

## **PENERAPAN STRATEGI *MIND MAP* UNTUK PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

**Citra Roisa Hikmawati**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (citra\_roisa@yahoo.com)

**Suprayitno**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

**Abstrak:** Rendahnya hasil belajar siswa dapat disebabkan oleh strategi belajar yang kurang tepat. Permasalahan ini sering ditemui dalam pembelajaran dengan banyak konsep, sehingga memperbanyak aktivitas mengingat siswa, salah satunya adalah pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Tujuan penelitian ini adalah menjelaskan peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan strategi *Mind Map*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang terdiri dari tiga siklus dan empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah penerapan strategi *Mind Map* ini, dari siklus satu sebesar 54,05%, siklus dua 72,97% dan siklus tiga sebesar 86,48%. Hasil tersebut membuktikan bahwa penerapan strategi *mind map* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V Sekolah dasar.

**Kata Kunci:** *Strategi Mind Map, Pembelajaran IPS, Hasil Belajar*

**Abstract:** *The cause of student's study result became low is wrong learning strategy. This problem was known on the lesson which have many concepts to understand, so that the student have to memorize. One of the lesson is social science. The aim of this research is to describe the increasing study result used mind map strategy in their lesson. This research used Classroom Action Research (CAR) that consist of three cycles with each steps, they were: planning, implementation, observation, and reflection. This research used qualitative and quantitative data analysis techniques to obtain data through observation, testing, documentation and interview. The data were analyzed and presented in the form of descriptive qualitative and quantitative, and it was made in the form of diagrams. The scores of the test also increased, at the first cycle 54,05%, at the second cycle 72,97%, and the third cycle had 86,48%. From this research results, we got data that showed an increase of percentage or activity scores of the students and teacher from the first cycle until the third cycle. From the result could be concluded that the application of mind map strategy could increased the score test in fifth grade of social science in SDN Plosogenuk I Perak Jombang*

**Keywords:** *mind map strategy, social science, study result,*

### **PENDAHULUAN**

Proses pembelajaran pada dasarnya adalah proses berkomunikasi yang melibatkan guru dan siswa. Komunikasi diwujudkan dalam kegiatan penyampaian pesan ataupun tukar menukar informasi. Proses ini dilaksanakan untuk mengantarkan siswa mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Hal yang paling mendasar dalam tujuan pendidikan adalah mengantarkan peserta didik ke dalam perubahan tingkah laku yang meliputi intelektual, moral serta tingkah laku agar dapat hidup mandiri baik sebagai makhluk individual maupun sebagai makhluk sosial. Untuk mencapai tujuan tersebut guru memiliki peran untuk mengatur lingkungan belajar di mana siswa berinteraksi.

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan 2006 disebutkan bahwa mata pelajaran IPS bertujuan

agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut: (a) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan dan lingkungannya, (b) memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, dan keterampilan dalam kehidupan sosial, (c) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, (d) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Pelajaran IPS seperti telah disebutkan di atas terdiri dari banyak konsep yang harus dimengerti oleh siswa. Guru sebagai fasilitator dalam proses pencapaian tujuan pembelajaran, dituntut untuk bisa menciptakan lingkungan belajar serta mampu merancang pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dan menyenangkan, sehingga siswa bersemangat dan mendayagunakan secara

optimal seluruh bagian otaknya untuk menerima informasi. Karena terbukti penggunaan otak secara sinergis dapat menyimpan informasi lebih lama dalam otak dan memudahkan untuk mengingat kembali. Sehingga diharapkan tujuan pembelajaran akan tercapai secara maksimal.

Berbeda dengan kondisi ideal dalam proses pembelajaran hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di kelas V SDN Plosogenuk Perak I Jombang, pembelajaran IPS yang dilaksanakan dimulai dari kegiatan awal dalam pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru, menunjukkan bahwa siswa kurang dapat menyerap dan menyimpan konsep-konsep yang sebelumnya sudah disampaikan oleh guru. Terbukti bahwa ketika guru memberi pertanyaan sebelum memasuki materi, kemampuan siswa untuk menjawab tidak merata, hanya 2 sampai 3 anak saja yang mampu menjawab dengan benar

Guru menggunakan metode ceramah dari awal hingga akhir. Guru memang telah menggunakan media proyektor, namun dalam pelaksanaannya guru hanya menampilkan buku teks elektronik yang juga dimiliki siswa. Guru mengajarkan konsep yang sama persis dengan apa yang terdapat dalam buku teks. Seolah-olah hanya buku teks tersebut yang menjadi acuan dalam pembelajaran IPS di kelas. Pembelajaran seperti ini sebenarnya hampir sama dengan pembelajaran konvensional. Apabila dalam pembelajaran konvensional guru menjelaskan secara lisan mengenai materi atau konsep yang berasal dari buku dan siswa memperhatikan guru, sekarang yang terjadi tidak jauh berbeda yaitu guru tetap menyampaikan materi secara lisan dari buku namun dengan menampilkan buku tersebut ke hadapan para siswa.

Setelah pembelajaran berakhir guru menyuruh siswa untuk menulis rangkuman yang juga terdapat dalam buku teks. Siswa langsung memindah catatan dari buku teks ke buku mereka masing-masing. Mereka sebenarnya membuat rangkuman yang tidak efektif, siswa justru tidak mengerti apa yang mereka tulis, karena tidak terlebih dahulu melalui proses pemahaman terhadap konsep. Hal ini lah yang menjadi akar masalah siswa sering lupa dengan konsep yang sebelumnya telah dipelajari bersama guru. Siswa menjadi malas membaca konsep yang telah mereka tulis dari rangkuman yang terdapat dalam buku teks karena tidak menarik, terlalu banyak kalimat dan tidak tepat sasaran. Kegiatan evaluasi pembelajaran pun diambil dari buku teks, yang kemudian dikerjakan siswa di buku mereka masing-masing.

Permasalahan ini mengakibatkan siswa tidak mencapai ketuntasan minimal dalam belajar. Terbukti pada hasil ulangan mereka hanya 13 siswa atau sebanyak 35,1% dari mereka yang mencapai standar minimum

yang telah ditetapkan, sedangkan 24 siswa atau sebanyak 64,9% siswa belum mencapai ketuntasan belajar dengan Kriteria Ketuntasan Minimal yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 70.

Dari beberapa masalah yang ditemui oleh peneliti dalam pengamatan yang telah dilakukan di kelas V SD Plosogenuk I, ada masalah yang harus segera di perbaiki yaitu cara siswa mencatat konsep dalam buku mereka, dan cara mengolah rangkuman yang mereka tulis dalam buku catatan masing-masing. Pembelajaran IPS memang banyak terdapat konsep abstrak dan konsep tersebut sebagian besar untuk diingat dan dihafalkan. Konsep-konsep seperti waktu, perubahan, kesinambungan (*continuity*), arah mata angin, lingkungan, ritual, akulturasi, kekuasaan, demokrasi, nilai, peranan, permintaan, atau kelangkaan adalah konsep-konsep abstrak yang dalam program studi IPS harus dibelajarkan kepada siswa Sekolah Dasar (Gunawan, 2010: 38). Karena terlalu banyak, maka dirasa perlu menggunakan strategi lain untuk mencatat konsep-konsep tersebut. Dari permasalahan tersebut, peneliti akan menggunakan strategi untuk menyederhanakan konsep, agar mudah dipahami dan mudah untuk dicatat sehingga siswa tertarik untuk membaca buku catatannya dan dapat dengan mudah mengingat konsep-konsep yang dituliskannya. Strategi tersebut dinamai strategi *Mind map*.

*Mind map* merupakan perwakilan visual ide dengan menggunakan gambar dan kata. Strategi ini menggabungkan antara *icon*, kata kunci dan warna (memaksimalkan bahasa *visual*) dan diharapkan dapat membuat siswa tertarik untuk membaca konsep kemudian menuliskannya kembali dalam bentuk kata kunci dan diberi *icon* atau gambar beserta warna-warna. Dalam pembelajaran konsep, tidak hanya mengembangkan potensi otak kiri untuk menghafal, tetapi juga dibantu otak kanan yang akan semakin memudahkan anak untuk mengingat, yang diwakilkan dalam gambar (*visual*) atau ikon yang menandai kata-kata kunci. Karena siswa jauh lebih mudah mengingat simbol daripada serangkaian kata. Dalam belajar, *mind map* berguna untuk mencatat (*note-taking*), meringkas (*sumarizing*) dan mengkaji ulang (*reviewing*) materi pelajaran anak didik, yang sangat efektif untuk mengorganisasikan informasi yang masuk ke otak mereka saat belajar, sekaligus membantu memperkuat daya ingatnya. (Windura, 2008).

Seperti yang telah dikemukakan oleh Bruner (dalam Gunawan, 2010:38) bahwa berbagai cara dan teknik pembelajaran dikaji untuk memungkinkan konsep-konsep tersebut dipahami anak. Bruner, memberikan pemecahan berbentuk jembatan Bailey untuk mengkonkretkan yang abstrak itu dengan *enactive*, *iconic*, dan *symbolic* melalui percontohan dengan gerak

tubuh, gambar, bagan, peta, grafik, lambang, keterangan lanjut, atau elaborasi kata-kata yang dapat dipahami siswa. Dan substansi-substansi yang telah dikemukakan Bruner tersebut tertuang dalam *mind map*. Jadi *mind map* adalah sesuatu yang unik bagi seorang anak, sesuatu yang unik sangat disukai oleh otak mereka. Otak pun mampu mencerna setiap informasi dengan baik. Belajar jadi cepat, mudah dan menyenangkan. Informasi yang masuk ke otak dengan cara demikian pun akan mudah untuk dipelajari, diingat, dianalisis, dan dikeluarkan (*recall*) kembali dari otak secara cepat dan efisien.

Dalam dunia pendidikan strategi dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Dari pengertian tersebut yang perlu dicermati adalah pertama, strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan (rangkaiannya) termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya/kekuatan dalam pembelajaran. Ini berarti penyusunan suatu strategi baru sampai pada proses penyusunan rencana kerja belum sampai pada tindakan. Kedua, strategi disusun untuk mencapai tujuan tertentu. Artinya, arah dari semua keputusan penyusunan strategi adalah pencapaian tujuan. (Sanjaya, 2006:126). Kemp (1995) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.

Ada empat strategi dasar dalam belajar mengajar yang meliputi hal-hal berikut: Mengidentifikasi serta menetapkan spesifikasi dan kualifikasi perubahan tingkah laku dan kepribadian anak didik sebagaimana yang diharapkan, Memilih sistem pendekatan belajar mengajar berdasarkan aspirasi dan pandangan hidup masyarakat, Memilih dan menetapkan prosedur, metode, dan teknik belajar mengajar yang dianggap paling tepat dan efektif sehingga dapat dijadikan pegangan oleh guru dalam menunaikan kegiatan mengajarnya, Menetapkan norma-norma dan batas minimal atau kriteria serta standar keberhasilan sehingga dapat dijadikan pedoman oleh guru dalam melakukan evaluasi hasil kegiatan belajar mengajar yang selanjutnya akan dijadikan umpan balik buat penyempurnaan sistem instruksional yang bersangkutan secara keseluruhan.

Sistem peta pikiran atau *mind map* adalah suatu teknik grafis yang dapat menyelaraskan proses belajar 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 map* ditemukan oleh Tony Buzan, seorang pakar perkembangan otak, kreativitas dan pendidikan di awal tahun 1970 an. ada banyak sistem peta pikiran

namun *mind map* terbukti merupakan sistem peta pikiran yang paling mampu mengaktifkan kedua belah fungsi otak kiri dan kanan (Windura, 2010: 20).

Manfaat *Mind Map* dalam Meningkatkan Daya Ingat Anak

Manfaat *mind map* tidak hanya dinilai dari yang terlihat, namun juga hal-hal yang melandasi prinsip pembuatannya yang sungguh-sungguh mengikuti apa yang diinginkan oleh otak anak, karena *mind map* memiliki hal-hal berikut ini:

Gambaran keseluruhan

Cukup dengan satu gambar saja, anda dan anak anda sudah dapat melihat keseluruhan dari isi bab. Otak menyukai cara seperti ini. Saat anak membaca buku catatan atau buku cetak pelajarannya yang berlembar-lembar, setiap anak membalikkan halaman bukunya informasi yang masuk ke otak ini akan terganggu dan menjadi berserakan di otaknya. Sesuatu yang berserakan sulit untuk disatukan sehingga mengurangi daya pemahamannya. Seperti ketika bermain *puzzle*, akan mudah menyelesaikan ketika kita terlebih dahulu tahu gambar akhirnya seperti apa.

Detil informasi

Selain mendapatkan gambaran keseluruhan mengenai materi pelajaran tersebut, pada saat yang bersamaan anda bisa melihat detil informasinya secara mudah. Anak bisa dengan mudah “berpindah-pindah” dari satu bagian materi pelajaran ke bagian yang lain tanpa kehilangan daya pemahamannya. Tidak seperti kondisi linier di mana seorang pengarang buku pelajaran belum selesai menerangkan satu bagian dan tiba-tiba berpindah ke bagian lain, dan baru kembali ke bagian yang pertama, pasti akan membingungkan karena pendengar akan tetap menerimanya secara kronologis sesuai kata-kata yang dituturkan.

Kata kunci yang kuat

Semua kata dalam *mind map* adalah kata tunggal yang disebut kata kunci. Kata kunci adalah kata-kata yang paling kuat yang dapat menyederhanakan sebuah kalimat atau frasa. Dan otak sebenarnya hanya dapat mengingat kata kunci saja. Hal ini akan membuat waktu belajar anda menjadi efektif dan efisien. Memang kita dapat mengingat kalimat-kalimat tapi, karena yang diingat terlalu banyak jadi membutuhkan waktu yang lama, dan hal ini tidak disukai otak. Motivasi belajarpun akan menurun.

Gambar mengaktifkan otak kanan

Anak-anak sangat menyukai komik, mengapa? Karena banyak gambar di dalamnya. Begitu juga dengan *mind map*, ada gambar-gambar yang menyebabkan otak kanan anak menjadi lebih aktif dan seimbang menyeimbangkan diri dengan beban otak kirinya. Dan,

keseimbangan kedua belah otak adalah kondisi terbaik untuk belajar dan berkonsentrasi.

Warna menyenangkan otak anda

Apakah catatan anak anda hanya ada satu warna saja? Tentu saja hal tersebut akan membosankan anak. *Mind map* mengharuskan anak untuk memakai berbagai warna dalam pembuatannya. Dan hal ini disukai oleh otaknya. Kedua belah otak pun terlibat, dan yang dirasakan anak adalah bukan suatu kegiatan belajar, namun sifatnya lebih pada menggambar dan bermain. *Learning is fun* itulah prinsipnya.

*Mind map* menunjukkan suatu pengelompokan informasi yang sangat jelas. Pengelompokan informasi itu berupa kategori-kategori. Semakin baik informasi ini dikelompokkan, semakin mudah informasi itu dicerna oleh otak. Kata-kata dalam *mind map* telah tersusun dalam suatu hierarki atau tingkat kepentingan tertentu. Kata-kata yang letaknya semakin dekat dengan pusat *mind map* semakin tinggi nilai informasinya. Semakin jauh maka semakin tidak penting atau detail sifatnya. Begitu pula dengan prinsip belajar, tentu akan lebih baik kalau anak mengetahui apa yang mesti diketahui terlebih dahulu dan kemudian berikutnya yang kurang penting.

Hubungan antar informasi

Kata-kata dalam sebuah *mind map* juga saling berhubungan dan menerangkan satu sama lain. Satu kata menerangkan kata yang lain namun tidak pernah tertukar. Dengan hubungan informasi yang jelas otak akan mampu memahami setiap informasi yang dimasukkannya, sebab semua memiliki kaitan dengan hal lain yang sudah pernah dimasukkan sebelumnya. Otak saat belajar tau mengingat membutuhkan asosiasi pemikiran agar ingatannya menguat. Itu pula yang dilakukan *mind map* dalam mewakili materi pelajaran anak.

Tata letak pada *mind map*, berada di tengah sehingga selalu menarik mata dan otak untuk pertama kalinya. Selain terletak di tengah, pusat *mind map* juga berupa gambar, dan hal ini sangat disukai otak. Tidak seperti tulisan pada buku catatan atau buku cetak pelajaran yang berangkat dari kiri atas dan berakhir di kanan bawah. *Mind map* justru menyebar dari tengah ke segala arah. Ini sesuai dengan cara kerja sel otak dalam membentuk jaringan dengan sel otak lainnya. Oleh sebab itu *mind map* disebut sesuai dengan cara kerja alami otak kita.

Apabila ada dua anak membuat *mind map* dengan materi yang sama maka mereka tidak akan menghasilkan *mind map* yang sama. Hal ini terjadi karena masing-masing anak mempunyai pancaran pikiran yang berbeda. Pancaran pikiran ini dapat berupa pemilihan kata kunci dan gambar yang berbeda-beda. Hal

ini menjadikan *mind map* adalah suatu hasil karya yang “unik” bagi anak.

Aplikasi *Mind Map* di Bidang Pendidikan yaitu Windura (2011: 70) menyatakan sistem ini dapat diterima di seluruh dunia karena memiliki keunggulan antara lain: Ide utama materi pelajaran ditentukan secara jelas, Menarik perhatian mata dan otak kita sehingga memudahkan kita berkonsentrasi, Dapat melihat gambaran secara menyeluruh, sekaligus detailnya. Hubungan antarinformasi yang satu dengan yang lainnya jelas, Terdapat pengelompokan informasi, Prosesnya menyenangkan (*fun*), tidak membosankan karena banyak menggunakan unsur otak kanan, seperti gambar, warna, dimensi, dsb. Sifatnya unik sehingga mudah diingat

Bahan yang diperlukan untuk membuat *mind map* yaitu: Kertas putih, polos, tidak bergaris-garis, ukuran minimal A4, Pensil warna atau spidol, minimal 3 warna, bervariasi tebal dan tipis (jika memungkinkan) Imajinasi, Otak kita sendiri.

Unsur-Unsur Dalam *Mind Map*, yaitu: Kertas, Posisi kertas mendatar (*landscape*), Posisi tetap (*steady*) Pusat *mind map*, merupakan ide/gagasan utama, biasanya merupakan judul bab suatu pelajaran atau permasalahan pokoknya, dalam meringkas atau kaji ulang, biasanya adalah judul bab atau tema pokok, harus berwujud gambar yang disertai dengan tulisan, terletak di tengah-tengah kertas, Cabang utama, Sering disebut dengan BOI (*Basic Ordering Ideas*), merupakan cabang tingkat pertama yang langsung memancar dari pusat *mind map*. Untuk keperluan meringkas biasanya merupakan subbab-subbab dari materi pelajaran yang dipelajari anak, Setiap cabang utama yang berbeda sebaiknya menggunakan warna pensil/spidol yang berbeda pula. Cabang, diusahakan meliuk, bukan sekedar melengkung atau lurus Pangkal tebal lalu menipis, semakin jauh dari pusat semakin tipis, panjangnya sesuai dengan panjang kata kunci/gambar di atasnya Ke segala arah. Kata, Berupa satu kata kunci Kata ditulis di atas cabang semakin keluar semakin kecil ukuran hurufnya, tulisan tegak, maksimum kemiringan 45°. Gambar, sebanyak mungkin. Warna, berwarna-warni dan hidup. Tata ruang, sesuai besarnya kertas.

Lebih lanjut Windura (2010:24) menyatakan langkah-langkah membuat *mind map* yaitu: Tentukan permasalahan utama, Buatlah pusat *mind map* yang biasanya adalah tema atau judul bab, Buatlah cabang utama yang merupakan cabang yang memancar langsung dari pusat *mind map*. Cabang utama ini adalah judul subbab atau bagian-bagian dari materi pelajarannya. Tuliskan 1 kata di setiap cabang, dan kata tersebut adalah berupa kata kunci. Kembangkan cabang utama dengan cabang-cabang lain berikutnya secara terhubung. Cabang-cabang lain ini berisi informasi-informasi dari

mata pelajaran yang akan dibuat *mind map*nya. Tony Buzan (2001: 21) memaparkan tujuh langkah cara membuat *mind map*, yaitu: Mulai dari bagian tengah permukaan secarik kertas kosong yang diletakkan dalam posisi memanjang. Karena memulai dari tengah-tengah permukaan kertas akan memberikan keleluasaan bagi cara kerja otak untuk memencar ke luar ke segala arah, dan mengekspresikan diri lebih bebas dan alami. Gunakan sebuah gambar untuk gagasan sentral anda. Karena suatu gambar bernilai seribu kata dan membantu menggunakan imajinasi. Gambar yang letaknya di tengah akan tampak lebih menarik, membuat anda tetap berfokus, membantu anda memusatkan pikiran, dan membuat otak semakin aktif dan sibuk. Gunakan warna pada seluruh *mind map*. Karena bagi otak, warna-warna tidak kalah menariknya dari gambar. Warna membuat *mind map* tampak lebih cerah dan hidup, meningkatkan kekuatan dahsyat bagi cara berpikir kreatif, dan ini adalah hal yang menyenangkan. Hubungkan cabang-cabang utama ke gambar sentral dan hubungkan cabang-cabang tingkat kedua dan ketiga pada tingkat pertama dan kedua dan seterusnya. Karena, seperti yang kita ketahui, otak bekerja dengan menggunakan asosiasi. Jika kita menghubungkan cabang-cabang kita akan jauh lebih mudah dalam memahami dan mengingat. Buatlah cabang-cabang *mind map* berbentuk melengkung bukannya garis lurus. Karena jika semuanya garis lurus, ini akan membosankan otak anda. Cabang-cabang yang melengkung dan hidup seperti cabang-cabang sebuah pohon jauh lebih menarik dan indah bagi mata anda.

Kemudian gunakan satu kata kunci perbaris. Karena kata kunci tunggal akan menjadikan *mind map* lebih kuat dan fleksibel. Setiap kata tunggal atau gambar tunggal seperti pengganda yang melahirkan sendiri rangkaian asosiasi dan hubungan yang khusus. Bila anda menggunakan kata-kata tunggal, setiap kata lebih bebas dan oleh karena itu lebih mudah tercetus atau terpicu gagasan-gagasan dan pikiran-pikiran baru. Ungkapan-ungkapan atau kalimat-kalimat cenderung akan mengurangi efek pemicuan tersebut. Gunakan gambar di seluruh *mind map*. Karena setiap gambar, seperti gambar sentral juga bernilai seribu kata. Jadi, apabila kita hanya memiliki 10 gambar saja pada *mind map* ini sudah sama dengan 10.000 kata yang terdapat dalam suatu catatan.

#### Pengulangan Belajar dengan *Mind Map*

Saat pertama kali anak membuat *mind map*, anak telah membaca materi itu satu kali, dan itu memberikan gambaran besar mengenai keseluruhan materi walaupun masih menggunakan pancaran pikiran si pengarang buku. Kemudian saat anak mencari kata kuncinya, anak membaca untuk kedua kalinya. Perhatikan, sampai tahap ini anak telah membaca sebanyak dua kali, dan tanpa

disadari sehingga tidak membebankan mereka, berbeda jika belajar dengan cara biasa.

Pada tahap berikutnya, anak menuliskan kembali kata kunci-kata kunci tersebut dan sekaligus menyusunnya menjadi sesuai dengan pancaran pikirannya. Anak menggunakan logikanya untuk menyusun kata-kata itu sesuai dengan hubungan dan hierarki informasinya. Jadi anak sudah menggunkan otak kirinya juga. Gambar dan warna akan meningkatkan peran otak kanannya. Keseimbangan otak kanan dan kiri akan menyebabkan otak senang dan akan menimbulkan rasa ketertarikan dan emosi yang positif untuk mempelajari materi lebih dalam lagi. Otak yang seimbang akan meningkatkan konsentrasinya dalam belajar. Dan secara tidak sadar anak telah melakukan pengulangan belajar untuk ketiga kalinya. Setelah *mind map* jadi, anak sudah mengerti dan hafal sekitar 75% materi.

Tahap selanjutnya adalah tahap kaji ulang, *mind map* yang telah dibuatnya harus dijadikan pegangan utama, sedangkan fungsi catatan atau buku cetak pelajaran hanya sebagai pelengkap saja. Langkah-langkah untuk kaji ulang adalah sebagai berikut: Ambil *mind map* yang telah dibuat. Jangan menggunakan *mind map* buatan orang lain, dia tidak akan mengerti karena perbedaan pancaran pikiran saat membuatnya. Dengan melihat *mind map*nya, coba untuk me-*recall* satu persatu informasi yang berkaitan dengan tiap kata kunci. Maksudnya, jabarkan kembali semua informasi yang terkait dengan kata kunci yang menjadi pusat perhatiannya saat itu. Lakukanlah langkah tersebut, untuk setiap kata kunci. Bila ada informasi sekitar kata kunci yang lupa, anak boleh melihat kembali ke buku catatan atau buku cetak pelajarannya. Bila sudah menjabarkan semua, mulailah dengan mengingatnya tanpa melihat *mind map*-nya. Jika langkah tersebut, sudah selesai, anak diwajibkan untuk dapat menjawab soal-soal latihan atau pertanyaan-pertanyaan dari buku catatan untuk mengetahui efektivitas belajarnya.

Sekilas terlihat jumlah kegiatan lebih banyak daripada belajar dengan cara menghafal langsung. Tapi pengalaman justru menunjukkan sebaliknya, dengan cara ini, kegiatan belajar akan lebih efektif, cepat dan menyenangkan. Keuntungan lain adalah anak akan mampu mengingat materi itu untuk jangka waktu yang lama karena pemahamannya sudah maksimal. Paham dan sesuai dengan pancaran pikirannya.

#### METODE

Pada dasarnya bagian ini menjelaskan bagaimana penelitian itu dilakukan. Materi pokok bagian ini adalah:

(1) rancangan penelitian; (2) populasi dan sampel (sasaran penelitian); (3) teknik pengumpulan data dan pengembangan instrumen; (4) dan teknik analisis data. Untuk penelitian yang menggunakan alat dan bahan, perlu dituliskan spesifikasi alat dan bahannya. Spesifikasi alat menggambarkan kecanggihan alat yang digunakan sedangkan spesifikasi bahan menggambarkan macam bahan yang digunakan.

Untuk penelitian kualitatif seperti penelitian tindakan kelas, etnografi, fenomenologi, studi kasus, dan lain-lain, perlu ditambahkan kehadiran peneliti, subyek penelitian, informan yang ikut membantu beserta cara-cara menggali data-data penelitian, lokasi dan lama penelitian serta uraian mengenai pengecekan keabsahan hasil penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelasnya (Arikunto, 2010:58).

Penelitian tindakan ini dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas V SDN Plosogenuk I Perak Jombang, untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan metode *mind map*.

Prosedur penelitian tindakan kelas (PTK) dilaksanakan melalui empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Keempat tahap dalam penelitian tindakan tersebut adalah unsur untuk membentuk sebuah siklus, yaitu satu putaran kegiatan beruntun, yang kembali ke langkah semula. Jadi, satu siklus adalah dari tahap penyusunan rancangan sampai dengan refleksi, yang tidak lain adalah evaluasi (Arikunto, 2010:20). Bisa terjadi dalam pelaksanaan PTK terdiri atas beberapa siklus. Setiap siklus mencerminkan kondisi tertentu baik dilihat dari aspek permasalahan yang dikaji maupun hasil belajar (Sanjaya, 2012:77).

Perencanaan penelitian dalam setiap siklus terdiri atas kegiatan penyusunan RPP beserta perangkat pembelajaran yang dilakukan peneliti bersama dengan guru, yang disebut dengan tindakan kolaboratif. RPP yang telah disusun diimplementasikan pada tahap pelaksanaan. Bersamaan dengan kegiatan tersebut peneliti melakukan observasi terhadap perilaku guru dan siswa selama proses pembelajaran. Instrumen observasi menjadi acuan dalam proses ini.

Tahap akhir dari setiap siklus adalah refleksi. Aktivitas pada tahap ini yaitu peneliti dan guru bersama membahas data-data yang telah diperoleh selama proses pembelajaran. Apabila ditemukan ketidaksempurnaan

dalam proses pembelajaran, maka peneliti harus merancang perencanaan baru untuk diimplementasikan pada siklus selanjutnya.

PTK dikatakan berhasil manakala masalah yang dikaji semakin mengerucut atau melalui tindakan setiap siklus masalah semakin terpecahkan, sedangkan dilihat dari aspek hasil belajar dari siklus ke siklus semakin meningkat. Semakin kecilnya masalah dan semakin besarnya hasil belajar siswa, disebabkan oleh tindakan yang dilakukan guru pada setiap siklus yang didasarkan pada hasil refleksi.

Tahap pertama yaitu perencanaan, berdasarkan hasil observasi sebelum pelaksanaan penelitian, peneliti melakukan perencanaan tindakan dengan langkah-langkah sebagai berikut: menentukan SK/KD, merumuskan silabus pembelajaran, membuat RPP *Mind Map*, mempersiapkan sumber, bahan serta media pembelajaran, menyusun LKS dan evaluasi, merancang instrumen penelitian, lembar aktivitas guru, siswa dan angket.

Tahap kedua yaitu pelaksanaan, Tahap ini merupakan tahap pelaksanaan tindakan sesuai dengan perencanaan. Pelaksanaan tindakan berupa proses pembelajaran IPS pada kelas V SDN Plosogenuk I Jombang dengan menggunakan strategi *mind map*. Pelaksanaan tindakan sesuai dengan langkah-langkah RPP yang telah disusun pada tahap persiapan.

Selanjutnya yaitu pengamatan, Pada tahap ini observer melakukan pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan instrumen pengamatan yang telah dirancang. Pengamatan ini dilakukan oleh guru kelas V atau teman sejawat sebagai observer. Adapun hal-hal yang diamati selama proses kegiatan pembelajaran di kelas antara lain: kegiatan pembelajaran, aktivitas siswa, aktivitas guru, respon siswa.

Tahap terakhir yaitu Refleksi, Pelaksanaan tahap ini bertujuan untuk mengetahui hasil dari pelaksanaan tindakan, adapun hal-hal yang diperhatikan dalam tindakan refleksi adalah sebagai berikut: Merangkum hasil observasi, Menganalisis hasil tes belajar siswa pada siklus I, Mencatat keberhasilan yang dicapai atau kegagalan untuk diperbaiki di siklus selanjutnya

Wawancara dan diskusi bersama observer untuk mengetahui dan mencatat keberhasilan dan kegagalan pada siklus I sebagai upaya perbaikan pada siklus selanjutnya agar menjadi lebih baik dan efektif. Hasil analisis data dipergunakan sebagai acuan untuk merencanakan siklus selanjutnya oleh peneliti.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, pemberian tes, wawancara dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data tersebut dapat dijelaskan secara singkat sebagai berikut: observasi, tes, angket.

Lembar observasi merupakan instrumen pengambilan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang perlu diamati. Lembar observasi digunakan untuk mengukur aktivitas guru, aktivitas siswa yang diambil pada saat proses pembelajaran dengan strategi *mind map*.

Tes digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa serta penguasaan materi setelah diterapkan strategi *mind map* yang berupa tes tulis. Angket digunakan untuk mengetahui respon siswa saat pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menerapkan strategi *mind map*.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data dengan cara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Deskriptif kualitatif dalam penelitian ini hanya menggambarkan objek permasalahan untuk mencapai kejelasan masalah yang dibahas, sehingga dapat diketahui apakah ada penyimpangan-penyimpangan atau sudah sesuai dengan teori-teori yang ada, selanjutnya dipergunakan sebagai dasar untuk membahas permasalahan dalam penelitian ini. Sedangkan deskriptif kuantitatif dalam pembahasan juga diuraikan hasil yang dicapai dalam bentuk data numerik (data yang berupa angka).

Data hasil observasi aktivitas guru dan siswa dianalisis menggunakan data deskriptif kuantitatif dengan menggunakan rumus yang diambil dari Indarti :

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \% \quad (1)$$

Teknik analisis data rata-rata tes keterampilan berpikir kritis siswa menggunakan rumus:

$$M = \frac{\sum fx}{N} \quad (2)$$

Kriteria ketuntasan minimal yang ditentukan oleh sekolah yaitu  $\geq 70$ . Sedangkan untuk menganalisis ketuntasan tes secara klasikal menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{Siswa}} \times 100\% \quad (3)$$

Untuk menganalisis hasil angket, digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum f}{N} \times 100\% \quad (4)$$

Indikator keberhasilan dalam penelitian tentang penerapan pembelajaran dengan penggunaan strategi *mind map* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Plosogenuk I Perak Jombang adalah sebagai berikut: Aktivitas guru sesuai dengan aspek yang sudah ditentukan, dan mencapai persentase keberhasilan lebih dari atau sama dengan 80%.

Aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran mencapai persentase keberhasilan lebih dari atau sama dengan 80%, Siswa dinyatakan tuntas belajar apabila telah memperoleh nilai sesuai dengan KKM yang telah

ditentukan sebesar  $\geq 70$ , sedangkan ketuntasan belajar klasikal tercapai apabila  $\geq 80\%$  siswa di kelas tersebut telah mencapai ketuntasan belajar, Respon siswa dalam kegiatan pembelajaran mencapai persentase keberhasilan  $\geq 80\%$ .

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan terdiri dari tiga siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan dan pengamatan serta refleksi. Adapun hasil penelitian dapat disajikan sebagai berikut:

Tabel 1. Aktivitas Guru

	Skor yang didapat	Persentase
<b>SIKLUS I</b>	<b>33</b>	<b>73,33 %</b>
<b>SIKLUS II</b>	<b>35</b>	<b>77,77 %</b>
<b>SIKLUS III</b>	<b>39,5</b>	<b>85,5 %</b>

Berdasarkan tabel 1 di atas, jumlah skor maksimal yang bisa di dapatkan peneliti sebesar 33. Jadi persentase aktivitas guru pada siklus I dapat dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \% = \frac{33}{37} \times 100 \% = 73,33 \%$$

Pada siklus II, persentase aktivitas guru dapat dihitung sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \% = \frac{35}{37} \times 100 \% = 77,77 \%$$

Sedangkan pada siklus III, persentase aktivitas guru dapat dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \% = \frac{39,5}{37} \times 100 \% = 85,5 \%$$

Hasil perhitungan persentase aktivitas guru di atas dapat disajikan ke dalam diagram berikut:

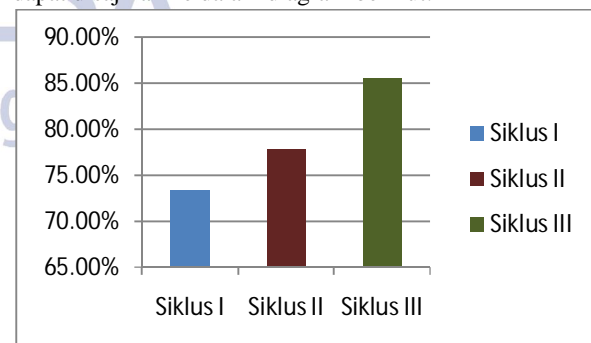


Diagram 1. Persentase Aktivitas Guru

Agar peneliti lebih focus melaksanakan penelitian, maka peneliti tidak terlibat menjadi observer. Hasil dari pengamatan tersebut dapat disajikan sebagai berikut:

Tabel 2. Aktivitas Siswa

	Jumlah	Persentase
<b>SIKLUS I</b>	<b>16,5</b>	<b>66 %</b>
<b>SIKLUS II</b>	<b>18,5</b>	<b>74 %</b>
<b>SIKLUS III</b>	<b>22</b>	<b>88 %</b>

Berikut ini akan disajikan data hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS menggunakan strategi *mind map*

Pada tabel 2 di atas, dapat dilihat jumlah dan persentase aktivitas siswa selama pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TPS. Persentase siklus I dapat dicari menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% = \frac{23}{33} \times 100\% = 69,69\%$$

Pada siklus II, persentase aktivitas siswa dapat dihitung sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% = \frac{26,5}{33} \times 100\% = 80,3\%$$

Sedangkan pada siklus III, perhitungan persentase aktivitas siswa dapat dihitung sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% = \frac{31}{33} \times 100\% = 93,93\%$$

Hasil perhitungan persentase aktivitas siswa di atas dapat disajikan ke dalam bentuk diagram sebagai berikut:

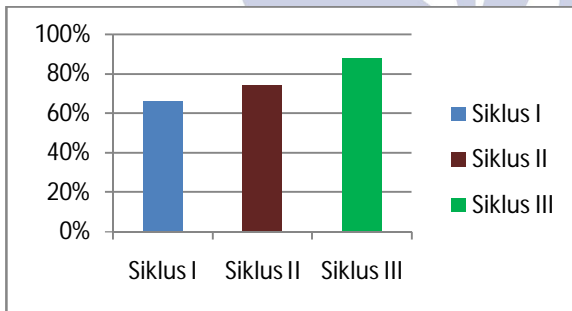


Diagram 2. Persentase Aktivitas Siswa

Berikut ini akan disajikan data hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS menggunakan strategi *mind map*

	SIKLUS		
	I	II	III
<b>TUNTAS</b>	<b>20</b>	<b>27</b>	<b>32</b>
<b>TIDAK TUNTAS</b>	<b>17</b>	<b>10</b>	<b>5</b>
<b>JUMLAH <math>\sum fx</math></b>	<b>2490</b>	<b>2630</b>	<b>2810</b>
<b>JUMLAH SISWA N</b>	<b>37</b>	<b>37</b>	<b>37</b>
<b>RATA-RATA M</b>	<b>67,29</b>	<b>71,08</b>	<b>75,94</b>
<b>PERSENTASE P</b>	<b>73,33%</b>	<b>77,77%</b>	<b>85,5%</b>

Persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal pada siklus I dapat dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{Siswa}} \times 100\% = \frac{20}{37} \times 100\% = 73,33\%$$

Pada siklus II ketuntasan belajar secara klasikal dapat dihitung sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{Siswa}} \times 100\% = \frac{27}{37} \times 100\% = 77,77\%$$

Sedangkan pada siklus III, ketuntasan belajar siswa secara klasikal dapat dihitung:

$$P = \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{Siswa}} \times 100\% = \frac{32}{37} \times 100\% = 85,5\%$$

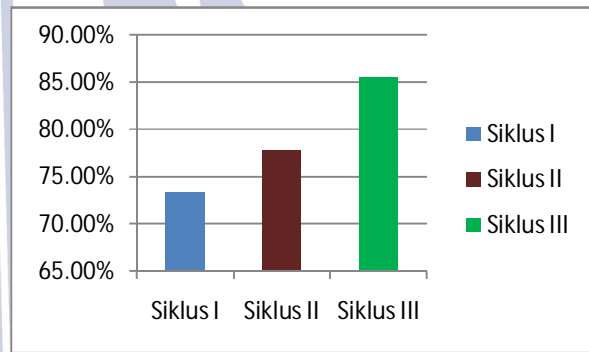


Diagram 3. Persentase Hasil Belajar Siswa

Di bawah ini akan dipaparkan data respon siswa selama mengikuti pembelajaran IPS menggunakan strategi *mind map*

	SIKLUS I	SIKLUS II	SIKLUS III
<b>Jumlah pemilih "YA"</b>	<b>190</b>	<b>268</b>	<b>339</b>
<b>Persentase</b>	<b>51,4%</b>	<b>72,4 %</b>	<b>91,6%</b>

Hasil perhitungan persentase angket siklus I dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum f}{N} \times 100\% = \frac{190}{370} \times 100\% = 51,4\%$$

Pada siklus II perhitungan persentase angket siswa dapat dihitung sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum f}{N} \times 100\% = \frac{268}{370} \times 100\% = 72,4\%$$

Sedangkan pada siklus III, perhitungannya sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum f}{N} \times 100\% = \frac{339}{370} \times 100\% = 91,6\%$$



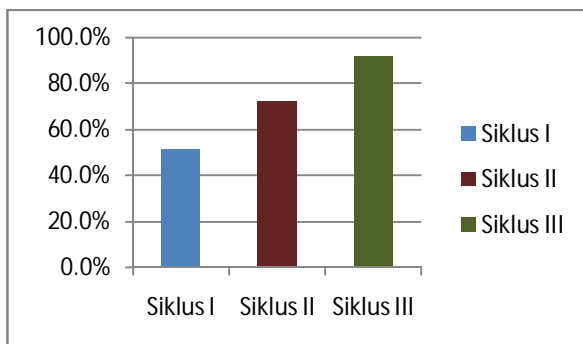


Diagram 4. Persentase Respon Siswa

### Pembahasan

Dalam pembahasan ini akan dipaparkan sejauh mana perkembangan aktivitas guru, aktivitas siswa, hasil tes kognitif siswa, dan respon siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan strategi *mind map*.

Dari data hasil observasi aktivitas guru selama pembelajaran IPS menggunakan strategi *mind map*, didapatkan hasil sebagai berikut:

Aktivitas guru mengalami peningkatan dari siklus I, II dan III. Siklus I sebesar 73,33%, siklus II 77,77% , dan siklus III sebesar 85,5%. Berdasarkan hasil refleksi aktivitas guru pada siklus I, apersepsi yang dilakukan guru belum tepat sasaran, guru belum menguasai kelas sehingga belum menyampaikan pesan moral kepada siswa pada akhir pembelajaran. Kemudian guru melakukan perbaikan pada aktivitas guru yang kurang.

Dengan perbaikan yang telah dilakukan aktivitas guru mencapai 77,77% pada siklus II. Namun angka ini masih belum mencapai indikator keberhasilan penelitian yang sudah ditetapkan yaitu 80%. Oleh karena itu guru melanjutkan perbaikan untuk siklus berikutnya.

Dari pelaksanaan siklus III, aktivitas guru sudah melebihi indikator ketercapaian, yaitu sebesar 85,5%. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam pembelajaran meningkat dengan baik.

Dari data hasil observasi aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran IPS menggunakan strategi *mind map* didapatkan data sebagai berikut:

Aktivitas siswa mengalami peningkatan dari siklus I, II dan III. Siklus I sebesar 66%, siklus II 74% dan siklus III sebesar 88%. Berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan pada siklus I, pada saat mendengarkan penjelasan guru, siswa masih terlihat gaduh, dan belum berani mengajukan pertanyaan kepada guru, aktivitas siswa ini masuk dalam kategori kurang, dalam partisipasi pembelajaran, menjawab soal evaluasi siswa juga belum dapat sepenuhnya bekerja secara mandiri. Kemudian guru

melakukan perbaikan dalam aspek aktivitas siswa yang masih kurang.

Dengan melakukan perbaikan tersebut, aktivitas siswa pada siklus II mencapai 74%. Namun angka ini masih belum mencapai indikator keberhasilan penelitian yang sudah ditetapkan yaitu 80%. Oleh karena itu guru melanjutkan perbaikan untuk siklus berikutnya.

Dari pelaksanaan siklus III, aktivitas siswa sudah melebihi indikator ketercapaian, yaitu sebesar 88%. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran meningkat dengan baik. hasil belajar siswa selama proses pembelajaran IPS menggunakan strategi *mind map* mengalami peningkatan dari siklus I, siklus II dan siklus III. Pada siklus I rata-rata hasil belajar siswa mencapai 67,29 dengan persentase 73,33%, pada siklus II mencapai rata-rata 71,08 dan pada siklus III mencapai rata-rata 75,94 dengan persentase 85,5%. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa hasil belajar siswa dari siklus I, II dan III mengalami peningkatan dan telah melebihi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 80%.

Dari data di atas pembelajaran IPS dengan menggunakan strategi *mind map* mendapat respon yang baik dari siswa. Dari siklus I respon siswa sebesar 51,4%, siklus II sebesar 72,4%, dan siklus III sebesar 91,6%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa respon siswa dalam mengikuti pembelajaran meningkat tiap siklusnya, dan telah melebihi indikator yang telah ditentukan yaitu 80%.

Adapun kendala-kendala yang dihadapi pada pelaksanaan pembelajaran menggunakan strategi *mind map* antara lain, pada awalnya siswa kesulitan membuat *mind map* karena belum terbiasa. Siswa masih sulit untuk dikondisikan untuk mengerjakan soal evaluasi sendiri. Guru yang belum bisa menguasai kelas juga menjadi kendala.

Kendala-kendala yang ada diatasi dengan cara sebagai berikut memberikan bimbingan yang intensif kepada siswa untuk membuat *mind map*. Memanfaatkan waktu sebaik mungkin agar pembelajaran dengan menggunakan strategi *mind map* dapat terlaksana dengan baik. Dari data di atas dapat dilihat bahwa penerapan strategi *mind map* yang dilaksanakan pada kelas V SDN Plosogenuk I Kecamatan Perak Jombang, meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dan penerapan strategi *mind map* dapat berjalan dengan baik.

Dari penelitian yang telah dilakukan, terbukti bahwa strategi *mind map* seperti yang dinyatakan Windura (Windura, 2010:31), dengan menggunakan *mind map* materi pelajaran akan jauh lebih sederhana dan ringkas, karena dalam *mind map* hanya dituliskan kata kunci-kata kuncinya saja. Dengan *mind map* waktu siswa

untuk belajar akan lebih efektif. *Mind map* juga mengemas materi dengan kreatif sehingga mengulang materi bagi siswa pun tidak menjemukan dan membuat lebih bermakna. Belajar yang efektif dan bermakna akan menumbuhkan motivasi belajar siswa, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

## PENUTUP

### Simpulan

Dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di SDN Plosogenuk I, Perak Jombang untuk mengetahui aktivitas guru, aktivitas siswa, hasil belajar siswa, dan respon siswa saat pembelajaran IPS menggunakan strategi *mind map* didapat kesimpulan sebagai berikut :

Aktivitas guru selama proses pembelajaran IPS menggunakan strategi *mind map* sudah mengalami peningkatan. Aktivitas guru selama III siklus pada saat proses pembelajaran berlangsung sudah mengalami peningkatan. Hal ini dapat terlihat dari aktivitas guru selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan strategi *mind map*.

Aktivitas siswa selama proses pembelajaran IPS menggunakan strategi *mind map* sudah mengalami peningkatan. Aktivitas siswa selama III siklus pada saat proses pembelajaran berlangsung sudah mengalami peningkatan. Siswa lebih berpartisipasi, menunjukkan sikap yang baik pada saat pembelajaran, berani menyatakan pendapat dalam proses pembelajaran dan lebih bersemangat dalam proses pembelajaran

Hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran IPS menggunakan strategi *mind map* meningkat dari setiap siklus penelitian, hal ini ditandai dengan meningkatnya jumlah siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal yaitu "70" selama tiga siklus penelitian yang dilakukan.

Respon siswa pada saat mengikuti pembelajaran IPS menggunakan strategi *mind map* mengalami peningkatan dari siklus ke siklus, hal ini ditandai dengan meningkatnya persentase pemilih "ya" pada angket yang telah diisi oleh siswa.

### Saran

Dari hasil penelitian yang diperoleh dari uraian di atas, agar siswa dapat terlihat aktif, giat dan bersemangat dalam proses pembelajaran IPS, dapat meningkatkan aktivitas guru dan siswa, memberikan hasil yang baik bagi siswa, maka dapat diberikan saran sebagai berikut: Dalam pembelajaran di kelas, guru diharapkan untuk menggunakan strategi-strategi yang mendukung aktivitasnya, sehingga materi-materi dapat tersampaikan dengan baik dan tepat sasaran. Salah satu strategi yang

dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu strategi *mind map*.

Siswa diharapkan untuk dapat menggunakan strategi untuk mencatat konsep-konsep yang rumit, sehingga inti dari pembelajaran yang mereka lakukan dapat dipahami secara efektif, salah satunya yaitu dapat menggunakan strategi *mind map*.

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh aktivitasnya, aktivitas guru dan strategi yang digunakan, jadi guru diharapkan menggunakan strategi pembelajaran tertentu untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas.

Respon siswa dipengaruhi oleh kegiatan belajar di kelas, termasuk ketepatan pemilihan strategi oleh guru. Untuk itu guru diharapkan dapat merancang pembelajaran yang menyenangkan dan dapat memilih strategi yang tepat dalam pembelajarannya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, dan TK*. Bandung: CV Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. 2006. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- \_\_\_\_\_. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Buzan, Tony. 2001. *How to Mind Map*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gunawan, rudy. 2011. *Pendidikan Ips Filosofi, Konsep Dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Indarti, Titik. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Penulisan Ilmiah*. Surabaya: Lembaga Penerbit FBS Unesa.
- Slameto. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. 2010. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munthe, Bermawi. 2009. *Desain Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.
- Muslich, Masnur. 2011. *Authentic Assessment Penilaian Berbasis Kelas dan Kompetensi*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran (Berorientasi Standar Proses Pendidikan)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- \_\_\_\_\_, Wina. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.

- Sapriya. 2012. *Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana. 2011. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyanto. 2008. *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumaatmadja. 2007. *Materi Pokok Konsep Dasar IPS*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suyono, dan Hariyanto. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Windura, Sutanto. 2008. *Mind Map Langkah Demi Langkah*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- \_\_\_\_\_. 2010. *Memory champion at School*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- \_\_\_\_\_. 2011. *Be An Absolute Genius*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

