap agar siswa dapat dengan leluasa menggambar, membuat garis ataupun menulis kata kunci. Posisi yang mendatar memungkinkan siswa untuk melihat materi secara keseluruhan dalam bentuk peta pikiran (*mind mapping*).
- (2) Pusat peta pikiran (*mind mapping*) terletak di tengah-tengah kertas merupakan ide/gagasan utama, biasanya merupakan judul bab suatu pelajaran atau permasalahan pokoknya yang berwujud gambar dan disertai tulisan.
- (3) Cabang Utama atau BOI (*Basic Ordering Ideas*), merupakan cabang tingkat pertama yang langsung memancar dari pusat mind mapping ke segala arah. Cabang utama merupakan subbab-subbab dari materi pelajaran. Setiap cabang utama yang berbeda sebaiknya menggunakan

---

<sup>47</sup> Sutanto Windura, *op. cit.* p. 34.

warna pensil/ spidol yang berbeda pula. Fungsi cabang utama adalah mengarahkan dan mengelompokkan informasi-informasi lain yang sejenis dan relevan.

- (4) Cabang. Sama seperti cabang utama, cabang memancar ke segala arah. Diusahakan meliuk, bukan sekedar melengkung atau lurus. Pangkal tebal lalu menipis, semakin jauh dari pusat, semakin tipis. Panjang cabang sesuai dengan panjang kata kunci/ gambar di atasnya.
- (5) Kata. Kata yang ditulis di atas cabang berupa kata kunci yang terdiri dari satu kata kunci (*keyword*). Kata kunci dari sebuah kalimat adalah kata yang paling kuat dan paling mewakili makna dan pengertian dari kalimat tersebut. Kata kunci umumnya berupa kata benda atau istilah unik yang ada dalam kalimat tersebut.
- (6) Gambar. Telah dijelaskan sebelumnya bahwa gambar memiliki peran penting dalam mind mapping. Gunakan gambar sebanyak-banyaknya untuk mewakili ide/ pemahaman terhadap materi. Dengan demikian materi pelajaran akan lebih mudah diingat.
- (7) Warna. Warna adalah penanda ingatan yang sangat baik. Fungsi warna pada peta pikiran (*mind mapping*) untuk mengaktifkan otak kanan dan membantu mengelompokkan informasi-informasi. Biasanya warna berbeda untuk setiap cabang yang berbeda. Penggunaan warna yang berbeda membuat materi menarik untuk dilihat dan tidak menjenuhkan.
- (8) Tata Ruang. Sesuai besarnya kertas. Agar tata ruang di kertas peta pikiran (*mind mapping*) membaik, jangan melewatkan untuk membaca

keseluruhan materi, cabang menyebar ke segala arah, dan panjang cabang sama dengan panjang kata kunci.

Dari deskripsi di atas, terdapat delapan dasar yang harus dipahami seseorang sebelum memulai peta pikiran (*mind mapping*) yaitu: (1) kertas; (2) pusat mind mapping; (3) cabang utama; (4) cabang; (5) kata; (6) gambar; (7) warna; dan (8) tata ruang.

Setelah memahami dasar-dasar dalam membuat peta pikiran (*mind mapping*) diharapkan siswa dapat dengan mudah membuat peta pikiran (*mind mapping*) dalam pelajaran di sekolah. Namun, untuk dapat membuat peta pikiran (*mind mapping*) dengan benar dan mudah dimengerti ada tujuh langkah yang harus dilakukan, yaitu:<sup>48</sup>

1. Mulai dari bagian tengah kertas kosong yang diletakkan mendatar. Memulai dari tengah memberi kebebasan kepada otak untuk menyebar ke segala arah dan untuk mengungkapkan dirinya untuk lebih bebas dan alami.
2. Gunakan gambar atau foto untuk ide sentral. Sebuah gambar bermakna seribu kata dan membantu anak menggunakan imajinasi. Sebuah gambar sentral akan lebih menarik, membuat kita tetap terfokus, membantu anak berkonsentrasi, dan mengaktifkan otak.
3. Gunakan warna. Bagi otak, warna sama menariknya dengan gambar. Warna membuat Mind Map lebih hidup, menambahkan energi kepada pemikiran kreatif, dan menyenangkan.

---

<sup>48</sup> Tony Buzan, *op.cit.*, p. 15.

4. Hubungkan cabang-cabang utama ke gambar pusat dan hubungkan cabang-cabang tingkat dua dan tiga ke tingkat satu dan dua, dan seterusnya. Otak bekerja menurut asosiasi. Otak senang mengaitkan dua, tiga, atau empat hal sekaligus. Bila kita menghubungkan cabang-cabang, kita akan lebih mudah mengerti dan mengingat. Penghubungan cabang-cabang utama akan menciptakan dan menetapkan struktur dasar atau arsitektur pikiran kita.
5. Buatlah garis hubung yang melengkung, bukan garis lurus karena garis lurus akan membosankan otak.
6. Gunakan satu kata kunci untuk setiap garis karena kata kunci tunggal memberi banyak daya dan fleksibilitas pada peta pikiran (*mind mapping*). Bila menggunakan kata tunggal, setiap kata ini akan lebih bebas dan lebih bisa memacu ide dan pikiran yang baru.
7. Gunakan gambar karena seperti gambar sentral, setiap gambar bermakna seribu kata. Jadi bila hanya mempunyai gambar di dalam peta pikiran (*mind mapping*), itu setara dengan 10.000 kata catatan.

Ada tujuh langkah untuk membuat peta pikiran (*mind mapping*). Setiap langkah tersebut harus ditempuh secara urut, tidak boleh ada yang terlewat. Sekilas terlihat jumlah kegiatannya lebih banyak daripada belajar dengan cara menghafal langsung. Tapi pengalaman justru menunjukkan sebaliknya, dengan cara ini, kegiatan belajar akan lebih efektif, cepat dan menyenangkan.

#### **f. Manfaat Teknik Peta Pikiran (*Mind Mapping*)**

Usia dini adalah usia yang paling baik untuk memberikan berbagai macam stimulasi, tidak terkecuali otak. Hal ini berarti masa usia dini antara 0-8 tahun adalah masa periode emas untuk pemberian stimulasi terkhusus untuk otaknya. Otak manusia adalah salah satu organ yang terus berkembang mulai dari dalam kandungan. Pada masa tumbuh kembang ini sangat tepat memberikan stimulasi karena pada masa ini anak mempelajari lebih banyak data dan fakta daripada orang dewasa. Pemberian stimulasi pada belahan otak kanan dan kiri merupakan usaha terbaik yang dilakukan untuk mengoptimalkan kecerdasan anak. Namun, untuk dapat memberikan stimulasi yang baik pada anak tidaklah mudah, diperlukan strategi dan teknik agar stimulasi yang diberikan bukanlah merupakan paksaan/ penjejalan ilmu pada anak tapi merupakan hal yang menyenangkan.

Penggunaan teknik peta pikiran (*mind mapping*) sebagai upaya menstimulasi kecerdasan anak merupakan cara yang tepat karena dapat meningkatkan kerja otak. Desain kegiatan belajar yang melibatkan kedua belahan otak akan mengoptimalkan perkembangan kedua belahan otak tersebut dengan cara berpikir manusia yang tidak terpaku pada cara berpikir otak kiri atau kanan. Mind mapping menggunakan belahan otak kiri dan otak kanan secara aktif dan sinergis.

Dunia anak adalah dunia bermain. Peta pikiran (*mind mapping*) membuat anak belajar tanpa disadarinya. Selain dapat mengoptimalkan kedua belahan



otak, ada banyak manfaat lain yang terdapat dalam teknik peta pikiran (*mind mapping*) bagi siswa diantaranya:

- 1) Membantu untuk konsentrasi (memusatkan perhatian) dan lebih baik dalam mengingat. Visualisasi pencatatan dan teks pendek membuat materi/ bahan pelajaran lebih mudah diserap dan diingat oleh otak.
- 2) Meningkatkan kecerdasan visual dan keterampilan observasi.
- 3) Melatih kemampuan berpikir kritis dan komunikasi. Anak akan menggunakan nalarnya untuk memahami keterkaitan antara suatu materi dengan materi lainnya di dalam mind mapping.
- 4) Melatih inisiatif dan rasa ingin tahu
- 5) Meningkatkan kreativitas dan daya cipta. Anak dapat menuangkan ide dan kreativitasnya melalui setiap gambar yang dibuat dan kata yang ditulis dalam peta pikiran (*mind mapping*).
- 6) Membuat catatan dan ringkasan pelajaran dengan baik.  
Teknik peta pikiran (*mind mapping*) mengajarkan anak bagaimana meringkas atau mengetahui inti permasalahan dari sebuah pelajaran atau permasalahan secara terstruktur. Peta pikiran (*mind mapping*) digunakan untuk membuat catatan dengan cara membuat pengelompokan atau pengkategorian setiap materi yang dipelajari.
- 7) Membantu mendapatkan atau memunculkan ide atau cerita yang brilian.
- 8) Meningkatkan kecepatan berpikir dan mandiri. Dalam satu peta pikiran (*mind mapping*), anak dapat melihat keseluruhan pelajaran. Peta pikiran (*mind mapping*) yang dibuat sesuai dengan pancaran pikiran anak, dan

setiap anak mempunyai pencarian pikirannya masing-masing sehingga anak dapat belajar secara mandiri.

- 9) Menghemat waktu sebaik mungkin. Anak tidak harus belajar banyak materi pelajaran dalam waktu yang lama karena peta pikiran (*mind mapping*) hanya terdiri dari kata kunci yang mewakili pelajaran tersebut.
- 10) Membantu mengembangkan diri serta merangsang pengungkapan pemikiran. Peta pikiran (*mind mapping*) memunculkan rangkaian gagasan verbal sehingga secara tidak langsung anak dapat menyusun aliran kata yang ada dalam pikirannya.
- 11) Membantu menghadapi ujian dengan mudah dan mendapat nilai yang lebih baik. Anak tidak harus mencatat semua materi pelajaran dan anak tidak harus membaca dan mempelajari berlembar-lembar atau bahkan satu buku pelajaran.
- 12) Membuat tetap fokus pada ide utama maupun semua ide tambahan.<sup>49</sup>

Peta pikiran (*mind mapping*) yang berbentuk sebuah peta dalam satu kertas dengan berisi satu pokok materi pelajaran membuat anak tetap fokus pada ide karena anak dapat melihat keseluruhan materi pada satu kertas.

Banyaknya manfaat yang telah disebutkan diatas dapat diperoleh dengan terus menstimulasi anak menggunakan teknik mind mapping. Dengan mind mapping, anak akan menggunakan nalarnya untuk memahami keterkaitan antara suatu materi dengan materi lainnya. Selain itu anak akan

---

<sup>49</sup> Femi Olivia, *op.cit.*, p. 8.

lebih ingat karena ingatannya berupa memori fotografis yang mudah dipanggil kembali setiap saat, terutama saat ujian. Semakin materi pelajaran tersebut dikelompokkan secara sistematis, akan semakin mudah untuk diingat dan dikeluarkan kembali (*recall*). Peta pikiran (*mind mapping*) sangat membantu memperkuat pemahaman anak ketika menyusun kembali materi pelajaran atau permasalahan yang sedang dihadapinya secara lebih sederhana dan terstruktur sesuai pancaran pikirannya. Peta pikiran (*mind mapping*) juga akan merangsang keinginan anak untuk membaca. Semakin sering anak membaca maka kemampuan membacanya akan semakin meningkat. Peta pikiran (*mind mapping*) juga bisa membantu anak membuat jadwal harian, mingguan, atau bulanan, di rumah atau di sekolah plus keterangan waktunya. Dengan begitu anak akan lebih disiplin dan tepat waktu. Selain itu apabila teknik peta pikiran (*mind mapping*) diterapkan dalam pembelajaran di sekolah, akan memunculkan interaksi dua arah antara guru dengan siswa dan siswa dengan guru.

Selain bermanfaat dalam bidang pelajaran, peta pikiran (*mind mapping*) juga bermanfaat untuk mengembangkan diri dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Wycoff, ada delapan manfaat *mind mapping* untuk mengembangkan diri, yaitu: (1) bidang penulisan, (2) bidang manajemen proyek, (3) mengefektifkan rapat, (4) menyusun daftar tugas, (5) melakukan presentasi yang dinamis, (6) membuat catatan yang memberdayakan diri, (7) mengenali

diri.<sup>50</sup> Setiap kegiatan dapat memanfaatkan teknik peta pikiran (*mind mapping*) untuk mempermudah kegiatan tersebut.

Dari deskripsi di atas, dapat disimpulkan bahwa teknik peta pikiran (*mind mapping*) tidak hanya bermanfaat untuk anak dalam mencatat suatu materi pelajaran di sekolah namun juga dapat digunakan oleh semua orang dalam bidang apapun.

### **g. Penerapan Teknik Peta Pikiran (*Mind Mapping*) Pada Mata Pelajaran IPS**

Di Indonesia dan di beberapa negara lain, anak-anak menganggap IPS yang di dalamnya terdapat pelajaran Sejarah, Geografi, dan Ekonomi hanya masalah mengingat nama, tanggal, tempat, jumlah, dan peristiwa/ kejadian.

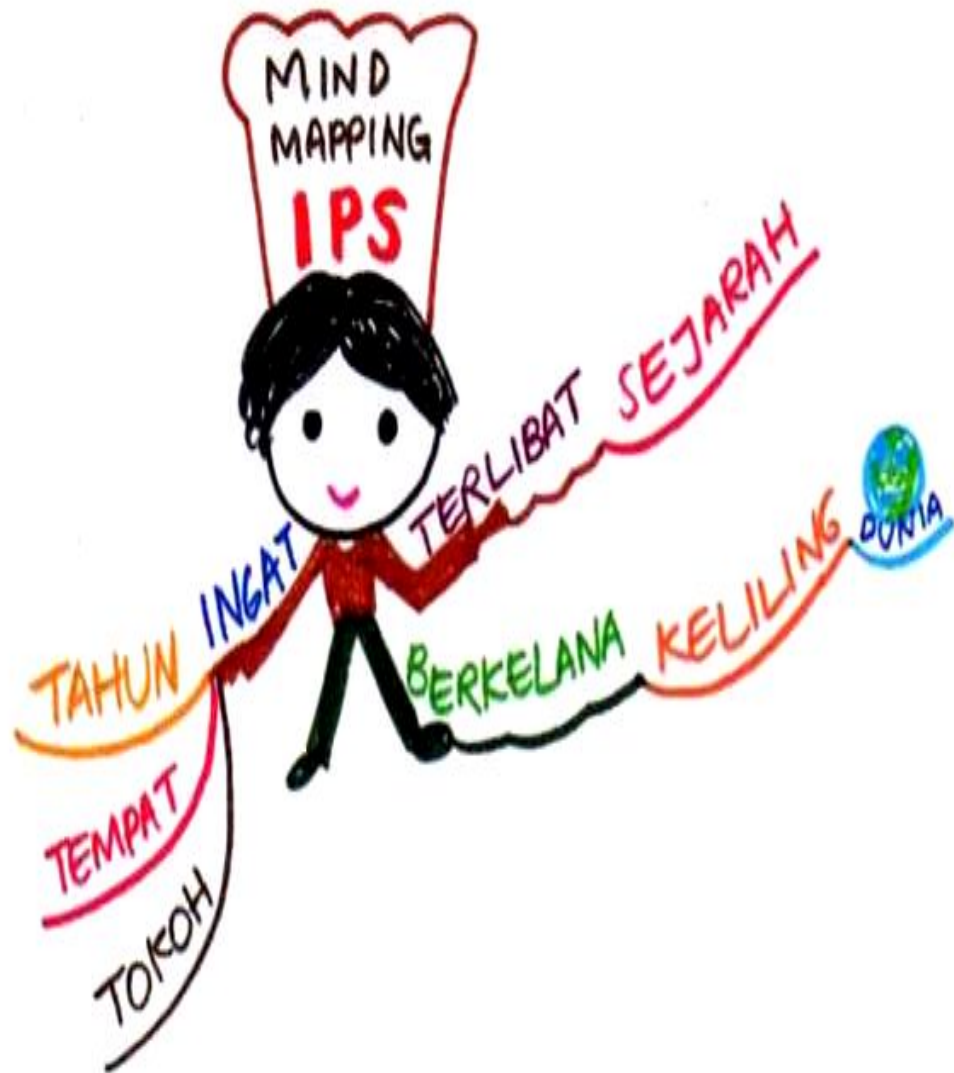
Banyak anak tidak menyukai pelajaran IPS karena “beban” menghafal. Sebagai contoh pelajaran Sejarah, padahal pelajaran Sejarah menyangkut dua makna utama, yaitu cerita tentang manusia dan peristiwa, dan catatan waktu di masa lalu. Sejarah membantu kita memahami masa lalu dan bagaimana kita sampai di sini. Pemahaman sejarah membantu kita memahami tradisi, konflik, gagasan sentral, dan nilai bangsa. Banyak anak yang malas menghadapi mata pelajaran tersebut karena guru yang dianggap membosankan, materi pelajaran yang terlalu banyak, metode dan alat peraga yang kurang, atau strategi pengajaran yang diberikan kurang tepat.

---

<sup>50</sup> Hernowo, *Buka Pikiran dengan “Mind Mapping”* (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2005) p. 2.

Oleh karena itu, sikap guru dan orang tua terhadap pelajaran IPS sangat berperan penting. Bila guru dan orang tua menganggap pelajaran IPS tidak berguna, anakpun cenderung tidak menyukainya pula. Kuncinya adalah kesediaan belajar dengan anak seperti membaca, mengajukan pertanyaan, mencari informasi dan membuat ringkasan.

Teknik peta pikiran (*mind mapping*) akan mengajarkan anak, bagaimana meringkas atau mengetahui inti permasalahan dari sebuah pelajaran atau permasalahan secara terstruktur. Dengan begitu anak bisa melihat keseluruhan materi dalam satu kertas. Pelajaran menghafal (IPS) yang seringkali dianggap sebagian anak sebagai pelajaran yang merepotkan, dengan membuat peta pikiran (*mind mapping*) hal ini akan terasa mudah, seperti contoh berikut ini:

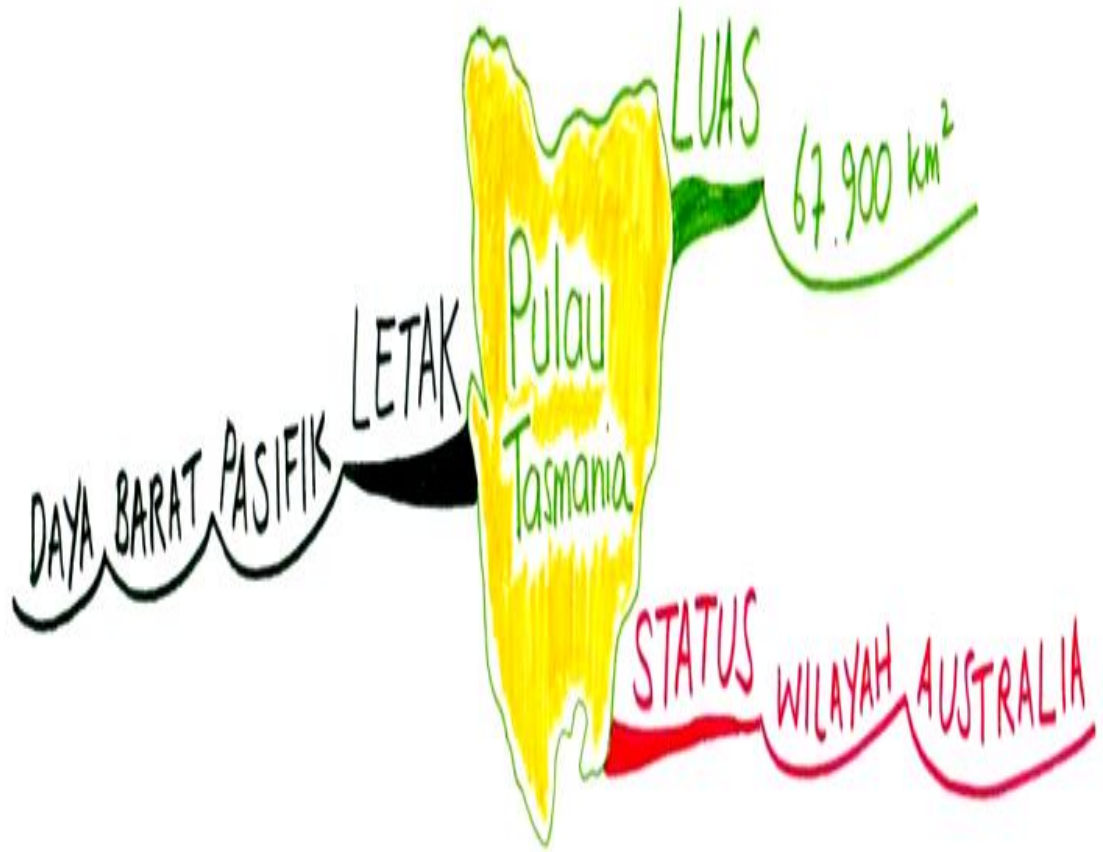


Gambar 1. *Mind mapping* IPS<sup>51</sup>

Di tersebut merupakan gambar peta pikiran (*mind mapping*) tentang pelajaran IPS. Pada hakikatnya belajar IPS adalah terlibat di dalam sejarah, berkelana keliling dunia, dan mengingat tahun, tokoh, dan tempat.

---

<sup>51</sup> Femi Olivia, *CD Gembira Belajar Mind Mapping* (Jakarta: Alex Media Komputindo, 2008)



Gambar 2. Contoh *mind mapping* Geografi<sup>52</sup>

Peta pikiran (*mind mapping*) mata pelajaran IPS bidang geografi yang membahas tentang pulau Tasmania dengan penjelasan bahwa pulau Tasmania memiliki luas wilayah 67.900 km<sup>2</sup>, dengan status wilayah di benua Australia, dan terletak di barat daya Pasifik.

---

<sup>52</sup> *Ibid.*

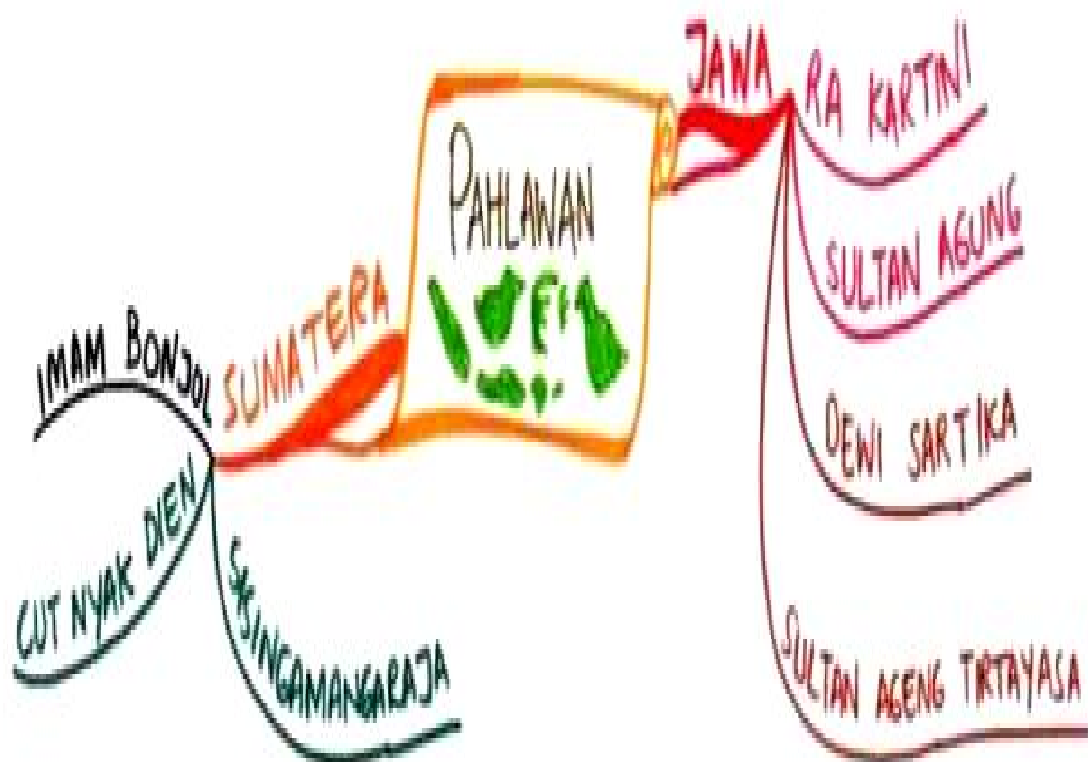


Gambar 4. Contoh *mind mapping* PBB<sup>53</sup>

Badan khusus PBB terdiri dari lima bidang, yaitu” (1) IME (*International Monetary Fund*); (2) ILO (*International Labor Organization*); (3) FAO (*Food and Agricultur Organization*); (4) WHO (*World Healht Organization*); (5) UNICEF (*United Nation Children’s Emergency Fundation*).

<sup>53</sup> *Ibid.*





Gambar 3. Contoh *mind mapping* Sejarah<sup>54</sup>

peta pikiran (*mind mapping*) dengan tema pahlawan di atas membahas pahlawan dari dua daerah yaitu Jawa dan Sumatra. Pahlawan yang berasal dari pulau Jawa diantaranya R. A. Kartini, Sultan Agung, Dewi Sartika, dan Sultan Ageng Tirtayasa. Sedangkan pahlawan yang berasal dari pulau Sumatra diantaranya adalah Imam Bonjol, Cut Nyak Dien, dan Sisingamangaraja.

<sup>54</sup> *Ibid.*

Dengan membuat peta pikiran (*mind mapping*), anak seakan-akan 'terlibat' dalam peristiwa tersebut. Misalnya siapa yang terlibat, peristiwa apa yang terjadi, tahun berapa, dan sebagainya. Apalagi bila anak menyanyikan lagu tertentu yang sesuai dengan *mind mapping*-nya. Selain itu dengan membuat peta pikiran (*mind mapping*), anak bisa membuat rangkuman pelajaran dan mengumpulkannya dalam buku gambar atau *file holder* atau map khusus penyimpanan *mind mapping*-nya. Dengan diberi gambar-gambar dan diwarnai spidol warna-warni atau pensil warna, akan menambah keindahan karya *mind mapping* anak. Bisa juga dengan melaminating hasil *mind mapping* anak, kemudian ditempel di dinding kamarnya.

Teknik ini memang tepat untuk menghadapi bacaan atau materi yang banyak dan padat menjadi satu lembar ringkasan yang mudah dibaca dan praktis. Supaya saat belajar, otak anak bisa membentuk ingatan dan mudah disimpan. Dengan begitu saat ujian datang, tidak perlu lagi membaca tumpukan buku. Tetapi hanya rangkuman tiap bab dari buku pelajaran sekolah saja. Sebagai contoh peristiwa Perang Diponegoro yang materinya banyak, dapat diringkas dalam satu lembar gambar.

Peta pikiran (*mind mapping*) akan membantu anak meringkas dan mengaktifkan otak kanan dengan kemampuan menggambar. Pertama-tama, tentukan tema besar materi yang sedang dipelajari, misalnya tentang Perang Diponegoro. Buat gambar yang mewakilinya, di tengah-tengah kertas. Lalu tentukan alurnya, misalnya tahun berapa terjadi penyerbuan, siapa saja

pengikutnya, apa saja senjatanya, dan sebagainya. Saat lupa, gambar ini bisa dijadikan sebagai pengingat.

Menanamkan cinta pada pelajaran bisa dengan pendekatan apapun. Guru dan orang tua harus kreatif dengan berbagai ide agar bisa membuat anak memahami pelajaran IPS. Dengan mempelajari teknik peta pikiran (*mind mapping*) , anak seakan-akan bertualang menembus waktu. Anak berkelana ke masa lalu, ke dunia yang belum pernah didatangi olehnya, melalui imajinasinya.

## **2. Karakteristik Perkembangan Kognitif Siswa Kelas III SD**

Siswa kelas III Sekolah Dasar merupakan anak usia 8-9 tahun. Berdasarkan pengelompokkan perkembangan anak, Munandar menyatakan bahwa masa anak sekolah adalah usia 6-12 atau 13 tahun. Usia ini disebut juga masa sekolah dasar atau masa intelektual.<sup>55</sup> Pada masa ini secara relatif, anak lebih mudah dididik daripada masa sebelum dan sesudahnya. Masa ini diperinci lagi dalam dua fase yaitu masa kelas rendah SD dan masa kelas tinggi SD. Anak usia 7-8 tahun termasuk dalam masa kelas rendah SD. Beberapa sifat anak pada masa ini antara lain: (a) adanya hubungan positif yang tinggi antara keadaan jasmani dengan prestasi (apabila jasmaninya sehat, banyak prestasi yang diperoleh), (b) Sikap tunduk terhadap permainan-permainan yang tradisional, (c) adanya kecenderungan memuji

---

<sup>55</sup> S. C. Utami Munandar, *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah* (Jakarta: Grasindo, 2000), p. 1.

diri sendiri (menyebut nama sendiri), (d) suka membanding-bandingkan dirinya dengan anak yang lain, (e) apabila tidak dapat menyelesaikan suatu soal maka soal itu dianggap tidak penting, (f) anak menghendaki nilai yang baik.<sup>56</sup>

Antara kelas II dan kelas III, biasanya anak mengembangkan keterampilan-keterampilan yang lebih kompleks; mendengar, memproses informasi visual, mengkoordinasi gerakan di otak dan dalam pikiran.<sup>57</sup> Kemampuan berpikir anak sudah mulai berkembang. Anak tidak hanya sekedar menerima informasi dari luar dirinya tetapi informasi tersebut diproses di dalam otak anak.

Piaget yang dikutip oleh Sudjiono membagi perkembangan kognitif pada manusia menjadi empat tahapan. Tahapan tersebut yaitu sensori motor (0-2 tahun), praoperasional (2-7 tahun), konkrit operasional (7-11 tahun), dan formal operasional (11 tahun hingga dewasa).<sup>58</sup> Berdasarkan kriteria tersebut, maka siswa kelas III SD berada pada tahap konkret operasional dimana pada tahap ini anak sudah mampu berpikir secara sistematis terhadap hal-hal atau objek yang konkrit. Dalam tahap ini terdapat sistem operasi kognitif yang meliputi: (a) conservation (konservasi/ pengkekalan) yaitu kemampuan anak dalam memahami aspek-aspek kumulatif materi, seperti volume dan jumlah. Anak yang mampu mengenali sifat kuantitatif sebuah

---

<sup>56</sup> Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2008), p. 24.

<sup>57</sup> Don Campbell, *Efek Mozart* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2002), p. 235.

<sup>58</sup> Yuliani Nurani Sudjiono, *Metodologi Perkembangan Intelektual* (Jakarta: Puspiadi Press, 2004), p. 21.

benda akan tahu bahwa sifat kuantitatif benda tersebut tidak akan berubah secara sembarangan, (b) addition of classes (penambahan golongan benda) yakni kemampuan anak dalam memahami cara mengkombinasikan beberapa golongan benda yang dianggap berkelas lebih rendah seperti mawar dan melati, dan menghubungkannya dengan golongan benda yang berkelas lebih tinggi seperti bunga, begitu juga sebaliknya, (c) multiplication of classes (pelipatgandaan golongan benda) yakni kemampuan yang melibatkan pengetahuan mengenai cara mempertahankan dimensi-dimensi benda (warna bunga dan tipe bunga) untuk membentuk gabungan golongan benda (mawar merah, mawar putih, dan seterusnya).<sup>59</sup> Dari karakteristik tersebut terlihat bahwa kemampuan kognitif anak pada usia ini sudah berkembang dengan baik. Anak sudah dapat berpikir logis dalam memahami perbedaan jenis benda, jumlah, dan warna.

Pemahaman terhadap aspek kuantitatif materi, penambahan golongan benda, dan pemahaman terhadap pelipatgandaan golongan benda merupakan ciri khas perkembangan kognitif anak usia 7-11 tahun. Hal yang senada juga dikemukakan oleh Yusuf yang menyatakan bahwa pada tahap konkrit operasional ini, anak juga sudah dapat membentuk operasi-operasi mental atas pengetahuan yang mereka miliki. Periode ini ditandai juga dengan tiga kemampuan atau kecakapan baru, mengklasifikasikan (mengelompokkan), menyusun atau mengasosiasikan (menghubungkan atau

---

<sup>59</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008), p. 72.

menghitung), angka-angka atau bilangan. Di samping itu, pada akhir masa ini, anak sudah memiliki kemampuan memecahkan masalah (*problem solving*) yang sederhana.<sup>60</sup> Anak sudah dapat berpikir sebab akibat dari suatu masalah dan dapat menyelesaikannya sendiri.

Menurut Havighurst tugas perkembangan anak usia Sekolah Dasar (7-8 tahun), yaitu: (1) mempelajari keterampilan fisik yang diperlukan untuk permainan-permainan yang umum; (2) membangun sikap yang sehat mengenai diri sendiri sebagai makhluk yang sedang tumbuh; (3) belajar menyesuaikan diri dengan teman sebaya; (4) mulai mengembangkan peran sosial pria atau wanita yang tepat; (5) mengembangkan keterampilan-keterampilan dasar untuk membaca, menulis dan berhitung; (6) mengembangkan pengertian-pengertian yang diperlukan untuk kehidupan sehari-hari; (7) mengembangkan hati nurani, pengertian moral, dan tingkatan nilai; (8) mengembangkan sikap terhadap kelompok-kelompok sosial dan lembaga; (9) mencapai kebebasan pribadi.<sup>61</sup> Selain kemampuan kognitif, kesadaran akan keadaan sosial anak juga mulai berkembang. Anak sudah menyadari bahwa dirinya tidak hidup sendiri tetapi merupakan bagian dari lingkungan sosial. Anak dapat mengembangkan peran sosialnya dengan tepat dan belajar menyesuaikan diri dengan teman-teman sebayanya.

Berdasarkan teori-teori tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa anak usia 7-8 tahun (kelas III SD) memiliki beberapa karakteristik

---

<sup>60</sup> Syamsu Yusuf, *op.cit.*, p. 178.

<sup>61</sup> Elisabeth Hurlock, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: Erlangga, 1998), p. 10.

perkembangan kognitif, diantaranya mulai dapat berpikir secara abstrak, dapat mengaitkan hubungan sebab-akibat dalam kehidupan sehari-hari, dan mulai dapat berpikir logis dan runut. Anak pada usia ini juga sudah dapat berinteraksi dengan lingkungannya dengan baik dan dapat memecahkan masalah.

### C. Bahasan Hasil-hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian membuktikan bahwa teknik peta pikiran (*mind mapping*) dapat membantu anak dalam belajar sehingga memperoleh hasil belajar yang maksimal. Penelitian yang relevan dengan peningkatan hasil belajar IPS melalui teknik peta pikiran (*mind mapping*) salah satunya adalah penelitian dari Rini Mulyani yang menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan keterampilan menulis karangan prosa melalui metode pembelajaran *mind map*.<sup>62</sup> Penelitian tersebut memberikan hasil bahwa setelah diberikan teknik *mind map*, hasil karangan prosa anak lebih baik dari sebelumnya.

Penelitian yang hampir sama dengan Rini, dilakukan oleh Sri Wahyuni Kamarudin yang menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan keterampilan menulis karangan dengan menggunakan teknik peta pikiran.<sup>63</sup> Keterampilan menulis karangan anak meningkat karena teknik *mind mapping* membuat anak berpikir memancar dan membangkitkan ide serta kreativitas anak.

---

<sup>62</sup> <http://rinimulyanibukitcimannguvilla.blogspot.com/2008/05/mind-mapping.html>.

<sup>63</sup> Sri Wahyuni Kamarudin, "Peningkatan Kemampuan Menulis Karangan Dengan Menggunakan Teknik Peta Pikiran (Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas V SD Tiara School Pondok Kelapa Jakarta Timur)", Skripsi (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2009), p. 92.

Senada dengan penelitian di atas, Erni Suherni dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode peta pikiran terhadap hasil belajar kosakata bahasa Arab.<sup>64</sup> Penelitian tersebut memberikan hasil yang signifikan antara peta pikiran terhadap hasil belajar kosakata bahasa Arab. Siswa yang diberikan teknik peta pikiran memiliki hasil belajar kosakata bahasa Arab yang lebih baik karena dengan *mind mapping* anak dapat menghafal dan mengingat lebih banyak kosakata.

Sejalan dengan penelitian ini, sebelumnya telah dilakukan oleh Dewi Asriana yang menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dari penggunaan teknik peta pikiran terhadap hasil belajar IPS.<sup>65</sup> Hasil belajar IPS siswa yang telah menerapkan teknik peta pikiran mengalami peningkatan dan siswa juga lebih mengerti pada materi yang disampaikan oleh guru karena materi tersebut diproses kembali oleh siswa dengan cara mencatat menggunakan teknik peta pikiran yang sesuai dengan pancaran pikirannya.

Berdasarkan beberapa penelitian yang telah dikemukakan di atas, dapat dideskripsikan bahwa variabel teknik peta pikiran (*mind mapping*) dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran di sekolah. Dan variabel hasil belajar IPS dipengaruhi oleh teknik maupun media yang digunakan.

---

<sup>64</sup> Erni Suherni, "Pengaruh Metode Peta Pikiran Terhadap Hasil Belajar Kosakata Bahasa Arab (Studi Eksperimen di SLTP Islam L'Pina Jakarta Timur)", Skripsi (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2007), p.95

<sup>65</sup> Dewi Asriana, "Pengaruh Penggunaan Teknik Peta Pikiran Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa SD Kelas III (Eksperimen di SDN Bukit Duri 01 Pagi Tebet Jakarta Selatan)", Skripsi (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2008), p. 97.



#### **D. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan**

Berdasarkan kerangka teoretis yang telah diungkapkan di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS adalah suatu perubahan tingkah laku yang diindikasikan sebagai suatu kemampuan yang telah diperoleh dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotoris yang ditunjukkan dengan nilai sebagai hasil akhir setelah seseorang mengikuti proses belajar serta disesuaikan dengan hasil belajar yang hendak dicapai dalam mata pelajaran IPS. Pembelajaran pada siswa kelas III Sekolah Dasar Pluit 03 Pagi, Jakarta Utara, khususnya pembelajaran IPS yang berisi materi yang harus diingat dihapal. Dalam hal ini memerlukan solusi yang tepat untuk menciptakan inovasi-inovasi baru yang menjadikan anak dapat lebih tertarik untuk mengikuti aktivitas pembelajaran. Solusi ini diperlukan agar kegiatan pembelajaran lebih bermakna, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Penerapan teknik peta pikiran (*mind mapping*) diharapkan dapat berperan dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas III SD. Unsur-unsur yang terdapat dalam teknik peta pikiran (*mind mapping*) yaitu gambar, garis, warna, dan kata diharapkan dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan, karena teknik peta pikiran (*mind mapping*) menyeimbangkan kemampuan otak kanan dan otak kiri melalui unsur-unsur tersebut.

### **E. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

“Dengan menerapkan teknik peta pikiran (*mind mapping*) dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas III Sekolah Dasar Pluit 03 Pagi, Jakarta Utara.”