

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SEJARAH TENTANG KERAJAAN-KERAJAAN ISLAM DI INDONESIA DENGAN TEKNIK *MIND MAPPING* KELAS X MESIN D SMK NEGERI 1 MAGELANG TAHUN PELAJARAN 2017/2018 SEMESTER 1

Eny Kusrini

SMK Negeri 1 Magelang
E-mail: enyku22@gmail.com

Abstrak

Tujuan Penelitian ini untuk dapat meningkatkan hasil belajar kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia dengan menggunakan teknik Mind Mapping. Penelitian ini dilaksanakan pada semester 1 tahun pelajaran 2017/2018 selama 3 bulan mulai dari bulan Agustus sampai dengan Oktober. Tempat penelitian di SMK Negeri 1 Magelang dengan alamat di Jl. Cawang No 2 (0293)362172 Fax (0293) 368821 Magelang. Sebagai subyek penelitian ini adalah kelas X Mesin D SMK Negeri 1 Magelang Tahun Pelajaran 2017/2018 semester 1. Sumber data meliputi data kuantitatif berupa hasil tes kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia dan data kualitatif berupa hasil observasi, dan dokumentasi pembelajaran. Teknik pengumpulan data yaitu teknik kuantitatif berupa tes dan teknik kualitatif berupa nontes. Teknik analisis yang digunakan: data kuantitatif menggunakan analisis deskriptif; data kualitatif dianalisis menggunakan metode triangulasi. Prosedur penelitian terdiri atas dua siklus. Masing-masing siklus menggunakan empat tahapan tindakan: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) teknik Mind Mapping dapat meningkatkan rerata hasil belajar kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia dari kategori kurang (44,38) menjadi kategori baik (80,16). Simpulan penelitian adalah penerapan teknik Mind Mapping dalam pembelajaran kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar sejarah. Peneliti memberikan saran pada guru sebaiknya dalam mengajar menggunakan model pembelajaran yang bervariasi.

Kata Kunci : *hasil belajar, teknik Mind Mapping*

PENDAHULUAN

Sekolah sebagai tempat proses belajar mengajar mempunyai kedudukan yang sangat penting dan menonjol dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu pendidikan di sekolah memegang peranan penting dalam rangka mewujudkan tercapainya pendidikan nasional. Proses belajar mengajar merupakan inti dari proses pendidikan. Dalam proses belajar mengajar guru menjadi pemeran utama dalam menciptakan situasi interaktif yang edukatif, yakni interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan dengan sumber pembelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan belajar

Pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) pelajaran dikelompokkan menjadi pelajaran normatif adaptif dengan pelajaran produktif (jurusan). Pelajaran produktif dilaksanakan di bengkel-bengkel sedangkan pelajaran normative adaptif dilaksanakan di ruang teori. Pelajaran-pelajaran umum tergabung dalam kelompok Normatif Adaptif. Pelajaran sejarah merupakan salah satu dari pelajaran Normatif Adaptif.

Menurut sebagian besar siswa pelajaran sejarah adalah pelajaran yang membosankan, pelajaran yang diidentikkan dengan menghafal tanggal, tahun, tempat, tokoh dan rentetean peristiwa pada masa lalu. Hal tersebut dapat dilihat dari beberapa indikasi yang penulis amati di kelas X Mesin D SMK Negeri 1 Magelang yaitu banyaknya siswa pada saat pelajaran banyak yang mengobrol sendiri, mengerjakan pekerjaan mata pelajaran lain, kurang memperhatikan pelajaran, membuat tulisan ataupun menggambar di buku, siswa yang mengantuk, banyaknya siswa yang mengumpulkan tugas terlambat ataupun siswa bermain handphone. Disamping itu hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Sejarah juga masih rendah. Hal ini didasarkan dari hasil ulangan yang dicapai siswa. Siswa yang mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal 75 ada 20 siswa dengan nilai kriteria ketuntasan minimal 75.

Pembelajaran Sejarah yang dilakukan guru masih menggunakan ceramah belum menggunakan teknik *Mind Mapping*. Adapun harapan setelah penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas X Mesin D SMK Negeri 1 Magelang

dapat meningkat. Nilai ulangan ini perlu ditingkatkan agar tidak ada siswa yang nilainya dibawah nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sehingga diharapkan semua siswa kelas X Mesin D dapat naik semua. Hal ini disebabkan jika siswa kelas X tidak dapat naik ke kelas XI maka siswa tersebut dikembalikan ke orang tua atau dikeluarkan, jika siswa masih menginginkan sekolah di SMK Negeri 1 Magelang maka siswa tersebut harus mengikuti prosedur pendaftaran siswa baru mulai dari awal.

Setelah penelitian ini diharapkan guru menggunakan teknik *Mind Mapping* dalam pembelajaran sejarah sehingga hasil belajar siswa kelas X Mesin D SMK Negeri 1 Magelang dapat meningkat. Dalam pembelajaran dengan menggunakan teknik *Mind Mapping* ini ada inovasi dan variasi serta perbaikan dalam proses belajar mengajar.

Permasalahan yang dihadapi guru adalah adanya kesenjangan antara kenyataan dan harapan. Masalah yang dihadapi guru adalah guru dalam proses belajar mengajar masih menggunakan cara konvensional atau ceramah padahal harapannya guru sudah menggunakan teknik pembelajaran *Mind Mapping*.

Permasalahan tersebut perlu ada solusi. Untuk memecahkan masalah tersebut guru atau peneliti perlu melakukan tindakan (action) yaitu dalam proses belajar mengajar sejarah menggunakan teknik *Mind Mapping* supaya hasil belajar siswa dapat meningkat. Dalam melaksanakan penelitian ini, guru perlu melakukan kolaborasi dengan guru sejawat. Guru sejawat diperlukan sebagai pengontrol jalannya pembelajaran apakah sudah sesuai dengan tujuan yang diharapkan atau belum dan untuk memberikan masukan kepada peneliti demi perbaikan proses pembelajaran. Adapun guru sejawat yang peneliti ajak berkolaborasi adalah Drs. Ahmad Supriono, M.Pd, beliau adalah guru senior sejarah yang mengajar di SMK Negeri 1 Magelang sejak tahun 1995.

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: "Untuk mengetahui efektivitas penggunaan teknik *Mind Mapping* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Mesin D SMK Negeri 1 Magelang Tahun Pelajaran 2018/2019 Semester 1.

Pengertian Belajar

Menurut Sitepu, (2014: 18) Belajar adalah

usaha sadar yang dilakukan secara terencana, sistematis, dan menggunakan metode tertentu untuk mengubah perilaku relatif menetap melalui interaksi dengan sumber belajar Belajar menurut Oemar Hamalik adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (learning is defined as the modification or strengthening of behaviour through experiencing)(Oemar Hamalik, 2014: 36).

Menurut Sharon E. Smaldino dan James D. Russel dalam bukunya "Instructional Technology and Media for Learning", belajar adalah mengembangkan pengetahuan baru, keterampilan, dan perilaku yang merupakan interaksi individu dengan informasi dan lingkungan (Sharon, TT: 6). (Musfiqon, 2012: 2). Sadiman dalam Musfiqon (2012: 3) mengatakan belajar adalah suatu proses kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga ke liang lahat nanti.

Sabri dalam Musfiqon (2012: 3) belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan pelatihan. Artinya tujuan kegiatan belajar ialah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan, sikap, bahkan meliputi segenap aspek pribadi.

Hintzman dalam Musfiqon (2012: 4) belajar adalah suatu perubahan yang terjadi dalam diri organisme, manusia atau hewan, disebabkan oleh pengalamannya yang dapat mempengaruhi tingkah laku organisme tersebut.

Gagne dalam Ratna Willis Dahar (2011: 2) belajar adalah suatu proses dimana suatu organisasi berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Menurut Slameto (1998: 2) belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Conny Semiawan (1992: 2) mengatakan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku pada diri individu, berkat adanya interaksi antara individu dan individu dan lingkungan. Menurut Winkel (1991: 36) Belajar adalah suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan, pemahaman, ketrampilan dan nilai sikap. Perubahan itu bersifat konstan dan berbekas.

Belajar merupakan perubahan tingkah

laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya. Juga belajar itu akan lebih baik, kalau si subyek belajar itu mengalami atau melakukannya, jadi tidak bersifat verbalistik. (Sardiman A. M, 2012: 20).

Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Hilgard dan Bower mengemukakan Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuan, pemahaman, sikap, dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, serta perubahan aspek-aspek lainnya yang ada pada individu yang belajar. Belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap sesuatu situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang dalam situasi itu, di mana perubahan tingkah laku tidak dapat dijelaskan atau dasar kecenderungan respon pembawaan, kematangan, atau keadaan-keadaan sesaat seseorang (Suciati dan Irawan, P. 2001: 28)

Anthony Robbins dalam Trianto (2009: 15) belajar adalah suatu proses aktif dimana siswa membangun (merekonstruksi) pengetahuan baru berdasarkan pada pengalaman atau pengetahuan yang dimilikinya.

Dari beberapa pendapat para ahli tentang pengertian belajar yang dikemukakan di atas dapat dipahami bahwa belajar adalah suatu kegiatan sadar yang dilakukan seseorang atau individu yang melibatkan unsur jasmani dan rohani untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku dan pengalaman hidupnya dari hasil interaksi dengan lingkungannya.

Menurut Wiliam Burton dalam Oemar Malik (2015: 31) tentang prinsip-prinsip belajar adalah:

1. Proses belajar ialah pengalaman, berbuat, mereaksi dan melampaui (*under going*)
2. Proses itu melalui bermacam-macam ragam pengalaman dan mata pelajaran-mata pelajaran yang terpusat pada suatu tujuan tertentu.
3. Pengalaman belajar secara maksimum bermakna bagi kehidupan murid.
4. Pengalaman belajar bersumber pada kebutuhan dan tujuan murid sendiri yang mendorong motivasi yang kontinyu.
5. Proses belajar dan hasil belajar disyaratkan oleh hereditas dan lingkungan.

6. Proses belajar dan hasil usaha belajar secara materiil dipengaruhi oleh perbedaan-perbedaan individual di kalangan murid-murid.
7. Proses belajar berlangsung secara efektif apabila pengalaman-pengalaman dan hasil-hasil yang diinginkan sesuai dengan kematangan murid.
8. Proses belajar yang terbaik apabila murid mengetahui status dan kemajuan.
9. Proses belajar merupakan kesatuan fungsional dan berbagai prosedur.
10. Hasil-hasil belajar secara fungsional bertalian satu sama lain, tetapi dapat didiskusikan secara terpisah.
11. Proses belajar berlangsung secara efektif di bawah bimbingan yang merangsang dan membimbing tanpa tekanan dan paksaan.
12. Hasil-hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, abilitas dan keterampilan.
13. Hasil-hasil belajar diterima oleh murid apabila memberi kepuasan pada kebutuhannya dan berguna serta bermaknabaginya.
14. Hasil-hasil belajar dilengkapi dengan jalan serangkaian pengalaman-pengalaman yang dapat dipersamakan dengan pertimbangan yang baik.
15. Hasil-hasil belajar itu lambat laun dipersatukan menjadi kepribadian dengan kecepatan yang berbeda-beda.
16. Hasil-hasil belajar yang telah dicapai adalah bersifat kompleks dan dapat berubah-ubah (*adaptable*), jadi tidak sederhana dan statis

Belajar yang efektif sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor kondisional yang ada. Faktor-faktor belajar itu adalah sebagai berikut:

1. Faktor kegiatan, penggunaan dan ulangan; siswa yang banyak kegiatan baik kegiatan neural system, seperti melihat, mendengar, merasakan, berpikir, kegiatan motoris dan sebagainya maupun kegiatan-kegiatanlainnya yang diperlukan untuk memperoleh pengetahuan, sikap, kebiasaan dan minat..Apa yang telah dipelajari perlu digunakan secara praktis dan diadakan ulangan secara kontinu di bawah kondisi yang serasi, sehingga penguasaan hasil belajar menjadi lebih mantap.
2. Belajar memerlukan latihan, dengan jalan: relearning, recalling dan reviewing agar pelajaran yang terlupakan dapat

dikuasaikembali dan pelajaran yang belum dikuasai akan dapat lebih mudah dipahami.

3. Belajar siswa lebih berhasil, belajar akan lebih berhasil jika siswa merasa berhasil dan mendapatkan kepuasannya. Belajar hendaknya dilakukan dalam suasana yang menyenangkan.
4. Siswa yang belajar perlu mengetahui apakah ia berhasil atau gagal dalam belajarnya. Keberhasilan akan menimbulkan kepuasan dan mendorong belajar lebih baik, sedangkan kegagalan akan menimbulkan frustrasi.
5. Faktor asosiasi besar manfaatnya dalam belajar, karena semua pengalaman belajar antara yang lama dengan yang baru, secara berurutan diasosiasikan, sehingga menjadi satu kesatuan pengalaman.
6. Pengalaman masa lampau (bahan apersepsi) dan pengertian-pengertian yang telah dimiliki oleh siswa, besar peranannya dalam proses belajar.
7. Faktor kesiapan belajar. Murid yang telah siap belajar akan dapat melakukan kegiatan belajar lebih mudah dan lebih berhasil.
8. Faktor minat dan usaha. Belajar dengan minat akan mendorong siswa belajar lebih baik daripada belajar tanpa minat. Minat ini timbul apabila murid tertarik akan sesuatu karena sesuai dengan kebutuhannya atau merasa bahwa sesuatu yang akan dipelajari dirasakan bermakna bagi dirinya.
9. Faktor-faktor fisiologis. Kondisi badan siswa yang belajar sangat berpengaruh dalam proses belajar. Badan yang lemah, lelah akan menyebabkan belajar yang tidak sempurna.
10. Faktor intelegensi. Murid yang cerdas akan lebih berhasil dalam kegiatan belajar, karena ia lebih mudah menangkap dan memahami pelajaran dan lebih mudah mengingat-ingatnya (Oemar Malik, 2005: 32).

Pengertian hasil belajar

Hasil merupakan prestasi yang diperoleh seseorang setelah dilakukan usaha. Suratimah Tirtonegoro (1998 : 43) menyatakan bahwa prestasi belajar adalah penilaian hasil usaha bentuk simbol, angka, huruf ataupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai setiap anak dalam suatu periode tertentu.

Setiap individu yang belajar pasti ada hasilnya yaitu hasil belajar yang dapat berbentuk kognitif, afektif maupun psikomotorik. Yang

dimaksud hasil belajar adalah umpan balik apa yang telah dilakukan dalam suatu pembelajaran (Rokhani, 2004 : 178) sedangkan menurut Suharsimi Arikunto yang dimaksud hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh melalui belajar (2000 : 19).

Gagne (Swadarma, 2013: 43) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan “kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan peserta didik”. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik dari proses belajar yang dapat dilihat dari sikap, berbagai pengetahuan, dan berbagai keterampilan yang dimilikinya

Dari pendapat para ahli diatas dapat diperoleh kesimpulan bahwa hasil belajar adalah prestasi belajar yang telah dicapai oleh siswa melalui proses pembelajaran.

Hasil belajar dalam kelas harus dapat dilaksanakan ke dalam situasi-situasi diluar sekolah. Dengan kata lain, murid dapat mentransferkan hasil belajar itu ke dalam situasi-situasi yang sesungguhnya di dalam masyarakat. Tentang transfer hasil belajar setidaknya-tidaknya kita menemukan 3 teori yaitu sebagai berikut:

1. Teori Disiplin Forml (*The Formal Discipline Theory*)

Teori ini menyatakan, bahwa ingatan, sikap, pertimbangan, imajinasi, daya pikir kritis dan sebagainya dapat diperkuat melalui latihan-latihan akademisi.

2. Teori Unsur-unsur yang Identik (*The Identical Elements Theory*)

Transfer terjadi apabila diantara dua situasi atau dua kegiatan terdapat unsur-unsur yang bersamaan (identik). Latihan di dalam satu situasi mempengaruhi perbuatan tingkah laku dalam situasi yang lainnya. Teori ini banyak digunakan di kursus latihan jabatan dimana kepada siswa diberikan respon-respon yang diharapkan diterapkan dalam situasi kehidupan yang sebenarnya. Para ahli psikologi, banyak menekankan kepada persepsi para siswa terhadap unsur-unsur yang identik ini.

3. Teori Generalisasi (*The Generalization Theory*)

Teori ini merupakan teori terhadap unsur-unsur yang identik. Tetapi generalisasi menekankan kepada kompleksitas dari apa yang dipelajari. Internalisasi daripada

pengertian-pengertian, ketrampilan, sikap-sikap dan apresiasi dapat mempengaruhi kelakuan seseorang. Teori ini menekankan kepada pembentukan pengertian (*concept formation*) yang dihubungkan dengan pengalaman-pengalaman lain (Oemar Hamalik: 34).

Pendidikan Sejarah

Dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 37 (1) dinyatakan bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat: (a) pendidikan agama; (b) pendidikan kewarganegaraan; (c) bahasa; (d) matematika; (e) ilmu pengetahuan alam; (f) ilmu pengetahuan sosial; (g) seni dan budaya; (h) pendidikan jasmani dan olah raga; (i) ketrampilan/ kejuruan; dan (j) muatan lokal.

Peraturan Pemerintah No 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional pasal 6 ayat (1) menyatakan bahwa kurikulum untuk jenis pendidikan umum, kejuruan dan khusus pada jenjang pendidikan dasar dan menengah terdiri atas : (a) kelompok mata pelajaran agama dan akhlak mulia; (b) kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian; (c) kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi; (d) kelompok mata pelajaran estetika; (e) kelompok mata pelajaran jasmani, olah raga dan kesehatan.

Pengertian Teknik *Mind Mapping*

Sistem peta pikiran atau *mind map* adalah suatu teknik grafis yang dapat menyelaraskan proses belajar dengan cara kerja alami otak dengan cara kerja alami otak. Karena kinerjanya sudah sesuai dengan cara kerja alami otak kita, termasuk sudah mengakomodasikan ketiga prinsip manajemen otak (Windura, 2008: 70)

Mind Mapping menurut Tony Buzan, adalah suatu teknik mencatat yang menonjolkan sisi kreativitas sehingga efektif dalam memetakan pikiran (Tony Buzan dan Barry, 2004).

Bobbi De Potter dan M.C Hernacki menyatakan peta pikiran/*mind mapping* adalah tehnik pemanfaatan keseluruhan otak dengan menggunakan citra visual dan prasarana gratis lainnya untuk membentuk kesan. Ketika anda menulis esai atau masalah, banyak ide yang datang ke dalam pikiran anda itu secara acak. Kemudian anda menyortirnya lalu anda menyusunnya secara kronologis (Bobbi De Potter

dan M.C Hernacki, 2011: 153).

Shoimin (2014: 105) mengemukakan pengertian peta pikiran atau *Mind Mapping* bahwa: Pemetaan pikiran adalah teknik pemanfaatan seluruh otak dengan menggunakan citra visual dan prasarana grafis lainnya untuk membentuk kesan. Martin dalam Trianto (2009: 158) *Mind Mapping* adalah ilustrasi grafis konkret yang mengindikasikan bagaimana sebuah konsep tunggal dihubungkan ke konsep-konsep lain pada kategori yang sama. Dari beberapa pendapat di atas diperoleh kesimpulan *Mind mapping* adalah teknik mencatat yang memanfaatkan keseluruhan otak dengan menggunakan kreativitas yang di dalamnya memuat penjelasan, gambar, symbol, angka dan sebagainya sehingga siswa menjadi faham dan jelas.

Untuk membuat Peta Pikiran (*Mind Mapping*), gunakan pulpen berwarna dan mulailah dari bagian tengah kertas. Kalau bias gunakan kertas secara melebar untuk mendapatkan lebih banyak tempat. Lalu ikuti langkah-langkah berikut:

1. Tulis gagasan utamanya di tengah-tengah kertas dan lingkupilah dengan lingkaran. Misalnya, peta pikiran saya dilingkupi oleh bohlam, gagasan atau segmen. Gunakan warna yang berbeda untuk tiap-tiap cabang, tergantung dari umlahhlam.
2. Tambahkan sebuah cabang yang keluar dari pusatnya untuk setiap poin atau gagasan utama. Jumlah cabang-cabangnya akan bervariasi, tergantung dari jumlah gagasan atau segmen. Gunakan warna yang berbeda untuk tiap-tiap cabang
3. Tulislah kata kunci, atau frase pada tiap-tiap cabang yang dikembangkan untuk detail. Kata-kata kunci adalah kata-kata yang menyampaikan inti sebuah gagasan dan memicu ingatan anda. Jika anda menggunakan singkatan, pastikan bahwa anda mengenal singkatan-singkatan tersebut sehingga anda dengan mudah segera mengingat artinya selama sehari-hari atau berminggu-minggu setelahnya.
4. Tambahkan simbol-simbol dan ilustrasi untuk mendapatkan ingatan yang lebih baik. Inilah beberapa cara yang dapat dilakukan untuk membuat catatan Peta Pikiran lebih mudah diingat:
 1. Tulis atau ketiklah secara rapi dengan menggunakan huruf-huruf KAPITAL.

2. Tulislah gagasan-gagasan penting dengan huruf-huruf yang lebih besar sehingga mereka langsung menonjol begitu anda membuka kembalicatatan anda.
3. Gambarkan peta pikiran anda dengan hal-hal yang berhubungan dengan anda. Simbol jam mungkin berarti bahwa benda ini memiliki tenggat waktu yang penting. Sebagian orang menggunakan anakpanah untuk menunjukkan tindakan-tindakan yang harus mereka laksanakan.
4. Garis bawahi kata-kata itu. Gunakan huruf tebal.
5. Bersikaplah kreatif dan berani dalam desain anda karena otak kita lebih mudah mengingat hal yang tidak biasa.
6. Gunakan bentuk-bentuk acak untuk menunjukkan hal-hal atau gagasan tertentu.
7. Ciptakan Peta Pikiran anda secara horizontal untuk memperbesar ruang bagi pekerjaan anda (Bobbi DePorter dan Mike Hernacki, 2011: 156).

Manfaat Peta Pikiran (*Mind Mapping*):

1. Fleksibel, Jika seseorang pembicara tiba-tiba teingat untuk menjelaskan suatu hal tentang pemikiran, andadengan mudah menambahkannya di tempat yang sesuai dal peta pikiran anda tanpa harus kebingunann.
2. Dapat memusatkan perhatian. Anda tidak perlu berpikir untuk menangkap setiap kata yang dibicarakan. Sebaliknya ana dapat berkonsentrasi pada gagasan-gagasannya.
3. Meningkatkan Pemahaman. Ketika membaca suatu tulisan atau laporan teknik, Peta pikiran akan meningkatkan pemahaman dan memberikan catatan tinjauan ulang yang sangat berarti nantinya.
4. Menyenangkan. Imajinasi dan kreativitas anda tidak terbatas. Dan hal itu menjadikan pembuatan dan peninjauan ulang catatan lebih menyenangkan (Bobbi DePorter dan Mike Hernacki, 2011: 172).

METODE PENELITIAN

Hipotesa Tindakan

Berdasarkan kajian teori di atas maka hipotesa tindakannya adalah: Melalui penggunaan teknik *Mind Mapping* dapat meningkatkan hasil belajar sejarah siswa kelas X

Mesin D SMK Negeri 1 Magelang Tahun Pelajaran 2018/2019 Semester 1.

a. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) karena bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini peneliti meneliti Kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia. Penelitian Tindakan Kelas ini dibagi menjadi 3 yaitu prasiklus, siklus I dan siklus II.

b. Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas X Mesin D yang berjumlah 32 siswa Tahun Pelajaran 2017/2018 Semester 1.

c. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 1 Kota Magelang dengan alamat Jl. Cawang No 2 Tlp (0293) 362172-365543 Kota Magelang, Kode Pos 56123 Fax (0293) 368821 Surat Elektronik smkn1magelang@yahoo.com
2. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini oleh dilakukan pada bulan Agustus sampai dengan bulan Oktober 2017.

d. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini dapat dibagi dua, yaitu sumber data kuantitatif dan sumber data kualitatif. Sumber data kuantitatif berupa tes hasil belajar, yakni tes yang dilakukan oleh peneliti. Adapun sumber data kualitatif berupa, hasil pengamatan belajar siswa, dan dokumentasi kegiatan belajar mengajar siswa.

e. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dipilah menjadi dua, yaitu teknik kuantitatif dan kualitatif. Teknik kuantitatif menggunakan alat berupa tes, yaitu ulangan yang dilakukan oleh peneliti. Tes dilakukan di awal atau prasiklus sebelum diberi tindakan yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum diberi tindakan dan pada setiap akhir siklus untuk mengetahui peningkatan hasil yang diperoleh siswa. Tes dilakukan untuk mengukur hasil belajar yang diperoleh siswa setelah pemberian tindakan.

Adapun data kualitatif diperoleh menggunakan alat lembar pengamatan. Pengamatan dilaksanakan terhadap kegiatan pembelajaran di kelas sebelum diberi tindakan dan selama diberi tindakan dalam bentuk siklus-siklus. Hal ini bertujuan untuk

mengetahui penerapan teknik *Mind Mapping* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Selain menggunakan lembar pengamatan, data kualitatif juga diperoleh melalui dokumentasi yang berupa foto-foto siswa selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran di kelas dan catatan informasi tertulis yang berkaitan dengan proses pembelajaran.

f. Teknik Analisa Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Data kuantitatif berupa hasil belajar dianalisis dengan teknik analisis diskriptif untuk menemukan rata-rata. Penyajian data kuantitatif dipaparkan dalam bentuk persentase menggunakan rumus sebagai berikut :

$$R = \frac{\text{Jumlah nilai keseluruhan}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100 \%$$

Data kualitatif berupa hasil observasi siswa. Siswa dinyatakan tuntas secara individu bila telah mencapai nilai ≥ 75 . Sedangkan tuntas belajar secara klasikal jika 80% jumlah siswa di kelas telah tuntas belajar.

1. Pembelajaran Kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia dianalisis dengan metode triangulasi. Data yang diperoleh selama penelitian serta hasil catatan di lokasi dianalisis. Caranya dengan melakukan pemilahan, pengelompokan, pengorganisasian, pendeskripsian, sampai akhirnya pada tahap penyimpulan.

g. Prosedur Tindakan

Dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan 4 rangkaian yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Dari mulai perencanaan sampai dengan refleksi tahapan tersebut diulang sampai mendapatkan peningkatan. Perencanaan dan tindakan pada siklus berikutnya harus selalu berdasarkan pada hasil refleksi siklus sebelumnya. Apabila satu siklus belum menunjukkan tanda-tanda perubahan kearah perbaikan (peningkatan mutu) kegiatan riset dilanjutkan pada siklus kedua sampai peneliti merasa puas dan tercapai tujuannya (Suharsimi Arikunto dkk,

2007: 177). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan tindakan dalam 2 siklus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada kondisi awal guru belum menerapkan teknik *Mind Mapping* dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Guru masih mengajar dengan pendekatan konvensional menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Dengan pembelajaran seperti ini, peneliti menjumpai adanya permasalahan rendahnya hasil belajar di kelas X Mesin D SMK Negeri 1 Magelang Tahun Pelajaran 2017/2018 Semester 1. Rata-rata hasil belajar kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia hanya mencapai nilai 44,38 kategori kurang. Pada kondisi ini peneliti juga menjumpai siswa yang pada saat pembelajaran di kelas mengobrol sendiri kurang memperhatikan pelajaran, mengantuk, bermain handphone, mengerjakan pekerjaan pelajaran lain, dan banyaknya siswa yang mengumpulkan tugas terlambat.

Pada tahap Siklus 1, guru sudah menggunakan teknik *Mind Mapping* dalam pembelajaran kerajaan-kerajaan Islam di

Indonesia. Dalam membuat *Mind Mapping* anak dapat membuat sesuai keinginan anak dan menggunakan bahasanya sendiri sehingga anak lebih mudah memahami. Hasil pembelajaran menunjukkan peningkatan, yaitu dari rata-rata 44,38 (kategori kurang) menjadi rata-rata 61,56 (kategori kurang).

Pada siklus 2, guru menggunakan teknik *Mind Mapping* dengan penyempurnaan. Tujuannya untuk membenahi kekurangan yang dijumpai pada siklus 1. Penyempurnaan terutama ditekankan pada masalah kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia. Hasil pembelajaran kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia pada siklus 2 menunjukkan peningkatan dari nilai rata-rata 61,56 (kategori kurang) menjadi 80,16 (kategori baik).

Tes dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui hasil belajar Kerajaan-keajaan Islam di Indonesia siswa kelas X Mesin D SMK Negeri I Magelang Tahun Pelajaran 2017/2018 Semester 1 pada prasiklus, siklus 1, dan siklus 2 dapat dipaparkan pada tabel berikut.

Tabel 4.1 Hasil Tes Kerajaan-kerajaan Islam Di Indonesia Prasiklus

No.	Kategori	Interval	Jumlah	%	Ket.
1.	Sangat Baik	90 – 100	0	0%	Nilai rerata= 44,38 (kurang)
2.	Baik	75 – 89	0	0%	
3.	Cukup	65 – 74	2	6,25%	
4.	Kurang	≤ 64	30	93,75%	
Jumlah			32		

Tabel 4.2 Hasil Tes Kerajaa-kerajaan Islam Di Indonesia Siklus 1

No.	Kategori	Interval	Jumlah	%	Ket.
1.	Sangat Baik	90 – 100	0	0%	Nilai rerata= 61,56 cukup)
2.	Baik	75 – 89	1	3,13%	
3.	Cukup	65 – 74	13	40,63%	
4.	Kurang	≤ 64	18	56,25%	
Jumlah			32		

Tabel 4.3 Hasil Tes Kerajaan-kerajaan Islam Di Indonesia Siklus 2

No.	Kategori	Interval	Jumlah	%	Ket.
1.	Sangat Baik	90 – 100	4	12,5%	Nilai rerata= 80,16 (baik)
2.	Baik	75 – 89	24	75%	
3.	Cukup	65 – 74	1	3,13%	
4.	Kurang	≤ 64	3	9,38%	
Jumlah			32		

Hasil tes prasiklus menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih kurang memperhatikan dan mendengarkan pelajaran sejarah dengan baik. Dari 32 siswa, ada 30 siswa (93,75%) yang mempunyai nilai kurang, 2 siswa (6,25%) nilai cukup.

Pada siklus 1 terjadi peningkatan hasil walaupun sedikit.. Dari 30 siswa yang bernilai kurang (93,75%) menjadi 18 (56,25%). Sementara 2 siswa (6,25%) yang tadinya berkategori nilai cukup, berubah menjadi 13 siswa (40,63%) dan ada peningkatan dari yang semula 0 untuk kategori baik menjadi 1 siswa (3,13%).

Siklus II juga menunjukkan adanya kenaikan hasil belajar dari siklus-siklus sebelumnya. Jumlah siswa dengan kategori baik 1 (3,13%) pada siklus satu meningkat menjadi 24 (75%). Bahkan ada 4 siswa(12,5%) yang mencapai kategori sangat baik. Sementara untuk nilai dengan kategori cukup ada 1 siswa (3,13%) yang mencapai kategori cukup dan untuk yang mendapatkan kategori kurang tinggal 3 anak (9,38%).

Untuk lebih jelasnya tentang kenaikan hasil belajar dari prasiklus ke siklus 1 dan ke siklus II ini dapat dipaparkan dalam tabel berikut

Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Belajar Kerajaan-kerajaan Islam Di Indonesia Tiap Siklus

No.	Interval	Kategori	Prasiklus	Siklus 1	Siklus 2
1	90 - 100	Sangat baik	0	0	4
2	75 – 89	Baik	0	1	24
3	65 – 74	Cukup	2	13	1
4	≤ 64	Kurang	30	18	3
Jumlah			32	32	32

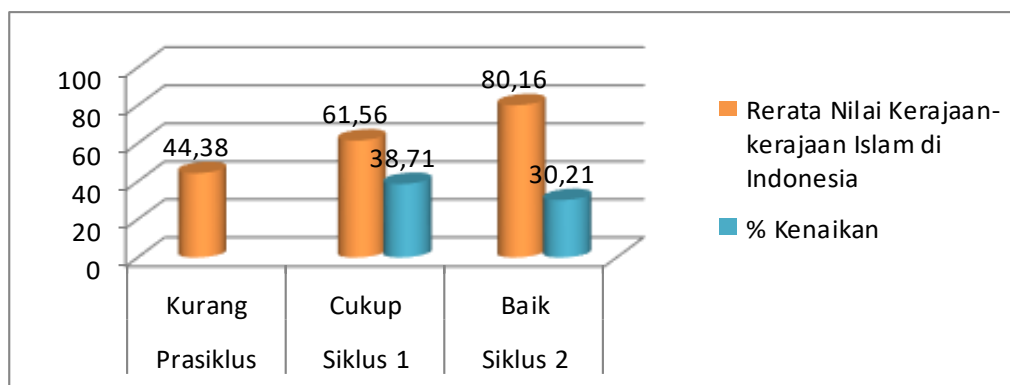
Tabel 4.5 Rekapitulasi Persentase Hasil Belajar Kerajaan-kerajaan Islam Di Indonesia Tiap Siklus

No.	Interval	Kategori	Prasiklus	Siklus 1	Siklus 2
1	90 - 100	Sangat baik	0%	0%	12,5%
2	75 – 89	Baik	0%	3,13%	75%
3	65– 74	Cukup	6,25%	40,63%	3,13%
4	≤ 64	Kurang	93,75%	56,25%	9,38%
Jumlah			100%	100%	100%

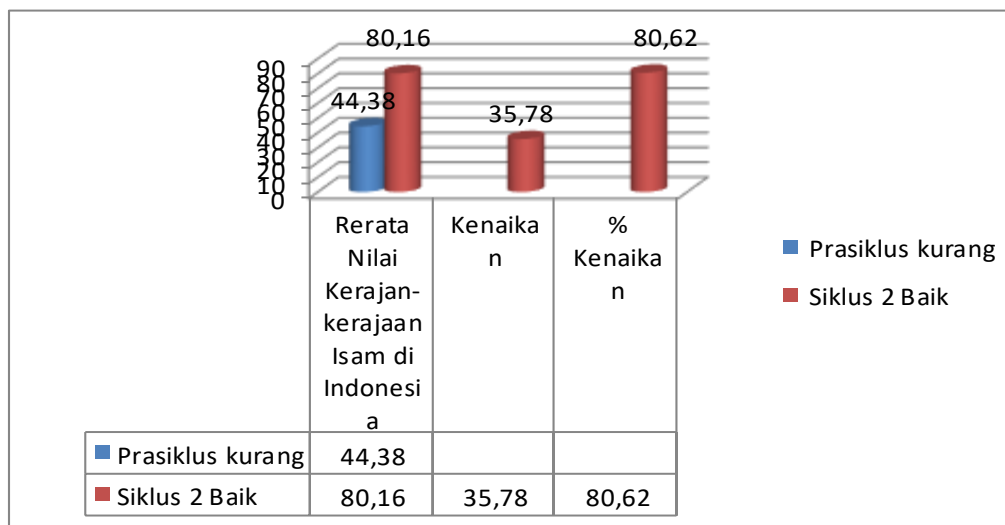
Sementara itu, nilai rata-rata yang dicapai siswa pada masing-masing siklus juga menunjukkan peningkatan. Dari prasiklus ke siklus 1 mengalami kenaikan sebesar 38,71%. Sedangkan dari siklus 1 ke siklus 2 mengalami kenaikan sebesar 30,21%. Adapun kenaikan nilai rata-rata

kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia dari prasiklus ke siklus 2 adalah sebesar 35,78 atau 80,62%. Lebih jelasnya hal itu dapat dilihat dalam grafik 1 dan 2 berikut.

Grafik 4.1 Rekapitulasi Rerata Nilai Hasil Belajar Kerajaan-kerajaan Islam Di Indonesia Per Siklus



Grafik4.2 Rerata Kenaikan Hasil Belajar Kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia dari Pra Siklus ke Siklus 2



SIMPULAN

Berdasarkan pemaparan yang telah yang telah dipaparkan di depan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa teknik *Mind Mapping* dapat meningkatkan hasil belajar sejarah tentang Kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia dari nilai rata-rata 44,38 pada kondisi pra siklus menjadi nilai rata-rata 61,56 pada siklus 1 dan nilai rata-rata 80,16 pada siklus 2.

Saran

Beberapa saran yang perlu peneliti sampaikan sehubungan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Dalam kegiatan pembelajaran, terutama Kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia, guru hendaknya mampu menguasai dan menggunakan teknik yang bervariasi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Guru perlu menerapkan teknik *Mind Mapping* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia
3. Guru perlu mencari solusi untuk mengatasi kelemahan penggunaan teknik *Mind Mapping* dalam pembelajaran kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia.
4. Siswa dalam pembelajaran hendaknya selalu dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Teknik *Mind Mapping* dapat meningkatkan hasil belajar siswa

DAFTAR PUSTAKA

- Bobbi De Porter dan Mike Hernaki. (2011). *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Mizan Pustaka.
- Buzan. T. (2004). *Memahami Peta Pikiran The Mind Mapping Books*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- B.P. Sitepu. (2014). *Pengembangan Sumber Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Conny Setiawan, dkk. (1992). *Pendekatan Ketrampilan Proses*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Depdiknas. Undang-Undang RI Nomor 23 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional: Jakarta
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Oemar Hamalik. (2014). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Oemar Hamalik. (2015). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sardiman.AM. (2012). *Interaksi dan Motivasi*

- Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Suciati dan Iriawan. (2001). *Teori Belajar dan Mptivasi*. Jakarta: Depdiknas.Ditjen PT.PAU.
- Shoimin, Aris. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Ar-Ruzz Media.
- Slameto. (1998). *Belajar dan Faktor Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Bina Aksara
- Slameto. (1998). *Evaluasi Pendidikan*. Salatiga: BumiAksara.
- Suratimah Tirtonegoro. (1998). *Anak Supernormal dan Program Pendidikan*. Jakarta: Bina Aksara
- Swadarma, Doni. (2013). *Penerapan Mind Mapping dalam Kurikulum Pembelajaran*. Jakarta: PT. Elex Media Kompetindo.
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif. Konsep, Landasandan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenaga Media Group.
- Windura, Sutanto. (2008). *Mind Mapping Langkah Demi Langkah*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Winkel. WS. (1991). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Gramedia.