

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar dan bertujuan untuk mengembangkan kualitas manusia sebagai suatu kegiatan yang sadar akan tujuan. Pendidikan merupakan hal krusial dan tidak terpisahkan dari kehidupan manusia. Pada undang-undang sistem pendidikan nasional, Pendidikan adalah upaya yang dilakukan dengan kesadaran dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat mengembangkan potensi diri secara aktif dalam hal kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.¹ Melalui pendidikan, perkembangan fisik, mental, emosional, sosial, dan etika peserta didik dapat diarahkan menjadi lebih baik, serta menuju kematangan dan kedewasaan. Salah satu lembaga pendidikan untuk menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar adalah sekolah, yang mana ilmu pengetahuan diajarkan dan dikembangkan kepada peserta didik melalui interaksi aktif antara para guru dan peserta didik dalam proses pendidikan.

Intelligentia - Dignitas

¹ UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/UU_tahun2003_nomor020.pdf (diakses pada 24 September 2022 pukul 21:54 WIB)

Lingkup sempit dari pendidikan adalah proses pembelajaran di dalam kelas, yang merupakan proses mendasar yang mencakup interaksi antara guru dengan peserta didik, guna tujuan pembelajaran dapat tercapai. Hal ini selaras dengan Slameto yang mengungkapkan bahwa belajar adalah aspek sentral dalam proses belajar di sekolah secara keseluruhan.² Sehingga, proses belajar yang dilaksanakan anak sebagai peserta didik dapat menjadi penentu apakah tujuan pendidikan berhasil atau tidak, yang meliputi perilaku dan kemampuan yang dicapai siswa setelah kegiatan dalam proses pembelajaran telah terlaksana. Maka, peranan guru dalam pembelajaran diharapkan dapat memberikan arahan dan meningkatkan ketertarikan dan kebiasaan dalam kegiatan belajar peserta didik agar keberhasilan belajar dapat tercapai.

Keberhasilan belajar siswa dapat diukur melalui kemampuan dalam menguasai materi dan hasil pembelajaran, serta keterampilan yang dihasilkan. Melalui hasil belajar, kemampuan dan kualitas peserta didik dapat diketahui. Peserta didik dikatakan berhasil dalam pembelajaran apabila memiliki kemampuan belajar yang dapat dinilai dari tiga aspek komponen hasil belajar, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.³

Berdasarkan ketiga aspek komponen hasil belajar di atas, salah satu aspek penting dalam kriteria penilaian adalah kemampuan kognitif yang berguna mengetahui tingkat keberhasilan pembelajaran di tiap mata pelajaran dalam sistem pendidikan di Indonesia, termasuk pada mata pelajaran

² Slameto, 2003, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta, hlm. 1

³ Nana Sudjana, 1989, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, hlm. 4

sosiologi. Selaras dengan Sadirman, bahwa salah satu tujuan belajar adalah untuk memperoleh pengetahuan yang hasilnya dapat ditandai dengan meningkatnya kemampuan berpikir seseorang menjadi lebih baik.⁴ Kemampuan kognitif merupakan dasar untuk berpikir. Susanto dalam Zahara, dkk menyatakan kognitif merupakan proses berpikir, mencakup kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Sehingga, proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (*intelligence*) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide belajar.⁵ Berdasarkan taksonomi Bloom yang telah direvisi (Anderson dan Krathwohl, 2002), ranah kognitif meliputi perilaku yang berfokus pada aspek intelektual, diantaranya pengetahuan, dan keterampilan berpikir baik tingkat rendah atau *Lower Order Thinking Skills* (LOTS) (C1-C3), atau tingkat tinggi *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) (C4-C6).⁶

Pada kenyataannya, salah satu masalah yang harus di hadapi oleh Pendidikan Indonesia adalah rendahnya kemampuan kognitif siswa, tak terkecuali di bidang pelajaran sosiologi. Hal ini tampak dari hasil Ujian Nasional siswa SMA pada mata pelajaran sosiologi pada tahun 2019 yang memiliki rata-rata hanya mencapai 51,25 yang dikategorikan rendah, dengan

⁴ Adhar Djamiluddin dan Wardana, 2019, *Belajar dan Pembelajaran*, Parepare: CV. Kaaffah Learning Center, hlm. 9

⁵ Reka Zahara dkk, 2019, Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Penerapan Metode Pembelajaran *Mind Mapping* Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Ra Al-Kamal, *Jurnal Raudhah*, Vol. 07 No. 1, hlm. 27

⁶ Nana Sudjana, *Op.Cit.*, hlm. 2

rentang nilai paling banyak yaitu 45,01 – 5,00 dengan presentase 9,60%.⁷ Hal ini jelas tidak sejalan dengan salah satu tujuan yang ingin dicapai oleh kurikulum 2013, yaitu peningkatan kemampuan siswa dalam berpikir hingga tingkat tinggi atau *HOTS*.

Sosiologi sebagai ilmu merupakan sekumpulan pengetahuan mengenai masyarakat dan kebudayaan yang tersusun secara sistematis berdasarkan analisis yang logis. Mata pelajaran sosiologi menjadi penting untuk dipelajari di tingkat sekolah menengah atas karena berguna untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam beradaptasi terhadap perubahan sosial pada lingkungan sekitarnya, sehingga melalui belajar sosiologi, tidak hanya penguasaan pengetahuan sosiologi yang dapat ditingkatkan, tetapi dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan sosial dan membentuk religiusitas serta etika sosial yang bertanggungjawab terhadap diri, masyarakat dan kehidupan berbangsa. Mengingat pentingnya pelajaran sosiologi, maka diperlukan pembelajaran aktif yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik, sehingga tidak hanya terpaku pada kemampuan mengingat dan menghafal, akan tetapi kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah dan dan penciptaan ide-ide baru berkaitan dengan konsep, fenomena, realitas, maupun permasalahan sosial yang terjadi di masyarakat dapat ditingkatkan.

⁷Pusmenjar, 2018, Laporan Hasil Ujian Nasional, https://hasilun.pusmenjar.kemdikbud.go.id/#2019!sma!capaian_wilayah!99&99&999!s&08&T&T&1&!1!& (diakses pada 24 Oktober 2022 pukul 20:07)

Berdasarkan observasi peneliti terhadap ketiga kelas X IPS di SMAN 3 Tambun Selatan, tingkat kemampuan kognitif siswa pada pembelajaran sosiologi cenderung rendah. Hal ini diungkapkan oleh guru sosiologi kelas X IPS, bahwa kemampuan kognitif siswa pada pelajaran ini berada pada level C1 - C3 atau masih dalam kategori kemampuan kognitif tingkat rendah. Hal tersebut juga dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif yang menunjukkan sedikitnya persentase peserta didik yang mencapai kategori tuntas pada pelajaran Sosiologi. Hasil belajar sosiologi kelas X IPS 1, IPS 2 dan IPS 3 di SMA Negeri 3 Tambun Selatan semester Pertama tahun ajaran 2022/2023 dituangkan dalam tabel berikut.

Tabel 1. 1
Akumulasi Hasil Belajar Kognitif Sosiologi
Kelas X IPS 1-3 SMA Negeri 3 Tambun Selatan
Semester Ganjil Tahun Ajar 2022/2023

	Kriteria Ketuntasan Minimal = 75					
	X IPS 1		X IPS 2		X IPS 3	
	UTS	UAS	UTS	UAS	UTS	UAS
Nilai tertinggi	88	95	93	92	78	91
Nilai terendah	24	40	30	34	39	45
Rerata nilai	52,96	77,4	53,67	72,08	56,56	74,11
Jumlah Peserta Didik Tidak Tuntas	33	10	32	21	35	18
Ketuntasan	5,71%	71,42%	11,1%	41,67%	2,78%	50%
Jumlah Peserta Didik	35		36		36	

(Sumber: Dokumentasi Nilai Sosiologi Kelas X IPS SMAN 3 Tambun Selatan, 2024)

Tabel 1.1 menunjukkan data hasil belajar kognitif dari tes tertulis peserta didik pada mata pelajaran sosiologi, meliputi Ujian Tengah Semester serta Akhir Semester. Pada tiap kelas, nilai mayoritas peserta didik gagal mencapai nilai sebesar 75 yang merupakan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Selain itu, kelas X jurusan IPS hanya 6,54% dari 107 peserta didik yang dapat menuntaskan UTS dan 54,21% yang dapat menuntaskan UAS. Sehingga, mayoritas peserta didik gagal pada aspek kognitif pada mata pelajaran Sosiologi.

Sebagian besar peserta didik tidak mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan, yaitu 75. Di kelas X jurusan IPS, hanya 6,54% dari 107 peserta didik yang berhasil tuntas dalam UTS, sedangkan 54,21% yang tuntas dalam UAS. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa mayoritas peserta didik mengalami kegagalan pada aspek kognitif dalam mata pelajaran Sosiologi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru sosiologi yang mengampu di kelas X IPS, penyebab utama rendahnya hasil belajar kognitif peserta didik adalah dikarenakan kurang mampu dalam memahami materi pelajaran maupun soal pada saat evaluasi dikarenakan pemilihan bahasa atau kosakata yang dianggap terlalu baku dan ilmiah. Selain itu, kurangnya minat siswa dalam membaca buku sosiologi juga merupakan salah satu faktor yang menyulitkan mereka untuk paham mengenai materi pelajaran yang disampaikan, meskipun soal yang disajikan hanya mencapai tingkat C3. Hasil belajar dalam ranah kognitif dipengaruhi oleh beberapa hal, salah satunya

adalah metode pembelajaran yang diberikan oleh guru. Metode pembelajaran yang digunakan dalam kelas X IPS selama pelajaran sosiologi cenderung bervariasi, mulai dari metode ceramah, diskusi, maupun presentasi. Namun, materi yang disampaikan di kelas kebanyakan berupa teks deskriptif dan hanya menyalin yang tertera di buku begitu pula dalam catatan materi siswa. Hal ini dapat mempengaruhi keaktifan, kreativitas, dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran, yang akhirnya dapat mempengaruhi tingkat kemampuan kognitif siswa. Untuk mencapai hal tersebut, maka perlu dilakukan inovasi dalam proses pembelajaran, salah satunya dengan inovasi dalam hal metode pembelajaran.

Pada dasarnya, potensi otak manusia terbagi menjadi dua, yaitu otak kiri dan kanan. Berdasarkan Lestari dalam Agustin, dkk, pembelajaran efektif merupakan pembelajaran yang dapat menyeimbangkan kedua potensi otak tersebut.⁸ Apabila proses pembelajaran hanya melibatkan salah satu fungsi otak, maka dapat terjadi ketidakseimbangan kognitif peserta didik. Sehingga, diperlukan metode yang dapat memaksimalkan fungsi otak kiri dan kanan agar tercipta pembelajaran yang efektif.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru guna mengoptimalkan fungsi otak kiri dan kanan adalah metode *Mind Map*. Menurut Buzan, *Mind Map* merupakan cara mencatat yang kreatif, efektif,

⁸ Dyah Agustin, dkk., 2018, Pengaruh Metode Mind Mapping Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis dan Motivasi Belajar Siswa SMP Negeri 5 Prabumulih, *Jurnal Pendidikan Matematika Rafa*, Vol. 4, No. 1, hlm. 10

dan akan “memetakan” pikiran-pikiran para penggunanya.⁹ Buzan dalam Zahara, dkk menyatakan bahwa *Mind Mapping* merupakan alat yang membantu otak berfikir dengan terstruktur dan sederhana, sehingga mempermudah proses penyimpanan dan pengambilan informasi. Struktur *Mind Map* terdiri dari gambar pusat yang bercabang keluar, menggunakan garis, lambang, kata-kata, yang mudah dikenali oleh otak anak.¹⁰ Jika dari bentuknya, *Mind Map* menarik untuk digunakan karena memiliki karakteristik yang unik. Keunikan ini muncul dari perbedaan hasil yang dibuat oleh setiap siswa, yang disebabkan oleh cara masing-masing siswa dalam memetakan pikirannya. Dengan melibatkan siswa dalam pembuatan *Mind Map*, diharapkan dapat memberikan dampak positif pada kemampuan kognitif mereka, khususnya dalam pelajaran sosiologi.

Maka, berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, penulis tertarik untuk mengkaji mengenai penggunaan metode *Mind Mapping* yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa dalam pembelajaran sosiologi di kelas X IPS SMAN 3 Tambun Selatan. Oleh karena itu penulis mengajukan judul penelitian “Peningkatan Kemampuan Kognitif Siswa dengan Penggunaan Metode Pembelajaran *Mind Mapping* Pada Pembelajaran Sosiologi Kelas X IPS di SMA Negeri 3 Tambun Selatan”

⁹ T. Buzan, 2008, *Buku Pintar Mind Map*, terj. Susi Purwoko, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, hlm. 4

¹⁰ Reka Zahara dkk, 2019, Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Penerapan Metode Pembelajaran Mind Mapping Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Ra Al-Kamal, *Jurnal Raudhah*, Vol. 7, No. 1, hlm. 27

1.2 Rumusan Masalah

Sosiologi adalah mata pelajaran yang mengkaji mengenai masyarakat serta interaksi sosialnya. Sehingga, siswa diharapkan dapat memahami dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Namun, pada kenyataannya banyak siswa, khususnya siswa kelas X IPS di SMA Negeri 3 Tambun Selatan yang masih kesulitan dalam mempelajari ilmu sosiologi secara teoretis. Hal ini dibuktikan dari tingkat kemampuan kognitif siswa pada pembelajaran sosiologi yang cenderung rendah. Berdasarkan observasi pada kelas X IPS, kemampuan kognitif siswa pada pelajaran sosiologi berada pada level C1 - C3 atau masih dalam kategori kemampuan kognitif tingkat rendah dan diperkuat dengan akumulasi hasil belajar siswa yang menunjukkan rendahnya jumlah siswa yang tuntas pada mata pelajaran sosiologi.

Dalam proses pembelajaran sosiologi di kelas, khususnya pada kelas X IPS, guru cenderung menggunakan berbagai metode pembelajaran, seperti ceramah, presentasi, diskusi, dan pemberian tugas. Namun, dalam metode-metode pembelajaran ini, materi yang disampaikan di kelas cenderung baku dan kebanyakan berupa teks deskriptif, begitu pula dengan catatan siswa yang mayoritas hanya menyalin yang tertera di buku maupun *slide* presentasi. Hal ini membuat siswa kesulitan untuk memahami materi yang sedang dipelajari dan kurang termotivasi untuk membaca buku atau catatan mereka, yang pada akhirnya dapat mempengaruhi keaktifan, kreativitas, dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran, serta tingkat kemampuan kognitif siswa.

Pada proses pendidikan saat ini, siswa dituntut untuk dapat berperan aktif dan kreatif guna meningkatkan kemampuan kognitif mereka. Salah satu cara untuk mencapainya adalah dengan menginovasi metode pembelajaran yang berfokus pada siswa dan mendorong kreativitas serta partisipasi mereka, seperti melalui metode *Mind Map*. Oleh karena itu, peneliti ingin mengetahui apakah penerapan metode *Mind Map* dapat mempengaruhi kemampuan kognitif siswa dalam pembelajaran sosiologi di kelas X IPS SMA Negeri 3 Tambun Selatan. Dengan demikian, pertanyaan penelitian yang diajukan adalah:

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan metode *Mind Mapping* terhadap tingkat kemampuan kognitif siswa pada pembelajaran sosiologi kelas X IPS di SMAN 3 Tambun Selatan?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menguji pengaruh penggunaan metode *Mind Map* terhadap tingkat kemampuan kognitif siswa pada pembelajaran sosiologi kelas X IPS di SMAN 3 Tambun Selatan.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih ilmiah bagi pengembangan sekolah dan menjadi acuan dalam bidang pendidikan mengenai metode pembelajaran *Mind Mapping*. Selain itu, hasil

penelitian ini juga dapat berfungsi sebagai referensi untuk program studi pendidikan sosiologi dan sebagai bahan pertimbangan serta dukungan bagi penelitian serupa, guna mendorong pengembangan penelitian di masa mendatang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan peneliti dalam bidang penelitian sekaligus mengembangkan wawasan di dunia pendidikan, terutama pada metode pembelajaran *Mind Mapping* yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa dalam pembelajaran sosiologi. Dengan demikian, pengetahuan yang diperoleh dapat diterapkan ketika peneliti berkarir sebagai guru di masa depan.

b. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan bagi guru guna meningkatkan kualitas pembelajaran, serta memberikan inovasi mengenai metode pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan dalam mata pelajaran sosiologi di kelas X IPS..

1.5 Tinjauan Penelitian Sejenis

Peneliti menggunakan berapa literatur sejenis sebagai rujukan untuk membandingkan serta mencari similaritas dan disparitas dengan penelitian peneliti mengenai pengaruh penggunaan metode pembelajaran *Mind Mapping* terhadap tingkat kemampuan kognitif siswa pada pembelajaran

sosiologi yang akan dilaksanakan, sehingga dapat mengetahui posisi penulis dalam penelitian.

Metode pembelajaran yang efektif, efisien, dan sesuai sangat penting untuk mencapai hasil belajar yang memuaskan. Salah satu metode yang dapat diterapkan adalah *Mind Mapping*. Dengan pelaksanaannya yang sederhana dan menyenangkan, serta kemampuannya untuk mengoptimalkan potensi otak secara keseluruhan dan menyesuaikan dengan karakteristik siswa serta materi, *Mind Mapping* menjadi pilihan yang ideal dalam proses pembelajaran. Dibandingkan dengan catatan biasa, Mind Map yang menggabungkan tulisan, simbol, dan gambar berwarna membantu siswa lebih mudah mengingat dan memahami materi. Menurut Buzan, Mind Map menawarkan banyak manfaat bagi penggunanya. seperti merencanakan, berkomunikasi, meningkatkan kreativitas, menghemat waktu, memecahkan masalah, meningkatkan konsentrasi, mengorganisir dan menjelaskan ide-ide, memperbaiki daya ingat, belajar dengan lebih cepat dan efisien, serta melihat "gambaran besar" secara lebih jelas.¹¹

Metode *Mind Mapping* dapat membantu untuk mendorong tingkat keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran dan membantu menentukan hasil belajar. Penelitian Supadmi, dkk menyatakan bahwa dengan diterapkannya metode ini memudahkan dalam memahami konsep yang mereka pelajari, sehingga peserta didik berminat belajar menggunakan

¹¹ T. Buzan, *Op.Cit.*, hlm. 6

Mind Mapping daripada catatan konvensional.¹² Hal ini dibuktikan melalui analisis data yang diperoleh bahwa siswa yang aktivitas belajarnya menggunakan *Mind Mapping* meningkat menjadi kategori aktif.¹³ Keaktifan siswa dalam pembelajaran pada akhirnya akan berdampak positif terhadap hasil belajar yang diperoleh, yang dibuktikan oleh hasil tes yang menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif siswa mengalami peningkatan selama diterapkannya metode *Mind Mapping*. Hal ini sejalan dengan Buzan, bahwa apabila pembelajaran menggunakan *Mind Mapping*, siswa dapat meningkatkan daya ingat dan motivasi belajarnya, serta mendorong mereka untuk lebih kreatif. Selain menjadikan kegiatan belajar mengajar lebih menarik, metode ini juga dapat meningkatkan motivasi siswa, sehingga penerapannya berpotensi untuk memperbaiki hasil belajar siswa.¹⁴ Studi Sudirman, dkk menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan metode pembelajaran *Mind Mapping*, hasil belajarnya lebih tinggi dibandingkan dengan yang diajarkan dengan metode pembelajaran diskusi.¹⁵

Selain itu, *Mind Map* juga dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa ke ranah yang tinggi. Berdasarkan studi Sayekti, dalam pelaksanaan pembelajaran, siswa seringkali mengalami kesulitan dalam memahami konsep yang jarang ditemukan dalam kesehariannya, dan

¹² N. L. Supadmi, dkk., 2017, Penerapan Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Kimia Siswa Kelas X MIA. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, Vol. 1, No. 2, hlm. 51

¹³ *Ibid*

¹⁴ *Ibid*, hlm. 49

¹⁵ S. Sudirman, dkk., *Op.Cit.*, hlm. 28

menyebabkan hasil belajar siswa rendah.¹⁶ Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa. Pada penelitian yang dilakukan oleh Sayekti, dkk, salah satu faktor tersebut adalah metode pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan bersifat konvensional.¹⁷ Maka, untuk mengatasi hal ini, diperlukan pembelajaran yang melibatkan siswa dan tidak sekedar menghafalkan konsep, tetapi dapat memecahkan masalah di lingkungannya. Untuk mencapainya, pendekatan konstruktivisme diperlukan untuk diterapkan dalam model pembelajaran yang dipakai, yaitu model inkuiri sains yang kemudian dipadukan dengan penggunaan *Mind Mapping*, sehingga dapat memfasilitasi siswa untuk mengoptimalkan kemampuan kognitifnya.

Kegiatan membuat *Mind Map* pada beberapa tahap inkuiri sains turut mendukung siswa untuk memahami materi lebih dalam. Sayekti dalam penelitiannya menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model inkuiri sains berbantuan *Mind Mapping* mampu meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan model konfirmatori hingga ranah menganalisis (C4).¹⁸ Penelitian Dewantara juga menunjukkan terjadinya peningkatan kemampuan analisis mahasiswa setelah diterapkannya metode *Mind Mapping* berbantuan aplikasi Coggle™.¹⁹

¹⁶ E. Sayekti, dkk., 2017, Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Sains Berbantuan Mind Mapping terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan: teori, penelitian, dan pengembangan*, Vol. 2, No. 4, hlm. 550

¹⁷ *Ibid*

¹⁸ *Ibid*, hlm. 554

¹⁹ Dewi Dewantara, 2019, Penerapan Pembelajaran dengan Metode *Mindmapping* Menggunakan Coggle™, *Thabiea: Journal of Natural Science Teaching*, Vol. 2, No. 1, hlm. 15.

Metode *Mind Mapping* dapat membantu siswa dalam aspek kemampuan mengingat, terutama pada mata pelajaran yang bersifat teoritis karena membutuhkan kemampuan mengingat. *Mind Mapping* memadukan dan mengembangkan potensi kerja otak yang terdapat di dalam diri seseorang. Kombinasi warna, simbol, bentuk dan sebagainya memudahkan otak dalam menyerap informasi yang diterima. Pada metode ini, siswa menggambar informasi dalam diagram sehingga sejumlah besar informasi dapat meringkas pada satu halaman. Hal ini dapat membuat teks kompleks menjadi lebih sederhana. Teknik ini juga membantu meningkatkan kemampuan siswa untuk mengingat kembali dengan lebih baik.²⁰

Aspek ini didukung oleh penelitian Sari yang menyatakan bahwa dengan metode ini, siswa dapat memaksimalkan potensinya dalam pembelajaran. Membuat *Mind Map*nya sendiri sesuai dengan daya pikir, kreativitas, dan logika siswa, mendorongnya lebih memahami materi yang dikaji. Penggunaan warna, simbol, dan gambar pada *Mind Map* juga membuat siswa lebih tertarik belajar dan pemikirannya menjadi lebih tersistematis.²¹ Selain itu, studi oleh Kalyanasundaram,dkk menunjukkan bahwa kelompok yang menggunakan metode *Mind Map* memiliki hasil belajar yang secara signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok yang hanya

²⁰ M. Kalyanasundaram, dkk., 2017, Effectiveness of Mind Mapping Technique in Information Retrieval Among Medical College Students in Puducherry-A pilot study, *Indian Journal of Community Medicine: Official Publication of Indian Association of Preventive & Social Medicine*, Vol. 42, No. 1, hlm. 20

²¹M. K. Sari, 2016, Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS dengan Metode Mind Mapping. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, Vol. 2, No. 2, hlm. 167

menggunakan teks.. Ketika pengetahuan siswa dinilai kembali setelah seminggu, ditemukan bahwa skor rata-rata kelompok *Mind Map* secara signifikan lebih tinggi dari kelompok teks.²² Hal ini menunjukkan bahwa teknik *Mind Mapping* sangat membantu dalam penyimpanan informasi untuk waktu yang lama. Berdasarkan hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode *Mind Map* terhadap kemampuan mengingat siswa yang termasuk dalam kategori mengingat (C1) dalam taksonomi Bloom.

Penggunaan *Mind Map* membantu siswa dalam memahami konsep dalam pembelajaran, baik bagi siswa yang berpengetahuan awal rendah maupun tinggi. Hal ini didukung oleh penelitian Viclara, bahwa pada kategori pengetahuan awal tinggi, siswa yang belajar menggunakan *Mind Map* menunjukkan penguasaan konsep yang lebih baik dibandingkan dengan yang mengikuti pembelajaran konvensional. Demikian juga, siswa dengan pengetahuan awal rendah yang menggunakan *Mind Map* memiliki penguasaan konsep yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang pengetahuan awal rendah dan belajar dengan metode konvensional.²³ Hal ini sejalan dengan penelitian Shaddhara, dkk bahwa siswa sangat antusias menggunakan *Mind Mapping* untuk kegiatan kelompok, perencanaan proyek, dan persiapan ujian. Sebanyak 87% siswa setuju bahwa *Mind Mapping* dapat meningkatkan kemampuan mereka, sementara 90% siswa menunjukkan peningkatan dalam penguasaan konsep dan kemampuan pembelajaran

²² Kalyasundaram, dkk., *Loc.Cit*

²³ D. Viclara, dkk., 2016, Efektivitas Mind Map dan Pengetahuan Awal terhadap Penguasaan Konsep Fisika Siswa SMA Pada Materi Fluida. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, Vol. 1, No. 2, hlm. 105

kooperatif yang lebih baik setelah menggunakan *Mind Mapping* dalam pembelajaran.²⁴

Selain itu, *Mind Mapping* juga membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Hal ini sejalan dengan tuntutan Kurikulum 2013 yang menekankan pada keseimbangan antara *soft skill* dan *hard skill* untuk menghadapi abad 21. Elemen keterampilan abad 21 yang hendaknya siswa miliki sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, salah satunya adalah kemampuan berpikir kritis.²⁵ Kernan, et al menyatakan bahwa *Mind Map* adalah strategi pembelajaran yang digunakan untuk pemecahan masalah, pengorganisasian ide, meningkatkan memori, mendongeng, dan bertukar ide.²⁶ Proses pembelajaran menggunakan *Mind Map* yang memanfaatkan seluruh otak dalam berpikir sangat efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian Sari, dkk menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penerapan metode *Mind Map* terhadap keterampilan berpikir kritis siswa kelas X. Siswa yang menggunakan *Mind Map* dalam belajar cenderung lebih tertarik dan lebih reseptif.²⁷ Siswa juga lebih baik dalam menghafal materi pembelajaran karena diminta untuk mendiskusikan materi dengan membuat *Mind Map*, serta dapat mengekspresikan diri dengan menggunakan kata-kata, warna, garis, simbol, dan gambar.

²⁴ *Ibid*, hlm. 104

²⁵ R. A. Sari, dkk., 2021, The Effect of the Implementation of Mind Mapping Method on Critical Thinking Skills in Civic Education Learning. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, Vol. 10, No. 3, hlm. 506

²⁶ *Ibid*, 507

²⁷ *Ibid*, 507

Hal ini sejalan dengan Dutt, bahwa secara ilmiah, *Mind Map* dapat membantu dalam kreativitas, memori, keterampilan presentasi, kolaborasi kelompok, dan pemecahan masalah yang meliputi berpikir kritis, berpikir seluruh otak, dan berpikir komprehensif.²⁸ Serta penelitian Pratiwi, dkk yang menunjukkan bahwa kemampuan siswa memecahkan masalah dengan metode *Mind Mapping* secara keseluruhan dikategorikan baik dan mengalami peningkatan.²⁹ Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan metode *Mind Map* dalam pembelajaran berpengaruh terhadap tingkat kemampuan kognitif siswa hingga tingkat tinggi, sejalan dengan Ennis bahwa tiga tingkatan terakhir dalam taksonomi Bloom yaitu menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta, termasuk dalam kemampuan berpikir kritis.³⁰

Metode *Mind Mapping* dapat digunakan untuk membantu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran. Hal ini didukung oleh studi Widiana dan Jampel yang menggabungkan pendekatan pengajaran *multiple intelligence* dengan *Mind Mapping* di setiap fasenya. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi pendekatan *multiple intellegence* dengan *Mind Map* meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan prestasi belajar siswa pada

²⁸ M. Dutt, 2015, Adding value to projects using Mind Maps, *Journal of Creating Value*, Vol. 1, No. 2, hlm. 222-223

²⁹ W. D. Pratiwi, dkk., 2013, Kemampuan Siswa Memecahkan Masalah Matematika Dengan Metode Mind Mapping di Kelas Bilingual SMP Negeri 1 Palembang, *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 7, No. 2, hlm. 26-27

³⁰ R. Rahayu dan I. Cintamulya, 2019, Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP berbasis Gaya Kognitif melalui Pembelajaran TPS (Think Pairs Share) dengan Media Poster. *Bioedukasi: Jurnal Pendidikan Biologi*, Vol 12, No. 1, hlm. 10

mata pelajaran IPA.³¹ Selain itu, hasil penelitian oleh Fatmawati menunjukkan adanya perbedaan kemampuan berpikir kreatif yang diukur dengan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas antara kelas yang menggunakan metode *Mind Mapping* dan kelas yang menggunakan metode konvensional. Kelas yang menggunakan metode *Mind Mapping* mendapatkan skor tinggi dan sedang, sedangkan kelas konvensional mendapatkan skor rendah dan sedang.³²

Metode tradisional, seperti ceramah dalam mentransfer pengetahuan dan informasi dari guru kepada siswa tidak menjamin kemampuan pemahaman siswa, yang kemudian dapat menyebabkan tantangan untuk belajar. Untuk mengatasi tantangan tersebut, perlu dilakukan perubahan pendekatan pendidikan dari *learning-centered education* menjadi *learning-based education* melalui teknik visual di dalam kelas.³³ Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan teknik *Mind Mapping* dalam pembelajaran, dimana konsep-konsep yang sulit dipelajari dapat lebih mudah dilakukan melalui gambar grafis. Hal ini didukung oleh penelitian Rafat Rezapour-Nasrabad, yang menunjukkan bahwa *Mind Map Learning Technique* (MMLT) efektif untuk meningkatkan pembelajaran mahasiswa keperawatan. Selain itu, secara keseluruhan, semua siswa dalam kelompok

³¹ I Wayan Widiana dan I Nyoman Jampel, 2016, Improving Students' Creative Thinking and Achievement through The Implementation of Multiple Intelligence Approach with Mind Mapping, *International Journal of Evaluation and Research in Education*, Vol. 5, No. 3, hlm. 249

³² B. Fatmawati, 2016, The Analysis of Students' Creative Thinking Ability Using Mind Map in Biotechnology Course, *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, Vol. 5, No. 2, hlm. 220-221

³³ R. Rezapour-Nasrabad, 2019, Mind Map Learning Technique: An Educational Interactive Approach, *International Journal of Pharmaceutical Research*, No. 11, No. 1, hlm. 1593

intervensi setuju dengan metode *Mind Mapping*. Penelitian Noonan juga menunjukkan bahwa dalam hal pemetaan konseptual menunjukkan bahwa metode pembelajaran ini dapat membantu pendidik untuk mempersiapkan siswa untuk belajar aktif berpikir kritis.³⁴

Ketuntasan belajar siswa juga dapat dicapai dengan menerapkan metode *Mind Mapping*. Budd menyampaikan bahwa *Mind Mapping* merupakan alat yang efektif untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Dengan diterapkannya *Mind Mapping*, maka peserta didik secara aktif dapat di luar instruksi pembelajaran yang bersifat konvensional, sehingga menjadikan metode ini sebagai contoh alat pembelajaran aktif dan kolaboratif.³⁵ Riyanto dalam penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan metode *Mind Mapping* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap tingkat ketuntasan belajar siswa dibandingkan dengan metode konvensional yang menunjukkan tingkat ketuntasan belajar yang rendah. Sedangkan, proses pembelajaran dengan menggunakan metode *Mind Mapping*, terbukti dapat meningkatkan ketuntasan belajar siswa.³⁶ Pada studi Riyanto, hal ini dikarenakan 1) penyajian secara multisensori, yaitu unsur visual, auditorial dan warna digunakan dalam metode *Mind Mapping* saat memperkenalkan isi pelajaran sehingga pembelajaran lebih menarik, 2) siswa terbantu dalam merekam, memperkuat, dan mengingat kembali informasi yang telah dipelajari karena *Mind Mapping* terpola secara visual dan grafis, 3) siswa

³⁴ *Ibid*, hlm. 1596

³⁵ Bektu Riyanto, 2013, Pengaruh Metode Mind Mapping Terhadap Ketuntasan Belajar IPA Pada Siswa Full Day School, Tesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta, hlm. 3

³⁶ *Ibid*

menjadi lebih mudah mengingat, menambahkan materi baru tanpa mengubah yang sudah ada, menghubungkan materi satu dengan yang lainnya, membuat catatan lebih efisien, serta memiliki struktur yang lebih jelas, karena *Mind Mapping* membantu siswa untuk dapat melihat garis besar keseluruhan materi.

Menurut Aderson, et al, Kemampuan kognitif merujuk pada aktivitas mental yang berkembang dari tingkat dasar ke tingkat yang lebih tinggi, yang dipengaruhi oleh kemampuan seseorang dalam berpikir.³⁷ Kemampuan kognitif juga dapat menggambarkan bagaimana siswa dapat memahami, menguasai, dan menyimpan materi yang dipelajari untuk waktu yang lama.

Menurut Anderson dan Krathwohl, ranah kognitif berhubungan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek mulai dari yang terendah, yaitu C1, hingga yang tertinggi, yaitu C6. Keenam aspek tersebut disusun mengikuti struktur piramidal, dimulai dari aspek yang paling dasar hingga yang paling kompleks.³⁸ Kemampuan kognitif dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu kemampuan kognitif tingkat rendah dan tingkat tinggi. Kemampuan kognitif tingkat rendah mencakup mengingat, memahami, dan menerapkan. Sementara itu, keterampilan berpikir tingkat tinggi meliputi menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan.

³⁷ Yusirana dan Siswanto, (2016), Implementasi Metode Saintifik Menggunakan Setting Argumentasi pada Mata Kuliah Mekanika untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Mahasiswa Calon Guru Fisika, *JPPPF: Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 2(1), hlm. 16

³⁸ Laras Widianingtyasa dkk, (2015), Pengaruh Pendekatan Multi Representasi dalam Pembelajaran Fisika Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa SMA, *JPPPF: Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 1(1), hlm. 33

Pada ranah kognitif tingkat rendah, Penelitian Supadmi, dkk menunjukkan bahwa dengan diterapkannya metode *Mind Mapping*, siswa menjadi lebih mudah dalam memahami konsep-konsep yang mereka pelajari.³⁹ Pada studi yang dilakukan Viclara, tingkat penguasaan konsep siswa baik yang berpengetahuan awal tinggi maupun rendah mengalami peningkatan setelah diterapkannya metode *Mind Mapping*.⁴⁰ Penelitian Shaddhara, dkk menunjukkan bahwa siswa sangat tertarik menggunakan *Mind Mapping* untuk kelompok, perencanaan proyek, dan persiapan ujian, serta membantu meningkatkan kemampuan penguasaan konsep dan peningkatan kemauan dalam pembelajaran kooperatif setelah menggunakan *Mind Mapping* dalam pelaksanaan pembelajaran.⁴¹ Selain itu kemampuan mengingat siswa juga meningkat dengan menggunakan metode *Mind Mapping*. Hal ini terlihat pada penelitian Kalyanasundaram, dkk yang menunjukkan kemampuan mengingat kembali siswa menjadi lebih baik.⁴²

Pada ranah kemampuan berpikir tingkat tinggi, penelitian Sayekti, dkk terlihat bahwa peningkatan hasil belajar kognitif siswa mencapai ranah menganalisis (C4).⁴³ Penelitian Sari, dkk menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penerapan metode *Mind Map* terhadap keterampilan berpikir kritis siswa kelas X.⁴⁴ Hal ini sejalan dengan Dutt, bahwa secara ilmiah, *Mind Map* dapat membantu dalam kreativitas, memori, keterampilan presentasi,

³⁹ N. L. Supadmi, dkk., *Op.Cit.*, hlm. 51

⁴⁰ D. Viclara, dkk., *Op.Cit.*, hlm. 105

⁴¹ *Ibid*, hlm. 104

⁴² M. Kalyanasundaram, dkk., *Op.Cit.*, hlm. 20

⁴³ Sayekti, dkk., *Op.Cit.*, hlm. 554

⁴⁴ R. A. Sari, dkk., *Op.Cit.*, 507

kolaborasi kelompok, dan pemecahan masalah yang meliputi berpikir kritis, berpikir seluruh otak, dan berpikir komprehensif.⁴⁵ Serta penelitian Pratiwi, dkk yang menunjukkan bahwa kemampuan siswa memecahkan masalah dengan metode *Mind Mapping* secara keseluruhan dikategorikan baik dan mengalami peningkatan.⁴⁶ Penelitian Noonan juga menunjukkan bahwa dalam hal pemetaan konseptual, metode pembelajaran ini dapat membantu pendidik untuk mempersiapkan siswa untuk belajar aktif berpikir kritis.⁴⁷

Selain itu, kemampuan kognitif siswa tingkat tinggi juga ditunjukkan dengan adanya kemampuan berpikir kreatif siswa. Studi Widiana dan Jampel yang menggabungkan pendekatan pengajaran *multiple intelligence* dengan *Mind Mapping* di setiap fasenya menunjukkan hasil bahwa *Mind Map* meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA.⁴⁸

Meningkatnya kemampuan kognitif siswa secara keseluruhan dapat dilihat dari meningkatnya hasil belajar kognitif siswa. Penelitian Riyanto dalam menunjukkan bahwa penggunaan metode *Mind Mapping* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap tingkat ketuntasan belajar siswa dibandingkan dengan metode konvensional.⁴⁹ Studi Sudirman, dkk menunjukkan hasil belajar siswa yang diajarkan metode pembelajaran *Mind Mapping* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang diajarkan

⁴⁵ M. Dutt, *Op.Cit.*, 222-223

⁴⁶ W. D. Pratiwi, dkk., *Op.Cit.*, hlm. 27

⁴⁷ R. Rezapour-Nasrabad, *Op.Cit.*, hlm. 1596

⁴⁸ I Wayan Widiana dan I Nyoman Jampel, *Op.Cit.*, hlm. 249

⁴⁹ Bekti Riyanto, *Loc.Cit*

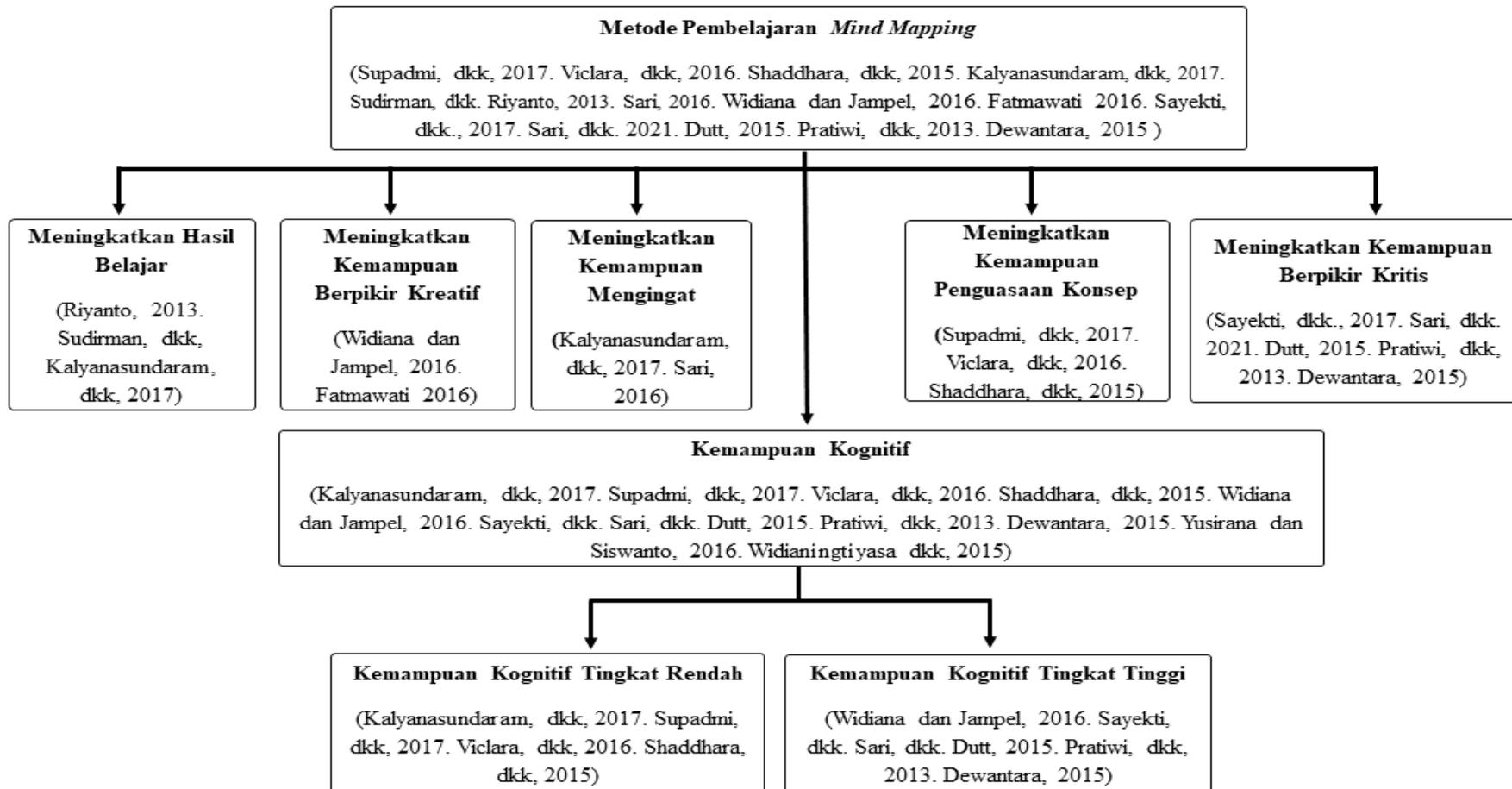
dengan metode pembelajaran diskusi.⁵⁰ Selain itu, studi Kalyanasundaram, dkk menunjukkan bahwa hasil belajar kelompok *Mind Map* secara signifikan lebih tinggi dari kelompok teks.⁵¹



⁵⁰ Sudirman, dkk, *Op.Cit.*, hlm. 28

⁵¹ M. Kalyanasundaram, dkk., *Loc.Cit*

Skema 1. 1 Penelitian Sejenis



(Sumber: Interpretasi Peneliti, 2024)

Intelligentia - Dignitas

1.6 Tinjauan Teoretik

1.6.1 Deskripsi Teoretik

a. Metode Pembelajaran *Mind Mapping*

Kata metode berasal dari Bahasa Yunani yaitu “Methodos” yang berarti cara berani atau cara berjalan yang ditempuh.⁵² Menurut Surakhmad, metode adalah cara yang di dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai suatu tujuan.⁵³ Sedangkan, pembelajaran menurut Ismail, adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.⁵⁴ Menurut Darsono dalam Darmadi, Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa sehingga tingkah laku siswa berubah ke arah yang lebih baik.⁵⁵

Metode pembelajaran merupakan Teknik penyajian yang dikuasai oleh guru untuk mengajar atau menyajikan bahan pelajaran kepada siswa di dalam kelas, baik secara individual maupun secara kelompok agar pelajaran itu dapat diserap, dipahami dan dimanfaatkan oleh siswa dengan baik.⁵⁶ Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah cara atau jalan yang ditempuh oleh pendidik untuk menyampaikan materi kepada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat dicapai tujuan pembelajaran.

⁵² R. Wahab, 2015, *Psikologi Belajar*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, hlm. 211

⁵³ *Ibid*

⁵⁴ *Ibid*

⁵⁵ H. Darmadi, 2017, *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*, Yogyakarta: Deepublish, hlm. 177

⁵⁶ *Ibid*

Mind Map adalah salah satu pendekatan yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. dan membantu siswa dalam memahami pelajaran. Konsep *Mind Map* dikembangkan oleh seorang Tony Buzan pada sekitar tahun 1970, yang merupakan Psikolog dari Inggris yang juga mendirikan Klub Pakar (*Brain Trust*), Ketua Yayasan Otak, serta menciptakan konsep melek Mental. Buzan menyatakan bahwa *Mind Map* adalah metode yang paling mudah untuk menyimpan informasi dalam otak dan mengeluarkannya kembali. *Mind Map* adalah metode pencatatan yang inovatif dan efisien, yang dapat "memetakan" gagasan-gagasan penggunaannya.⁵⁷

Mind Map adalah teknik meringkas bahan dengan memproyeksikan masalah yang dihadapi ke dalam bentuk peta atau grafik sehingga lebih mudah dipahami. Kegiatan ini dapat mengoptimalkan fungsi otak kiri dan kanan, yang kemudian dalam aplikasinya sangat membantu untuk memahami masalah dengan cepat karena telah terpetakan.⁵⁸ Pada dasarnya, otak manusia mempunyai belahan kiri dan kanan yang fungsinya berbeda. Bagian kiri untuk logika, bahasa, angka, linear, dan analisis, sedangkan bagian kanan untuk imajinasi, warna, irama, bentuk, dan dimensi. Dari perbedaan mendasar inilah dikembangkan teknik *Mind Mapping*.⁵⁹ *Mind Mapping* dapat diartikan sebagai proses memetakan pikiran untuk menghubungkan konsep-konsep permasalahan tertentu dari cabang-cabang sel saraf membentuk korelasi konsep menuju suatu pemahaman dan hasilnya dituangkan langsung di atas

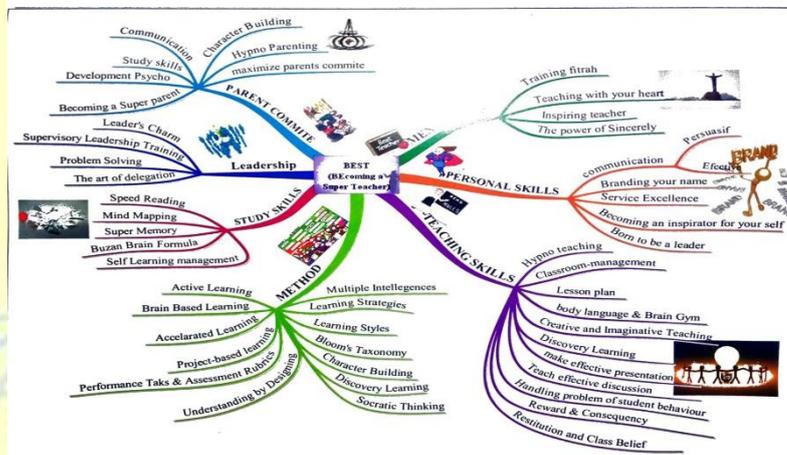
⁵⁷ T. Buzan, *Op.Cit.*, hlm. 4

⁵⁸ Iwan Sugiarto, 2011, *Mengoptimalkan Daya Kerja Otak Dengan Berpikir Holistik dan Kreatif*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, hlm. 77

⁵⁹ *Ibid*, hlm. 78

kertas dengan animasi yang disukai dan gampang dimengerti oleh pembuatnya, sehingga tulisan yang dihasilkan merupakan gambaran langsung dari cara kerja koneksi-koneksi di dalam otak.⁶⁰ Penggunaan *Mind Map* menggunakan keterampilan kortikal – kata, gambar, nomor, logika, ritme, warna, dan ruang kesadaran – dalam satu, cara unik yang kuat.⁶¹

Gambar 1.3
Contoh Mind Map



(Sumber: Tony Buzan, Buku Pintar *Mind Map*, 2008)

Mind Map sebagai suatu teknis grafis memungkinkan peserta didik untuk mengeksplorasi seluruh kemampuan otak untuk keperluan berpikir dan belajar.⁶² Meminta peserta didik untuk membuat *Mind Map* memungkinkan mereka mengidentifikasi dengan jelas dan kreatif yang apa yang telah mereka pelajari atau apa yang tengah mereka rencanakan. Selain itu, kebanyakan

⁶⁰ Daryanto dan Syaiful Karim, 2017, *Pembelajaran abad 21*, Yogyakarta: Penerbit Gava Media, hlm. 182

⁶¹ D. Swadarma, 2013, *Penerapan Mind Mapping dalam kurikulum pembelajaran*, Jakarta: Elex Media Komputindo, hlm. 2

⁶² Sutanto Windura, 2013, *Mind Map Langkah Demi Langkah*, Jakarta: Elex Media Komputindo, hlm. 16

siswa cenderung lebih mudah mengingat tentang apa yang telah dilihat. Sehingga, pembelajaran di sekolah akan menjadi lebih menarik perhatian siswa jika dilengkapi dengan gambar, simbol, atau ilustrasi lainnya seperti pada pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan metode *Mind Mapping*.

Menurut Buzan, *Mind Map* dapat memberikan berbagai manfaat bagi penggunaannya, seperti dalam merencanakan, berkomunikasi, meningkatkan kreativitas, menghemat waktu, memecahkan masalah, mempertahankan fokus, mengorganisir dan menjelaskan ide-ide, serta meningkatkan daya ingat. Selain itu, metode ini juga memungkinkan pengguna untuk belajar dengan lebih cepat dan efisien serta melihat gambaran keseluruhan.⁶³ Pada dasarnya, setiap *Mind Map* memiliki kesamaan secara garis besar. Kesamaan tersebut diantaranya adalah *Mind Map* memanfaatkan warna dan memiliki struktur alami yang berkembang dari pusat, menggunakan garis lengkung, simbol, kata, dan gambar sesuai dengan aturan sederhana yang selaras dengan cara kerja otak. Dengan *Mind Map*, informasi yang panjang dapat diubah menjadi diagram berwarna yang teratur dan mudah diingat.⁶⁴

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa metode pembelajaran *Mind Mapping* adalah metode yang digunakan pendidik untuk menyampaikan materi kepada siswa. Metode ini memanfaatkan kedua belah otak melalui pencatatan menggunakan peta atau

⁶³ T. Buzan, *Op.Cit.*, hlm. 6

⁶⁴ *Ibid*, hlm. 5

grafik yang dihias dengan berbagai warna, garis, gambar, dan kata kunci yang saling terhubung, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Mind Map memiliki beberapa unsur pembentuk yang menjadikan *Mind Map* suatu kesatuan yang utuh. Unsur tersebut diantaranya adalah tema besar yang berisikan topik pokok pembahasan dan teletak di tengah-tengah. Terdapat subtema yang merupakan cabang dari tema utama, dikelompokkan menurut kategori tertentu, dan dapat diperluas menjadi sub-subtema yang lebih spesifik. Selain itu, ada urutan yang menunjukkan hubungan antara tema utama, subtema, dan sub-subtema berdasarkan analisis. Garis hirarki menggambarkan hubungan sebab-akibat, waktu, tempat, atau pelaksanaan.⁶⁵

Dalam praktiknya, metode *Mind Mapping* memiliki karakteristik unik yang khas dan membuatnya berbeda dengan metode lainnya. Karakteristik tersebut diantaranya:

- 1) Gunakan kertas putih polos dengan orientasi landscape.
- 2) Pilih spidol berwarna dengan jumlah 2-7 warna, sehingga setiap cabang memiliki warna yang berbeda.
- 3) Gunakan garis lengkung yang mengecil dari pangkal.
- 4) Tuliskan huruf pada cabang utama dengan huruf kapital, sementara cabang lainnya menggunakan huruf kecil, dengan panjang garis dan huruf yang sama.
- 5) Gunakan kata kunci yang dapat mewakili pesan yang ingin disampaikan.

⁶⁵ D. Swadarma, *Op.Cit.*, hlm. 9

- 6) Gunakan kata kunci (*key image*) yang memudahkan dalam mengingat.
- 7) Tempatkan tema utama di tengah kertas dan buat garis yang memancar ke segala arah untuk subtema dan keterangan lainnya.⁶⁶

Setiap metode pembelajaran memiliki tahapan yang bervariasi, tergantung pada karakteristiknya. Langkah-langkah pembuatan *Mind Map* dalam proses pembelajaran diantaranya adalah:

- 1) Siapkan kertas berukuran A4, folio, atau A3, serta alat tulis seperti pensil, bolpoin, spidol atau stabilo, dan pensil warna.
- 2) Tempatkan kertas dalam orientasi landscape, lalu buat gambar pusat (*central image*) di tengah kertas dan warnai dengan kombinasi 3 hingga 4 warna.
- 3) Buat cabang utama dari gambar pusat dan sertakan kata yang mewakili ide dari topik utama. Pastikan panjang kata sesuai dengan panjang cabang, menggunakan tulisan yang mengikuti lengkungan cabang, ditulis dengan huruf kapital dan ukuran lebih besar dibandingkan kata-kata di cabang berikutnya, serta diberi warna.
- 4) Buat subtopik dengan cabang yang lebih tipis dan tambahkan kata-kata atau gambar sesuai kebutuhan.
- 5) Kembangkan ide utama dan subtopik seperti pada langkah 3 dan 4, dengan menempatkan setiap subtopik secara terpisah di masing-masing cabang.

⁶⁶ D. Swadarma, *Op.Cit.*, hlm. 13

- 6) Lanjutkan dengan menambahkan ide-ide lain melalui pembuatan cabang-cabang baru.⁶⁷

Metode *Mind Mapping* memiliki beberapa kelebihan, diantaranya:

- 1) Meningkatkan efektivitas manajemen pengetahuan.
- 2) Mengoptimalkan fungsi sistem kerja otak.
- 3) Menciptakan hubungan antar ide sehingga lebih banyak informasi dapat disajikan.
- 4) Mendorong kreativitas, sederhana, dan mudah untuk dilakukan.
- 5) Memudahkan dalam mengingat data yang ada kapan saja.
- 6) Menarik perhatian dan mudah dilihat.
- 7) Memungkinkan untuk melihat banyak data dengan cara yang mudah.⁶⁸

Kekurangan dari metode *Mind Mapping* diantaranya adalah:

- 1) Hanya siswa yang aktif yang berpartisipasi.
- 2) Tidak semua murid terlibat dalam proses belajar.
- 3) Jumlah informasi yang detail tidak dapat dimasukkan.⁶⁹

⁶⁷ Iwan Sugiarto, *Op.Cit.*, hlm. 82-85

⁶⁸ D. Swadarma, *Op.Cit.*, hlm. 9

⁶⁹ A. Shoimin, 2017, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, Yogyakarta: Ar-ruzz media, hlm. 107

b. Metode Pembelajaran Ceramah, Diskusi, dan Tanya Jawab

Metode ceramah adalah suatu cara pengajaran yang informasi dan pengetahuan diberikan secara lisan oleh guru kepada siswa, dan siswa secara pasif mengikuti proses pembelajaran.⁷⁰ Guru dalam metode ini memiliki peran secara aktif dalam penyampaian materi, sementara siswa mendengarkan dengan teliti dan mencatat materi yang disampaikan. Metode ini memudahkan guru dalam mengendalikan kelas, menjelaskan materi pelajaran yang banyak, serta mempermudah pelaksanaan. Namun, kelemahan dari metode ini adalah membuat murid pasif, Sulit untuk mengawasi sejauh mana siswa memperoleh pengetahuan, sehingga kegiatan pembelajaran cenderung menjadi verbalisme. dan membosankan apabila pelaksanaannya terlalu lama.⁷¹

Metode diskusi merupakan cara untuk menyelesaikan masalah dengan tujuan mencapai kesimpulan. Pendekatan ini menekankan aktivitas kelompok yang melibatkan dialog dan pertukaran pendapat di antara anggotanya dalam proses pemecahan masalah..⁷² Pada metode ini, siswa diarahkan untuk memecahkan masalah yang berujung suatu kesimpulan berdasarkan berbagai macam pendapat yang ada di suatu kelompok. Metode diskusi berguna untuk membentuk kemampuan m yang berpusat pada kegiatan kelompok memecahkan masalah siswa, mengembangkan kemampuan mengemukakan pendapat dan membentuk kesimpulan, serta membiasakan siswa untuk

⁷⁰ Mudlofir dan Rusydiyah, 2017, *Desain Pembelajaran Inovatif dari Teori ke Praktik*, Jakarta: Rajawali Pers, hlm. 106

⁷¹ Johar dan Hanum, 2016, *Strategi belajar mengajar*, Yogyakarta: Deepublish, hlm. 113

⁷² Mudlofir dan Rusydiyah, *Op. Cit.*, hlm. 111

mendengarkan pendapat orang lain yang beragam. Namun, metode diskusi memiliki kelemahan, diantaranya tidak dapat digunakan dalam kelompok yang besar, peserta diskusi mendapat informasi yang terbatas, dan dapat dikuasai oleh orang-orang yang suka berbicara.⁷³

Metode tanya jawab merupakan metode yang bertujuan untuk menciptakan kehidupan interaksi belajar mengajar dan agar siswa dapat mengerti atau mengingat tentang fakta yang dipelajari, didengar ataupun dibaca, sehingga mereka memiliki pengertian yang mendalam tentang fakta itu. Metode ini dilakukan dengan cara menyajikan pertanyaan mengenai bahan pelajaran yang didominasi dari guru kepada siswa, tapi dapat pula dari siswa kepada guru.⁷⁴ Manfaat dari metode ini antara lain dapat memfokuskan perhatian siswa, mendorong siswa untuk melakukan latihan mental dan mengingat materi, serta membantu siswa bertambah percaya diri dalam memberikan jawaban dan mengeluarkan pendapatnya. Adapun kelemahan dari metode ini adalah membutuhkan banyak waktu, siswa dapat merasa takut untuk berpendapat, dan sulit membuat pertanyaan sesuai tingkat berpikir dan mudah dipahami siswa.⁷⁵

c. Kemampuan Kognitif

Manusia dalam kehidupannya memiliki berbagai aspek psikologis. Salah satu bagian dari aspek tersebut adalah kognitif yang menyangkut dengan kemampuan berfikir. Menurut Syah, kognitif berasal dari kata

⁷³ Johar dan Hanum, *Op. Cit.*, hlm. 116 - 117

⁷⁴ *Ibid*, hlm. 126

⁷⁵ *Ibid*, hlm. 128

cognitive. Kata *cognitive* berasal dari kata *cognition* yang artinya *knowing*, berarti mengetahui. Dalam arti yang luas, *cognition* (kognisi) adalah perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan.⁷⁶ Dalam perkembangan selanjutnya, istilah kognitif menjadi populer sebagai salah satu domain atau wilayah/ranah psikologis manusia yang meliputi setiap perilaku mental yang berhubungan dengan pemahaman, pertimbangan, pengolahan informasi, pemecahan masalah, kesengajaan, dan keyakinan.⁷⁷ Menurut Bloom dalam Sudijono, segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif.⁷⁸ Kognitif juga dapat diartikan sebagai proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir.⁷⁹ Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (inteligensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar.⁸⁰ Menurut Aqib, kognitif lebih terkait dengan kemampuan anak untuk menggunakan otaknya secara menyeluruh. Kemampuan yang termasuk dalam aspek kognitif sangat banyak dan cakupannya sangat luas. Komponen-komponen tersebut diantaranya mengingat, mengelompokkan, mengenali, mengontrol, mengoordinasikan, memilih, dan sebagainya.⁸¹

⁷⁶ Muhibbin Syah, 2005, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, hlm. 66

⁷⁷ *Ibid*

⁷⁸ A. Sudijono, 2015, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Pers, hlm. 50

⁷⁹ S. Sudarna, S, 2014, *PAUD Pendidikan Anak Usia Dini Berkarakter Melejitkan Kepribadian Anak Secara Utuh Kecerdasan Emosi, Spirit, dan Sosial*, Yogyakarta: Genius Publisher, hlm. 57

⁸⁰ A. Susanto, 2020, *Perkembangan anak usia dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana, hlm. 47

⁸¹ A. Aqib, 2011, *Pedoman Teknis Penyelenggaraan PAUD*, Bandung: Nuansa Aulia, hlm. 30

Perkembangan kognitif manusia mulai terjadi sejak lahir, dan sejak usia 0-2 tahun, aktivitas tersebut sudah dimulai.. Menurut para ahli psikologi kognitif, pendaaygunaan kapasitas ranah kognitif manusia sudah mulai berjalan sejak manusia itu mulai mendayagunakan kapasitas motor dan sensorinya.⁸² Jadi, kognitif mempunyai peran yang sangat penting sebagai domain atau ranah yang mencakup semua aktivitas dan perkembangan otak manusia dari lahir hingga akhir hidup.

Pendidikan meliputi berbagai ranah kehidupan, yaitu pendidikan moral, pendidikan kognitif dan pendidikan sosial. Oleh karena itu, mulai dari proses pembelajaran hingga evaluasi hasil belajar siswa di kelas harus memperhatikan aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor siswa. Benjamin S. Bloom bersama sejumlah ahli pendidikan lainnya di Amerika Serikat mengembangkan sebuah metode klasifikasi tujuan pendidikan yang dikenal sebagai taksonomi. Taksonomi ini mencakup tiga jenis domain, yaitu afektif, kognitif, dan psikomotor. Domain kognitif, yang menjadi salah satu fokus utama, berkaitan dengan proses berpikir dan kemampuan intelektual⁸³ Dengan demikian, aspek kognitif merupakan salah satu aspek yang memainkan peran yang besar dalam proses pembelajaran dan hasil belajar siswa. Bloom mengelompokkan domain kognitif menjadi enam tingkatan berpikir, yang sering disebut sebagai level kognitif dalam Taksonomi Bloom. Taksonomi ini mengidentifikasi kemampuan intelektual manusia dari tingkat

⁸² Muhibbin Syah, *Loc.Cit*

⁸³ A. Sudijono, *Op,Cit.*, hlm.49

yang paling rendah hingga yang tertinggi. dalam bentuk struktur hierarki. Domain kognitif berfokus pada aspek intelektual, seperti pengetahuan, dan keterampilan berpikir karena berkaitan dengan segala aktivitas otak. Terdapat level berfikir pada domain ini yang terdiri dari (1) pengetahuan/hafalan/ingatan (*knowledge*), (2) pemahaman (*comprehension*), (3) penerapan (*application*), (4) analisis (*analysis*), (5) sintesis (*synthesis*), dan (6) penilaian (*evaluation*).⁸⁴

Tingkatan-tingkatan dalam Taksonomi Bloom tersebut telah digunakan hampir setengah abad sebagai dasar untuk penyusunan tujuan-tujuan pendidikan, penyusunan tes, dan kurikulum di seluruh dunia. Namun, seiring berjalannya waktu, Lorin Anderson Krathwohl yang merupakan sahabat dari Bloom bersama dengan ahli psikologi bidang pendidikan bekerja keras untuk merevisi taksonomi tersebut dan mempublikasikannya pada tahun 2001 yang dinamakan Revisi Taksonomi Bloom.⁸⁵ Ranah kognitif menjadi ranah yang dilakukan revisi oleh Krathwohl, dkk. Revisi tersebut membawa perubahan mendasar, yaitu penggantian kata kunci operasional menjadi kata kerja yang awalnya adalah kata benda, yang mencakup tingkat terendah hingga tertinggi., serta mengganti kategori sintesis menjadi mencipta yang ditempatkan sebagai kategori paling kompleks. Sehingga, Taksonomi Bloom pada ranah kognitif yang telah direvisi berubah menjadi (1) *remembering* (mengingat), (2) *understanding* (memahami), (3) *applying*

⁸⁴ A. Sudijono, *Loc.Cit*

⁸⁵ D. A. Nafiati, 2021, Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, Vol. 21, No. 2, hlm. 155

(menerapkan), (4) *analyzing* (menganalisis, mengurai), (5) *evaluating* (menilai), dan (6) *creating* (mencipta). Enam tingkatan ini dikenal dengan istilah C1 hingga C6.

Berikut enam jenjang tingkatan kognitif Bloom yang telah direvisi oleh Krathwohl, dkk, diantaranya⁸⁶:

a. Mengingat (*remember*)

Mengingat melibatkan proses pengambilan pengetahuan yang relevan dari memori jangka panjang. Siswa menghafalkan dan mengenali materi-materi pelajaran yang telah diberikan, mulai dari fakta-fakta khusus hingga definisi atau teori lengkap. Karena tidak dapat diperkirakan apakah siswa memahami berdasarkan hafalan atau ingatannya, maka kategori ini termasuk mengingat memori semantik dan merupakan tingkat paling rendah dalam domain kognitif. Dua proses kognitif yang terkait adalah mengenali (*recognizing*), dan mengingat kembali (*recalling*)

b. Memahami/mengerti (*Understand*)

Memahami/mengerti berkaitan dengan kemampuan menangkap makna atau membangun sebuah pengertian dari suatu materi.

Memahami dapat terjadi dengan cara mengubah satu materi menjadi materi lain, menginterpretasikan materi, atau memperkirakan kecenderungan yang akan terjadi dari terjadinya suatu hal. Pada kategori ini, pembelajaran berlanjut lebih jauh dari sekedar

⁸⁶ D. A. Sousa, 2012, *Bagaimana Otak Belajar*. Jakarta: Indeks, hlm. 300-302

menghafal. Saat siswa mulai mengerti suatu materi, maka materi tersebut pada waktu mendatang dapat dimanfaatkan untuk memecahkan masalah dan membuat keputusan. Proses kognitif dalam kategori memahami/mengerti berkaitan dengan aktivitas menyimpulkan, mendiskusikan, menjelaskan, dan menggambarkan.

c. Menerapkan (*Apply*)

Menerapkan melibatkan kemampuan siswa untuk menggunakan atau memanfaatkan suatu materi yang dipelajarinya, seperti hukum, konsep, metode, dan teori untuk melakukan percobaan, memecahkan masalah, atau di dalam situasi baru dengan petunjuk minimal. Dalam memilih, mentransfer, dan menerapkan data untuk menyelesaikan tugas-tugas baru, siswa mengaktifkan memori prosedural dan menggunakan proses berpikir konvergen. Pada tingkat ini sangat diperlukan praktik langsung. Kategori menerapkan terdiri dari proses kognitif: mempraktikkan, menghitung, dan mengerjakan.

d. Menganalisis (*Analyze*)

Menganalisis melibatkan kemampuan untuk memecahkan masalah dengan menguraikan suatu materi menjadi bagian-bagian komponen sehingga strukturnya dapat dimengerti. Kegiatan ini termasuk mengidentifikasi bagian-bagian materi, menguji hubungan antar bagian dengan bagian, dan bagian dengan keseluruhan dan mengenali prinsip-prinsip penyusunan tersebut. Siswa harus mampu

menyusun dan menyusun ulang informasi menjadi beberapa kategori. Proses kognitif pada kategori ini mencakup menganalisa, membedakan, mempertentangkan, dan menyimpulkan.

e. Mengevaluasi (*Evaluate*)

Evaluasi berkaitan dengan kemampuan untuk membuat penilaian berdasarkan kriteria dan standar yang sudah ada, yang dapat ditentukan sendiri oleh siswa atau orang lain. siswa menguji dan mempelajari kriteria dari beberapa kategori yang tersedia dan memilih mana yang paling relevan dengan situasi.

Pada tingkat ini, terdapat elemen-elemen dari tingkat-tingkat lainnya ditambah penilaian secara sadar berdasarkan kriteria yang telah didefinisikan, yang menjadikan evaluasi sebagai tingkat berpikir kognitif yang tinggi. Siswa cenderung mengkonsolidasikan pemikirannya dan menjadi lebih menerima pendapat-pendapat lainnya. Kategori mengevaluasi meliputi proses kognitif memberikan penghargaan, mempertimbangkan penilaian, dan mengkritisi.

f. Menciptakan (*Create*)

Mengacu pada kemampuan untuk menggabungkan bagian-bagian informasi sehingga membentuk rancangan pola atau struktur yang berbeda dari sebelumnya atau sifatnya baru bagi siswa. Termasuk ke dalamnya adalah memproduksi bahasa komunikasi yang unik, rencana operasi, atau skema untuk mengklasifikasi informasi. Ini

adalah tingkat dimana siswa menggunakan cara berpikir divergen untuk mendapatkan ide. Tingkat ini juga menunjukkan bahwa menjadi kreatif membutuhkan cukup banyak informasi, pemahaman, dan aplikasi untuk memproduksi karya-karya yang nyata. Kategori ini meliputi menggeneralisikan/membayangkan, menyusun, dan merancang kesimpulan atau memproduksi.

Taksonomi Bloom domain kognitif ini telah diterapkan sejak lama oleh para pendidik dan sangat membantu mereka untuk melakukan penilaian hasil belajar peserta didik pada aspek kognitif. Hal ini dikarenakan Taksonomi domain kognitif berperan untuk mencapai tujuan yang diharapkan melalui pengurutan tahap keahlian berpikir, dari yang paling sederhana hingga yang paling kompleks. Terdapat berbagai pilihan untuk menilai kemampuan kognitif peserta didik, diantaranya tes tertulis, tes lisan, dan penilaian praktik.⁸⁷ Saat ini tes lisan dan perbuatan jarang digunakan dan lebih banyak menggunakan tes tertulis dalam pengukuran ranah kognitif dikarenakan dapat lebih menjangkau banyaknya jumlah siswa di sekolah, yang dapat meliputi pertanyaan pilihan ganda, soal isian, dan ujian esai.

d. Mata Pelajaran Sosiologi

Istilah sosiologi merupakan serapan dari bahasa Latin "*socius*", yang berarti "sahabat" atau "kawan," dan bahasa Yunani "*logos*", yang berarti "kata" atau "berbicara". Istilah ini pertama kali dikemukakan oleh Auguste

⁸⁷ Muhibbin Syah, *Op.Cit.*, hlm. 152

Comte, seorang filosof sosiologi yang umumnya dianggap sebagai "pendiri sosiologi," dalam bukunya *Positive Philosophy* pada tahun 1838. Dengan demikian, sosiologi berarti berdiskusi tentang masyarakat.⁸⁸ Sosiologi juga dapat dijelaskan sebagai ilmu yang mempelajari kehidupan masyarakat, termasuk pola-pola hubungan antarpribadi dan antargroup serta dampaknya berupa nilai dan norma sosial yang dianut oleh warga masyarakat tersebut.⁸⁹ Ilmu sosiologi menurut Sorokin mempelajari:⁹⁰

1. Interaksi dan interdependensi berbagai fenomena sosial. Contohnya, hubungan antara fenomena ekonomi dengan agama, keluarga dengan moral, hukum dengan ekonomi, perilaku masyarakat dengan politik, dan lain-lain.
2. Hubungan dan pengaruh timbal balik antara fenomena sosial dengan fenomena non-sosial, seperti geografis, biologis, dan seterusnya.
3. Ciri-ciri umum bagi semua jenis fenomena sosial.

Hingga saat ini, ilmu sosiologi telah ditetapkan menjadi mata pelajaran yang ternasuk dalam rumpun IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) dan secara formal dipelajari mulai dari tingkat SMA hingga universitas. Tujuan diterapkannya mata pelajaran sosiologi di tingkat SMA diantaranya adalah guna meningkatkan kemampuan adaptasi peserta didik terhadap perubahan sosial di lingkungan sekitar, menumbuhkan kesadaran akan identitas diri

⁸⁸ J. D. Narwoko dan B. Suyanto, 2010, *Sosiologi Teks Pengantar & Terapan Edisi keempat*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, hlm. 4

⁸⁹ E. M. Setiadi dan Usman Kolip, 2011, *Pengantar Sosiologi: Pemahaman Fakta dan Gejala Permasalahan Sosial: Teori, Aplikasi, dan Pemecahannya*, Jakarta: Kencana, hlm. 5

⁹⁰ *Ibid*, hlm. 2

dalam hubungan dengan kelompok, dan kepedulian terhadap masalah-masalah sosial atau konflik sosial di masyarakat serta dapat memecahkannya dan berujung pada pemberdayaan sosial. Oleh sebab itu, terdapat tujuan-tujuan khusus yang hendaknya dicapai pada mata pelajaran sosiologi, yaitu:⁹¹

1. Meningkatkan penguasaan pengetahuan Sosiologi di kalangan peserta didik yang berorientasi pada pemecahan masalah dan pemberdayaan sosial
2. Mengembangkan pengetahuan Sosiologi dalam praktek atau praktek pengetahuan Sosiologi untuk meningkatkan keterampilan sosial peserta didik dalam memecahkan masalah-masalah sosial
3. Menumbuhkan sikap religius dan etika sosial yang tinggi di kalangan peserta didik sehingga memiliki kepekaan, kepedulian dan tanggungjawab memecahkan masalah-masalah sosial

Ruang lingkup mata pelajaran sosiologi di SMA, khususnya kelas X berorientasi pada penumbuhan kesadaran individual dan sosial yang ditekankan pada pembelajaran materi-materi pembelajaran antara lain tentang individu, hubungan antar individu, kelompok, hubungan antar kelompok, hubungan sosial dan heterogenitas atau keanekaragaman sosial. Selain itu, dalam keseluruhan jenjang mulai dari kelas X sampai kelas XII juga diberikan materi-materi pembelajaran berkaitan dengan kemampuan melakukan

⁹¹ Kemendikbud, 2019, Modul Penyusunan Soal Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (Higher Order Thinking Skills) Sosiologi. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas, hlm. 16

penelitian sosial. Secara khusus, ruang lingkup mata pelajaran Sosiologi mencakup pengetahuan dasar pengkajian kemasyarakatan yang meliputi:⁹²

1. Posisi dan peran sosial individu dalam keluarga, kelompok sosial, dan masyarakat.
2. Nilai-nilai dan norma-norma sosial yang menjadi dasar atau memengaruhi sikap dan perilaku anggota masyarakat dalam berinteraksi sosial.
3. Masyarakat dan budaya lokal sebagai bagian dari submasyarakat serta kebudayaan nasional Indonesia.
4. Perubahan sosial budaya yang berlangsung secara terus-menerus akibat faktor-faktor internal maupun eksternal.
5. Isu-isu sosial budaya yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

Di tingkat SMA, peserta didik dianggap menyelesaikan pendidikan pada tahap ini jika mereka telah memenuhi Standar Kompetensi Lulusan (SKL). Pencapaian SKL didorong oleh pencapaian Kompetensi Inti (KI), yang merupakan tingkat kemampuan yang harus dimiliki oleh peserta didik untuk mencapai SKL di setiap kelas atau program. Berikut adalah KI untuk mata pelajaran sosiologi kelas X.⁹³

⁹² *Ibid*, hlm. 17

⁹³ Kemdikbud, 2018, Permendikbud tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah, [Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018.pdf](#) ([kemdikbud.go.id](#)) (diakses pada 3 Januari 2023 pukul 10:41 WIB)

- a. KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- b. KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif, dan proaktif sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- c. KI 3 : Memahami, menerapkan, serta menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya mengenai ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- d. KI 4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

Selanjutnya, capaian pembelajaran dalam mata pelajaran dijabarkan menjadi Kompetensi Dasar (KD), yaitu tingkat kemampuan dasar yang harus dicapai atau dikuasai oleh peserta didik melalui proses pembelajaran guna

mendukung Kompetensi Inti (KI). Berikut adalah KD untuk mata pelajaran sosiologi kelas X:⁹⁴

Kompetensi Dasar 3 (Pengetahuan)	Kompetensi Dasar 4 (Keterampilan)
3.1 Memahami pengetahuan dasar Sosiologi sebagai ilmu pengetahuan yang berfungsi untuk mengkaji gejala sosial di masyarakat.	4.1 Menalar suatu gejala sosial di lingkungan sekitar dengan menggunakan pengetahuan sosiologis.
3.2 Mengenali dan mengidentifikasi realitas individu, kelompok, dan hubungan sosial di masyarakat.	4.2 Mengolah realitas individu, kelompok, dan hubungan sosial sehingga mandiri dalam memposisikan diri dalam pergaulan sosial di masyarakat.
3.3 Menerapkan konsep-konsep dasar Sosiologi untuk memahami ragam gejala sosial di masyarakat.	4.3 Mengaitkan realitas sosial dengan menggunakan konsep-konsep dasar Sosiologi untuk mengenali berbagai gejala sosial di masyarakat
3.4 Memahami berbagai metode penelitian sosial yang sederhana untuk mengenali gejala sosial di masyarakat.	4.4 Memahami berbagai metode penelitian sosial yang sederhana untuk mengenali gejala sosial di masyarakat.

1.6.2 Kerangka Teoretik

Kemampuan kognitif merupakan kemampuan manusia untuk berpikir atau memperoleh makna pengetahuan dari pengalaman dan informasi. Termasuk di dalamnya pemahaman, pertimbangan, pengolahan informasi, pemecahan masalah, kesengajaan, dan keyakinan. Dalam bidang pendidikan, kemampuan kognitif siswa dapat diukur melalui enam level taksonomi

⁹⁴ *Ibid*

kognitif Bloom, yaitu mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Hasil belajar siswa dalam bidang kognitif dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah metode pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian menyebutkan bahwa penggunaan metode pembelajaran *Mind Mapping* memberikan pengaruh terhadap kemampuan kognitif siswa di kelas. Seperti beberapa penelitian yang dilakukan oleh Ni Luh Supadmi, dkk.⁹⁵, Endah Sayekti, dkk.⁹⁶, Maya Kartika Sari⁹⁷, Dinicen Viclara, dkk.⁹⁸, Resti A. Sari dan Mukhamad Murdiono⁹⁹, dan Madhanraj Kalyanasundaram, dkk.¹⁰⁰. Berdasarkan penelitian tersebut, dapat dinyatakan bahwa penggunaan metode pembelajaran *Mind Mapping* memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan kognitif siswa. Hal ini dikarenakan dengan menggunakan metode *Mind Mapping*, siswa dapat memanfaatkan potensi otaknya secara menyeluruh dan memetakan materi yang diberikan secara visual dan grafis dengan unsur warna, simbol, kata kunci, dan garis, sehingga siswa dapat lebih mudah mengorganisasikan materi yang dicatatnya dan melihat garis besar keseluruhan materi dalam satu lembar. Dengan metode ini siswa juga dapat menjadi lebih tertarik dan aktif di kelas.

⁹⁵ Ni Luh Supadmi, dkk., *Loc.Cit.*

⁹⁶ Endah Sayekti, dkk., *Loc.Cit.*

⁹⁷ Maya Kartika Sari, *Loc.Cit.*

⁹⁸ Dinicen Viclara, dkk., *Loc.Cit.*

⁹⁹ Resti A. Sari dan Mukhamad Murdiono, *Loc.Cit.*

¹⁰⁰ Madhanraj Kalyanasundaram, dkk., *Loc.Cit.*

Skema 1.5
Kerangka Berpikir



(Sumber: Analisis Peneliti, 2024)

1.6.3 Hipotesis Penelitian

Hipotesis Penelitian adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.¹⁰¹ Berdasarkan kerangka teoretik serta kerangka berpikir yang sudah dijelaskan sebelumnya, dengan demikian hipotesis penelitian yang diujikan adalah peningkatan kemampuan kognitif siswa dengan penggunaan metode pembelajaran *Mind Mapping* pada pembelajaran sosiologi kelas X IPS di SMA Negeri 3 Tambun Selatan. Berikut ini adalah hipotesis penelitian yang diuji:

¹⁰¹ Sugiyono, 2019, *Metode Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif, Komninsi, R&D, dan Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, hlm. 115

H_0 = Tidak terdapat pengaruh antara penggunaan metode pembelajaran *Mind Mapping* terhadap tingkat kemampuan kognitif pembelajaran sosiologi siswa kelas X IPS di SMA Negeri 3 Tambun Selatan.

H_a = Terdapat pengaruh antara penggunaan metode pembelajaran *Mind Mapping* terhadap tingkat kemampuan kognitif pembelajaran sosiologi siswa kelas X IPS di SMA Negeri 3 Tambun Selatan.

1.7 Metodologi Penelitian

1.7.1 Pendekatan dan Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif, yaitu penelitian yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menggambarkan dan menguji hipotesis yang telah ditetapkan.¹⁰²

Metode penelitian dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.¹⁰³ Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen, yaitu metode yang digunakan untuk mengetahui pengaruh suatu *treatment*/perlakuan terhadap hasil dalam kondisi yang terkendalik.¹⁰⁴ Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh perlakuan terhadap tingkat kemampuan kognitif siswa. Cara mengetahuinya yaitu dengan membandingkan

¹⁰² *Ibid*, hlm. 23

¹⁰³ *Ibid*, hlm. 2

¹⁰⁴ *Ibid*, hlm. 127

kemampuan kognitif siswa antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen, pembelajarannya menggunakan metode pembelajaran *Mind Mapping*. Pada kelompok kontrol, pembelajaran yang digunakan yaitu pembelajaran konvensional.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design*, yaitu desain yang memiliki kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.¹⁰⁵ Bentuk desain *Quasi Experiment* pada penelitian ini adalah *Pretest-Posttest Nonequivalent Control Group Design*, yaitu desain yang penempatan unit terkecil eksperimen ke dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol tanpa pengacakan (*non-random assignment*)¹⁰⁶, dan melaksanakan *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah perlakuan pada setiap kelas. Dalam hal ini unit yang diteliti adalah kelas X IPS 2 dan X IPS 3 di SMAN 3 Tambun Selatan, maka tidak dilakukan randomisasi. Desainnya adalah sebagai berikut.

Intelligentia - Dignitas

¹⁰⁵ Sugiyono, 2013, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, hlm. 77

¹⁰⁶ *Ibid.*, hlm. 79

Tabel 1. 2**Desain Eksperimen *Pretest Posttest Control Group Design***

Kelas	O	X	O
Eskperimen	<i>Pretest</i>	Menggunakan Metode Pembelajaran <i>Mind Mapping</i>	<i>Posttest</i>
Kontrol	<i>Pretest</i>	Tidak menggunakan Metode Pembelajaran <i>Mind Mapping</i>	<i>Posttest</i>

(Sumber: Analisis Peneliti, 2024)

1.7.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 3 Tambun Selatan yang berlokasi di Perum. Graha Prima Bekasi RT. 10 RW. 16 Desa Mangunjaya Kec. Tambun Selatan Kab. Bekasi. Waktu penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah pada semester genap tahun ajaran 2022/2023 yaitu pada bulan Januari sampai dengan bulan April 2023.

1.7.3 Populasi dan Sampel Penelitian**1) Populasi**

Populasi merujuk pada keseluruhan elemen yang akan dijadikan sebagai dasar untuk inferensi atau generalisasi, yang terdiri dari objek atau subjek dengan kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk diteliti dan diambil kesimpulannya.¹⁰⁷ Dalam penelitian ini, populasi target adalah semua siswa SMAN 3 Tambun Selatan yang

¹⁰⁷ Sugiyono, *Op.Cit.*, hlm. 145

berjumlah 983 siswa dari 28 kelas. Populasi terjangkaunya adalah kelas X IPS yang berjumlah 107 dari 3 kelas.

Tabel 1. 3

Jumlah Siswa Kelas X IPS SMAN 3 Tambun Selatan Tahun Ajaran 2022/2023

Kelas	Jumlah Siswa		
	Laki-laki	Perempuan	Total
X IPS 1	14	21	35
X IPS 2	14	22	36
X IPS 3	14	22	36
Total	42	65	107

(Sumber: Dokumen SMAN 3 Tambun Selatan, 2023/2024)

2) Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Purposive Sampling*, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. peneliti menentukan sampel dengan memilih orang yang benar-benar mengetahui atau memiliki kompetensi dengan topik penelitian penelitian.¹⁰⁸ Dalam teknik ini, peneliti bisa memberikan terhadap siapa yang sebaiknya berpartisipasi di dalam sebuah penelitian. Pada penelitian ini, sampel yang dipilih adalah kelas X IPS 2 yang berjumlah 36 siswa dan kelas X IPS 3 yang berjumlah 36 siswa. Pemilihan ini didasarkan pada hasil UTS dan UAS yang menunjukkan bahwa kelas X IPS 2 dan kelas X IPS 3 memiliki persentase ketuntasan yang lebih rendah

¹⁰⁸ Nanang Martono, 2019, *Metode penelitian kuantitatif: Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder*, Depok: Rajawali Pers, hlm. 78

dibandingkan dengan X IPS 1, serta observasi dan wawancara dengan guru sosiologi yang mengampu di kelas X IPS yang juga menunjukkan bahwa kelas X IPS 2 dan IPS 3 cocok untuk dijadikan sebagai subjek penelitian karena memiliki keaktifan yang hampir sama.

1.7.4 Instrumen Penelitian

1.7.4.1 Instrumen Variabel Kemampuan Kognitif (Y)

a. Definisi Konseptual

Kemampuan kognitif merupakan bagian dari aspek psikologis manusia yang berkaitan dengan proses berfikir, mental dan intelegensi. Cakupan aspek kognitif sangat luas, diantaranya pemahaman, pertimbangan, pengolahan informasi, pemecahan masalah, kesengajaan, keyakinan dan sebagainya. Kemampuan kognitif dapat diukur berdasarkan Taksonomi Bloom ranah kognitif mulai dari level C1 hingga C6, yaitu mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta.

b. Definisi Operasional

Kemampuan kognitif adalah kemampuan yang diperoleh melalui aktivitas mental (otak) seperti mengingat, memahami, pengolahan informasi dan pemecahan masalah. Kemampuan kognitif peserta didik dapat diukur dengan memberikan tes berupa pilihan ganda dan uraian berdasarkan level taksonomi Bloom ranah kognitif level C1-C6, yaitu mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi,

dan mencipta, pada kelas X IPS 2 sebagai kelas eksperimen dan kelas X IPS 3 sebagai kelas kontrol.

c. Kisi-kisi Instrumen

Kisi-kisi instrumen pada penelitian ini dengan memberikan gambaran tes yang diberikan kepada siswa untuk memperoleh nilai. Jenis tes yang digunakan yaitu tes tertulis berupa *pretest* dan *posttests* berjenis pilihan ganda dan uraian pada materi Ragam Gejala Sosial di Masyarakat submateri Penyimpangan Sosial. Penyusunan soal tes didasarkan oleh Kompetensi Dasar yang kemudian diturunkan ke dalam indikator untuk mengetahui tingkat kemampuan kognitif siswa yang diukur berdasarkan level Taksonomi Bloom dari C1 sampai C6, yaitu (1) *remembering* (mengingat), (2) *understanding* (memahami), (3) *applying* (menerapkan), (4) *analyzing* (menganalisis, mengurai), (5) *evaluating* (menilai), dan (6) *creating* (mencipta). Enam tingkatan ini dikenal dengan istilah C1 hingga C6.

Intelligentia - Dignitas

Tabel 1. 4
Kisi-Kisi Instrumen Penelitian
Kemampuan Kognitif pada pembelajaran Sosiologi

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator Soal	Aspek Kognitif						Bentuk Soal	No. Soal
			C1	C2	C3	C4	C5	C6		
3. 3 Menerapkan konsep-konsep dasar Sosiologi untuk memahami ragam gejala sosial di masyarakat.	Pengertian Perilaku Menyimpang	Menjelaskan pengertian perilaku menyimpang	✓						Pilihan Ganda	1, 2, 3
	Sifat-sifat Perilaku Menyimpang	Mengidentifikasi contoh perilaku menyimpang		✓					Pilihan Ganda	4, 5
		Mencontohkan sifat-sifat perilaku menyimpang		✓					Pilihan Ganda	6, 7
		Menentukan sifat perilaku menyimpang berdasarkan fenomena sosial yang disajikan			✓				Pilihan Ganda	8, 9
		Menganalisis sifat perilaku menyimpang berdasarkan fenomena sosial yang disajikan				✓			Uraian	36
	Jenis-jenis Perilaku Menyimpang	Menganalisis jenis perilaku menyimpang berdasarkan fenomena sosial yang disajikan				✓			Pilihan Ganda dan Uraian	10, 11, 37

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator Soal	Aspek Kognitif						Bentuk Soal	No. Soal
			C1	C2	C3	C4	C5	C6		
		Menjelaskan jenis-jenis perilaku menyimpang	✓						Pilihan Ganda	12
		Mengklasifikasikan jenis perilaku menyimpang berdasarkan fenomena sosial yang disajikan			✓				Pilihan Ganda	13, 14
		Menyimpulkan jenis perilaku menyimpang berdasarkan fenomena sosial yang disajikan					✓		Pilihan Ganda	15
		Membandingkan jenis perilaku menyimpang berdasarkan fenomena sosial yang disajikan					✓		Pilihan Ganda dan Uraian	16, 38
	Teori Penyimpangan Sosial	Menjelaskan teori-teori perilaku menyimpang	✓						Pilihan Ganda	17
		Memberikan contoh dari teori-teori perilaku menyimpang		✓					Pilihan Ganda	18
		Mengklasifikasikan teori perilaku menyimpang berdasarkan fenomena sosial yang disajikan			✓				Pilihan Ganda	21

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator Soal	Aspek Kognitif						Bentuk Soal	No. Soal
			C1	C2	C3	C4	C5	C6		
		Menentukan teori perilaku menyimpang berdasarkan fenomena sosial yang disajikan				✓			Uraian	39
		Menentukan faktor penyebab penyimpangan sosial berdasarkan teori penyimpangan sosial				✓			Pilihan Ganda	19, 20, 22
	Faktor Penyebab Perilaku Menyimpang	Menganalisis faktor penyebab perilaku menyimpang berdasarkan fenomena sosial yang disajikan				✓			Pilihan Ganda	24, 26
		Menentukan faktor penyebab perilaku menyimpang berdasarkan fenomena sosial yang disajikan			✓				Pilihan Ganda	23, 25, 27, 28
	Bentuk-bentuk Perilaku Menyimpang	Menjelaskan bentuk-bentuk perilaku menyimpang	✓						Pilihan Ganda	29
		Menentukan bentuk perilaku menyimpang berdasarkan fenomena sosial yang disajikan			✓				Pilihan Ganda	30, 32, 33

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator Soal	Aspek Kognitif						Bentuk Soal	No. Soal
			C1	C2	C3	C4	C5	C6		
		Mengidentifikasi bentuk perilaku menyimpang berdasarkan fenomena sosial yang disajikan				✓			Pilihan Ganda dan Uraian	31, 40
		Menyusun faktor, jenis, sifat, teori yang sesuai berdasarkan bentuk perilaku menyimpang melalui fenomena sosial yang disajikan						✓	Uraian	41
		Merancang solusi/upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi perilaku menyimpang berdasarkan fenomena sosial yang disajikan						✓	Pilihan Ganda dan Uraian	34, 35, 42
		Total	6	5	12	12	3	4		42

d. Uji Coba Instrumen

1. Uji Validitas

Uji validitas butir dilakukan untuk menguji ketepatan instrumen dalam mengukur suatu variabel penelitian. Hal yang sangat perlu diingat pada uji validitas adalah yang diuji valid adalah masing-masing butir instrumen. Rumus yang digunakan untuk menguji validitas instrumen adalah korelasi *product moment*, sebagai berikut:¹⁰⁹

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

keterangan :

r_{hitung} : Koefisien korelasi (validitas butir tes)

N : Banyaknya siswa yang mengikuti tes

$\sum X$: Jumlah skor item

$\sum Y$: Jumlah skor total (seluruh item)

$\sum XY$: Jumlah perkalian X dan Y

Kemudian hasil dari r_{xy} dibandingkan dengan nilai kritis *product moment* (r_{tabel}). Jika hasil yang diperoleh $r_{xy} > r_{tabel}$ maka butir

¹⁰⁹ I. P. A. A. Payadnya dan I. G. A. N. T. Jayantika, 2018, *Panduan penelitian eksperimen beserta analisis statistik dengan SPSS*. Yogyakarta: Deepublish, hlm. 31

instrumen yang diuji dinyatakan valid. Hasil uji validitas pada instrumen Y adalah sebagai berikut.

Tabel 1. 5
Hasil Uji Validitas instrumen Variabel Y

No. Soal	r Hitung	r Tabel	Hasil
1.	-.057	.361	Tidak Valid
2.	.421	.361	Valid
3.	-.033	.361	Tidak Valid
4.	.120	.361	Tidak Valid
5.	.493	.361	Valid
6.	.493	.361	Valid
7.	.104	.361	Tidak Valid
8.	-.121	.361	Tidak Valid
9.	.662	.361	Valid
10.	.261	.361	Tidak Valid
11.	.454	.361	Valid
12.	.542	.361	Valid
13.	.375	.361	Valid
14.	.167	.361	Tidak Valid
15.	.632	.361	Valid
16.	.423	.361	Valid
17.	.374	.361	Valid
18.	.472	.361	Valid
19.	.545	.361	Valid
20.	.368	.361	Valid
21.	.414	.361	Valid
22.	.617	.361	Valid

23.	.169	.361	Tidak Valid
24.	.493	.361	Valid
25.	.391	.361	Valid
26.	.612	.361	Valid
27.	.462	.361	Valid
28.	.556	.361	Valid
29.	.449	.361	Valid
30.	.595	.361	Valid
31.	.391	.361	Valid
32.	.374	.361	Valid
33.	.547	.361	Valid
34.	.088	.361	Tidak Valid
35.	.398	.361	Valid
36.	.788	.361	Valid
37.	.792	.361	Valid
38.	.929	.361	Valid
39.	.705	.361	Valid
40.	.181	.361	Tidak Valid
41.	.867	.361	Valid
42.	.658	.361	Valid

(Sumber: Hasil Olah Data Peneliti, 2024)

Berdasarkan tabel di atas, setelah melakukan uji validitas terhadap 42 butir soal pada variabel Y, terdapat 32 butir soal dinyatakan valid dan 10 butir soal dinyatakan tidak valid.

2. Uji Reliabilitas

Arikunto dalam Payadya dan Jayatika, menyatakan bahwa reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik.¹¹⁰ Instrumen dikatakan reliabel jika dapat memberikan hasil relatif sama saat dilakukan pengukuran kembali pada objek yang berlainan pada waktu yang berbeda atau dapat dikatakan memberikan hasil yang tetap. Uji reliabilitas dilakukan dengan rumus *Alpha Cronbach* sebagai berikut.

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum S_b^2}{S_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Nilai Reliabilitas

$\sum S_b^2$ = Jumlah varians tiap – tiap item

S_t^2 = Varians total

K = banyak item

Penarikan kesimpulan dari hasil perhitungan didasarkan pada pedoman berikut:

$r_{11} \leq 0,20$: derajat reliabilitas sangat rendah

$0,20 < r_{11} \leq 0,40$: derajat reliabilitas rendah

¹¹⁰ *Ibid*

$0,40 < r_{11} \leq 0,60$: derajat reliabilitas sedang

$0,60 < r_{11} \leq 0,80$: derajat reliabilitas tinggi

$0,80 < r_{11} \leq 1,00$: derajat reliabilitas sangat tinggi

Tabel di bawah ini adalah hasil uji reliabilitas instrumen variabel Y pada masing-masing soal pilihan ganda dan uraian:

Tabel 1. 6
Hasil Uji Reliabilitas instrumen Variabel Y

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.870	26

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.872	6

(Sumber: Hasil Olah Data Peneliti, 2024)

Berdasarkan uji reliabilitas pada variabel Y, data dikatakan reliabel karena memiliki nilai *Cronbach's Alpha* yang melebihi 0,60, yaitu 0,870 > 0,60 pada soal pilihan ganda, dan 0,872 > 0,60 pada soal uraian.

3. Uji Tingkat Kesukaran

Taraf kesukaran butir tes dinyatakan dengan indeks kesukaran butir tes yang didefinisikannya sebagai proporsi peserta menjawab butir

soal dengan benar. Uji tingkat kesukaran butir tes dimaksudkan untuk menentukan apakah butir tes tergolong mudah, sedang atau sukar bagi siswa yang akan diukur hingga tes benar-benar dapat menggambarkan kemampuan yang dimiliki siswa.¹¹¹

Untuk menghitung indeks kesukaran instrumen dapat digunakan rumus sebagai berikut.¹¹²

$$I = \frac{B}{N}$$

Keterangan:

I = indeks kesukaran butir

B = Banyak siswa yang menjawab butir tersebut dengan benar

N = Jumlah siswa yang mengikuti tes

Hasil perhitungan selanjutnya dikategorikan berdasarkan kategorisasi berikut.

TK < 0,3 : sukar

0,3 ≤ TK ≤ 0,7 : sedang

TK > 0,7 : mudah

Hasil uji tingkat kesukaran data variabel X dapat terlihat melalui tabel berikut ini:

¹¹¹ *Ibid*, hlm. 29

¹¹² *Ibid*

Tabel 1. 7

Hasil Uji Tingkat Kesukaran instrumen Variabel Y

No. Soal	Indeks Kesukaran Butir	Hasil
1.	0,93	Mudah
2.	0,43	Sedang
3.	0,8	Mudah
4.	0,83	Mudah
5.	0,87	Mudah
6.	0,87	Mudah
7.	0,83	Mudah
8.	0,57	Sedang
9.	0,83	Mudah
10.	0,73	Mudah
11.	0,57	Sedang
12.	0,67	Sedang
13.	0,83	Mudah
14.	0,83	Mudah
15.	0,9	Mudah
16.	0,77	Mudah
17.	0,5	Sedang
18.	0,8	Mudah
19.	0,87	Mudah
20.	0,8	Mudah
21.	0,47	Sedang
22.	0,47	Sedang
23.	0,37	Sedang
24.	0,87	Mudah
25.	0,83	Mudah
26.	0,5	Sedang

No. Soal	Indeks Kesukaran Butir	Hasil
27.	0,73	Mudah
28.	0,73	Mudah
29.	0,73	Mudah
30.	0,63	Sedang
31.	0,33	Sedang
32.	0,5	Sedang
33.	0,8	Mudah
34.	0,83	Mudah
35.	0,27	Sukar
36.	0,61	Sedang
37.	0,55	Sedang
38.	0,46	Sedang
39.	0,33	Sedang
40.	0,21	Sukar
41.	0,33	Sedang
42.	0,49	Sedang

(Sumber: Hasil Olah Data Peneliti, 2024)

Berdasarkan tabel di atas, uji tingkat kesukaran pada instrumen variabel Y menunjukkan sebanyak 2 soal berkategori sukar, 18 soal berkategori sedang, dan 22 soal berkategori mudah.

4. Uji Daya Pembeda

Analisis daya beda butir merupakan pengkajian butir-butir instrumen yang bertujuan untuk mengetahui kesanggupan butir untuk membedakan peserta tes yang tergolong mampu dengan peserta tes yang tergolong tidak mampu. Untuk menentukan daya pembeda instrumen terlebih dahulu

ditentukan kelompok atas dan kelompok bawah. Penentuan masing-masing kelompok dilakukan dengan mengurut skor siswa dari skor tertinggi sampai skor terendah, kemudian diambil 27% dari siswa yang memperoleh skor tertinggi yang kemudian disebut dengan kelompok atas dan 27% dari siswa yang memperoleh skor terendah yang kemudian disebut dengan kelompok bawah. Untuk menghitung daya pembeda butir instrumen digunakan rumus sebagai berikut.¹¹³

$$DP = \frac{JB_A - JB_B}{JS_A}$$

Keterangan:

JB_A =Jumlah peserta kelompok atas yang menjawab dengan benar

JB_B =Jumlah peserta kelompok bawah yang menjawab dengan benar

JS_A = Jumlah seluruh peserta kelompok atas/bawah

Batasan indeks daya beda butir soal adalah sebagai berikut.

$0,70 \leq DP \leq 1,00$: butir soal tergolong sangat baik

$0,40 \leq DP \leq 0,70$: butir soal tergolong baik

$0,20 \leq DP \leq 0,40$: butir soal tergolong cukup

$DP < 0,20$: butir soal tergolong jelek

¹¹³ *Ibid*, hlm. 30

Hasil uji daya pembeda data variabel X dapat terlihat melalui tabel berikut ini:

Tabel 1. 8

Hasil Uji Daya Pembeda instrumen Variabel Y

No. Soal	Indeks daya beda	Hasil
1.	0	Jelek
2.	0,47	Baik
3.	0,13	Jelek
4.	0,07	Jelek
5.	0,27	Cukup
6.	0,27	Cukup
7.	0,07	Jelek
8.	-0,07	Jelek
9.	0,33	Cukup
10.	0,27	Cukup
11.	0,47	Baik
12.	0,4	Baik
13.	0,2	Cukup
14.	0,2	Cukup
15.	0,2	Cukup
16.	0,27	Cukup
17.	0,27	Cukup
18.	0,27	Cukup
19.	0,53	Baik
20.	0,67	Baik
21.	0,33	Cukup
22.	0,27	Cukup
23.	0,2	Cukup

No. Soal	Indeks daya beda	Hasil
24.	0,47	Baik
25.	0,27	Cukup
26.	0,27	Cukup
27.	0,27	Cukup
28.	0,73	Sangat Baik
29.	0,27	Cukup
30.	0,73	Sangat Baik
31.	0,27	Cukup
32.	0,2	Cukup
33.	0,27	Cukup
34.	-0,1	Jelek
35.	0,27	Cukup
36.	0,51	Baik
37.	0,52	Baik
38.	0,52	Baik
39.	0,27	Cukup
40.	0,01	Jelek
41.	0,27	Cukup
42.	0,35	Cukup

(Sumber: Hasil Olah Data Peneliti, 2024)

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji daya pembeda pada instrumen variabel Y menunjukkan sebanyak 2 soal berkategori Sangat Baik, 8 soal berkategori Baik, 25 soal berkategori Cukup, dan 7 soal berkategori Jelek

1.7.4.2 Variabel Metode Pembelajaran *Mind Mapping* (X)

a. Definisi Konseptual

Metode pembelajaran *Mind Mapping* adalah metode pembelajaran yang menggunakan cara mencatat yang kreatif, efektif, dan “memetakan” pikiran-pikiran penggunanya dengan menggunakan warna, struktur alami yang memancar dari pusat, garis lengkung, simbol, kata, dan gambar sehingga memudahkan untuk mengingat, menyelesaikan masalah, dan melihat “gambar keseluruhan” dari suatu materi.

b. Definisi Operasional

Metode pembelajaran *Mind Mapping* adalah metode pembelajaran yang dilakukan melalui catatan yang kreatif, efektif dan “memetakan” pikiran-pikiran penggunanya, yang berbentuk peta pikiran dengan menggunakan gambar, garis lengkung, cabang, simbol, kata kunci, dan warna yang memudahkan untuk mengingat, menyelesaikan masalah, dan melihat “gambar keseluruhan” dari suatu materi dalam proses pembelajaran di kelas X IPS 2 SMAN 3 Tambun Selatan pada materi Ragam Gejala Sosial di Masyarakat submateri Penyimpangan Sosial.

1.7.5 Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada dua kelas, yaitu kelas X IPS 2 dan X IPS 3 di SMAN 3 Tambun Selatan. Penelitian ini dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas yang tidak menerima perlakuan dengan metode pembelajaran *Mind Mapping* sebagai kelas kontrol, sedangkan kelas yang menerapkan metode pembelajaran *Mind Mapping* sebagai kelas

eksperimen. dengan materi dan tujuan yang sama. Peneliti berperan sebagai pengamat dan guru yaitu dengan mengamati dan melakukan penilaian di kelas eksperimen kemudian melakukan penilaian atau *post-test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Materi pembelajaran dan perangkat penilaian untuk kedua kelas tersebut sama yaitu membahas mengenai Ragam Gejala Sosial di Masyarakat pada Bab 3 Sosiologi kelas X. Terdapat 3 tahapan prosedur yang dilakukan dalam penelitian, yaitu:

1) Tahap Persiapan

Pada tahap ini, survei pendahuluan dan observasi awal di sekolah dilakukan oleh peneliti sebagai langkah pertama guna mengidentifikasi masalah pembelajaran sosiologi yang dihadapi oleh guru dan siswa, penentuan sampel, mengetahui materi pembelajaran sosiologi yang sedang diajarkan, serta menyiapkan instrumen penelitian dan alat penilaian..

2) Tahap Pelaksanaan

- a. Melakukan pengamatan pada kedua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk mengetahui kondisi awal pemahaman siswa tentang materi yang diajarkan.
- b. Melaksanakan *pre-test* untuk mengukur kemampuan kognitif siswa sebelum diberikan *treatment* di kelas kontrol dan kelas eksperimen,.
- c. Melaksanakan kegiatan pembelajaran dan penilaian dengan menerapkan metode pembelajaran *Mind Mapping* di kelas eksperimen, sementara kelas kontrol tidak mendapatkan

perlakuan tersebut dan hanya menggunakan metode konvensional.

- d. Melakukan *post-test* pada kedua kelas, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen, untuk mengevaluasi kemampuan kognitif siswa setelah perlakuan diberikan, sehingga perbedaannya dapat diidentifikasi.

3) Tahap Akhir

Pada tahap akhir, hasil dari *pre-test* dan *post-test* dianalisis untuk mengidentifikasi perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selanjutnya, peneliti menarik kesimpulan berdasarkan hasil analisis data tersebut sebagai hasil penelitian.

1.7.6 Jenis Data dan Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini diterapkan teknik pengumpulan data yang meliputi data primer dan data sekunder, yang akan dijelaskan di bawah ini.:

1) Data Primer

Data primer adalah informasi yang diperoleh langsung dari subjek penelitian dengan menggunakan alat pengukuran atau alat pengumpulan data yang diterapkan secara langsung pada subjek sebagai sumber informasi yang dicari.¹¹⁴ melalui observasi maupun wawancara kepada responden dan informan. Hasil *pre-test* dan *post-test* dari kedua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen merupakan data primer dalam

¹¹⁴ Saifuddin Azwar, 2013, *Metode Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Belajar. hlm. 91

penelitian ini. Selanjutnya, data primer tersebut digunakan oleh peneliti untuk mengidentifikasi pengaruh antara variabel independen (metode pembelajaran *Mind Mapping*) dan variabel dependen (kemampuan kognitif dalam pelajaran sosiologi).

2) Data Sekunder

Data sekunder adalah informasi yang diperoleh dari sumber lain, bukan secara langsung dari subjek penelitian oleh peneliti. Biasanya, data ini berupa dokumentasi atau laporan yang sudah ada.¹¹⁵ Hal ini berarti bahwa data sekunder adalah informasi yang diperoleh dari sumber kedua, yang tidak berasal langsung dari subjek yang diteliti, dan bertujuan untuk mendukung penelitian yang dilakukan. Sumber yang digunakan dalam penelitian ini sebagai data sekunder meliputi jurnal nasional, jurnal internasional, tesis, buku, laporan, dokumentasi, dan sumber relevan lainnya.

1.7.7 Teknik Analisis Data

1) Uji Persyaratan Analisis

Penelitian ini menggunakan uji persyaratan analisis untuk menentukan arah statistik yang tepat. Uji persyaratan analisis tersebut meliputi uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji Normalitas

¹¹⁵ *Ibid*

Uji normalitas adalah suatu fungsi statistik penting untuk memprediksi peristiwa kompleks.¹¹⁶ Para ahli telah mengembangkan berbagai metode untuk melakukan pengujian normalitas, salah satunya adalah Uji Kolmogorov-Smirnov. Pada penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan menggunakan rumus *Liliefors* pada $\alpha=0,05$, sebagai berikut:¹¹⁷

$$L_o = |F(Z_i) - S(Z_i)|$$

Keterangan:

L_o : Harga mutlak terbesar

$F(Z_i)$: Probabilitas kumulatif normal di Z_i

$S(Z_i)$: Probabilitas kumulatif empiris Z_i

Data dapat dinyatakan berdistribusi normal, jika diperoleh hasil $L_{hitung} < L_{tabel}$, maka data tersebut dapat dianggap berdistribusi normal. Berikut adalah langkah-langkah uji normalitas menggunakan *Liliefors*:¹¹⁸

- 1) Menentukan hipotesis
- 2) Menentukan tingkat signifikansi
- 3) Tentukan nilai Z , dari tiap-tiap data dengan rumus:

$$Z_i = \frac{X_i - \bar{x}}{S}$$

Setelah standar deviasi/simpangan bakunya diketahui

¹¹⁶Dodiet Aditya Setyawan, 2021, *Petunjuk Praktikum Uji Normalitas & Homogenitas Data Dengan Spss*, Klaten: Tahta Media Group, Hlm. 5.

¹¹⁷ I. P. A. A. Payadnya dan I. G. A. N. T. Jayantika, *Loc.Cit.*, hlm. 39

¹¹⁸ *Ibid*, hlm. 40

- 4) Menghitung probabilitas kumulatif normal di Z_i dengan melihat tabel uji Z .
- 5) Menghitung $S(Z_i) = \frac{\text{banyaknya data yang sama dan lebih kecil dari } Z_i}{\text{banyaknyadata}(n)}$
- 6) Menghitung selisih $|F(Z_i) - S(Z_i)|$
- 7) Mengambil harga yang paling besar di antara harga-harga mutlak, disebut dengan L_o
- 8) Menarik kesimpulan

Kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut:

- a) Jika $L_{hitung} < L_{tabel}$, artinya populasi berdistribusi normal.
- b) Jika $L_{hitung} > L_{tabel}$, artinya populasi tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah pengujian yang digunakan untuk menentukan apakah sekumpulan data memiliki varians yang homogen atau seragam.¹¹⁹

Adapun kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut:¹²⁰

- a) Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka diterima, menunjukkan bahwa sampel berasal dari populasi dengan varians yang seragam (homogen).
- b) Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka ditolak, menunjukkan bahwa sampel berasal dari populasi dengan varians yang tidak seragam (tidak homogen).

¹¹⁹ I. P. A. A. Payadnya dan I. G. A. N. T. Jayantika, *Loc.Cit.*, hlm. 46

¹²⁰ *Ibid*

Pengujian homogenitas dilakukan dengan uji *fisher*.¹²¹

$$F = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

$$S^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$$

Keterangan:

S^2 : Varians

N : Banyak data

X : Data

2) Uji Hipotesis

Setelah data diuji normalitas dan homogenitasnya, langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis dengan teknik analisis data statistik Uji-t. untuk menguji pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen.

Rumus Uji-t yang digunakan adalah sebagai berikut.¹²²

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

t : hasil hitung distribusi *t*

\bar{X}_1 : Rata-rata nilai kelompok eksperimen

\bar{X}_2 : Rata-rata nilai data kelompok control

¹²¹ *Ibid*, hlm. 47

¹²² *Ibid*, hlm. 81

- n_1 : Jumlah sampel pada kelompok eksperimen
- n_2 : Jumlah sampel pada kelompok control
- S_1^2 : Varians hasil belajar kelompok eksperimen
- S_2^2 : Varians hasil belajar kelompok kontrol

1.7.8 Hipotesis Statistik

Pertemuan hipotesis statistik adalah sebagai berikut:

H_0 : $\mu_1 \leq \mu_2$ = Tidak terdapat pengaruh antara penggunaan metode pembelajaran *Mind Mapping* terhadap tingkat kemampuan kognitif siswa

H_a : $\mu_1 > \mu_2$ = Terdapat pengaruh antara penggunaan metode pembelajaran *Mind Mapping* terhadap tingkat kemampuan kognitif siswa

Keterangan:

μ_1 : Rata-rata hasil kemampuan kognitif siswa kelas eksperimen yang diberi metode pembelajaran *Mind Mapping*.

μ_2 : Rata-rata hasil kemampuan kognitif siswa kelas kontrol yang tidak diberi metode pembelajaran *Mind Mapping*.

Pengujian hipotesis nol (H_0) dilakukan dengan tingkat kepercayaan 95% yang secara statistik dinyatakan dengan $\alpha = 0,05$. Kriteria pengujiannya adalah H_0 ditolak apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$, hal ini berarti terdapat pengaruh metode pembelajaran *Mind Mapping* terhadap kemampuan kognitif siswa. Namun, jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H_0 diterima, dan hal ini berarti tidak terdapat peningkatan kemampuan kognitif siswa dengan metode pembelajaran *Mind Mapping*.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam skripsi ini memberikan gambaran umum untuk membantu pemahaman tentang keseluruhan isi penelitian. Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari 5 BAB, yang dijelaskan sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini mendeskripsikan latar belakang masalah, permasalahan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan penelitian sejenis, kerangka teori, hipotesis, serta metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II: DESKRIPSI LOKASI PENELITIAN

Bab ini mendeskripsikan gambaran umum mengenai lokasi penelitian, yaitu SMA Negeri 3 Tambun Selatan. Serta menjelaskan keadaan objek yang ada pada lokasi penelitian, yang terdiri dari konteks historis SMA Negeri 3 Tambun Selatan, struktur sekolah, ekstrakurikuler, sarana dan prasarana, kurikulum, serta karakteristik responden di SMA Negeri 3 Tambun Selatan.

BAB III: HASIL PENELITIAN DAN UJI HIPOTESIS

Bab ini berisi hasil penelitian yang diperoleh dari *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil data tersebut kemudian dianalisis menggunakan uji statistik dengan bantuan aplikasi SPSS. Analisis ini mencakup uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

BAB IV: PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Bab ini menyajikan hasil penelitian dengan menginterpretasikan dan menganalisis setiap hasil uji statistik yang dilakukan pada BAB III. Hasil analisis tersebut kemudian dihubungkan dengan teori dan konsep yang diterapkan dalam penelitian ini, yaitu konsep metode pembelajaran *Mind Mapping* dan konsep kemampuan kognitif.

BAB V: PENUTUP

Bab ini menyajikan kesimpulan dari seluruh hasil penelitian yang telah dilakukan, serta memberikan saran dari peneliti kepada berbagai pihak yang terkait dengan penelitian ini.



Intelligentia - Dignitas