

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kerangka Teoritis

1. Tinjauan tentang Hasil Belajar

a. Pengertian belajar

Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005: 17) mengartikan belajar menurut bahasa adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Sedangkan menurut istilah yang dipaparkan oleh beberapa ahli, di antaranya menurut Oemar Hamalik (2010: 154), belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif mantap berkat latihan dan pengalaman.

Sugihartono, dkk (2007: 74) menyatakan belajar merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dan lingkungannya. Slameto (2003: 2) mengatakan belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Hilgard (Nana Syaodih, 2004: 156) mengatakan bahwa belajar adalah suatu proses dimana suatu perilaku muncul atau berubah karena adanya respons terhadap sesuatu situasi. Selain itu Muhibin Syah (2006: 68) menyatakan belajar adalah tahapan perubahan seluruh tingkah laku

individu yang relative menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.

Berdasarkan beberapa definisi di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen atau menetap sebagai hasil dari memperoleh pengetahuan dan pengalaman karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya.

b. Pengertian hasil belajar

Belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individu yang belajar. Perubahan perilaku itu merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar. Wina Sanjaya (2010: 13) mengatakan bahwa hasil belajar adalah pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan.

Menurut Purwanto (2010: 44) hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Hasil menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Dalam siklus input-proses-hasil, hasil dapat dengan jelas dibedakan dengan input akibat perubahan proses. Begitu pula dalam kegiatan belajar mengajar, setelah mengalami belajar siswa berubah perilakunya dibanding sebelumnya.

Nana Syaodih (2004: 102) mengemukakan hasil belajar merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau

kapasitas yang dimiliki seseorang. Penguasaan hasil belajar oleh seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berfikir maupun keterampilan motorik.

Hasil belajar menurut Nana Sudjana (2008: 22) adalah “kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.” Benyamin Bloom (Nana Sudjana, 2008: 22-23) mengkalsifikasikan hasil belajar menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual seperti aspek pengetahuan atau ingatan, aspek pemahaman, aspek aplikasi, aspek analisis, aspek sintesis, dan aspek evaluasi.

Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Aspek-aspek yang terdapat dalam ranah psikomotorik yaitu gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

Ketiga ranah di atas yang menjadi objek penilaian hasil belajar. Diantara ketiga ranah tersebut, ranah kognitif yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu ukuran keberhasilan peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar. Peserta didik dikatakan berhasil dalam belajarnya apabila prestasi belajarnya menunjukkan nilai yang tinggi atau sesuai dengan target yang telah dirumuskan dalam tujuan pengajaran. Hasil belajar IPS seseorang dapat dikatakan berhasil atau tidak, salah satunya dapat dilihat melalui nilai-nilai IPS yang berhasil diperolehnya. Penelitian ini hanya mengambil aspek kognitif siswa dalam mengukur hasil belajar siswa.

c. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Abin Syamsuddin Makmud (Agus Taufik, dkk, 2011: 5.20) mengemukakan bahwa terdapat tiga faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa di sekolah yaitu faktor *input*, faktor proses, dan faktor *output*.

- 1) Faktor *input* meliputi (a) *raw input* atau masukan dasar yang menggambarkan kondisi individual anak dengan segala karakteristik fisik dan psikis yang dimilikinya, (b) *instrumental input* atau masukan instrumental yang mencakup guru, kurikulum, materi, dan metode, sarana dan fasilitas, (c) *environment input* atau masukan lingkungan yang mencakup lingkungan fisik, geografis, sosial dan lingkungan budaya.
- 2) Faktor proses menggambarkan bagaimana ketiga jenis input tersebut saling berinteraksi satu sama lain terhadap aktivitas belajar anak.

- 3) Faktor *output* adalah perubahan tingkah laku yang diharapkan terjadi pada anak setelah anak melakukan aktivitas belajar.

Menurut M. Dalyono (2005: 55-60) ada dua faktor yang menentukan pencapaian hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

- 1) **Faktor Internal**, yaitu faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi kesehatan (jasmani dan rohani), intelegensi dan bakat, minat dan motivasi, dan cara belajar.

- 2) **Faktor Eksternal**, yaitu faktor yang ada di luar individu.

Faktor *ekstern* yang berpengaruh dalam belajar meliputi faktor keluarga, faktor sekolah, faktor masyarakat, dan lingkungan sekitar. Faktor keluarga dapat meliputi tingkat pendidikan orang tua, cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, perhatian dan bimbingan orang tua, dan latar belakang kebudayaan serta keadaan fisik rumah.

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar meliputi kualitas guru, metode mengajar, kesesuaian kurikulum dengan kemampuan anak, fasilitas sekolah, keadaan ruang, jumlah siswa per kelas pelaksanaan tata tertib. Faktor masyarakat dapat berupa kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul, bentuk kehidupan dalam masyarakat, dan media massa. Faktor lingkungan meliputi keadaan lingkungan, suasana sekitar, keadaan lalu lintas dan iklim.

Hasil belajar yang dicapai oleh siswa pada dasarnya merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor. Oleh karena itu pengenalan guru terhadap faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa penting sekali artinya dalam rangka membantu siswa mencapai prestasi yang seoptimal mungkin sesuai dengan kemampuan masing-masing.

Penelitian ini diharapkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar seseorang ikut mendukung secara baik. Faktor internal (yang berasal dari diri seseorang) seperti kondisi fisiknya sehat, kesehatan rohaninya baik, intelegensi dan bakat dalam keadaan seimbang, minat dan motivasinya akan bertambah, serta cara belajar yang baik. Selanjutnya untuk faktor eksternal seperti keluarga, sekolah, masyarakat, dan lingkungan sekitar berada dalam kondisi yang kondusif sehingga akan berpengaruh positif terhadap prestasi belajar seseorang.

Terkait dengan penelitian ini maka guru harus mampu menggunakan metode mengajar yang bervariasi untuk mempermudah siswa menerima kegiatan instruksional. Jadi yang akan diteliti mengenai penggunaan metode *mind map* dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Selain itu peneliti membatasi hasil belajar siswa pada aspek kognitif saja.

2. Tinjauan tentang Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Menurut Fakhri Samlawi & Bunyamin Maftuh (1998: 1) Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-

konsep dasar dari berbagai ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan pendidikan dan psikologis serta kelayakan dan kebermaknaannya bagi siswa dan kehidupannya. Menurut Djojo Suradisastra (1992: 4) IPS merupakan kajian tentang manusia dan dunia sekelilingnya. Yang menjadi pokok kajian IPS ialah tentang hubungan antar manusia.

Pembahasan yang ada dalam IPS adalah mengenai kehidupan nyata manusia. Selain tentang manusia IPS juga mengkaji tentang tindakan-tindakan empatik yang melahirkan pengetahuan tersebut. Menurut Kurikulum IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD – SMP. Ilmu Pengetahuan Sosial mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial dan kewarganegaraan. Pada jenjang sekolah dasar, mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi.

Udin S. Winaputra (2011: 1.13) menyatakan bahwa IPS adalah ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk tujuan pendidikan dan berisi aspek-aspek ilmu sejarah, ilmu ekonomi, sosiologi, antropologi, psikologi, ilmu geografi dan filsafat yang dalam praktek dipilih untuk tujuan pembelajaran di sekolah. Berdasarkan beberapa pendapat yang dikemukakan di atas disimpulkan bahwa pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah proses belajar mengajar yang menelaah tentang masalah-masalah sosial yang ada dalam masyarakat. Pembelajaran IPS di sekolah dasar lebih banyak membahas tentang sejarah dan perkembangan kehidupan sosial-ekonomi masyarakat sesuai dengan perkembangan

zaman. Melalui pembelajaran IPS siswa dikenalkan dengan lingkungan sosial di sekelilingnya mulai dari keluarga, sekolah, masyarakat desa sampai pada masyarakat dunia.

b. Rasional belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Siswa di sekolah berasal dari latar belakang yang berbeda-beda. Pengenalan mereka tentang masyarakat tempat mereka menjadi anggota diwarnai oleh lingkungan mereka. Pengenalan siswa tentang masyarakat bukan hanya melalui sekolah namun juga melalui teknologi yang berkembang di masyarakat. Pengetahuan yang diterima siswa dari teknologi tersebut masih bersifat umum, terpencar-pencar dan samar-samar, sehingga perlu disistematisasikan.

Peran dan kedudukan sekolah di sini sangatlah penting. Pengetahuan yang diperoleh di luar sekolah dikembangkan dan diintegrasikan menjadi sesuatu yang lebih bermakna di sekolah dan sesuai dengan tingkat perkembangan dan kematangan siswa. Siswa sekolah dasar pada dasarnya belum mampu memahami keluasan dan kedalaman masalah sosial secara utuh, namun mereka dapat diperkenalkan dengan masalah-masalah tersebut melalui pelajaran IPS.

Siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap dan kepekaan untuk menghadapi tantangan yang ada dalam hidup. Secara umum dapat digambarkan bahwa di masa sekarang dan yang akan datang siswa akan menghadapi tantangan yang semakin berat karena kehidupan

masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Seolah-olah dunia “dipindahkan” ke ruang di dalam rumah sendiri.

Kemajuan dan teknologi pertetangga antar negara akan menjadi luas, karena dunia seakan-akan menjadi tetangga dekat. Oleh karena itu perlu adanya pengetahuan sosial. Menurut Djodjo Suradisastra (1992: 5), rasional mempelajari IPS adalah:

- 1) supaya para siswa dapat mensistematisasikan bahan, informasi, dan atau kemampuan yang telah dimiliki tentang manusia dan lingkungannya menjadi lebih bermakna.
- 2) supaya para siswa dapat lebih peka dan tanggap terhadap berbagai masalah sosial secara rasional dan bertanggung jawab.
- 3) supaya para siswa dapat mempertinggi rasa toleransi dan persaudaran di lingkungan sendiri dan antar manusia.

c. Tujuan pembelajaran IPS di SD

Tujuan pembelajaran IPS dapat di sejajarkan dengan tujuan pendidikan pada umumnya. Djojo Suradisastra (1992: 7-9) mengemukakan bahwa tujuan pendidikan pada umumnya meliputi *ranah kognitif, ranah afektif serta ranah psikomotor*. Dalam ranah kognitif diharapkan siswa setelah mempelajari IPS dapat digunakan untuk mengambil keputusan yang rasional dan tepat ketika menghadapi masalah-masalah dalam hidup bermasyarakat.

Kemudian dalam ranah afektif, pengetahuan IPS yang dipelajarinya diharapkan dapat mendorong *tindakan yang berdasarkan nalar* sehingga dapat dijadikan alat berkiprah dengan tepat dalam hidup. Dalam ranah psikomotorik, setelah mendapat pengajaran IPS siswa dapat memperoleh keterampilan dalam hidup. Tujuan dari keterampilan tersebut

diantaranya supaya siswa dapat bergaul dengan baik di lingkungan keluarga, sekolah, teman sebaya, dan di dalam masyarakat.

Etin Solatin dan Raharjo (2009: 15) juga mengungkapkan tujuan pembelajaran IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Ichas Hamid Al-Lamri dan Tuti Istianti Ichas (2006: 15) juga mengemukakan hakikat dan tujuan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) antara lain:

- 1) membina pengetahuan siswa tentang pengalaman manusia dalam kehidupan bermasyarakat pada masa lalu, sekarang dan akan datang,
- 2) menolong siswa untuk mengembangkan keterampilan (*skill*) dalam mencari dan mengolah/memproses informasi,
- 3) menolong siswa untuk mengembangkan nilai/sikap (*values*) demokrasi dalam kehidupan masyarakat,
- 4) menyediakan kesempatan kepada siswa untuk mengambil bagian/berperan serta dalam kehidupan sosial.

Berdasarkan uraian di atas yang menjadi tujuan pembelajaran IPS dalam penelitian ini yaitu untuk menambah pengetahuan siswa, mengembangkan keterampilan, menanamkan nilai-nilai dan sikap yang baik, mengajak siswa untuk berperan aktif dalam kehidupan bermasyarakat.

d. Ruang lingkup materi IPS kelas IV SD

Ruang lingkup IPS untuk kelas IV menurut Preston dan Herman dalam Djojo Suradisastra (1992: 10-11) antara lain tentang beberapa lingkungan wilayah dan kebudayaan di dunia. Senada dengan pendapat di

atas kurikulum 1968 (Djojo Suradisastra, 1992: 10-11) mengungkapkan ruang lingkup materi IPS SD kelas IV terpadu dengan pelajaran ilmu bumi, sejarah dan pengetahuan kewarganegaraan yaitu mempelajari seluruh tanah air, tokoh-tokoh proklamasi serta pemerintahan daerah.

Menurut E. Mulyasa (2006: 194-195) menyatakan ruang lingkup bahan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SD meliputi: 1) keluarga, lingkungan ketetanggaaan dan lingkungan sekolah, 2) masyarakat setempat, 3) Indonesia dan 4) Indonesia dan dunia. Beberapa materi IPS yang dipelajari siswa kelas IV SD berdasarkan KTSP (Tim Penyusun KTSP, 2008: 44-45) antara lain:

- 1) membaca dan menggambar peta lingkungan setempat yang di dalamnya membahas tentang simbol peta, menggambar peta, skala dalam peta;
- 2) keragaman sosial dan budaya berdasarkan kenampakan alam yang di dalamnya membahas tentang kenampakan alam, peristiwa alam dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial setempat;
- 3) persebaran sumber daya alam dilingkungan setempat yang di dalamnya berisi tentang jenis-jenis sumber daya alam dan kaitannya dengan kegiatan ekonomi, persebaran sumber daya alam, manfaat serta perlunya menjaga kelestarian sumber daya alam sekitar;
- 4) menghargai keragaman suku bangsa dan budaya yang di dalamnya membahas tentang keragaman suku yang ada di Indonesia.

- 5) menghargai peninggalan sejarah yang di dalamnya berisi tentang informasi peninggalan sejarah lingkungan setempat dan bagaimana menjaga kelestarian peninggalan sejarah yang ada;
- 6) semangat kepahlawanan dan cinta tanah air yang di dalamnya berisi tentang sikap kepahlawanan, contoh sikap rela berkorban, menghargai jasa para pahlawan;
- 7) kegiatan ekonomi dan pemanfaatan sumber daya alam yang di dalamnya membahas tentang bentuk-bentuk kegiatan ekonomi, manfaat SDA untuk kegiatan ekonomi serta pengaruh kondisi alam terhadap kegiatan ekonomi;
- 8) koperasi dan kesejahteraan rakyat yang di dalamnya berisi tentang berbagai hal tentang koperasi yang ada di lingkungan sekitar;
- 9) teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi yang di dalamnya membahas tentang pengertian, jenis, contoh serta cara mengaplikasikan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi;
- 10) masalah-masalah sosial di lingkungan setempat seperti peristiwa alam yang terjadi di lingkungan setempat, pola perilaku anggota masyarakat yang dapat mempengaruhi peristiwa alam di lingkungan setempat.

Materi IPS yang diambil dalam penelitian dengan metode *mind map* adalah tentang teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi. Adapun Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar materi tersebut adalah sebagai berikut.

Standar Kompetensi: mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan Kabupaten/Kota dan Propinsi.

Kompetensi Dasar: mengenal perkembangan teknologi produksi komunikasi dan transportasi serta pengalaman menggunakannya.

3. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Karakteristik siswa adalah keseluruhan kelakuan dan kemampuan yang ada pada siswa sebagai hasil dari pembawaan dan lingkungan sosialnya sehingga menentukan pola aktivitasnya dalam meraih cita-citanya. Dengan demikian penentuan tujuan belajar harus disesuaikan dengan karakteristik siswa tersebut. Nasution dalam Djamarah (2002: 88) masa usia sekolah dasar sebagai masa kanak-kanak akhir berlangsung dari usia enam hingga kira-kira sebelas tahun.

Pada usia ini ditandai dengan masuknya siswa ke sekolah dasar, dan dimulainya sejarah baru dalam kehidupannya untuk mengubah sikap-sikap dan tingkah lakunya kelak. Pada masa ini sering disebut dengan masa sekolah, karena anak baru pertama kali mendapatkan pendidikan formal. Masa usia sekolah sebagai masa intelektual atau masa keserasian bersekolah biasanya terdapat pada anak usia 6 atau 7 tahun. Karena pada usia tersebut biasanya anak sudah dapat dikatakan matang untuk belajar.

Di Sekolah Dasar kelas terbagi menjadi 2 kelompok yaitu kelas rendah (kelas I-III) dan kelas tinggi (IV-VI). Penelitian ini menggunakan

kelas IV sebagai subjek penelitian dan termasuk kelas tinggi. Menurut Suryobroto dalam Djamarah (2002: 90-91) menyatakan karakteristik siswa kelas tinggi yang dapat mempengaruhi kegiatan belajar yaitu

- a. Adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret, hal ini menimbulkan adanya kecenderungan untuk membandingkan pekerjaan-pekerjaan yang praktis.
- b. Amat realistik, ingin tahu, dan ingin belajar.
- c. Menjelang akhir masa ini telah ada minat terhadap hal-hal dan mata pelajaran khusus, yang oleh para ahli ditafsirkan sebagai mulai menonjolnya faktor-faktor.
- d. Sampai kira-kira umur 11 tahun anak membutuhkan guru atau orang dewasa lain.
- e. Anak-anak pada masa ini gemar membentuk kelompok sebaya, biasanya untuk dapat bermain bersama-sama. Di dalam permainan ini biasanya anak tidak lagi terikat pada aturan permainan yang tradisional, mereka membuat peraturan sendiri.

Karakteristik siswa yang dapat mempengaruhi kegiatan belajar.

Menurut Sardiman A. M (2007: 121) antara lain 1) latar belakang pengetahuan dan taraf pengetahuan, 2) gaya belajar, 3) usia kronologi, 4) tingkat kematangan, 5) ruang lingkup minat, 6) lingkungan sosial ekonomi, 7) hambatan-hambatan lingkungan dan kebudayaan, 8) intelegensia, 9) keselarasan dan *attitude*, 10) prestasi belajar, 11) motivasi.

Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar juga dipengaruhi teori belajar yang diterapkan guru dan harus disesuaikan dengan karakteristik siswa. Penggunaan teori yang salah dapat menyebabkan hambatan-hambatan dalam proses pembelajaran. Ada beberapa teori belajar yang dapat diterapkan oleh guru, salah satunya yaitu teori belajar konstruktivistik. Teori ini mempercayai bahwa siswa mampu mencari sendiri masalah, menyusun sendiri pengetahuannya melalui kemampuan berfikir dan

tantangan yang dihadapinya, menyelesaikan dan membuat konsep mengenai keseluruhan pengalaman realistik dan teori dalam satu bangunan utuh (Sugihartono, dkk, 2007: 107).

Teori belajar konstruktivistik sendiri dibagi menjadi beberapa di sesuaikan dengan tokoh yang mengemukakannya. Terdapat dua teori belajar konstruktivistik yang berkaitan dengan tahap perkembangan kognitif anak yang mempengaruhi karakteristik anak. Adapun karakteristik siswa SD berdasarkan teori perkembangan kognitif adalah sebagai berikut.

a. Teori perkembangan kognitif Piaget

Menurut Piaget (Suharjo, 2006: 37) pengamatan sangat penting dan menjadi dasar dalam menuntun proses berfikir anak, berbeda dengan kegiatan melihat yang hanya melibatkan mata, pengamatan melibatkan seluruh indra, menyimpan kesan lebih lama dan menimbulkan sensasi yang membekas pada siswa. Oleh karena itu belajar diupayakan siswa harus mengalami sendiri dan terlibat langsung secara realistik dengan objek yang dipelajarinya.

Tahap perkembangan berfikir individu menurut Piaget melalui empat tahap yaitu:

- 1) sensorimotor (0-2 tahun), anak mengadaptasi dunia luar melalui perbuatan.
- 2) pra operasional (2-7 tahun), mulai meningkatkan kosakata, membuat penilaian berdasarkan persepsi bukan pertimbangan konseptual.

- 3) operasional konkret (7-11 tahun), mulai memandang dunia secara objektif, mulai berpikir secara operasional untuk mengklasifikasikan benda-benda.
- 4) operasional formal (11-14 tahun dan seterusnya), mempergunakan pemikiran tingkat yang lebih tinggi.

Berdasarkan penjelasan ke-4 fase perkembangan di atas dapat dilihat bahwa anak usia SD berada pada fase operasional konkret. Pada tahap ini mereka dapat memahami suatu konsep, hukum, teorema melalui manipulasi benda kongkret. Oleh karena itu pada tingkatan ini pemikiran anak masih terbatas mengenai benda yang kongkret. Anak masih kesulitan untuk menerima informasi yang bersifat abstrak.

b. Teori perkembangan kognitif Bruner

Menurut Bruner (Sugihartono dkk, 2007: 111) dalam teorinya menyatakan bahwa cara terbaik bagi seseorang untuk memulai belajar konsep dan prinsip dalam siswa adalah dengan mengkonstruksi sendiri konsep dan prinsip yang dipelajarinya itu. Tiga tahap perkembangan menurut Bruner adalah sebagai berikut.

- 1) **Enaktif** (0-3 tahun) yaitu pemahaman anak dicapai melalui eksplorasi dirinya sendiri dan manipulasi fisik-motorik melalui pengalaman sensori.
- 2) **Ikonic** (3-8 tahun) yaitu anak menyadari sesuatu ada secara mandiri melalui imej atau gambar yang kongkret bukan abstrak.
- 3) **Simbolik** (>8 tahun) yaitu anak sudah memahami simbol-simbol dan konsep seperti bahasa dan angka.

Berdasarkan tahap perkembangan kognitif Bruner di atas, anak usia SD termasuk pada tahap simbolik dimana anak sudah memahami simbol-

simbol dan konsep. Seperti halnya dalam *mind map* terdapat simbol-simbol dan konsep yang berupa kata kunci untuk mempermudah siswa dalam memahami materi. Selain itu berdasarkan teori Bruner maka seorang guru harus memberi kebebasan kepada siswanya untuk belajar, artinya pengetahuan tidak hanya dipindahkan begitu saja dari pikiran guru ke pikiran siswa namun ia juga bebas untuk bereksplorasi menemukan sendiri sehingga siswa menjadi aktif dalam belajar baik aktif mental maupun fisiknya.

4. Tinjauan tentang *Mind Map*

a. Pengertian *mind map*

Menurut Tony Buzan (2007: 4) *mind map* adalah cara mudah menggali informasi dari dalam dan dari luar otakmu atau cara baru untuk belajar dan berlatih yang cepat dan ampuh, dapat juga diartikan sebagai cara membuat catatan yang tidak membosankan serta cara terbaik untuk mendapatkan ide baru dan merencanakan proyek. *Mind map* dibuat oleh kata-kata, warna garis dan gambar.

Mind map sendiri dapat membantu dalam menggali semua ide yang ada di sudut tersembunyi benak siswa selain itu *mind map* juga membantu melihat hubungan yang tepat ketika guru, buku, atau computer memaparkan suatu hal. Menurut Tony Buzan (2007: 5) *mind map* memanfaatkan kerja otak secara alami sejak awal, sehingga dapat membantu mengingat informasi. Informasi-informasi yang ingin diingat

akan lebih mudah dan lebih bisa diandalkan daripada menggunakan teknik pencatatan tradisional.

Menurut Bobbi DePorter (2007: 153) *mind map* disebut juga dengan peta pikiran, menurutnya *mind map* adalah teknik pemanfaatan keseluruhan otak dengan menggunakan citra visual dan prasarana grafis lainnya untuk membentuk kesan. Otak sering kali mengingat informasi dalam bentuk gambar, simbol, suara, bentuk, maupun perasaan. *Mind map* sendiri menggunakan pengingat-pengingat yang berupa visual dan sensorik ke dalam suatu pola dari ide-ide yang saling berkaitan.

Mind map ini dapat membangkitkan ide-ide orisinal dan memicu ingatan dengan mudah. Cara mencatat dengan *mind map* ini dapat menenangkan, menyenangkan serta merangsang kreatifitas. Iwan Sugiharto (2004: 75) juga menyatakan bahwa *mind map* atau peta pikiran adalah teknik meringkas bahan yang perlu dipelajari, dan memproyeksikan masalah yang dihadapi ke dalam bentuk peta atau teknik grafik sehingga lebih mudah memahaminya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat penulis simpulkan bahwa *mind map* adalah suatu cara belajar yang mudah, menyenangkan serta merangsang kreatifitas melalui citra visual dan prasarana grafis karena cara belajar dengan mencatat ini memanfaatkan kerja otak kanan dan otak kiri secara seimbang. Adapun kinerja masing-masing belahan otak menurut Tony Buzan (2007: 6) dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Penggunaan Otak

Otak Kiri	Otak Kanan
Kata-kata Logika Angka Sekuen Linearitas Analisis Daftar	Ritme Kesadaran Imajinasi Mengkhyal Warna Dimensi

b. Manfaat *mind map*

Menurut Buzan (2007: 17), *mind map* dapat dimanfaatkan atau berguna untuk berbagai bidang termasuk bidang pendidikan. Kegunaan *mind map* dalam bidang pendidikan antara lain:

- 1) mengingat-ingat. Anak dapat mengingat segala sesuatu dengan permanen, dan dapat mengingat dengan mudah.
- 2) membuat catatan dengan lebih baik
- 3) memunculkan ide
- 4) menghemat waktu. Anak dapat mengurangi waktu belajar, sehingga mereka dapat mengerjakan kegiatan yang lain.
- 5) berkonsentrasi. Anak lebih mudah untuk berkonsentrasi.
- 6) memanfaatkan waktu sebaik mungkin.
- 7) menghadapi ujian dengan mudah.

Selain itu menurut Michael Michalko dalam Buzan (2009:6), *mind map* dapat bermanfaat untuk:

- 1) memberi pandangan menyeluruh pokok masalah.
- 2) memungkinkan kita merencanakan rute atau kerangka pemikiran suatu karangan.
- 3) mengumpulkan sejumlah besar data disuatu tempat.
- 4) mendorong pemecahan masalah dengan kreatif.

Iwan Sugiarto (2004: 78) juga mengungkapkan beberapa manfaat dari penggunaan *mind map* antara lain:

- 1) tema utama diletakkan di tengah-tengah sehingga cepat dapat dilihat dan dimengerti;
- 2) lebih dapat berkonsentrasi dan mengembangkan pemikiran kita melalui penggunaan kata-kata kunci;
- 3) *mind map* sangat cocok untuk mengulang kembali apa yang telah dipelajari. Lewat pemikiran dasar kemudian direkonstruksi dan diingat kembali kemudian dikaitkan dengan kata-kata kunci yang telah digunakan;
- 4) dengan *mind map*, dapat meringkas beberapa lembar bahan menjadi satu halaman saja;
- 5) lebih mudah mengingat, karena menggunakan gambar, warna dan simbol sehingga kedua belah otak bekerja bersama-sama;
- 6) *mind map* memberikan satu langkah pertama menuju persaingan.

Senada dengan pendapat di atas Adi W. Gunawan (2005: 186) mengungkapkan bahwa peta pikiran atau *mind map* memiliki keunggulan yaitu:

- 1) waktu mencatat jauh lebih singkat;
- 2) proses atau kegiatan mencatat menjadi lebih menarik dan menyenangkan;
- 3) waktu yang diperlukan untuk mempelajari ulang apa yang telah dicatat menjadi jauh lebih singkat;
- 4) tingkat *recall* (mengingat kembali) sangat baik.

Begitu banyak keuntungan atau manfaat dari *mind map* sehingga diharapkan dengan adanya penelitian ini hasil belajar siswa dapat meningkat menjadi lebih baik terutama pada pelajaran IPS.

c. Keunggulan *mind map*

Terdapat beberapa keunggulan *mind map* menurut Tony Buzan (2009: 5) antara lain:

- 1) memberi pandangan menyeluruh pokok masalah atau area yang luas;
- 2) memungkinkan kita merencanakan rute atau membuat pilihan-pilihan dan mengetahui kemana kita akan pergi dan di mana kita berada;

- 3) mengumpulkan sejumlah besar data di satu tempat;
- 4) mendorong pemecahan masalah dengan membiarkan kita melihat jalan-jalan terobosan kreatif baru;
- 5) menyenangkan untuk dilihat, dibaca, dicerna, dan diingat.

d. Langkah-langkah membuat *mind map*

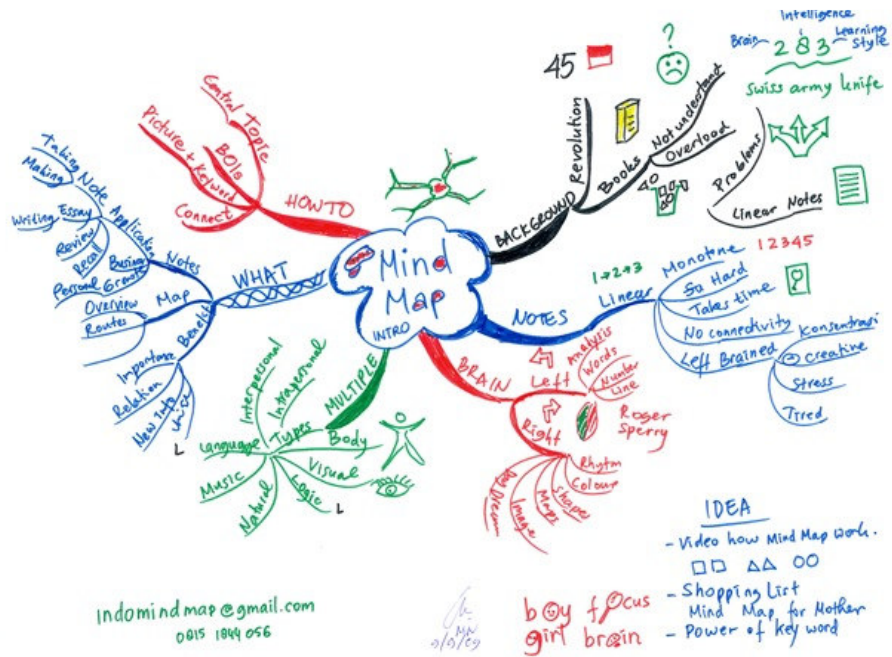
Membuat *mind map* itu sangatlah mudah, hanya memerlukan alat sederhana. Alat yang diperlukan dalam membuat *mind map* adalah kertas, pulpen berwarna serta otak masing-masing. Adapun langkah-langkah dalam membuat *mind map* antara lain sebagai berikut (Bobbi DePorter & Mike Hernacki, 2007: 156):

- 1) tulis gagasan utamanya di tengah-tengah kertas dan lingkupilah dengan lingkaran, persegi, atau bentuk lain;
- 2) tambahkan sebuah cabang yang keluar dari pusatnya untuk setiap poin atau gagasan utama. Jumlah cabang-cabangnya akan bervariasi, tergantung dari jumlah gagasan. Gunakan warna yang berbeda untuk setiap cabang;
- 3) tulislah kata kunci pada tiap-tiap cabang yang dikembangkan untuk detail. Kata kunci adalah kata yang dapat menyampaikan inti sebuah gagasan dan memicu ingatan;
- 4) tambahkan simbol-simbol dan ilustrasi-ilustrasi untuk mendapatkan ingatan yang lebih baik.

Senada dengan pendapat Bobbi DePorter, Tony Buzan (2007: 10) mengungkapkan langkah-langkah dalam membuat *mind map* antara lain:

- 1) gunakanlah selembar kertas kosong tanpa garis dan beberapa pulpen/pensil berwarna. Pastikan kertas tersebut diletakkan mendatar dengan sisi yang lebih pendek berada di sebelah kanan dan kiri;
- 2) buatlah sebuah gambar yang merangkum subjek utama ditengah-tengah kertas. Gambar itu melambangkan topik utama;
- 3) buatlah beberapa garis tebal berlekuk-lekuk yang menyambung dari gambar di tengah kertas, masing-masing untuk setiap ide utama yang ada mengenai topik yang diambil. Cabang-cabang utama tersebut melambangkan sub topik utama;
- 4) berilah nama pada setiap ide di atas, dapat pula ditambahkan gambar-gambar kecil mengenai masing-masing ide tersebut, hal ini menggunakan kedua sisi otak;
- 5) setiap ide yang ada bisa ditarik garis penghubung lainnya, yang menyebar seperti cabang-cabang pohon. Cabang-cabang tambahan ini melambangkan detail-detail yang ada.

Membuat *mind map* juga diperlukan keberanian dan kreativitas yang tinggi. Variasi dengan huruf kapital, warna, garis bawah atau simbol-simbol yang menggambarkan poin atau gagasan utama. Menghidupkan *mind map* yang telah dibuat akan lebih mengesankan. Contoh *mind map* dapat dilihat dalam gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1

Contoh Aplikasi Mind Map

Sumber: <http://www.muhammadnoer.com/2009/09/belajar-mind-map-dari-ahlinya/>

e. Pembelajaran IPS SD dengan mind map

Menurut Fakhri Samlawi & Bunyamin Maftuh (1998 : 1) IPS merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar dan berbagai ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan pendidikan dan psikologi serta kelayakan dan kebermaknaannya bagi siswa dan kehidupannya. Menurut Silberman dalam Dhida (2010: 42) Pemetaan pemikiran adalah cara kreatif bagi peserta didik secara individual untuk menghasilkan ide-ide, mencatat pelajaran, atau merencanakan penelitian baru. Memerintahkan siswa membuat peta pikiran akan memudahkan mereka untuk mengidentifikasi secara jelas dan kreatif apa yang telah mereka pelajari dan apa yang sedang mereka rencanakan.

Mind map dapat diaplikasikan dalam berbagai bidang, termasuk di dalamnya bidang pendidikan. Ilmu Pengetahuan Sosial sarat akan konsep dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, konsep-konsep IPS perlu divisualisasikan agar menjadi konkret. *Mind map* dapat menjadi sarana yang memungkinkan guru mengorganisir materi, memvisualisasikan dan menghubungkan dengan pengetahuan yang telah dimiliki siswa.

Mind Map memungkinkan siswa lebih fokus pada pokok bahasan, memberi gambaran yang jelas keseluruhan dan perincian pokok bahasan yang dipelajari. Pola pikir siswa akan lebih berkembang dengan memunculkan ide-ide dalam proses pembelajaran IPS. Sehingga metode *Mind Map* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Tony Buzan (Astutiamin, 2009) telah menyusun sejumlah aturan yang harus diikuti agar *mind map* yang dibuat dapat memberikan manfaat yang optimal. Terdapat empat langkah yang harus dilakukan dalam proses pembelajaran berbasis *Mind Mapping*, yaitu:

- 1) **overview**: tinjauan menyeluruh terhadap suatu topik pada saat proses pembelajaran baru dimulai. Hal ini bertujuan untuk memberi gambaran umum kepada siswa tentang topik yang akan dipelajari. Dengan demikian, sejak awal siswa sudah mengetahui topik apa saja yang akan dipelajarinya sehingga membuka peluang bagi siswa yang aktif untuk mempelajarinya lebih dahulu di rumah atau di perpustakaan.
- 2) **preview**: tinjauan awal merupakan lanjutan dari *overview* sehingga gambaran umum yang diberikan setingkat lebih detail daripada *overview* dan dapat berupa penjabaran lebih lanjut dari silabus. Dengan demikian, siswa diharapkan telah memiliki pengetahuan awal yang cukup mengenai sub-topik dari bahan sebelum pembahasan yang lebih detail dimulai.
- 3) **inview**: tinjauan mendalam yang merupakan inti dari suatu proses pembelajaran, di mana suatu topik akan dibahas secara detail, terperinci

dan mendalam. Selama *Inview* ini, siswa diharapkan dapat mencatat informasi, konsep atau rumus penting beserta grafik, daftar atau diagram untuk membantu siswa dalam memahami dan menguasai bahan yang diajarkan.

- 4) **review:** tinjauan ulang dilakukan menjelang berakhirnya jam pelajaran dan berupa ringkasan dari bahan yang telah diajarkan serta ditekankan pada informasi, konsep atau rumus penting yang harus diingat atau dikuasai oleh siswa. Hal ini akan dapat membantu siswa untuk fokus dalam mempelajari-ulang seluruh bahan yang diajarkan di sekolah pada saat di rumah.

5. Tinjauan tentang Metode Ceramah

a. Pengertian metode ceramah

Djamarah (Isjoni dan Ismail, 2008: 158) berpendapat model pembelajaran konvensional atau disebut juga metode ceramah adalah metode yang digunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan siswa dalam proses belajar mengajar yang ditandai dengan ceramah yang diiringi dengan penjelasan serta pembagian tugas dan latihan. Dhari (Isjoni dan Ismail, 2008: 158-159) mengemukakan bahwa metode ceramah adalah suatu cara penyajian bahan subjek dengan penuturan secara lisan yang sangat sesuai untuk memberikan informasi kepada siswa mengenai bahan subjek yang baru dan memberikan penjelasan tentang suatu masalah yang dihadapi siswa.

Syaiful Sagala (2010: 201) menyatakan bahwa metode ceramah adalah sebuah bentuk interaksi melalui penerangan dan penuturan lisan dari guru kepada siswa. Metode ceramah sesuai digunakan untuk menyampaikan informasi kepada siswa. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat penulis simpulkan bahwa metode ceramah adalah suatu cara

memberikan informasi dari guru kepada siswa melalui penerangan dan penuturan lisan.

b. Langkah-langkah metode ceramah

Metode ceramah dalam kehidupan sehari-hari di sekolah paling populer di kalangan guru. Metode ceramah yang digunakan terlebih dahulu sebelum metode lain digunakan untuk mengajar. Metode ceramah harus digunakan secara efektif dan efisien. Adapun langkah-langkah metode ceramah dijelaskan sebagai berikut (Syaiful Sagala, 2010: 202).

a. Melakukan pendahuluan sebelum bahan baru diberikan dengan cara sebagai berikut.

- 1) Menjelaskan tujuan kepada siswa agar siswa mengetahui arah kegiatan dalam pembelajaran.
- 2) Mengemukakan pokok-pokok materi yang akan dibahas.
- 3) Memancing pengalaman siswa sesuai dengan materi yang akan dipelajari.

b. Menyajikan bahan baru dengan memperhatikan faktor-faktor sebagai berikut.

- 1) Memelihara perhatian siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung.
- 2) Menyajikan pelajaran secara sistematis.
- 3) Menciptakan kegiatan pembelajaran yang variatif agar siswa aktif.
- 4) Memberi ulangan pelajaran kepada responsi.
- 5) Membangkitkan motivasi belajar siswa secara terus-menerus selama pelajaran berlangsung.
- 6) Menggunakan media pembelajaran yang variatif sesuai dengan tujuan pembelajaran.

c. Menutup pelajaran pada akhir pelajaran. Kegiatan yang perlu diperhatikan adalah sebagai berikut.

- 1) Mengambil kesimpulan dari pelajaran yang diberikan.
- 2) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan tanggapan terhadap materi pelajaran yang telah diberikan.

- 3) Melaksanakan penilaian secara komprehensif untuk mengukur perubahan tingkah laku.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah metode ceramah yang akan digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut.

- 1) Menjelaskan tujuan pembelajaran kepada peserta didik agar siswa mengetahui arah kegiatan dalam belajarnya.
- 2) Guru menyampaikan pokok-pokok materi yang akan dibahas agar peserta didik mengetahui luasnya bahan ajaran yang akan dipelajari.
- 3) Memancing pengetahuan awal peserta didik yang sesuai dengan materi yang akan dipelajari.
- 4) Menyajikan pembelajaran dengan memberikan perhatian kepada peserta didik dari awal sampai akhir pembelajaran.
- 5) Menyampaikan pembelajaran secara sistematis, tidak berbelit-belit, dan tidak meloncat-loncat.
- 6) Kegiatan pembelajaran dibuat bervariasi sehingga dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir.
- 7) Memberi ulangan pelajaran kepada siswa atau dengan kata lain guru memberikan tekanan pada jawaban yang salah dan yang benar atas pertanyaan yang dilontarkan.
- 8) Menggunakan media pembelajaran yang variatif.
- 9) Memberikan kesimpulan terhadap pembelajaran yang telah dilakukan.
- 10) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memberikan tanggapan terhadap pembelajaran yang telah dilalui.

11) Melaksanakan penilaian secara komprehensif.

c. Keunggulan metode ceramah

Syaiful Sagala (2010: 202) menjelaskan kelebihan dan kekurangan metode ceramah. Metode ceramah akan menjadi metode yang baik, apabila:

- 1) metode ceramah cocok digunakan apabila jumlah siswa cukup banyak,
- 2) metode ceramah sesuai digunakan jika guru akan memperkenalkan materi pelajaran baru,
- 3) metode ceramah baik digunakan jika siswa telah mampu menerima informasi melalui kata-kata,
- 4) ceramah akan efektif jika diselingi oleh penjelasan melalui gambar dan alat-alat visual lainnya, dan
- 5) guru berlatih dulu memberikan ceramah sebelum ceramah dimulai.

B. Kerangka Berfikir

Kegiatan belajar mengajar merupakan interaksi antara guru dan siswa. Sehubungan dengan itu, maka usaha yang dilakukan guru di sekolah diarahkan kepada pemberian pengalaman kepada para siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Perubahan tingkah laku dan pencapaian prestasi akademik siswa merupakan pencerminan dari proses pembelajaran yang diharapkan.

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran di SD kelas IV yang masih dianggap pelajaran sulit. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu IPS merupakan pelajaran bersifat abstrak yang perlu pemahaman dan metode yang digunakan dalam pelajaran IPS masih belum optimal yaitu kurang adanya variasi dalam menggunakan metode pembelajaran kemudian siswa mencatat dengan cara linear.

Sebab-sebab di atas mengakibatkan hasil belajar IPS di SD masih rendah. Melihat karakteristik siswa SD yang masih amat realistik yaitu siswa SD masih mempunyai rasa ingin belajar dan ingin tahu yang tinggi terhadap kehidupan sehari-hari yang kongkret. Sebagaimana pendapat Piaget dalam Suharjo (2006 : 37) anak SD berada pada tahap operasional kongkret (7–11 tahun) dimana anak sudah mengetahui simbol-simbol matematis tetapi belum dapat menghadapi hal-hal yang abstrak. Anak belajar dari interaksi antara pikiran dengan pengalaman, dalam belajar anak aktif membangun pengetahuan tentang dunianya.

Berdasarkan uraian di atas terdapat beberapa faktor yang menghambat tercapainya tujuan pembelajaran serta materi IPS yang bersifat abstrak selain itu berdasarkan karakteristik siswa yang berada dalam tahap operasional kongkret, maka diperlukan adanya perbaikan dalam sistem pembelajaran. Perbaikan tersebut dapat dimulai dari metode yang digunakan. Harapannya adalah hasil belajar siswa dapat meningkat dengan baik.

Metode *mind map* merupakan salah satu cara yang dapat membawa pembelajaran menjadi suatu hal yang menyenangkan bagi anak. Guru dapat menerangkan materi sesuai dengan langkah-langkah metode *mind map* dan cara mencatat dalam bentuk *mind map* yang di dalamnya terdapat simbol/gambar yang dapat menarik minat siswa untuk memperhatikan pelajaran. Selain itu dapat mempermudah pemahaman siswa akan materi yang diajarkan oleh guru.

Siswa juga dapat mengatasi materi IPS yang bersifat abstrak kedalam simbol-simbol yang mereka buat sendiri dalam bentuk *mind map* sebagai catatan mereka. Anak dapat mengeluarkan ide-ide dalam membuat catatan sesuai dengan keinginan mereka secara leluasa menggunakan gambar ataupun simbol-simbol yang mereka ketahui yang terlebih dahulu telah dicontohkan oleh guru.

Siswa dapat menerima konsep materi dalam pelajaran *IPS* yang diberikan oleh guru dengan mudah. Hal ini memungkinkan partisipasi siswa dalam belajar. Cara belajar yang seperti itu maka akan merubah anggapan terhadap pelajaran IPS yang membosankan berubah menjadi pelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan menantang siswa. Hal ini dapat berpengaruh positif pada siswa. Sehingga tujuan pembelajaran tercapai salah satunya dengan peningkatan hasil belajar kognitif siswa.

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan landasan teori dan kerangka berfikir yang telah diuraikan di atas maka dapat dirumuskan hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat perbedaan pengaruh penggunaan metode *mind map* dan metode ceramah terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Keputran A Yogyakarta tahun ajaran 2011/2012.