

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori Terkait Judul

1. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Pengertian ilmu pengetahuan sosial

Ilmu pengetahuan sosial atau *social studies* merupakan pengetahuan mengenai segala sesuatu yang berhubungan dengan masyarakat. Di Indonesia pelajaran ilmu pengetahuan sosial bisa di sesuaikan dengan berbagai perspektif social yang berkembang dimasyarakat.¹

Ilmu pengetahuan sosial pada hakikatnya bukan merupakan suatu bidang atau disiplin keilmuan, melainkan merupakan bidang kajian tentang peri hal gejala atau masalah sosial. Dalam kerangka kerjanya lebih menekankan kepada hal yang lebih praktis dalam mempelajari masalah sosial. Sehingga ilmu pengetahuan sosial tidak terlalu bersifat akademis teoritis, namun menjurus pengetahuan praktis yang dapat di ajarkan dari kalangan masyarakat mulai pendidikan dasar sampai perguruan tinggi. Ilmu pengetahuan sosial adalah telaah tentang manusia dalam hubungan sosialnya atau kemasyarakatannya. Ada empat peran pembelajaran ilmu pengetahuan sosial, yaitu :

- 1) Memperkenalkan konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat beserta lingkungannya.
- 2) Membekali kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- 3) Memupuk komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- 4) Membina kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk baik di tingkat lokal, nasional maupun global.

Menurut Soemantri (Sapria:2008:9) menyatakan IPS adalah penyederhanaan atau disiplin ilmu-ilmu sosial humaiora serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis atau psikologis untuk tujuan pendidikan.

¹ Sri Hastati, Abdul Wahid, and Nur Afni, *Konsep Dasar IPS* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2019), 1.

Sedangkan menurut S. Nasution mendefinisikan IPS sebagai pelajaran yang merupakan fusi atau paduan sejumlah mata pelajaran sosial. Dinyatakan bahwa ilmu pengetahuan sosial merupakan bagian kurikulum sekolah yang berhubungan dengan peran manusia dalam masyarakat yang terdiri atas berbagai sebyek sejarah, ekonomi, geograsi, sosiologi, antropologi, dan psikologi sosial.²

b. Tujuan Pembelajaran IPS

Pendidikan ips bertujuan untuk mendidik dn memberi bekal kemampuan dasar agar dapat mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan lingkunganya serta berbagai bekal untuk melanjutkan pendidikan kejenjang yang lebih tinggi. Ilmu pengetahuan sosial merupakan salah satu nama mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar sampai perguruan tinggi. Di dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial terdiri dari integrasi dari mata pelajaran sejarah, geografi, dan ekonomi, serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya. Ilmu pengetahuan sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial.

Tujuan pembelajaran ips tidak hanya menekankan pada aspek ilmu pengetahuan saja, melainkan juga pembinaan peserta didik untuk mengembangkan dan menerapkan nilai-nilai ilmu pengetahuan tersebut di lingkup masyarakat.

Selain itu tujuan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik atau siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi dilingkup masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan lebih terampil mengatasi setiap permasalahan yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya maupun yang menimpa masyarakat.³

² Lilik Kustiani and dkk, *Bahan Ajar Mata Kuliah Wawasan IPS Sebagai Kajian Dalam Pembentukan Sikap Dan Nilai* (Malang: Media Nusa Creative, 2016), 5.

³ Teofilus Ardian Hopeman, Nur Hidayah, and Winda Arum Anggraeni, "Hakikat, Tujuan Dan Karakteristik Pembelajaran IPS Yang Bermakna Pada Peserta Didik Sekolah Dasar," *Jurnal Kiprah Pendidikan* 1, no. 3 (2022), 143-144, <https://doi.org/https://doi.org/10.33578/kpd.v1i3.25>.

2. Metode pembelajaran *mind mapping*

a. Pengertian metode *mind mapping*

Suatu metode pembelajaran yang dikembangkan oleh Tony Buzan dimana peta pikiran mengharuskan seseorang menerapkan metode mengharuskan seseorang menerapkan metode yang lebih kreatif agar memudahkan seseorang mengingat banyak informasi. Pembuatan metode pembelajaran ini berdasarkan pada cara kerja alami otak dan mampu memberi percikan kreatifitas dalam otak karena melibatkan kedua belahan otak manusia.

Metode *mind mapping* menjadi salah satu jalur alternative untuk membantu para guru dalam mengembangkan materi yang disampaikan, dapat meningkatkan pemahaman, dan kreatifitas siswa dalam belajar.

Jadi dapat di simpulkan bahwa *mind mapping* adalah suatu cara memetakan pikiran sebuah informasi yang digambarkan dalam bentuk-bentuk pikiran dan berbagai imajinasi kreatif. Dalam membuat metode *mind mapping* itu sama artinya menggunakan warna, memiliki struktur alami yang memancar dari pusat, menggunakan garis lengkung, symbol, kata, dan gambar yang sesuai dengan satu rangkaian aturan yang sederhana, mendasar, alami, dan sesuai dengan cara kerja otak. 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.⁴ *Mind mapping* dapat menghubungkan ide-ide baru yang unik dengan ide-ide yang sudah ada, sehingga menimbulkan adanya tindakan spesifik yang dilakukan oleh siswa. Dengan penggunaan warna-warna dan simbol-simbol yang menarik dapat menciptakan suatu hasil pemetaan pikiran yang baru dan bervariasi. Pemetaan pikiran ini merupakan satu cara kreatif yang dihasilkan oleh siswa dalam belajar.⁵

b. Langkah-Langkah Metode *mind mapping*

Pada dasarnya *mind mapping* adalah cara mencatat yang kreatif, efektif dalam memetakan pikiran. Dalam membuat *mind mapping* membutuhkan imajinasi atau

⁴ Tony Buzan, *Buku Pintar Mind Map* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2005), 15.

⁵ Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif* (Medan: Media Persada, 2007), 58.

pikiran. Sehingga ada beberapa langkah-langkah membuat *mind mapping* dalam membuat pembelajaran. Adapun langkah-langkah metode *mind mapping* yang dikemukakan oleh Tony Buzan yaitu:

- 1) Mulailah dari bagian tengah kertas kosong yang sisi panjangnya diletakkan mendatar. Karena Jika memulai dari tengah memberi kebebasan pada otak untuk menyebar kesegala arah dan untuk mengungkapkan dirinya dengan lebih bebas dan alami.
- 2) Gunakan gambar atau foto untuk ide sentral anda. Karena jika sebuah gambar bermakna beribu kata dan membantu kita menggunakan imajinasi. Jika sebuah gambar sentral lebih menarik membuat kita tetap berfokus, berkonsentrasi, dan mengaktifkan otak kita.
- 3) Gunakan warna. Karena bagi otak warna sama menariknya dengan gambar. Warna membuat *mind mapping* lebih hidup, menambah energi kepada pemikiran kreatif, dan menyenangkan.
- 4) Hubungkan cabang-cabang utama ke gambar pusat dan hubungkan cabang-cabang tingkat dua dan tiga, ketinggian satu dan dua, dan seterusnya. Karena jika otak bekerja menurut asosiasi. Otak senang mengaktifkan dua (atau tiga, atau empat) hal sekaligus. Bila kita menghubungkan cabang-cabang, kita akan lebih mudah mengerti dan mengingat. Penghubungan cabang-cabang utama akan menciptakan dan menetapkan struktur dasar atau arsitektur pilihan kita ini serupa dengan cara pohon mengaitkan cabang-cabangnya yang menyebar dari batang utama. jika ada selah-selah kecil diantara batang sentral dengan cabang-cabang utamanya atau diantara cabang-cabang utama dengan cabang ranting yang kecil, alam tidak akan bekerja dengan baik. Tanpa hubungan *mind mapping*, segala sesuatu ingatan dan pembelajaran akan menjadi berantakan. jadi buatlah hubungannya sesuai langkah-langkah *mind mapping*.
- 5) Buatlah garis hubung yang melengkung, bukan garis lurus. Karena jika kata kunci tunggal memberi lebih banyak daya dan fleksibilitas kepada *mind mapping*. Setiap kata tunggal atau gambar adalah seperti

pengganda, menghasilkan sederet asosiasi dan hubungannya sendiri. Bila kita menggunakan kata tunggal, setiap kata ini akan lebih bebas dan karenanya lebih bisa memicu ide-ide dan fikiran baru. Kalimat atau ungkapan cenderung menghambat efek memicu ini. *Mind mapping* yang memiliki lebu banyak kata kunci seperti tangan yang semua sendi jarinya bekerja. *Mind mapping* yang memiliki kalimat atau ungkapan adala seperti tangan yang semua jariya di ikat oleh belat kaku.

- 6) Gunakan gambar. Karena jika seperti gambar sentral setiap gambar bermakna seribu kata. Jadi bila kita hanya mempunyai 5 gambar di dalam mind mapping, mind mapping kita sudah setara dengan 5000 catatan.⁶

c. Manfaat *mind mapping*

Dengan menggunakan metode *mind mapping* ini akan memudahkan siswa dalam melihat gambaran besar suatu ide. Dapat mengoptimalkan otak kanan dan otak kiri, karena *mind mapping* bekerja dengan gambar, warna, dan kata-kata sederhana. Metode *mind mapping* juga menunjukkan berbagai cara kreatif dan solusi terbaik bagi siswa yang ingin menyusun beragam informasi agar lebih mudah dipahami. *Mind mapping* juga mempertajam daya analisa dan logika karena tidak lagi dituntut untuk mencatat buku sampai habis kemudian menghafalnya. Selain itu mind mapping juga merangsang sisi kreatif siswa lewat penggunaan garis lengkung, warna, dan gambar.

Adapun manfaat metode *mind mapping* menurut mastur fauzi sendiri dalam suatu pembelajaran bagi siswa, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam mengingat suatu informasi secara jelas.
- 2) Membantu memperjelas pemahaman siswa pada suatu informasi, tidak hanya itu mind mapping juga dapat melatih siswa dalam belajar mandiri pada suatu kegiatan yang menyenangkan dan menghemat waktu.
- 3) Memicu kreativitas seseorang dalam mengelola informasi.

⁶ Tony Buzan, *Buku Pintar Mind Map* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama), 15-16.

- 4) Dapat melihat dengan jelas gambaran suatu bahasan secara menyeluruh.
- 5) *Mind Mapping* lebih ringkas karena dalam satu halaman sudah mencakup keseluruhan informasi yang diperlukan.
- 6) Terdapat pengelompokan beberapa informasi sehingga siswa mudah mengingat.
- 7) Terdapat percabangan dalam metode *mind mapping* yang menjadi sub bagian atau suatu pengelompokan satu tema utama.
- 8) Membuat *mind mapping* merupakan pembelajaran yang menarik mata dan tidak membosankan.
- 9) *Mind mapping* yang penuh gambar, warna, dan grafik. Yang menentukan siswa menjadi belajar lebih menyenangkan.
- 10) Memudahkan siswa berkonsentrasi, karena terdapat berbagai gambar maupun simbol-simbol.
- 11) Proses pembuatannya menyenangkan, karena siswa biswa menggunakan gambar, warna, simbol, maupun grafik, sehingga membuat pembelajaran lebih memberanikan kesan tersendiri dalam diri siswa.⁷

d. Kelebihan dan Kekurangan *Mind Mapping*

1) Kelebihan *mind mapping*

Metode *mind mapping* ini mampu membuat siswa lebih efisien dan struktur. *Mind mapping* juga membantu siswa untuk memetakan semua hal-hal rumit. Selain itu kelebihan *mind mapping* yang bisa siswa peroleh ketika meggunakanya antara lain:

- a) *Mind mapping* berfikir luas tentang data serap penafsiran atas sistem memprediksi suatu gambar banyak permasalahan dan mengingat berita yang lebih kompleks.
- b) *Mind mapping* mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam berimajinasi, mengingat, berkonsentrasi, membuat catatan, meningkatkan kreatifitas serta dapat menyelesaikan masalah.
- c) *Mind mapping* membantu siswa membuat caatatan yang menarik dalam waktu yang lebih singkat.

⁷ Mastur Faizi, *Ragam Metode Mengajarkan Eksakta Pada Murid* (Yogyakarta: Diva Press, 2013), 193.

- d) Dalam membuat *mind mapping* dapat digunakan untuk menampilkan ide-ide kreatif yang muncul di otak siswa.
 - e) Pembelajaran *mind mapping* terkesan lebih efektif dan efisien, karena pada dasarnya cara kerja *mind mapping* sama dengan cara kerja dasar otak.
 - f) Dalam *mind mapping* bisa membuat siswa dapat meningkatkan prestasi karena *mind mapping* bisa membantu dalam mengingat sebuah informasi, sehingga informasi tersebut mampu tertanam dalam otak.
 - g) Dengan *mind mapping* dapat membuat siswa belajar lebih giat dan menyenangkan dalam mencatat pembelajaran.⁸
- 2) Kekurangan *mind mapping*

Setiap metode pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan. Disamping kelebihan dan kekurangan yang dimiliki metode *mind mapping* terdapat juga beberapa kekurangan. *Mind mapping* mungkin membantu anda dalam banyak hal, seperti yang telah disebutkan di atas sebagai referensi. Berikut ini adalah kekurangan *mind mapping* ketika siswa menggunakannya diantara lain, yaitu :

- a) Siswa memiliki kurang minat baca siswa karena siswa tidak dapat memahami isi bacaan.
- b) Siswa tidak berkonsentrasi dalam kegiatan membaca karena bacaan yang kurang menarik perhatian siswa.
- c) Tidak ditemukan kesesuaian antara masalah yang dibaca dengan apa yang dibahas, karena menyimpang pembahasan dengan permasalahan yang seharusnya di bahas.
- d) Harus membutuhkan konsentrasi yang lebih tinggi, sementara siswa susah diajak untuk berkonsentrasi secara menyeluruh dan totalitas.⁹

⁸ Natriani Syam and Ramlah, "Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV SDN 54 Kota Parepare" *Jurnal Publikasi Pendidikan* 5, No. 3 (2015), 185, Diakses Pada Tanggal 21 Januari 2023, <http://ojs.unm.ac.id/index.php/pubpend>.

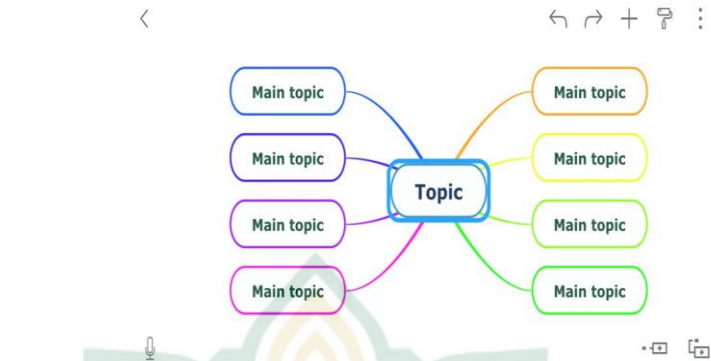
⁹ Natriani Syam, "Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping Dalam Meningkatkan Hasil Belajar," *Jurnal Publikasi Pendidikan* 5, no. 3 (2015): 15.

Jadi kesimpulan di atas, penggunaan metode *mind mapping* merupakan sebuah cara untuk memetakan sebuah konsep yang rumit kemudian dijadikan sebuah grafik yang saling berkaitan satu dengan yang lain, ada beberapa manfaat yang bisa siswa dapatkan yaitu berfikir luas tentang data serap penafsiran yang dilakukan oleh siswa, mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam berimajinasi mengingat dan berkonsentrasi, siswa dapat membuat catatan yang lebih menarik dalam waktu yang singkat, siswa bisa berfikir untuk menggunakan ide-ide yang kreatif, pembelajaran *mind mapping* yang lebih efektif dan efisien, bisa membuat siswa untuk meningkatkan prestasi, dengan *mind mapping* juga membuat siswa lebih giat dalam belajar karena menyenangkan dan tidak mudah bosan. Namun untuk menggunakan metode *mind mapping* yang baik, siswa memerlukan waktu yang panjang untuk membuatnya dan ada beberapa kekurangan yang lain yaitu siswa memiliki kurang minat baca, siswa tidak bisa berkonsentrasi dalam kegiatan membaca, tidak ditemukan kesesuaian antara masalah yang dibaca dengan apa yang dibahas, harus menggunakan konsentrasi yang lebih tinggi.

e. Membuat E-Mind Mapping (Elektronik Mind Mapping) Menggunakan Aplikasi Mindomo

Ada banyak jenis dalam membuat Mind Mapping salah satunya menggunakan media elektronik dengan aplikasi Mindomo. Menurut (Wallin, 2013) Mindomo merupakan suatu media visual yang memungkinkan anda untuk mengatur ide-ide pemikiran serta menambah berbagai wawasan mengenai hubungan antara berbagai bagian masalah demi terciptanya solusi yang diinginkan. Mindomo juga dapat digunakan secara online atau offline dari software sudah tersedia melalui browser, windows, dan versi aplikasi di android ataupun ios. Teknik dasar dalam membuat Mind Mapping di dalam software dimulai dari bagian tengah permukaan halaman yang diletakkan dalam posisi memanjang. Adapun cara membuat sebagai berikut:

Gambar 2.1 Tampilan Awal Saat Membuka Aplikasi Mindomo



Pada tampilan awal saat membuka aplikasi mindomo di gambar bagian atas disajikan beberapa symbol pengaturan yang bisa digunakan untuk memperjelas topik-topik yang akan dibuat. Menu tersebut antara lain:

- 1) Undo digunakan untuk membatalkan suatu perintah.
- 2) Redo digunakan untuk mengulang sesuatu yang dibatalkan sebelumnya.
- 3) Notes digunakan untuk menambahkan deskripsi dari topic yang dibuat.
- 4) Hyperlink and attachmants digunakan untuk menambahkan lampiran. Lampiran-lampiran tersebut bisa berupa dokumen yang terdapat di dalam smarthphone ataupun website.
- 5) Image digunakan untuk menambahkan gambar dari dalam smarthphone yang digunakan.
- 6) Icon digunakan untuk memasukkan ikon.
- 7) Task Info digunakan menambah info tugas.
- 8) Relationship digunakan untuk menunjukkan suatu hubungan yang terjadi diantara sejumlah entitas.

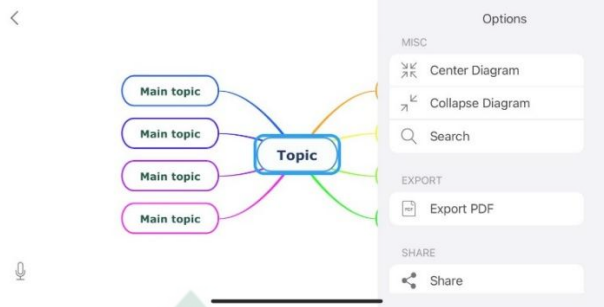
Gambar 2.2 Tampilan Untuk Mengubah Format Penulisan



Pada tampilan untuk mengubah format penulisan diperlihatkan beberapa menu pengaturan penulisan yang dapat diaplikasikan dalam membuat Mind Mapping diantaranya sebagai berikut:

- 1) Alignment digunakan untuk mengatur posisi paragraph agar lebih rapih dan sesuai dengan kebutuhan Mind Mapping yang sedang dibuat.
- 2) Font digunakan untuk mengubah jenis tulisan sesuai keperluan untuk membuat Mind Mapping agar lebh bervariasi.
- 3) Color digunakan untuk menganti warna tulisan pada Mind Mapping.
- 4) Font size digunakan untuk ukuran tulisan sesuai keperluan pembuatan Mind Mapping.
- 5) Layout digunakan untuk merubah desain Mind Mapping.
- 6) Map digunakan untuk mengubah warna backgrounddan tema pada Mind Mapping elektronik.

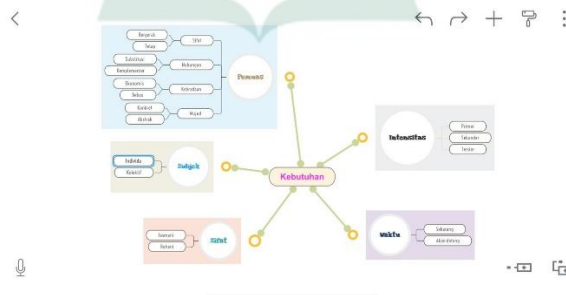
Gambar 2.3 Tampilan Pada Menu Options



Tampilan pada menu Options ini merupakan tampilan akhir pada proses pembuatan Mind Mapping. Menu options ini juga memuat menu pengaturadiantaranya sebagai berikut :

- 1) Center Diagram digunakan untuk memposisikan Mind Mapping agar berada ditengah permukaan halaman.
- 2) Collapse Diagram digunakan untuk memperbesar dan memperkecil dari sudut permukaan gambar
- 3) Search digunakan untuk mencari mencari informasi di dalam aplikasi mindomo.
- 4) Export PDF digunakan untuk mengexport hasil pembuatan Mind Mapping dalam bentuk file PDF.
- 5) Share digunakan untuk berbagi hasil pembuatan Mind Mapping melalui beberapa platform seperti whatsapp, google drive, gmail, dan lain-lain.
- 6)

Gambar 2.4 Hasil Mind Mapping Siswa Dengan Aplikasi Mindomo



3. Persepsi siswa

a. Pengertian Persepsi

Persepsi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia merupakan penerimaan seseorang secara langsung terhadap sesuatu.¹⁰ Menurut Slameto, Persepsi adalah proses yang menyangkut masuknya pesan atau informasi ke dalam otak manusia seperti indra manusia berupa pendengaran, penglihatan, sentuhan, pengecapan, dan perasaan adalah sarana yang membentuk persepsi manusia. Indra tersebut dalam psikologi dikenal dengan sensory organ yang memberi masukan kepada otak tentang berbagai informasi yang berasal dari lingkungan dan otak menginterpretasikan informasi ini menghubungkan dengan apa yang sedang terjadi dengan peristiwa yang terjadi sebelumnya.¹¹

1) Faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi

Faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi dibagi dalam beberapa bagian, antara lain:

- a. Adanya seseorang sebagai pelaku persepsi yang melihat berbagai hal dan berusaha menginterpretasikan dari apa yang di lihat tersebut.
- b. Adanya obyek yang dipersepsi baik itu peristiwa, benda, maupun manusia.
- c. Adanya situasi yaitu kondisi seseorang ketika melakukan interpretasi dari yang di indra.¹²

Jadi penelitian ini mengarah pada tanggapan, pendapat dan penilainya siswa terhadap penerapan metode pembelajaran Mind Mapping yang dilakukan disekolah.

4. Aktivitas dan Hasil Belajar

1) Aktivitas Belajar Siswa

a) Pengertian aktivitas belajar

Aktivitas belajar adalah proses pembelajaran yang dilaksanakan guru dengan sedekian rupa agar

¹⁰ Hasan Alwi, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), 759.

¹¹ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2020), 102.

¹² Sondang P Siagian, *Teori Motivasi Dan Aplikasinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 1995), 100.

menciptakan peserta didik aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan.¹³

Aktivitas belajar merupakan prinsip atau asas yang sangat penting dalam interaksi belajar mengajar. Dengan katan lain, tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas, karena pada prinsipnya belajar adalah berbuat untuk mengubah tingkah laku dengan melakukan kegiatan.¹⁴

b) Jenis-jenis aktivitas belajar

Adapun jenis-jenis aktivitas belajar yang digolongkan oleh Paul B. Diedric (Sardiman, 2011: 101) meliputi:

- a. Visual Activities, dapat dikategorikan dalam membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
- b. Oral Activities, seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, berpendapat, diskusi, dan interupsi.
- c. Listening Activities, seperti contoh mendengarkan: uraian, diskusi, percakapan, music, dan pidato.
- d. Writing Activities, misalnya seperti menulis cerita, karangan, laporan, dan menyanyi.
- e. Drawing Activities, seperti menggambar, membuat grafik, peta, dan diagram.
- f. Motor Activities, dapat dikategorikan didalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model, merperasi, berkebun, dan berternak.
- g. Mental Activities, sebagai contoh misalnya: mengingat, menanggapi, menganalisis dan mengambil keputusan.

¹³ Hartono, *PAIKEM Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif Dan Menyenangkan* (Pekanbaru: Zanafa, 2008), 11.

¹⁴ Sardiman, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), 95-96.

- h. Emotional Activities, misalnya seperti: melamun, gugup, merasa bosan, tenang, dan berani.¹⁵

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa dalam belajar sangat dituntut keaktifan siswa dalam kegiatan. Siswa yang lebih banyak melakukan kegiatan sedangkan guru lebih banyak membimbing dan mengarahkan. Tujuan pembelajaran metode Mind Mapping tidak mungkin tercapai tanpa adanya aktivitas siswa.

2) Hasil Belajar

- a) Pengertian hasil belajar siswa

Hasil belajar merupakan kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, efektif, maupun, psikomotorik yang dicapai atau dikuasi peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar.¹⁶ Belajar dalam idealisme berarti kegiatan menuju perkembangan pribadi seutuhnya, belajar merupakan proses menapatkan pengetahuan yang lebih baik. Hasil belajar merupakan tingkah laku yang diperoleh pembelajar setelah melakukan kegiatan belajar mengajar. Perolehan aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh pembelajar itu sendiri, perubahan perilaku yang harus dicapai oleh pembelajar setelah melakukan aktifitas belajar dirumuskan dalam satu tujuan pembelajaran. Hasil belajar juga adalah hasil-hasil yang dicapai oleh peserta didik berupa angka atau skor setelah menyelesaikan tes yang diberikan. Untuk mengetahui tercapainya tujuan pembelajaran maka guru dapat melihat hasil belajar yang di peroleh siswa.¹⁷

¹⁵ Sardiman, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Menagajar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006), 101.

¹⁶ Kumandar, *Penilaian Aautentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013* (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), 62.

¹⁷ M Yusuf T and Mutmainah Amin, "Pengaruh Mind Mapping Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa", *Tadris Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah* 1, no. 1 (2016), 6.

b) Faktor-faktor hasil belajar

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar banyak jenisnya, tetapi menurut Slameto dapat digolongkan menjadi dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang ada pada diri individu manusia, meliputi :

a. Faktor jasmani

Faktor jasmani adalah faktor yang mempengaruhi kesehatan dan cacat tubuh.

b. Faktor psikologis

Faktor psikologis adalah faktor yang mempengaruhi hasil belajar dalam intelegensi, perhatian, minat, bakat, kematangan, dan kesiapan.

c. Faktor kelelahan

Kelelahan pada siswa dapat mempengaruhi hasil belajar.¹⁸

Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu manusia, meliputi :

a. Faktor keluarga

Faktor keluarga adalah faktor yang akan mempengaruhi siswa dalam belajar dari keluarga berupa cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, keharmonisan rumah tangga, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.

b. Faktor sekolah

Faktor sekolah adalah faktor yang mempengaruhi hasil belajar dalam mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat belajar, waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan lingkungan sekolah, metode belajar, dan tugas rumah.

¹⁸ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2020), 54-59.

c. Faktor masyarakat

Faktor masyarakat adalah faktor yang sangat berpengaruh terhadap kegiatan belajar siswa. Pengaruh itu terjadi karena keberadaan siswa dalam lingkungan masyarakat. Faktor ini mencakup meliputi kegiatan siswa, penggunaan media, teman bergaul, dan kehidupan di dalam lingkungan masyarakat.¹⁹

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor tersebut sangat berpengaruh terhadap kegiatan belajar mengajar. Ketika dalam proses belajar peserta didik tidak memenuhi faktor-faktor tersebut dengan sebaik mungkin, maka hal tersebut akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang akan dicapai oleh peserta didik itu sendiri. Oleh karena itu untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan, seorang guru harus memperhatikan faktor-faktor di atas agar hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik bisa semaksimal mungkin.

c) Macam - macam hasil belajar

Macam - macam hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah, yaitu:

1. Ranah kognitif

Ranah kognitif adalah aspek yang berkaitan dengan kemampuan berfikir. Ranah ini terdiri dari enam bagian, yaitu;

- a) Pengetahuan, mencapai ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Jadi pengetahuan itu berkenaan dengan dua fakta yaitu fakta peristiwa, fakta pengertian, fakta kaidah, fakta teori, fakta prinsip, dan fakta metode.
- b) Pemahaman, pemahaman sendiri mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal-hal yang telah dipelajari.

¹⁹ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2020), 60-70.

- c) Penerapan, penerapan sendiri mencakup dalam kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru.
- d) Analisis, analisi sendiri mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan kedalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik.
- e) Sintesis, sintesis sendiri mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru.
- f) Evaluasi, evaluasi sendiri mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu.

2. Ranah Afektif

Ranah Afektif adalah aspek yang berhubungan dengan kecenderungan untuk memberikan respon kepada suatu obyek. Ranah ini terdiri dari lima perilaku:

- a) Penerimaan, penerimaan sendiri mencakup dalam kepekaan tentang hal tertentu dan kesediaan memperhatikan hal tersebut.
- b) Partisipasi, partisipasi sendiri mencakup kerelaan, kesediaan, memperhatikan, dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan.
- c) Penilaian dan penentuan sikap, penilaian dan penentuan sikap sendiri dalam menerima suatu nilai, menghargai, mengakui, dan menentukan sikap.
- d) Organisasi, organisasi sendiri membentuk kemampuan suatu sistem nilai sebagai pedoman dan pegangan hidup.
- e) Pembentukan pola hidup, yang mencakup kemampuan seperti kemampuan menghayati nilai dan membentuknya menjadi pola nilai kehidupan pribadi.

3. Ranah psikomotor

Ranah psikomotor adalah aspek yang menitik beratkan pada kemampuan fisik dan kerja otot. Ranah ini terdiri dari tujuh jenis perilaku:

- a) Persepsi, persepsi sendiri mencakup kemampuan memilih-milihkan hal secara khas dan menyadari adanya perbedaan yang khas tersebut.
- b) Kesiapan, kesiapan sendiri mencakup penempatan diri dalam keadaan dimana akan terjadi suatu gerakan atau rangkaian gerakan.
- c) Gerakan terbimbing, gerakan terbimbing sendiri mencakup kemampuan melakukan gerakan.
- d) Kompleks, mencakup kemampuan melakukan gerakan yang terdiri dari banyak tahap, secara lancar, efisien, dan tepat.
- e) Penyesuaian pola gerakan, yang mencakup kemampuan mengadakan perubahan dan penyesuaian pola gerak-gerak dengan prasarat khusus yang berlaku.
- f) Kreativitas, kreativitas sendiri mencakup kemampuan melahirkan pola gerak-gerak yang baru atas dasar prakarsa sendiri.²⁰

Jadi pada penelitian ini hasil belajar yang digunakan yakni pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai persepsi siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan metode *mind mapping* dari hasil pembelajaran siswa kelas VIII di Darul Ulum telah diteliti oleh para peneliti terdahulu, diantaranya yaitu:

²⁰ Nindya Yuli Wulandana, *Evaluasi Pendidikan* (Metro Lampung: Stain Jurai Siwo Metro Lampung, 2015), 23-24.

1. Pada jurnal penelitian Dwi Destriani, Andriani Rosita, Udik Yudiono, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Kanjuruhan Malang, dengan judul "*Pengaruh Presepsi tentang Model pembelajaran Mind Mapping, Keterampilan Dasar Mengajar an Kedisiplinan Belajar Terhadap Prestasi Belajar IPS Terpadu*". Berdasarkan data yang diperoleh presepsi siswa tentang metode pembelajaran Mind Mapping (X1), keterampilan dasar mengajar (X2), kedisiplinan belajar (X3) secara simultan berpegaruh terhadap prestasi belajar IPS terpadu (Y) sebesar 6.126 dengan tingkat probabilitasnya sebesar 0.001. dengan nilai signifikan lebih kecil dari nilai signifikan yang ditentukan yaitu 5% = ($a = 0.05$).²¹ Persamaan jurnal ini dengan peneliti sama-sama menerapkan suatu metode pembelajaran untuk mengetahui persepsi siswa. Kemudian perbedaan pada jurnal ini dengan peneliti adalah metode penelitian, dimana jurnal ini menggunakan metode kuantitatif sedangkan peneliti menggunakan metode kualitatif.
2. Pada jurnal penelitian Nur Hanifah, Dadang Kurnia, Ani Nur Aeni, dengan judul "*persepsi guru tentang media Mind Mapping dalam pembelajaran IPS*". Berdasarkan data yang diperoleh dalam penelitian yaitu : 1) hampir seluruh responden (98%) menyatakan bahwa manfaat yang terdapat pada penggunaan media Mind Mapping sangat baik. 2) hampir seluruhnya responden (96,1%) menyatakan bahwa efesiensi dalam penggunaan media Mind Mapping. 3) hampir seluruh responden (91,8%) menyatakan bahwa keefektifan penggunaan media Mind Mapping sangat baik. 4) hampir seluruh responden (97,4%), menyatakan bahwa kualitas media Mind Mapping yang telah terpenuhi sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa : 1) kwalifikasi penggunaan media Mind Mapping memberikan manfaat yang efektif dan efisien. 2) responden memahami kualitas Mind Mapping yang baik sehingga dapat memberikan

²¹ Dwi Destriani, Andriani Rosita, and Udik Yudiono, "Pengaruh Presepsi Tentang Model Pembelajaran Mind Mapping, Keterampilan Dasar Mengajar an Kedisiplinan Belajar Terhadap Prestasi Belajar IPS Terpadu," *Jurnal Riset Pendidikan Ekonomi* 2, no. 2 (2017): 1–9, <http://ejournal.unikama.ac.id>.

dampak pada siswa saat pembelajaran.²² Persamaan jurnal penelitian ini dengan penelitian sebelumnya sama-sama menggunakan metode pembelajaran Mind Mapping untuk mengetahui persepsi seseorang dan metode penelitian menggunakan metode kualitatif.

3. Pada jurnal pendidikan yang dilakukan Abdul Karim dengan judul “ *Efektifitas penggunaan metode Mind Mapping pada pelatihan pengembangan penguasaan materi pembelajaran*” hasil penelitiannya menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang efektif dapat memberikan semangat belajar siswa memiliki kriteria: metode itu mampu memberikan semangat siswa menggali hal-hal baru, merangsang otak kiri dan otak kanan berkembang secara proposional, dapat menghasilkan ide-ide baru dan mengembangkan keterampilan baru.²³ Persamaan jurnal penelitian ini dengan peneliti sama-sama membantu menyelesaikan keterbatasan guru dalam menemukan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kreatifitas belajar siswa. Kemudian perbedaan yang ada dalam jurnal ini dengan peneliti terdapat pada variabel terikat dimana peneliti terhadap persepsi siswa dalam penggunaan metode Mind Mapping sedangkan pada jurnal ini terhadap pada efektifitas penggunaan metode Mind Mapping.

Berdasarkan dari beberapa hasil penelitian di atas, diketahui bahwa penelitian-penelitian tersebut memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui persepsi siswa terhadap penerapan metode pembelajaran mind mapping, agar siswa dapat meningkatkan prestasi siswa.

²² Nur Hanifah, Dadang Kurnia, and Ani Nur Aeni, “Persepsi Guru Tentang Media Mind Map Dalam Pembelajaran IPS,” *Jurnal Pena Ilmiah* 3, no. 2 (2020), <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jpi.v3i2.27704>.

²³ Abdul Karim, “Efektivitas Penggunaan Metode Mind Map Pada Pelatihan Pengembangan Penguasaan Materi Pembelajaran,” *IJTIMAIYA: Journal of Social Science Teaching* 1, no. 1 (2018), 1-22, <https://doi.org/10.21043/ji.v1i1.3098>.

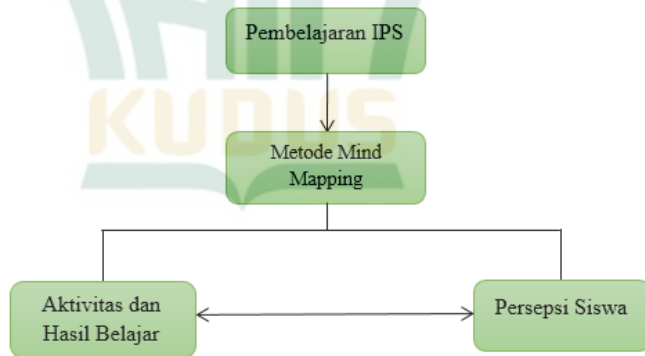
C. Kerangka Berfikir

Berbagai variasi suatu strategi dan metode pembelajaran yang akan pendidik terapkan dalam kegiatan belajar mengajar sangat diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik serta tetap menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Adapun strategi merupakan suatu acuan dalam melaksanakan suatu tindakan agar sasaran yang telah ditetapkan dapat tercapai dan strategi yang berhubungan dengan pembelajaran memiliki arti sebuah pola umum suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru dan peserta didik dapat tercapainya suatu tujuan tersebut.

Kondisi awal yang diamati peneliti menunjukkan bahwa terdapat indikator penyebab hasil nilai UAS siswa yang kurang maksimal di MTs Darul Ulum Tirem Brati adalah kurangnya metode pembelajaran menjadikan persepsi siswa menjadi malas dan bosan, dikarenakan penggunaan metode yang dilakukan oleh pendidik yang masih konvensional dan kurangnya variasi mengakibatkan tidak efektif berjalannya proses kegiatan belajar mengajar.

Peneliti menggambar pemikiran secara grafis dalam bentuk diagram seperti di bawah ini:

Gambar 2.5
Kerangka Berpikir



Dari penjelasan grafis diatas proses pembelajaran IPS membutuhkan model pembelajaran yang lebih bervariasi, inovatif dan kreatif agar siswa lebih aktif dengan interaksi yang dilakukan dalam proses pembelajaran dan berjalanya pembelajaran akan lebih efektif nantinya keaktifan belajar siswa dapat meningkat.

Melihat proses pembelajaran IPS yang terdahulu kurang bervariasi peneliti tertarik untuk memaparkan kegiatan pembelajaran IPS menggunakan metode Mind Mapping yang nantinya dapat menjadikan motivasi dan daya Tarik agar siswa dapat belajar dengan mudah dan menyenangkan. Untuk itu peneliti juga mencari tahu bagaimana persepsi siswa dalam menggunakan metode pembelajaran Mind Mapping.

