

**PENERAPAN MODEL *MIND MAPPING* DENGAN MEDIA GRAFIS
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS**

JURNAL

Oleh

**ERLIS FIDIANA
Nelly Astuti
Mugiadi**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2015**

HALAMAN PENGESAHAN

JURNAL SKRIPSI

Judul Penelitian : PENERAPAN MODEL *MIND MAPPING*
DENGAN MEDIA GRAFIS UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS

Nama Mahasiswa : Erlis Fidiana

Nomor Pokok Mahasiswa : 1113053038

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Metro, April 2015
Peneliti

Erlis Fidiana
NPM 1113053038

Mengesahkan,

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra. Nelly Astuti, M.Pd.
NIP 196003111988032000

Drs. Mugiadi, M.Pd.
NIP 195205111972071001

ABSTRAK

PENERAPAN MODEL *MIND MAPPING* DENGAN MEDIA GRAFIS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS

Oleh

ERLIS FIDIANA *)

Nelly Astuti **)

Mugiadi *)**

Pembelajaran IPS di kelas IVB SDN 2 Metro Selatan belum optimal. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar IPS melalui penerapan model *mind mapping* dengan media grafis. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Alat pengumpul data menggunakan lembar observasi dan soal tes. Teknik analisis data menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan, hasil belajar afektif siswa siklus I (63,07%) menjadi (77,96%) di siklus II, psikomotor siswa siklus I (64,43%) menjadi (80,23%) pada siklus II, dan kognitif siswa siklus I (63,64%) menjadi (81,81%) pada siklus II. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *mind mapping* dengan media grafis dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: hasil belajar, *mind mapping*, media grafis, IPS.

Keterangan :

- *) Peneliti (PGSD UPP Metro FKIP UNILA Jln. Budi Utomo No. 4 Metro Selatan, Kota Metro)
- **) Pembimbing I (PGSD UPP Metro FKIP UNILA Jln. Budi Utomo No. 4 Metro Selatan, Kota Metro)
- ***) Pembimbing II (PGSD UPP Metro FKIP UNILA Jln. Budi Utomo No. 4 Metro Selatan, Kota Metro)

ABSTRACT

IMPLEMENTATION MIND MAPPING MODEL WITH GRAPHIC MEDIA TO INCREASE STUDY RESULT OF SOCIAL STUDIES

By

ERLIS FIDIANA

Nelly Astuty

Mugiadi

The social learning subject result in IVthB class of Elementary School 2 South Metro was not yet optimal. The purpose of this research were to increase the result of social studies by implementation of mind mapping model with graphic media. The type of research is classroom action research. The instrument of the data collection used observation sheet and questions test. Technique of data analysis used qualitative and quantitative analysis. The result study of the affective in cycle I (63,07%) to be (77,96%) in cycle II, psychomotor in cycle I (64,43%) to be (80,23%) in cycle II, and cognitvie in cycle I (63,64%) to be (81,81%) in cycle II. It can showed that the implementation of mind mapping model with graphic media can increase student's result of study.

Keywords: study result, mind mapping, graphic media, social studies.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pilar sentral bagi kehidupan manusia. Adanya pendidikan tidak hanya bertujuan untuk mendapatkan kemampuan kognitif, namun juga untuk menciptakan manusia yang beradab, beriman, bertaqwa kepada Tuhan, menjadi warga negara yang demokratis serta membentuk kehidupan yang damai dan sejahtera. Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan nasional diharapkan dapat menciptakan manusia agar lebih cerdas, lebih terampil dan memiliki karakter yang baik sehingga mampu menghadapi tantangan di era global yang sangat kompetitif. Untuk menciptakan manusia yang mampu menghadapi tantangan di era tersebut, maka pemerintah terus melakukan peningkatan mutu pendidikan. Salah satunya yaitu melalui KTSP. Permendiknas No. 22 (2006: 6) mengemukakan bahwa struktur KTSP untuk tingkat SD/MI meliputi substansi pembelajaran yang ditempuh dalam satu jenjang pendidikan selama enam tahun mulai Kelas I sampai dengan Kelas VI. Struktur kurikulum SD/MI disusun berdasarkan standar kompetensi lulusan dan standar kompetensi mata pelajaran dengan salah satu ketentuannya yaitu kurikulum SD/MI memuat 8 mata pelajaran, muatan lokal, dan pengembangan diri.

Salah satu mata pelajaran yang termuat dalam kurikulum tersebut adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Adanya mata pelajaran ini, diharapkan siswa dapat mengimplementasikan antara pengetahuan yang telah diperoleh dengan dunia nyata bahwa setiap siswa memiliki kesadaran diri untuk selalu hidup bermasyarakat, peduli terhadap lingkungan sekitar, dan mampu menjadi warga negara yang baik. Sejalan dengan pendapat Sumaatmadja (2005: 1.10) yang mengemukakan bahwa tujuan pendidikan IPS adalah membina siswa menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, keterampilan dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya sendiri serta bagi masyarakat dan negara. Untuk merealisasikan tujuan tersebut, proses belajar mengajar tidak hanya terbatas pada ranah kognitif (pengetahuan) dan psikomotor (keterampilan) saja, tetapi meliputi ranah afektif (sikap) dalam menghayati kehidupan dimasyarakat yang banyak tantangan, masalah, dan lain-lain.

Ketepatan guru dalam memilih model dan media pembelajaran akan berpengaruh terhadap proses, dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, untuk mengembangkan ranah afektif, kognitif, dan psikomotor, guru harus teliti dalam memilih model pembelajaran sebagai kerangka dasar pembelajaran dan memilih media pembelajaran untuk menyampaikan materi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilaksanakan oleh peneliti pada hari Sabtu, 13 Desember 2014 dengan guru kelas IVB SDN 2 Metro Selatan, diperoleh informasi bahwa saat pembelajaran di kelas guru masih mengutamakan

pemberian materi berupa konsep tanpa menghubungkan dengan konteks dunia nyata. Minimnya penggunaan ataupun pemanfaatan media pembelajaran, karena guru masih terpaku pada materi yang ada di buku. Guru juga belum maksimal dalam mengelola pembelajaran, baik dengan menggunakan strategi, model, dan metode pembelajaran. Siswa kurang tertarik dalam menerima materi pelajaran sehingga minat siswa dalam belajar masih rendah. Ketika guru meminta siswa untuk menyatakan pendapat, bertanya jawab atau mempresentasikan hasil kerja mandiri atau kelompok, hanya beberapa siswa yang memberikan respon positif, sebagian besar siswa cenderung pasif. Siswa pada dasarnya masih terfokus pada pola belajar terdahulu, bahwa segala informasi berpusat pada guru (*teacher centered*).

Masalah-masalah di atas tentu berpengaruh terhadap hasil belajar, terutama pada aspek kognitif. Hasil belajar yang belum maksimal dibuktikan dari hasil observasi dan wawancara nilai ujian tengah semester siswa kelas IVA dan IVB pada semester ganjil tahun pelajaran 2014/2015. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 66, terdapat 12 orang siswa dari 22 orang siswa atau 55% yang tuntas dari jumlah siswa yang ada di kelas IVB.

Menindaklanjuti fakta-fakta di atas, maka perlu diadakan perbaikan pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dan meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah dengan menerapkan model *mind mapping* dengan media grafis pada mata pelajaran IPS siswa kelas IVB SDN 2 Metro Selatan. Sebab, model *mind mapping* menggunakan bahasa gambar untuk menyusun, mengembangkan, dan mengingat informasi yang telah dipelajari. Hal ini sesuai dengan pendapat Deporter (2010: 225) yang menyatakan bahwa siswa akan merekam informasi melalui simbol, gambar, arti emosional, dan dengan warna, persis seperti cara otak memprosesnya. Model *mind mapping* juga melibatkan kedua belah otak, siswa dapat mengingat informasi dengan lebih mudah.

Setiap model pembelajaran memiliki langkah-langkah atau sintaks yang menjadi pembeda dengan model lainnya. Aqib (2013: 23) mengemukakan bahwa langkah-langkah pembelajaran *mind mapping* adalah: (a) guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai, (b) guru mengemukakan konsep/permasalahan yang akan ditanggapi oleh siswa dan sebaiknya permasalahan yang mempunyai alternatif jawaban, (c) membentuk kelompok yang anggotanya 2-3 orang, (d) tiap kelompok menginventarisasi/mencatat alternatif jawaban hasil diskusi, (e) tiap kelompok (atau diacak kelompok tertentu) membaca hasil diskusinya, guru mencatat di papan dan mengelompokkan sesuai kebutuhan guru, (f) dari data-data di papan, siswa diminta membuat kesimpulan atau guru memberi bandingan sesuai konsep yang disediakan guru.

Penerapan model pembelajaran juga akan lebih berhasil jika ditunjang dengan media pembelajaran yang sesuai. Swadarma (2013: 2) mengemukakan bahwa *mind mapping* adalah teknik pemanfaatan keseluruhan otak dengan menggunakan citra visual dan prasarana grafis lainnya untuk membentuk kesan. Sejalan dengan pendapat tersebut, maka penerapan model *mind mapping* tidak dapat dipisahkan dengan media grafis sebagai penunjang keberhasilan proses pembelajaran. Selanjutnya Sanjaya (2014: 214) mengemukakan bahwa media grafis adalah media yang mengandung pesan yang dituangkan dalam bentuk tulisan, huruf-huruf, gambar-gambar, dan simbol-simbol yang mengandung arti.

Melalui penerapan model *mind mapping* dengan media grafis, akan memudahkan siswa mengingat materi yang telah dipelajari, menambah kreatifitas siswa dalam belajar, menarik perhatian siswa dengan adanya kombinasi warna dan gambar, serta menyenangkan bagi siswa.

Suyono & hariyanto (2012: 9) menyatakan bahwa belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian. Individu yang melakukan kegiatan atau aktivitas belajar akan memperoleh hasil belajar. Hal ini sejalan dengan Djamarah (dalam Ekawarna 2013: 70) yang mengemukakan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dari dalam diri individu sebagai hasil dari aktifitas belajar yang biasanya dinyatakan dalam bentuk angka dan huruf. Selanjutnya, Bloom, dkk., (dalam Sudijono, 2008: 49) menjelaskan bahwa hasil belajar dapat dikelompokkan ke dalam tiga domain, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Setiap domain disusun menjadi beberapa jenjang kemampuan, mulai dari hal yang sederhana sampai dengan hal yang kompleks, mulai dari hal yang mudah sampai dengan hal yang sukar, dan dari hal yang konkret sampai dengan hal yang abstrak. Pada penelitian ini hasil belajar yang ditingkatkan adalah hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotor pada mata pelajaran IPS.

BSNP (2006: 175) mengemukakan bahwa IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Ruang lingkup mata pelajaran IPS untuk jenjang SD meliputi: (1) manusia, tempat, dan lingkungan, (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan, (3) sistem sosial dan budaya, (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Berdasarkan uraian di atas, maka dilaksanakan perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas IVB SDN 2 Metro Selatan melalui penerapan model *mind mapping* dengan media grafis.

METODE

Penelitian ini menggunakan *Classroom Action Research* atau umumnya disebut Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Sanjaya (2010: 32) menyatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan salah satu upaya yang dilakukan guru untuk meningkatkan kualitas, peran dan tanggung jawab guru dalam pengelolaan pembelajaran. Selanjutnya, Arikunto (2011: 16) menjelaskan bahwa secara garis besar terdapat empat tahapan yang dilalui, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan secara kolaboratif partisipatif antara peneliti dengan guru kelas yang dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2014/2015 selama 5 bulan (bulan Desember 2014 sampai dengan bulan April 2015). Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IVB SDN 2 Metro Selatan dengan jumlah 22 orang siswa, yang terdiri dari 9 orang siswa laki-laki dan 13 orang siswa perempuan.

Teknik pengumpulan data menggunakan teknik *non tes* dan tes. Alat pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan soal tes. Lembar panduan observasi digunakan untuk mengumpulkan data kinerja guru, sikap, dan hasil belajar psikomotor siswa. Sedangkan soal tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa. Teknik analisis data menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif.

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila adanya peningkatan hasil belajar dalam pembelajaran IPS di kelas IV B SDN 2 Metro Selatan pada setiap siklusnya, dan pada akhir penelitian adanya pencapaian ketuntasan hasil belajar siswa $\geq 75\%$ dari jumlah siswa 22 siswa, dengan KKM 66.

HASIL DAN PEMBAHASAN

SDN 2 Metro Selatan dibuka pada tahun 1963. Sekolah ini terletak di Jalan Budi Utomo No. 4, Kelurahan Rejomulyo, Kecamatan Metro Selatan, Kota Metro. Jumlah siswa di SDN 2 Metro Selatan adalah 228 siswa, terdiri dari 44 siswa kelas I, 39 siswa kelas II, 36 siswa kelas III, 42 siswa kelas IV, 34 siswa kelas V, dan 33 siswa kelas VI. Kelas yang dijadikan subyek penelitian melalui penerapan model *mind mapping* dengan media grafis adalah kelas IVB. Kelas IVB diampu oleh Ibu Eltin Yuni Anggraini, S.Pd.

Sebelum pelaksanaan pembelajaran siklus I dan Siklus II kegiatan yang dilakukan oleh peneliti bersama teman sejawat adalah menganalisis perangkat pembelajaran seperti pemetaan SK-KD, silabus, RPP, LKS, lembar instrumen tes beserta kunci jawaban, dan instrumen penilaian yang telah dibuat oleh peneliti sesuai dengan KTSP. Indikator yang harus dicapai pada siklus I adalah (a) menjelaskan pengertian koperasi, (b) mengemukakan arti lambang koperasi, (c) mengumpulkan contoh kegiatan koperasi (d) membedakan koperasi dengan badan usaha lainnya.

Tahap pelaksanaan pada siklus I dilaksanakan 2 pertemuan. Pertemuan 1 dilaksanakan pada hari Rabu, 28 Januari 2015 pukul 08.40-09.50 WIB. Materi pada pertemuan 1 ini adalah "Pengertian dan Arti Lambang Koperasi". Pertemuan 2 dilaksanakan pada hari Sabtu, 31 Januari 2015 pukul 07.30-08.40 WIB. Materi pada pertemuan 2 ini adalah "Kegiatan Koperasi dan Perbedaan Koperasi dengan Badan Usaha Lainnya".

Tahap pelaksanaan pada siklus II dilaksanakan 2 pertemuan. Indikator yang harus dicapai pada siklus II adalah (a) menyebutkan tujuan koperasi, (b) menemukan manfaat koperasi, (c) menyebutkan jenis-jenis koperasi, (d) mengklasifikasi jenis koperasi berdasarkan jenis usahanya, (e) membedakan koperasi konsumsi, koperasi simpan pinjam, dan koperasi produksi, (f) mengklasifikasi jenis koperasi berdasarkan keanggotaannya, (g) membedakan koperasi pertanian, koperasi pensiunan, KPN, KUD, KOPPAS, dan koperasi sekolah. Pertemuan 1 dilaksanakan pada hari Rabu, 4 Februari 2015 pukul 08.40-09.50 WIB. Materi pada pertemuan 1 ini adalah "Tujuan, Manfaat, dan Jenis-jenis Koperasi". Pertemuan 2 dilaksanakan pada hari Sabtu, 7 Februari 2015 pukul 07.30-08.40 WIB. Materi pada pertemuan 2 ini adalah "Jenis-jenis Koperasi Berdasarkan Keanggotaan".

Rekapitulasi terhadap hasil penelitian pada siklus I dan II yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi kinerja guru

Keterangan	Siklus I		Siklus II	
	Pert. 1	Pert. 2	Pert. 1	Pert. 2
Nilai kinerja guru	64	65,50	77,50	83
Rata-rata	64,75		80,25	
Kategori	Baik		Sangat Baik	
Peningkatan siklus I-II	15,5			

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa telah terjadi peningkatan kinerja guru dari siklus I ke siklus II. Siklus I pertemuan 1 diperoleh data nilai kinerja guru 64, pada pertemuan 2 sebesar 65,50. Nilai kinerja guru pada pertemuan 1 dan pertemuan 2 dapat diambil rata-rata sebesar 64,75 dengan kategori kinerja guru “baik”. Siklus II pertemuan 1 diperoleh data nilai kinerja guru sebesar 77,50, pada pertemuan 2 sebesar 83. Nilai kinerja guru pada pertemuan 1 dan pertemuan 2 dapat diambil rata-rata sebesar 80,25 dengan kategori kinerja guru “sangat baik”. Peningkatan nilai rata-rata kinerja guru dari siklus I ke siklus II sebesar 15,5. Nilai rata-rata kinerja guru siklus I sebesar 64,75, siklus II sebesar 80,25.

Kinerja guru akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Trianto (2010:17) mengemukakan bahwa cara mengajar guru yang baik merupakan kunci bagi siswa untuk dapat belajar dengan baik. Pada hakikatnya guru terus berupaya agar dapat memberikan yang terbaik untuk siswanya dengan memperbaiki pembelajaran berdasarkan hasil refleksi dan masukan dari observer. Salah satu tolak ukur bahwa siswa telah belajar dengan baik adalah jika siswa tersebut dapat mempelajari apa yang seharusnya dipelajari, sehingga indikator maupun tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Tabel 2. Rekapitulasi hasil belajar afektif siswa

Keterangan	Siklus I		Siklus II	
	Pert. 1	Pert. 2	Pert. 1	Pert. 2
Nilai afektif siswa klasikal	61,59%	64,55%	75,91%	80%
Rata-rata	63,07%		77,96%	
Kategori	Baik		Baik	
Peningkatan siklus I-II	14,89%			

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa telah terjadi peningkatan hasil belajar afektif siswa dari siklus I ke siklus II. Siklus I pertemuan 1, perolehan nilai afektif siswa secara klasikal adalah 61,59%, sedangkan pada pertemuan 2 sebesar 64,55%. Nilai rata-rata afektif siswa pada pertemuan 1 dan pertemuan 2 adalah 63,07% dengan kategori nilai afektif “baik”. Siklus II pertemuan 1, perolehan nilai afektif siswa secara klasikal adalah 75,91%, sedangkan pada pertemuan 2 sebesar 80%. Nilai rata-rata afektif siswa pada pertemuan 1 dan pertemuan 2 adalah 77,96% dengan kategori nilai afektif “baik”.

Nilai rata-rata afektif siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 14,89%.

Apabila penggunaan model *mind mapping* dengan media grafis diterapkan dengan langkah-langkah yang tepat, dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan tidak hanya terjadi pada ranah kognitif saja, tetapi juga ranah afektif (sikap) siswa di dalam kegiatan pembelajaran. Sanjaya (2012: 61) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan, dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau menanamkan keterampilan. Penggunaan media grafis ini membuat siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, meningkatkan kesempatan untuk saling bertukar pikiran, dan juga menambah sikap percaya diri dan tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

Tabel 3. Rekapitulasi hasil belajar psikomotor siswa

Keterangan	Siklus I		Siklus II	
	Pert. 1	Pert. 2	Pert. 1	Pert. 2
Nilai psikomotor siswa klasikal	62,95%	65,91%	75,23%	85,23%
Rata-rata	64,43%		80,23%	
Kategori	Terampil		Sangat terampil	
Peningkatan siklus I-II	15,80%			

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa telah terjadi peningkatan hasil belajar psikomotor siswa dari siklus I ke siklus II. Siklus I pertemuan 1, perolehan nilai psikomotor siswa secara klasikal adalah 62,95%, sedangkan pada pertemuan 2 sebesar 65,91%. Nilai rata-rata psikomotor siswa pada pertemuan 1 dan pertemuan 2 adalah 64,43% dengan kategori nilai psikomotor “terampil”. Siklus II pertemuan 1, perolehan nilai psikomotor siswa secara klasikal adalah 75,23%, sedangkan pada pertemuan 2 sebesar 85,23%. Nilai rata-rata psikomotor siswa pada pertemuan 1 dan pertemuan 2 adalah 80,23% dengan kategori nilai psikomotor “sangat terampil”. Nilai rata-rata psikomotor siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 15,60%. Nilai rata-rata psikomotor siswa siklus I adalah 64,43% dan nilai rata-rata psikomotor siswa siklus II adalah 80,23%.

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan model *mind mapping* dengan media grafis dapat meningkatkan psikomotor siswa pada mata pelajaran IPS di kelas IVB SDN 2 Metro Selatan tahun pelajaran 2014/2015. Simpson (Sudijono, 2008: 57) yang menyatakan bahwa hasil belajar psikomotor ini tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak individual. Melalui penerapan model *mind mapping* dengan media grafis, Selain siswa terampil dan kreatif dalam membuat *mind map*, siswa juga lebih mudah menyerap informasi yang disampaikan guru. Silberman (2006: 200) mengemukakan bahwa *mind mapping* merupakan cara kreatif bagi tiap siswa untuk menghasilkan gagasan, mencatat apa yang dipelajari, atau merencanakan tugas baru. Oleh karena itu, melalui *mind mapping* siswa juga lebih mudah dalam mengomunikasikan gagasan baik dalam kelompok maupun di dalam kelas.

Tabel 4. Rekapitulasi ketuntasan hasil belajar kognitif

Rentang Nilai	Siklus I		Siklus II	
	Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%
< 66	8	36,36%	4	18,18%
≥ 66	14	63,64%	18	81,81%
Peningkatan ketuntasan siklus I-II	18,17%			

Keterangan:

Rentang nilai < 66 belum tuntas

Rentang nilai ≥ 66 tuntas

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa ketuntasan belajar siswa dari siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan. Pada siklus I dari 22 siswa yang mengikuti pembelajaran, siswa yang belum tuntas (<66) adalah 9 siswa atau dengan persentase 36,36% dari jumlah siswa. Sedangkan siswa yang tuntas (≥66) mencapai 14 siswa atau dengan persentase 63,64% dari jumlah siswa.

Siklus II dari 22 siswa yang mengikuti pembelajaran, siswa yang dinyatakan belum tuntas (<66) adalah 4 siswa atau dengan persentase 18,18% dari jumlah siswa. Sedangkan siswa yang tuntas (≥66) mencapai 18 siswa atau dengan persentase 81,81% dari jumlah siswa. Jika dibandingkan dengan siklus I maka pada siklus II jumlah siswa yang belum tuntas mengalami penurunan dari 8 siswa turun menjadi 4 siswa, atau jika dibuat persentase yaitu dari 36,36% menjadi 18,18%. Sedangkan untuk siswa yang dinyatakan tuntas mengalami peningkatan dari 14 siswa meningkat menjadi 18 siswa, atau jika dibuat persentase yaitu dari 36,36% menjadi 81,81%.

Melalui penerapan model pembelajaran *mind mapping* dengan media grafis terbukti bukan hanya dapat meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga afektif maupun psikomotor. Adanya kegiatan pembelajaran yang menggunakan berbagai macam komponen warna, gambar, dan garis-garis lengkung, akan tercipta suasana yang menyenangkan bagi siswa sehingga membuat siswa semakin tertarik dan mudah mengingat materi pelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Buzan (2005: 5) yang menyatakan bahwa dengan *mind mapping*, daftar informasi yang panjang bisa dialihkan menjadi diagram warna-warni, sangat teratur, dan mudah diingat yang bekerja selaras dengan cara kerja alami otak dalam melakukan berbagai hal.

Tabel 5. Rekapitulasi peningkatan hasil belajar (afektif, kognitif, psikomotor)

Keterangan	Hasil Belajar					
	Afektif		Psikomotor		Kognitif	
	Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II
Nilai Klasikal	63,07%	77,96%	64,43%	80,23%	63,64%	81,81%
Peningkatan siklus I-II	14,89%		15,80%		18,17%	

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II. Siklus I, perolehan nilai hasil belajar afektif siswa secara klasikal adalah 63,07%, sedangkan pada siklus II menjadi 77,96%. Hasil

belajar afektif mengalami peningkatan sebesar 14,89%. Perolehan hasil belajar psikomotor siklus I adalah 64,43%, sedangkan pada siklus II menjadi 80,23%. Hasil belajar psikomotor mengalami peningkatan sebesar 15,80%. Perolehan hasil belajar kognitif siklus I adalah 63,64%, sedangkan pada siklus II menjadi 81,81%. Hasil belajar kognitif mengalami peningkatan sebesar 18,17%.

Melalui data-data yang telah diuraikan, diperoleh keterangan bahwa indikator keberhasilan yang ditetapkan telah tercapai, yaitu adanya peningkatan hasil belajar dalam pembelajaran IPS di kelas IVB SDN 2 Metro Selatan pada setiap siklusnya dan pada akhir penelitian adanya pencapaian ketuntasan hasil belajar siswa $\geq 75\%$ dari jumlah siswa (22 siswa), dengan KKM 66. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas pada siswa kelas IVB SDN 2 Metro Selatan tahun pelajaran 2014/2015 ini selesai.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa penerapan model *mind mapping* dengan media grafis pada mata pelajaran IPS kelas IVB SDN 2 Metro Selatan dapat meningkatkan hasil belajar siswa baik afektif, psikomotor, maupun kognitif. Terbukti dengan adanya peningkatan hasil belajar baik afektif, psikomotor, maupun kognitif. Persentase afektif siswa pada siklus I adalah 63,07% berada pada kategori “baik”, kemudian mengalami peningkatan sebesar 14,89% sehingga persentase afektif siswa pada siklus II menjadi 77,96% berada pada kategori “baik”. Persentase psikomotor siswa pada siklus I adalah 64,43% berada pada kategori “terampil”, kemudian mengalami peningkatan sebesar 15,60% sehingga persentase psikomotor siswa pada siklus II menjadi 80,23% berada pada kategori “sangat terampil”. Siswa yang nilainya mencapai KKM (dinyatakan tuntas) pada siklus I adalah 13 siswa atau 63,64% dari jumlah siswa sehingga berada pada kategori “tinggi”, kemudian mengalami peningkatan ketuntasan sebesar 18,17% sehingga pada siklus II siswa yang nilainya mencapai KKM (dinyatakan tuntas) adalah 18 siswa atau 81,81% dari jumlah siswa berada pada kategori “sangat tinggi”.

Lebih lanjut diharapkan agar siswa mempersiapkan bahan materi terlebih dahulu sebelum materi disampaikan oleh guru. Siswa jangan takut untuk menyampaikan pendapat ataupun bertanya kepada guru saat proses pembelajaran. Sementara itu, agar penggunaan model maupun media pembelajaran dapat berhasil dengan baik, maka guru harus terus menerus mencoba dan melaksanakan serta memperbaiki kekurangan-kekurangan dalam penerapan model pembelajaran dan media pembelajaran yang dipilih. Model *mind mapping* dengan media grafis adalah salah satu model pembelajaran yang inovatif dan dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.

DAFTAR RUJUKAN

- Aqib, Zainal. 2013. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. CV Yrama Widya. Bandung. 144 hlm.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara. Jakarta. 51 hlm.
- Buzan, Tony. 2005. *Buku Pintar Mind Map*. PT Gramedia. Jakarta. 225 hlm.

- Deporter, Bobbi. 2010. *Quantum Teaching: mempraktikkan Quantum Learning di Ruang-ruang Kelas*. Kaifa. Bandung. 283 hlm.
- Ekawarna. 2013. *Penelitian Tindakan kelas*. GP Press Group. Jakarta Selatan. 183 hlm.
- Sanjaya, Wina. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Kencana. Jakarta. 174 hlm.
- _____. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Kencana Prenadamedia Group. Jakarta. 274
- _____. 2014. *Perencanaan & Desain Sistem Pembelajaran*. Kencana Prenadamedia Group. Jakarta. 300 hlm.
- Silberman, Melvin L. 2006. *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Nusamedia. Bandung. 301 hlm.
- Sudijono, Anas. 2008. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta. 504 hlm.
- Sumaatmadja, H. Nursid. 2005. *Konsep Dasar IPS*. Universitas Terbuka. Jakarta. 784 hlm.
- Suyono & Hariyanto. 2012. *Belajar dan pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung. 260 hlm.
- Swadarma, Doni. 2013. *Penerapan Mind Mapping dalam Kurikulum Pembelajaran*. PT Gramedia. Jakarta. 208 hlm.
- Tim Penyusun. 2003. *Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Depdiknas. Jakarta.
- _____. 2006. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 22 Tahun 2006*. BSNP. Jakarta.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta. 390 hlm.