

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Keterampilan Pengambilan Keputusan

2.1.1 Dasar Teori Pengambilan Keputusan

Decision making (pengambilan keputusan) muncul pada tahun 1950-an di Amerika Serikat. Herbert A. Simon adalah orang pertama yang menggunakan konsep "pengambilan keputusan" dalam buku yang berjudul *Administrative Behavior: A Study Of Decision Making Processes In Administrative Organization* telah terbit pada tahun 1947. Sejak saat itu, "pengambilan keputusan" telah banyak digunakan di seluruh dunia. Banyak ahli telah menginterpretasikan makna pengambilan keputusan dari perspektif yang berbeda.

Pengambilan keputusan dianalisis dari konsep *informal reasoning*, model argumentasi dan pengembangan model dari berpikir kritis (Means dan Voss, 1996; Toulmin's, 1958; Khun's, 1999, dalam Raniah, 2019). Meskipun berasal dari kerangka teori yang berbeda, pada umumnya pengambilan keputusan menekankan untuk menghasilkan argumen (pro dan kontra) untuk memenuhi solusi yang mungkin untuk sebuah isu sosiosains (Raniah, 2019, hlm. 7). Teori pengambilan keputusan adalah cabang ilmu yang mempelajari tentang cara-cara dan proses yang digunakan individu atau kelompok dalam memilih di antara berbagai alternatif tindakan yang tersedia.

Teori pengambilan keputusan menelaah tentang cara memilih alternatif yang tepat mengenai keputusan dan berkaitan dengan perilaku seseorang dalam memutuskan sesuatu. Pengambilan keputusan didasari oleh teori *behavioral decision theory* oleh Harold dan Donnel (dalam Rahma, 2021). Teori ini mendasari bahwa seseorang memiliki keterbatasan pengetahuan dan tindakan yang berpijak pada persepsinya terhadap situasi yang sedang dihadapi karena setiap orang memiliki struktur pengetahuan yang berbeda. Seseorang memiliki kewenangan mengambil keputusan yang sangat erat kaitannya dengan kepentingan pribadinya sesuai dengan kehendaknya.

Grand theory yang mejadi dasar pijakan keterampilan pengambilan keputusan diturunkan dari landasan seperti dijelaskan berikut ini.

1. Teori Progresivisme

Progresivisme adalah suatu gerakan dalam bidang pendidikan yang dipelopori oleh John Dewey. Progresivisme merupakan suatu faham yang berdasar pada sebuah asumsi bahwa manusia itu mempunyai kemampuan yang wajar dan dapat mengatasi berbagai permasalahan yang mengancam manusia itu sendiri. Progresivisme juga melihat bahwa lingkungan yang ada, baik manusia maupun yang lain, tidak bersifat sama atau statis, tetapi selalu mengalami perubahan. Perubahan tersebut disebabkan oleh kemampuan manusia yang mempelajari banyak hal dengan mengantisipasi hal-hal yang mungkin terjadi di masa mendatang (Mualifah, 2013). Dalam pandangan progresivisme dengan adanya kemampuan manusia, maka segala yang ada diharapkan tidak berdampak negatif. Progresivisme memandang bahwa siswa mempunyai kemampuan bereksperimen dalam perjalanan hidupnya karena adanya bekal-bekal pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari dan dimiliki. Yang dimaksud dengan bereksperimen adalah mampu mencari dan menemukan permasalahan serta alternatif-alternatif pemecahannya.

Aliran progresivisme meyakini dan berusaha mengembangkan asas progresivis mendalam sebuah realita kehidupan, agar manusia mampu bertahan hidup dalam menghadapi semua tantangan yang terjadi. Filsafat Progresivisme merupakan Aliran filsafat pendidikan yang menekankan kepada peningkatan kemampuan siswa melalui pengalaman kemampuan diri siswa atau kemandirian dan selalu menunjukkan perubahan dari masing-masing siswa. Progresivisme sering juga disebut sebagai instrumentalisme, eksperimentalisme, dan enviomentalisme. Filsafat Progresivisme juga berpandangan bahwa setiap manusia itu selalu menginginkan perubahan, selalu berkembang dan lebih baik. Untuk mendapat perubahan yang dituju maka manusia harus memiliki pandangan hidup yang fleksibel (tidak kaku, tidak menolak perubahan, dan tidak terikat oleh apa pun), harus memiliki sifat toleran, selalu ingin mengetahui dan menyelidiki, dan punya pikiran yang terbuka (Patih, 2022).

Pandangan progresivisme diawali oleh filsafat pragmatisme. Menurut Hasbullaah (2020), filosofi pragmatisme sering diarahkan sebagai filosofi konsenkuensi yang menggunakan hasil atau konsenkuensi sebagai kriteria dalam keputusan. Inti kebebasan pada Dewey adalah intelegensi, dimana kebebasan observasi dan justifikasi dilakukan atas dasar keinginan yang memiliki arti secara instinks, yaitu bagian yang dimainkan oleh pemikiran dalam belajar. Konsepsi pendidikan sebagai suatu sosial diterapkan tidak hanya ke anak di sekolah melainkan juga sekolah dan masyarakat. Dalm konteks kebebasan dan demokratis dalam pendidikan, Dewey memandang bahwa pendidikan tidak akan terlepas dari nilai-nilai yang mendasarinya, karenanya Dewey memandang penting yang namanya pendidika kesusilaan dan pendidikan moral. Kendatipun demikian anak bebas untuk melakukan kreativitasnya dalam poses pendidikan. Siswa dalam melakukan kreativitas perbuatannya selalu dikaitkan dengan tindakannya dalam memilih dan mengambil keputusan dari kemungkinan-kemungkinan yang dihadapinya beserta tanggung jawabnya.

Menurut Dewey (dalam Arifin, 2020), belajar harus dititikberatkan pada praktik dan *trial and error*. Manusia harus aktif, penuh minat, dan siap mengadakan eksplorasi. Oleh karena itu pendidikan harus disusun kembali bukan hanya sebagai persiapan menuju kedewasaan, melainkan pendidikan sebagai kelanjutan pertumbuhan pikiran dan kelanjutan penerang hidup. Pendidikan diarahkan pada efisiensi sosial dengan cara memberikan kemampuan untuk berpartisipasi dalam kegiatan-kegiatan demi pemenuhan kepentingan dan kesejahteraan bersama secara bebas dan maksimal. John Dewey banyak melakukan kritik terhadap pola pendidikan tradisional, yaitu pola pendidikan yang menjadikan anak adalah objek pendidikan, bukan subjek pendidikan. Ia tidak setuju dengan konsep pendidikan tradisional, yang menyatakan bahwa pusat perhatian pendidikan adalah di luar anak, apakah itu guru, buku, sarana prasarana, atau lainnya; Karena konsep pendidikan tradisional menjadikan sekolah sebagai tempat formal untuk mendengarkan, untuk intruksi massal, dan terpisah dari kehidupan.

Dalam buku *Philosophical Alternatives in Education*, menyebutkan bahwa pendidikan progresif menekankan pada beberapa hal (Lee dalam Utomo, 2020):

- a. pendidikan progresif hendaknya memberikan kebebasan yang mendorong anak untuk berkembang dan tumbuh secara alami melalui kegiatan yang dapat menanamkan inisiatif, kreativitas, dan ekspresi diri anak;
- b. segala jenis pengajaran hendaknya mengacu pada minat anak, yang dirangsang melalui kontak dengan dunia nyata;
- c. pengajar progresif berperan sebagai pembimbing anak yang diarahkan sebagai pengendali kegiatan penelitian bukan sekedar melatih ataupun memberikan banyak tugas;
- d. prestasi siswa diukur dari segi mental, fisik, moral dan juga perkembangan sosialnya;
- e. dalam memenuhi kebutuhan anak dalam fase perkembangan dan pertumbuhannya mutlak diperlukan kerjasama antara guru, sekolah, rumah, dan keluarga anak tersebut;
- f. sekolah progresif yang sesungguhnya berperan sebagai laboratorium yang berisi gagasan pendidikan inovatif dan latihan-latihan.

Pola pemikiran John Dewey dalam pendidikan menurut Arifin (2020) dapat dilihat dari konsep pendidikan partisipatif dan pendidikan progressif. Pendidikan partisipatif adalah pendidikan yang dalam prosesnya menekankan keterlibatan aktif siswa. Para siswa dituntut untuk aktif dalam proses pendidikan. Oleh karena itu peran guru lebih diarahkan sebagai fasilitator, yaitu bertugas memfasilitasi siswa agar mampu aktif menguasai materi pelajaran. Siswa dituntut untuk dapat mengembangkan kecerdasan emosional, keterampilan, dan kreativitas. Pendidikan pola partisipatif melahirkan konsep *learning by doing* (belajar dengan berbuat) dan *problem solving* (pemecahan masalah). Dengan demikian, dalam melaksanakan proses pendidikan siswa tidak hanya belajar tentang teori atau materi pelajaran saja, melainkan harus diarahkan pada aplikasi dalam kehidupan.

2. Teori Inkuiri Sosial

Keterampilan pengambilan keputusan sangat penting dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam konteks personal, profesional, dan sosial. Salah satu pendekatan yang mendasari keterampilan ini adalah teori inkuiri sosial (*social inquiry*). Keterampilan pengambilan keputusan didasari oleh teori inkuiri sosial (*social inquiry*) yang dikembangkan oleh John Jarolimek pada tahun 1986. Teori inkuiri sosial (*social inquiry*) yang dikembangkan oleh Jarolimek merupakan pendekatan pendidikan yang menekankan pada proses penemuan dan pemahaman melalui pertanyaan dan investigasi sosial.

Teori ini sesuai dengan Harrison bahwa inkuiri sangat diperlukan dalam mengambil suatu keputusan dan mengembangkan penalaran ilmiah bagi masa depan anak-anak (2014, hlm. 113). Inkuiri sosial berorientasi kepada proses dibandingkan dengan hasil belajar. Proses belajar untuk memperoleh pengetahuan untuk menemukan fakta-fakta, konsep-konsep, dan generalisasi yang dibutuhkan untuk membuat keputusan (Banks, 1990, hlm. 67). Dalam jurnalnya, Karabulut (2012, hlm. 200) menerangkan jenis keterampilan-keterampilan seperti berpikir kritis, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah merupakan keterampilan yang termasuk dalam pembelajaran inkuiri.

Menurut Joyce, Weil, dan Calhoun (2009), inkuiri sosial mendorong individu untuk: mengidentifikasi masalah atau isu seperti menentukan apa yang perlu diselidiki dan dipahami lebih lanjut; mengembangkan pertanyaan relevan dapat memandu proses investigasi; mengumpulkan dan menganalisis informasi dari berbagai sumber untuk mendapatkan data yang akurat dan relevan; mengevaluasi bukti dengan menilai keandalan dan kredibilitas informasi yang diperoleh; membuat keputusan berdasarkan bukti menggunakan informasi yang telah dianalisis untuk membuat keputusan yang logis dan terinformasi; dan merefleksikan proses dan hasil yaitu meninjau kembali proses pengambilan keputusan dan mempertimbangkan pelajaran yang dapat dipetik untuk masa depan. Teori inkuiri sosial berfokus pada pemahaman dan analisis masalah melalui proses penelusuran dan eksplorasi mengenai masalah sosial. Poin-poin utama mengenai keterkaitan antara keterampilan pengambilan keputusan dan teori inkuiri sosial diantaranya:

a. Pemahaman Konteks Sosial

Pemahaman konteks sosial melibatkan analisis terhadap faktor-faktor sosial, budaya, dan lingkungan yang mempengaruhi situasi. Dalam pengambilan keputusan, pemahaman ini membantu individu untuk mengevaluasi berbagai aspek yang relevan dan mempertimbangkan dampak sosial dari keputusan yang akan diambil.

b. Proses Penelusuran Informasi

Dalam teori inkuiri sosial, proses penelusuran informasi adalah langkah kunci. Ini melibatkan pengumpulan data dari berbagai sumber, baik kuantitatif maupun kualitatif. Dalam pengambilan keputusan, keterampilan ini memungkinkan individu untuk mengakses informasi yang akurat dan relevan, yang kemudian digunakan untuk membuat keputusan yang lebih baik dan lebih tepat.

c. Analisis dan Evaluasi

Teori inkuiri sosial mendorong penggunaan metode analisis kritis untuk mengidentifikasi pola, hubungan, dan implikasi dari data yang ada. Dalam konteks pengambilan keputusan, kemampuan untuk menganalisis dan mengevaluasi informasi membantu individu untuk memahami konsekuensi potensial dari berbagai pilihan yang ada.

d. Kolaborasi dan Diskusi

Teori inkuiri sosial sering kali melibatkan kolaborasi dan diskusi. Proses ini membantu memperoleh perspektif yang lebih luas dan memahami berbagai sudut pandang. Dalam pengambilan keputusan, kolaborasi ini membantu dalam memastikan bahwa keputusan yang diambil adalah hasil pemikiran kolektif dan mempertimbangkan berbagai aspek yang relevan.

e. Refleksi dan Penyesuaian

Teori inkuiri sosial juga menekankan pentingnya refleksi dan penyesuaian berkelanjutan. Setelah keputusan diambil dan dilaksanakan, penting untuk merefleksikan hasilnya dan melakukan penyesuaian jika diperlukan. Dalam konteks pengambilan keputusan, keterampilan refleksi ini membantu individu untuk belajar dari pengalaman dan terus meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan mereka.

Dapat disimpulkan bahwa inkuiri sosial memberikan landasan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis, serta kemampuan untuk mengevaluasi informasi dan membuat keputusan yang berdasarkan bukti dan logika. Dengan mendasarkan keterampilan pengambilan keputusan pada teori inkuiri sosial, individu dapat mengambil keputusan yang lebih informatif, kritis, dan kontekstual. Hal ini membantu dalam menghasilkan solusi yang lebih efektif dan tepat dalam berbagai situasi sosial.

Berdasarkan analisis terhadap kurikulum *social studies* terbaru, *Curriculum and Standards Framework (CSF)* tentang *Studies and Environment (SOSE)* dalam Sapriya, hlm. (2015, hlm. 76) terdapat tiga aktivitas utama dalam pendekatan inkuiri yakni:

- a. Tahap *investigation*, ialah kegiatan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam meneliti, memproses, dan menginterpretasikan data atau informasi. Tahap ini menjadi dasar untuk memprediksi alternatif kesimpulan dalam pemecahan masalah, menyusun hipotesis, menetapkan pendekatan, merancang metode untuk mengumpulkan, mengorganisasi, dan memproses data atau informasi.
- b. Tahap *communication*, ialah kegiatan untuk mengembangkan kecakapan siswa dalam menggunakan bermacam-macam bentuk komunikasi seperti ucapan, tulisan, grafik, dan statistika. Para siswa belajar mengumpulkan, memproses, menganalisis, menyajikan informasi dengan menggunakan sejumlah format dan variasi metode.
- c. Tahap *participation*, ialah kegiatan mengembangkan kecakapan dan rasa percaya diri siswa dalam dalam proses mengambil keputusan. Para siswa juga didorong untuk menilai apakah kecakapan yang dilatihkan di kelas bermanfaat bagi kehidupan siswa di masa yang akan datang.

Ketiga tahap inkuiri di atas berkorelasi dengan tiga bagian utama dari aspek keterampilan pengambilan keputusan yang diteliti, yaitu terdiri dari mengidentifikasi masalah, memilih alternatif solusi yang terbaik, dan memutuskan tindakan yang tepat. Dasar penentuan indikator-indikator keterampilan pengambilan keputusan dalam penelitian secara khusus dibahas pada bagian kajian teori berikutnya.

2.1.2 Pengertian Keterampilan Pengambilan Keputusan

Pengambilan keputusan terdiri dari dua kata, yaitu pengambilan dan keputusan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) (2019) kata pengambilan dapat diartikan sebagai proses cara, perbuatan mengambil, pemungutan, dan pegutipan. Kata keputusan diartikan sebagai perihal yang berkaitan dengan putusan, segala putusan yang telah ditetapkan sesudah dipertimbangkan dan dipikirkan. Berdasarkan definisi secara leksikal pengambilan keputusan dapat diartikan sebagai suatu perbuatan mengambil keputusan yang sebelumnya telah dipertimbangkan.

Tercantum pendapat Dagun (2006, hlm. 185) dalam Kamus Besar Ilmu Pengetahuan bahwa pengambilan keputusan (*decision making*) didefinisikan sebagai pemilihan keputusan atau kebijakan yang didasarkan atas kriteria tertentu. Keputusan adalah suatu pemilihan diantara alternatif-alternatif (Stoner dalam Amalia & Firmadhani, 2022, hlm. 1). Dalam hal ini ini mengandung tiga pengertian, yakni: (1) memiliki pilihan yang berdasarkan logika atau pertimbangan; (2) memiliki beberapa alternatif yang harus dan dipilih salah satu yang terbaik; dan (3) memiliki tujuan yang ingin dicapai, dan sebuah keputusan itu makin mendekati pada tujuan tersebut.

Dalam bahasa asing, pengambilan keputusan dikenal dengan istilah *decision making*. Dalam kamus psikologi APA (*American Psychological Association*) (2010), pengambilan keputusan merupakan proses ketika seseorang akan memilih diantara beberapa alternatif. Pengambilan keputusan (*decision making*) memiliki keterkaitan dengan penilaian (*judgement*). Untuk dapat mengambil keputusan dengan baik, diperlukan penilaian yang baik terhadap alternatif yang ada. Kedua hal ini saling berkaitan, sehingga seringkali penilaian yang buruk dapat menghasilkan keputusan yang buruk.

Meski demikian, keduanya memiliki makna yang berbeda. Penilaian berkaitan dengan hubungan antara keadaan subjektif dan lingkungan sekitarnya, sedangkan keputusan berfokus pada kenyataan (*beliefs*) dan preferensi (*preference*) manusia. Proses penilaian tidak mementingkan cara orang memaksimalkan utilitas, sementara proses pengambilan keputusan berkaitan dengan bagaimana orang memaksimalkan utilitasnya.

Menyoal tentang istilah penilaian (*judgement*), Baron (2008) memberikan kesimpulan, “*judgement is concerned with the process of inference, decision making is concerned with the choice of action*”. Penilaian berkaitan dengan proses inferensi (pengambilan kesimpulan), sementara pengambilan keputusan berkaitan dengan pilihan untuk bertindak (*the choice of action*). Dengan kata lain, *judgement* bermakna penilaian, pertimbangan, atau proses mengevaluasi fakta untuk diformulasikan dalam pendapat. Sehingga lebih lanjut lagi *judgement* menjadi dasar untuk mengambil keputusan (*decision making*).

Dalam Kamus Besar Ilmu Pengetahuan (2006), Dagun menjelaskan pengambilan keputusan (*decision making*) sebagai pemilihan keputusan atau kebijakan yang didasarkan atas kriteria tertentu. Proses ini meliputi dua alternatif atau lebih karena seandainya hanya terdapat satu alternatif tidak akan ada satu keputusan yang akan diambil (Dagun, 2006, hlm. 186). Desmita (2010, hlm. 198) dalam Psikologi Perkembangan menjelaskan pengertian pengambilan keputusan merupakan salah satu bentuk perbuatan berpikir dan hasil dari bentuk suatu perbuatan itu disebut keputusan.

Beberapa pakar mengungkapkan definisi keterampilan pengambilan keputusan yang berbeda-beda. Menurut Baron (2008), ahli keputusan dari *University of Pennsylvania* dalam *Thinking and Deciding* menerangkan suatu keputusan (*decision*) adalah tentang pilihan untuk bertindak di antara pertimbangan opsi (*options*), konsekuensi (*consequences*), dan sesuatu yang diinginkan (*desirables*). Pendapat Wang & Ruhe (2007), “*decision making is a course of actions is chosen from among a set of alternatives based on certain criteria*”. Senada dengan pengertian pengambilan keputusan menurut Grenbank (2010) yaitu, “*decision-making involves the act of making a choice between different alternatives*”. Eisenfuhr dalam Lunenburg (2010, hlm. 2) menyatakan bahwa “*decision making is a process of making a choice from a number of alternatives to achieve a desired result*” yang dapat diartikan bahwa pengambilan keputusan (*decision making*) adalah sebuah proses dalam pembuatan suatu pilihan dari beberapa alternatif untuk mencapai suatu hasil yang diinginkan.

Pendapat lainnya diungkapkan oleh Walker menyatakan:

Decision making is the process of choosing what to do by considering the possible consequences of different choices. The decision making process is a tool that can help you or your family members reach goals, gain greater control over your life, and help you more satisfied with the quality of your life.

Brockman dan Russell (2009), Walker (2001) (dalam Krehbiel, 2012), menjelaskan pengambilan keputusan sebagai proses memilih apa yang harus dilakukan dengan mempertimbangkan kemungkinan konsekuensi dari pilihan yang berdeda. Dari beberapa definisi mendasar tersebut, keterampilan pengambilan keputusan merupakan keterampilan proses untuk menentukan pilihan dari beberapa alternatif yang berbeda dengan berbagai kemungkinan untuk membantukmencapai tujuan yang diharapkan.

Sapriya (2019, hlm. 152) menuturkan makna konsep pengambilan keputusan berkaitan dengan kemampuan berpikir tentang alternatif pilihan yang tersedia, menimbang fakta dan bukti yang ada, mempertimbangkan tentang nilai pribadi dan masyarakat. Apabila seseorang dihadapkan pada pilihan-pilihan tersebut maka kemungkinan jawaban yang muncul adalah pilihan yang tepat atau tidak tepat. Dijelaskan pula bahwa dalam konteks proses belajar mengajar, konsep pengambilan keputusan dapat dikatakan sebagai model pembelajaran dalam IPS yang merupakan salah satu model keterampilan dalam penentuan pilihan dari alternatif di atas.

Pengambilan keputusan bukan sekedar menjatuhkan pilihan melainkan juga proses memecahkan masalah atau mencari jawaban yang efektif dari masalah yang dihadapi. Menurut Facione & Facione, (2007, hlm. 98), pengambilan keputusan dapat dianggap sebagai suatu hasil atau keluaran dari proses mental atau kognitif yang membawa pada pemilihan suatu jalur tindakan di antara beberapa alternatif yang tersedia. Dari proses yang dilalui, pengambilan keputusan dapat dikategorikan sebagai salah satu keterampilan berpikir (*thinking skills*) tingkat tinggi karena mencakup kemampuan untuk menganalisis, mengaplikasikan pengetahuan, dan kegiatan mengevaluasi pengetahuan (Banks, 1990).

Penggunaan istilah pengambilan keputusan (*decision making*) biasanya identik dengan hal kepemimpinan atau kegiatan manajerial dalam suatu kelompok dan organisasi, namun bila dipikirkan secara lebih mendalam sebenarnya setiap orang adalah pemimpin harus mengambil keputusan bagi dirinya sendiri dan hidupnya (Lestari, Mulyana, & Muiz, 2020). Mengambil keputusan bisa diartikan sebagai suatu pemikiran seorang individu untuk mengevaluasi berbagai pilihan yang ada dan mengambil pilihan yang ada dan mengambil pilihan terbaik dari sekian pilihan yang ada (Santrock, 2011). Sejalan dengan pendapat tersebut, Tawil & Liliarsari (2013) menjelaskan bahwa mengambil keputusan dapat diartikan sebagai kemampuan berpikir seseorang untuk mengidentifikasi dan memilih satu pilihan terbaik dari berbagai pilihan yang ada. Dari pendapat-pendapat tersebut, keterampilan pengambilan keputusan dapat diartikan sebagai kemampuan berpikir seseorang dalam mengambil suatu pilihan terbaik dari beberapa pilihan yang ada dengan segala risiko dan kelebihannya.

Pengambilan keputusan merupakan suatu proses dan mekanisme dalam pemikiran manusia yang paling kompleks dalam berbagai faktor (Lizarraga dkk., 2007). Pada proses mengambil keputusan yang kompeten, membutuhkan beberapa keterampilan termasuk kemampuan untuk memproses informasi secara konsisten serta mendalam dan keterampilan untuk mengidentifikasi relevansi berbagai sudut pandang (Finucane dan Gullion, 2010). Pengambil keputusan merupakan proses berpikir untuk mengidentifikasi dan memutuskan pilihan dari berbagai pilihan yang ada (Tawil & Liliarsari, 2013).

Rangkaian proses dasar yang digunakan untuk pengambilan keputusan yaitu terdiri dari:

1. Daftar pilihan yang relevan;
2. Mengidentifikasi konsekuensi potensial dari setiap pilihan;
3. Menilai kemungkinan konsekuensi masing-masing benar-benar terjadi;
4. Menentukan pentingnya konsekuensi; dan
5. Menggabungkan semua informasi ini untuk menentukan pilihan yang paling menarik (Beyth, dkk. dalam Rofiq, 2015, hlm. 178).

Harris (2009) mengatakan bahwa pengambilan keputusan adalah sebuah proses mengidentifikasi sebanyak mungkin alternatif dan memilih salah satu alternatif yang memiliki probabilitas keberhasilan atau efektivitas dan yang sesuai dengan tujuan, keinginan, gaya hidup, nilai, yang diinginkan. Kecakapan dalam hal pengambilan keputusan termasuk ke dalam salah satu dari jenis keterampilan sosial. Pengambilan keputusan dimaksudkan untuk memecahkan masalah (Syamsi, 2010, hlm. 6). Kesimpulan yang diperoleh mengenai pengambilan keputusan adalah tujuan pengambilan keputusan itu bersifat tunggal, dalam arti bahwa sekali diputuskan tidak akan ada kaitannya dengan masalah lain. Tujuan pengambilan keputusan juga dapat bersifat ganda (*multiple objectives*) dalam arti bahwa satu keputusan yang diambilnya itu sekaligus memecahkan dua masalah (atau lebih) yang sifatnya kontradiktif ataupun yang tidak kontradiktif.

Pada hakikatnya keputusan itu diambil jika menghadapi masalah atau untuk mencegah timbulnya masalah. Sehingga, pengambilan keputusan merupakan pemilihan diantara beberapa alternatif pemecahan masalah. Pengertian masalah ini dapat diartikan secara luas. Seperti harus mengambil keputusan untuk memilih cara mana yang cara atau pilihan yang paling tepat yang akan dipergunakan. Hal itu sudah dianggap sebagai masalah dalam memilih cara yang akan digunakan. Apabila dalam melakukan kegiatan ada beberapa cara yang dapat dilakukan dan harus dipilih yang paling tepat, maka itu sudah merupakan masalah yang harus diputuskan.

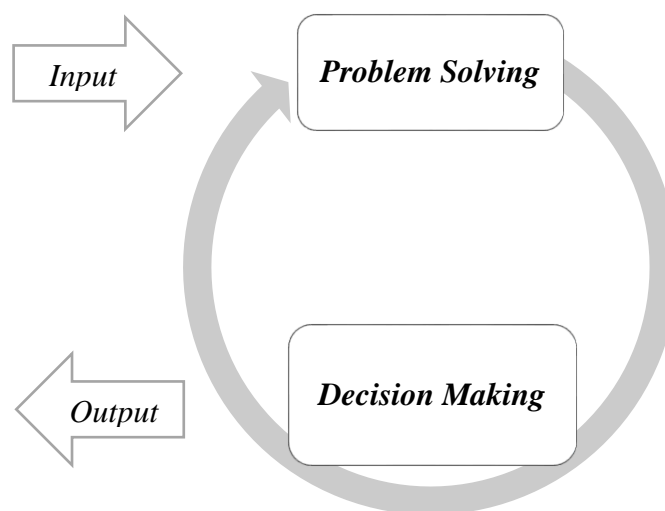
Berdasarkan beberapa penjelasan yang telah dikemukakan di atas mengenai pengertian pengambilan keputusan, maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan pengambilan keputusan adalah suatu kemampuan seseorang untuk berpikir secara sistematis melibatkan proses mental atau kognitif dalam melakukan kegiatan mengambil suatu pilihan alternatif yang paling tepat dari beberapa alternatif yang tersedia menurut pertimbangan dan kriteria-kriteria tertentu. Atau dengan kata lain keterampilan pengambilan keputusan (*decision making*) merupakan sebuah proses penentuan pilihan terbaik dari sekian probabilitas yang ada untuk menyelesaikan masalah sehingga dapat mencapai hidup yang lebih baik.

2.1.3 Hubungan Antara Keterampilan Pengambilan Keputusan dengan Keterampilan Pemecahan Masalah

Pengambilan keputusan (*desicion making*) adalah suatu proses pemilihan alternatif terbaik dari beberapa alternatif secara sistematis untuk ditindaklanjuti (digunakan) sebagai suatu cara pemecahan masalah. Wood (1998) mengatakan bahwa *problem solving* dan *decision making* merupakan dua hal yang saling terkait, dimana pemecahan masalah memerlukan keterampilan pengambilan keputusan, dan pengambilan keputusan akan memunculkan masalah baru yang perlu diselesaikan lebih lanjut. Kaitan antara keduanya digambarkan oleh Wood (1998) pada gambar berikut.

Gambar 2.1

Keterkaitan *Problem Solving* dan *Decision Making*



Menurut Robbins (2001, hlm. 265) setiap orang memerlukan *problem solving* dan *decision making skills* agar dapat mengidentifikasi persoalan, mencari dan memperoleh alternatif, menilai semua alternatif yang tersedia, dan membuat pilihan yang kompeten. Menurutnya, pengambilan keputusan yang kompeten menurut merupakan akhir penyelesaian masalah. Duncan mengatakan bahwa pemecahan masalah merupakan serial tindakan seperti pencarian informasi, pilihan, dan sebagainya, dimana pilihan aktual atas jalan keluar merupakan keputusan (dalam Dongoran 2012, hlm. 144).

Lebih lanjut, Duncan menuturkan bahwa untuk memahami pemecahan masalah, perlu mengikuti sejumlah langkah yakni memperoleh informasi, bertindak dalam pengambilan keputusan, dan ketidaksesuaian dengan kesadaran (*cognitive dissonance*). Hubungan pengambilan keputusan dengan pemecahan masalah mencakup kegiatan mengidentifikasi persoalan, memberi batasan atas persoalan dan mendiagnosa persoalan, menemukan berbagai alternatif pemecahan atas persoalan, dan menilai berbagai alternatif pemecahan dan memilih dari berbagai alternatif pemecahan tersebut (Kast dan Rosenzweig dalam Dongoran, 2012, hlm. 145).

Penting untuk membedakan terlebih dahulu antara pemecahan masalah, atau analisis masalah, dan pengambilan keputusan. Pemecahan masalah adalah proses menyelidiki informasi yang diberikan dan menemukan semua solusi yang mungkin melalui penemuan atau penemuan. Secara sederhana, dikatakan bahwa pemecahan masalah adalah sebuah langkah menuju pengambilan keputusan, sehingga informasi yang dikumpulkan dalam proses tersebut dapat digunakan untuk pengambilan keputusan. Pengambilan keputusan merupakan pilihan jalan keluar atas persoalan (*the actual choices of solution*). Terdapat istilah *cognitive dissonance* yaitu konsekuensi dari setiap keputusan. Artinya penyelesaian masalah lebih luas dari pengambilan keputusan karena masih harus mempertimbangkan konsekuensi keputusan yang diambil (Dongoran 2012, hlm. 145).

Stoner (dalam Hayati, 2019) mengartikan pengambilan keputusan sebagai proses yang digunakan untuk memilih suatu tindakan sebagai cara pemecahan masalah. Merujuk pada Stoner, antara pengambilan keputusan dengan pemecahan masalah memiliki keterkaitan satu sama lain. Pemecahan masalah adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk menganalisis situasi secara sistematis, menghasilkan, melaksanakan, dan mengevaluasi solusi. Sedangkan pengambilan keputusan merupakan mekanisme untuk membuat pilihan pada setiap langkah dari proses pemecahan masalah FEMA (2015). Dengan begitu, keputusan itu sesungguhnya merupakan hasil proses pemikiran yang berupa pemilihan satu diantara beberapa alternatif yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah yang dihadapi.

Anderson dalam Basyaib (2007, hlm.16) mengatakan bahwa pengambilan keputusan adalah salah satu bentuk pemecahan masalah, namun dengan langkah-langkah penyelesaian masalah yang sedikit berbeda. Berikut langkah-langkah pemecahan masalah:

1. Pengenalan dan pendefinisian permasalahan
2. Penentuan sejumlah solusi alternatif
3. Penentuan kriteria dalam mengevaluasi solusi alternatif
4. Evaluasi solusi alternatif
5. Pemilihan sebuah solusi alternatif
6. Implementasi solusi alternatif terpilih
7. Evaluasi hasil yang diperoleh untuk menentukan diperolehnya solusi yang memuaskan

Menurutnya langkah-langkah pengambilan keputusan hanya sampai pada pemilihan sebuah solusi alternatif saja. Dewey dalam Basyaib (2007) mengemukakan bahwa proses pemecahan masalah merupakan upaya menjawab pertanyaan dalam tiga fase, yaitu terdiri dari:

1. Masalah yang dihadapi
2. Alternatif-alternatif yang dimiliki, dan
3. Alternatif yang terbaik.

Ketiga fase di atas dapat diinterpretasikan sebagai rangkaian kegiatan mengambil keputusan. Winarso (2014) dalam penelitiannya, juga menyampaikan bahwa dalam proses pemecahan masalah perlu dilakukan pengambilan keputusan. Hal senada dikemukakan oleh Hudojo dalam Handayani, Sa'dijah, dan Susanto (2018) bahwa dengan soal yang berhubungan dengan pemecahan masalah, siswa dilatih untuk memecahkan masalah tersebut, maka siswa itu akan mampu mengambil keputusan sebab siswa itu menjadi mempunyai keterampilan tentang bagaimana mengumpulkan informasi yang relevan, menganalisis informasi dan menyadari betapa perlunya meneliti kembali hasil yang diperoleh. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada hakikatnya, pengambilan keputusan merupakan hasil akhir dari pemecahan masalah. Pemecahan masalah menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan keterampilan pengambilan keputusan.

2.1.4 Dasar Pengambilan Keputusan

Dalam praktiknya, pengambilan keputusan itu sangat tergantung dari macam permasalahan yang dihadapi, namun juga sangat tergantung pada individu yang membuat keputusan. Mungkin suatu keputusan dipecahkan dengan menggunakan intuisi. Ada kalanya keputusan lebih tepat jika didasarkan pada rasio. Selain itu, keputusan diambil berdasarkan pengalaman waktu yang lalu mengingat permasalahannya sama sedangkan situasi dan kondisinya tidak jauh berbeda. Namun berdasarkan pengalaman ternyata keputusan yang pernah diambil itu berhasil baik.

Mengenai dasar dan teknik pengambilan keputusan ini, Terry (dalam Syamsi, 2010, hlm. 16–23) menguraikan dasar-dasar pengambilan keputusan sebagaimana dijelaskan berikut.

1. Pengambilan Keputusan Berdasarkan Intuisi

Keputusan yang diambil berdasarkan intuisi atau perasaan itu jauh lebih bersifat subjektif. *Inner feeling* yang bersifat subjektif ini mudah terkena sugesti, pengaruh luar, rasa lebih suka yang satu daripada yang lain (*preferences*), dan faktor kejiwaan lainnya. Sifat subjektif dari keputusan intuitif ini memiliki keuntungan, yaitu: 1) karena yang memutuskan itu seseorang, maka dapat segera diputuskan; 2) apabila seorang memiliki olah rasa yang cukup tinggi, maka keputusannya banyak yang tepat; 3) keputusan intuitif lebih tepat untuk masalah yang bersifat kemanusiaan.

Terry (1960) menyatakan bahwa pengambilan keputusan berdasarkan pertimbangan intuisi yang bersangkutan relatif membutuhkan waktu yang pendek atau relatif singkat. Selain itu, beberapa kelemahan dari pengambilan keputusan berdasarkan intuisi diantaranya keputusan intuitif sulit diukur kebenarannya karena kesulitan mencari alat pembandingnya. Meskipun kurang objektif, terkadang pengambilan keputusan yang intuitif sangat diperlukan apabila menghadapi masalah yang sangat peka perasaan. Jadi kembali pada persoalan semula yakni macam dari dasar pembuatan keputusan itu tergantung dari permasalahan yang dihadapi untuk kemudian dipecahkan.

2. Pengambilan Keputusan Rasional

Keputusan yang bersifat rasional banyak berkaitan dengan pertimbangan dari segi daya guna. Masalah-masalah yang dihadapi memerlukan pemecahan rasional. Apabila menyangkut daya guna atau efisiensi maka berkaitan dengan perbandingan antara hasil yang akan diperoleh dengan pengorbanan yang harus diberikan untuk memperoleh hasil tersebut. Apabila akan mengukur sesuatu kegiatan termasuk berdaya guna atau tidak, maka harus ada bakunya atau standarnya. Apabila dilihat dari segi hasilnya, maka dikatakan efisien jika hasil yang dicapai di atas hasil bakunya. Keputusan yang dibuat berdasarkan pertimbangan yang rasional lebih bersifat objektif. Di masyarakat, keputusan yang rasional itu dapat terasa apabila kepuasan optimal masyarakat dapat terlaksana dalam batas-batas nilai kemasyarakatan yang diakui saat itu.

3. Pengambilan Keputusan Berdasarkan Fakta

Fakta dikaitkan dengan istilah data dan informasi. Kumpulan fakta yang telah dikelompokkan secara sistematis dinamakan data. Sedangkan data merupakan bahan mentah informasi. Dengan demikian data harus diolah lebih dulu menjadi informasi, kemudian informasi inilah yang dijadikan dasar pengambilan keputusan. Keputusan berdasarkan sejumlah fakta, data, atau informasi dapat dikatakan sehat, solid, dan baik, namun untuk mendapatkan informasi yang cukup sering kali sulit. Informasi yang terpercaya didapatkan melalui pengolahan diagnosis, pengelompokan dan interpretasi.

4. Pengambilan Keputusan Berdasarkan Pengalaman

Pengambilan keputusan berdasarkan pengalaman memiliki banyak keuntungan karena itu orang-orang yang mempunyai lebih banyak pengalaman biasanya akan lebih bijak dalam mengambil keputusan. Pengalaman memiliki manfaat yaitu dengan adanya pengalaman akan dapat memperkirakan keadaan yang akan terjadi ke depan, serta memperkirakan untung rugi dalam keputusan yang dihasilkan

Kualitas pengambilan sebuah keputusan yang baik secara umum dikarakterisasi oleh pro dan kontra sebuah argumen, kemampuan menimbang argumen untuk membuat keputusan yang baik (Eggert dan Bogeholz, dkk. dalam Raniah, 2019). Proses pengambilan keputusan didasari oleh lima hal dalam pengambilan keputusan sebagaimana menurut Terry dan Brinckloe (dalam Hayati, 2019) disebutkan bahwa dasar-dasar pendekatan dari pengambilan keputusan yang dapat digunakan yaitu terdiri: Pertama intuisi, pengambilan keputusan yang didasarkan atas intuisi atau perasaan memiliki sifat subjektif. Pengambilan keputusan berdasarkan intuisi ini memiliki relatif waktu yang pendek sehingga seringkali mengabaikan pertimbangan yang lainnya. Kedua, pengalaman, pengambilan keputusan berdasarkan pengalaman memiliki manfaat bagi pengetahuan praktis, karena pengalaman seseorang dapat memperkirakan keadaan sesuatu, dapat diperhitungkan untung ruginya dan baik buruknya terhadap keputusan yang akan dihasilkan.

Ketiga fakta, pengambilan keputusan berdasarkan data dan fakta empirik dapat memberikan keputusan yang sehat, solid dan baik. Dengan fakta, tingkat kepercayaan terhadap pengambilan keputusan lebih tinggi. Keempat wewenang, pengambilan keputusan berdasarkan wewenang biasanya dilakukan oleh pimpinan terhadap bawahannya atau orang yang lebih tinggi kedudukannya kepada orang yang lebih rendah kedudukannya. Dan kelima logika/rasional, pengambilan keputusan yang rasional terhadap semua unsur dalam proses pengambilan keputusan. Pada pengambilan keputusan yang berdasarkan rasional, keputusan yang dihasilkan bersifat objektif, logis, lebih transparan, dan konsisten.

Semua elemen dasar saling melengkapi dalam proses pengambilan keputusan. Berdasarkan pendekatan tersebut pada akhirnya dapat menghasilkan beberapa jenis keputusan yang berbeda sifatnya. Pengambilan keputusan intuitif lebih bersifat subjektif dan cenderung mengabaikan pertimbangan lainnya. Pengalaman memberikan manfaat praktis untuk membantu dalam memahami keadaan dan memperhitungkan keuntungan serta kerugian keputusan. Pengambilan keputusan yang berdasarkan logika atau rasional cenderung lebih objektif, logis, transparan, dan konsisten.

2.1.5 Jenis Pengambilan Keputusan

Frank Yates, ahli ilmu keputusan dari *University of Michigan*, dalam *Judgement and Decision Making* (1990), membedakan tiga jenis pengambilan keputusan: pilihan (*choices*), evaluasi (*evaluations*), dan konstruksi (*constructions*). Setiap jenis keputusan bergantung pada respon situasional yang mungkin terjadi selama proses pengambilan keputusan (Priadi, 2022, hlm. 120-121).

1. Dalam situasi pilihan (*choices*), pembuat keputusan (*decision maker*) menghadapi sekumpulan alternatif yang terstruktur dengan baik. Ada lebih dari satu kemungkinan alternatif dan pengambil keputusan harus memilih salah satunya atau pengambil keputusan diperbolehkan untuk memilih dua atau lebih alternatif dari kumpulan pilihan yang lebih besar.
2. Dalam situasi dimana pengambil keputusan harus hanya fokus pada satu alternatif dalam satu waktu melalui proses evaluasi (*evaluations*) yang secara komprehensif mengukur seberapa berharga (*worth*) alternatif tersebut. Evaluasi ini berpotensi mempengaruhi ekspektasi pembuat keputusan tentang hasil akhir di masa depan (Hastie & Dawes, 2010 dan Yate 1990 dalam Priadi, hlm. 121).
3. Ketika pembuat keputusan menghadapi seperangkat sumber daya yang terbatas (*limited resources*), karena itu mereka harus membangun alternatif keputusan yang paling memuaskan (*the most satisfactory alternatives*). Pengambil keputusan menghadapi sumber daya yang terbatas karena adanya kendala dan keterbatasan terkait anggaran, ruang, tujuan saat ini (*current goals*), nilai-nilai pribadi, keadaan psikologis, atau kendala lain (Hastie & Dawes, 2010 dan Yate 1990 dalam Priadi, 2022, hlm. 121).

Pengambilan keputusan jika dilihat berdasarkan cara memperoleh informasinya dapat dikategorikan menjadi empat. Keempat kategori tersebut yaitu keputusan representasi, keputusan empiris, keputusan informasi, dan keputusan eksplorasi. Adapun penjelasan dari keempatnya sebagaimana berikut ini menurut Syah (2011, hlm.20):

1. Keputusan representasi merupakan keputusan yang dihadapi dengan informasi yang cukup banyak, dan mengetahui dengan tepat bagaimana memanipulasi informasi dalam pembelajaran.
2. Keputusan empiris merupakan keputusan yang kurang memiliki informasi namun mengetahui bagaimana memperoleh informasi dan pada saat informasi itu diperoleh dinamakan keputusan empiris
3. Keputusan informasi merupakan keputusan yang kaya akan informasi, tetapi diliputi dengan kontroversi tentang bagaimana memperoleh informasi itu, dan selanjutnya akan menghasilkan keputusan informasi.
4. Keputusan ekplorasi merupakan keputusan yang kurang akan informasi dan tidak ada kata sepakat yang dianut untuk memulai mencari informasi serta tidak tahu darimana usaha pengambilan keputusan akan dimulai.

Jenis-jenis kemampuan yang termasuk keterampilan pengambilan keputusan menurut Wardani (dalam Lestari dkk., 2020) yaitu:

1. Kemampuan mengidentifikasi dasar penggerak dalam memilih;
2. Kemampuan menggunakan alat penimbang dalam memilih;
3. Kemampuan menggunakan bahan pertimbangan dalam memilih;
4. Kemampuan menghitung segala aspek pilihan;
5. Kemampuan manajemen penentuan pilihan;
6. Kemampuan menghindari jebakan-jebakan dalam memilih;
7. Memiliki strategi menangani kesalahan dalam memilih.

Pengambilan keputusan berdasarkan jangka waktu berikut ini yang dikemukakan oleh McMurtry dan Haumphrey (dalam Ropiah, 2020) yaitu terdiri dari: 1) pengambilan keputusan jangka panjang membutuhkan waktu bertahun-tahun dan paling berisiko; 2) pengambilan keputusan jangka sedang membutuhkan waktu sekitar satu bulan. dan 3) pengambilan keputusan jangka pendek yang hanya membutuhkan waktu beberapa menit.

Menurut uraian di atas keputusan dapat dibedakan berdasarkan jenis keputusan, gaya pengambilan keputusan, dan waktu pengambilan keputusan. Hal tersebut menjadi dasar pengambilan keputusan tergantung permasalahan. Selain tergantung kepada permasalahannya, pengambilan keputusan juga tergantung kepada individu yang membuat keputusan.

2.1.6 Langkah-langkah Proses Pengambilan Keputusan

Sapriya, (2015, hlm. 90) mengemukakan bahwa proses pengambilan keputusan adalah suatu cara mengambil keputusan dengan memilih jawaban-jawaban yang mengandung kebenaran dengan melakukan seleksi berdasarkan pilihan yang tersedia, menilai bukti-bukti yang telah terkumpul, dan mempertimbangkan nilai-nilai pribadi yang dimiliki oleh para siswa. Savage dan Armstrong (dalam Sapriya, 2019, hlm. 153) mengemukakan langkah-langkah dalam proses pembelajaran pengambilan keputusan dalam IPS sebagai berikut:

1. mengidentifikasi persoalan dasar atau masalah;
2. mengemukakan jawaban-jawaban alternatif;
3. menggambarkan bukti yang mendukung setiap alternatif;
4. mengidentifikasi nilai-nilai yang dinyatakan dalam setiap alternatif;
5. menggambarkan setiap kemungkinan akibat setiap pilihan alternatif;
6. membuat pilihan dari berbagai alternatif;
7. menggambarkan bukti dan nilai yang dipertimbangkan dalam membuat pilihan.

Di dalam prosesnya, keterampilan pengambilan keputusan merupakan keterampilan seseorang menggunakan proses berpikirnya untuk memilih suatu keputusan terbaik dari beberapa pilihan yang ada melalui pengumpulan informasi, pengetahuan, perbandingan kebaikan dan kekurangan dari setiap alternatif, analisis informasi, dan pengambilan keputusan yang terbaik berdasarkan alasan yang rasional (Sopasahara, 2016, hlm. 22).

Dikatakan sebagai sebuah proses karena keterampilan ini memiliki beberapa tahapan atau urutan. Menurut Harbert (dalam Raniah, 2019, hlm. 9), terdapat tiga tahapan pokok dalam pengambilan keputusan terdiri dari:

1. Penyelidikan merupakan tahap mempelajari lingkungan atau kondisi berdasarkan data yang diperoleh dari hasil pengujian untuk dijadikan petunjuk sehingga dapat diidentifikasi.
2. Perancangan merupakan tahap menganalisis serta mengembangkan tindakan yang mungkin akan diambil.
3. Pemilihan merupakan tahap memilih, menentukan dan melaksanakan arah tindakan dari semua pilihan yang ada.

Pengambilan keputusan melibatkan beberapa langkah logis seperti menentukan masalah, mempertimbangkan beberapa alternatif, dan memilih alternatif terbaik berdasarkan situasi tertentu. Pengambilan keputusan biasanya dimulai dengan identifikasi masalah, meskipun umumnya dianggap sebagai bagian dari tahap perencanaan. Penting untuk mengumpulkan informasi sebelum membuat keputusan dan memeriksa berbagai sumber informasi untuk persetujuan sehingga menghasilkan keputusan yang baik.

Krehbiel (2012) menjelaskan langkah-langkah pengambilan keputusan seperti berikut ini:

1. Menyatakan situasi masalah, proses pengambilan keputusan dimulai dengan situasi atau masalah yang akan dihadapi atau dipecahkan.
2. Mempertimbangkan tujuan dan nilai, tujuan yang Anda tetapkan untuk diri sendiri dipengaruhi oleh nilai-nilai.
3. Menentukan pilihan, cari sebanyak mungkin pilihan untuk menyelesaikan masalah atau situasi.
4. Mempertimbangkan konsekuensinya atau buat daftar pro dan kontra dari setiap opsi dalam langkah ini akan sangat membantu untuk memikirkan hasil positif dan negatif dari melakukan setiap opsi
5. Memilih opsi terbaik, berdasarkan konsekuensi positif dan negatif dari setiap alternatif, pilih opsi yang paling sesuai dengan tujuan, nilai, dan sumber daya.
6. Bertindak atas keputusan, setelah membuat keputusan, penting untuk menerapkan keputusan itu.
7. Menerima tanggung jawab, ketika membuat keputusan, penting untuk menerima tanggung jawab atas keputusan itu dan konsekuensi yang terkait dengannya.
8. Mengevaluasi hasil, langkah terakhir dari proses ini adalah menganalisis hasil atau hasil dari keputusan. analisis ini akan membantu dalam menentukan efektivitas proses pengambilan keputusan.

Proses pengambilan keputusan dinyatakan dalam organisasi yang mencakup (Elbing dalam Tawil & Liliyasi, 2013):

1. Identifikasi dan diagnosis masalah
2. Pengumpulan dan analisis data yang relevan
3. Pengembangan dan evaluasi alternatif-alternatif
4. Pemilihan alternatif
5. Implementasi keputusan dan evaluasi terhadap hasil-hasil

Simon (dalam Firdaus, 2013, hlm. 3–4) mengajukan model yang menggambarkan proses pengambilan keputusan. Proses ini terdiri atas tiga fase, yaitu *intelligence*, *design*, *choice*:

1. *Intelligence*

Tahap ini merupakan proses penelusuran dan pendeteksian dari lingkup problematika serta proses pengenalan masalah. Data masukan diperoleh, diproses, dan diuji dalam rangka mengidentifikasi masalah.

2. *Design*

Tahap ini merupakan proses menemukan, mengembangkan, dan menganalisis alternatif tindakan yang bisa dilakukan. Tahap ini meliputi proses untuk mengerti masalah, menurunkan solusi, dan menguji kelayakan solusi.

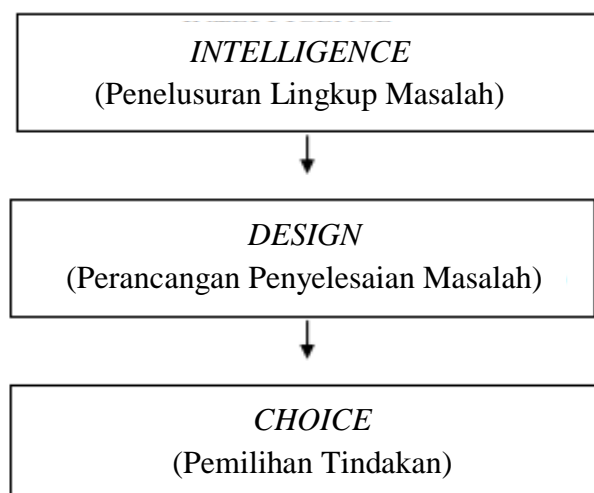
3. *Choice*

Pada tahap ini dilakukan proses pemilihan diantara berbagai alternatif tindakan yang mungkin dijalankan. Hasil pemilihan tersebut kemudian diimplementasikan dalam proses pengambilan keputusan.

Ketiga langkah proses pengambilan keputusan menurut Simon tersebut dapat digambarkan menjadi sebuah model sebagai berikut:

Gambar 2.2

Proses Pengambilan Keputusan (*Decision Making*)



Sebagai suatu proses berpikir, pengambilan keputusan melalui serangkaian langkah yang saling terkoneksi dan mempengaruhi satu sama lain. Koneksi antar langkah ini turut menentukan hasil keputusan itu sendiri.

Adapun langkah-langkah yang dianjurkan dalam melakukan proses pengambilan keputusan secara sekuensial menurut Sapriya (2019, hlm. 155), disebutkan sebagai berikut:

- 1) mengenal masalah yang perlu diambil keputusan;
- 2) perolehan pengetahuan melalui inkuiri sosial;
- 3) mengorganisir masalah dan pengetahuan untuk bahan pembelajaran;
- 4) inkuiri nilai;
- 5) pengambilan keputusan dan tindakan untuk warga negara;
- 6) menentukan urutan tindakan;
- 7) memberi kesempatan kepada warga negara untuk bertindak dan berpartisipasi (di lingkungan masyarakat dan sekolah).

Pendapat lainnya mengenai langkah-langkah pengambilan keputusan diungkapkan oleh Newman dalam Simbolon, (2003, hlm. 88–92) dalam bukunya. Menurutnya pengambilan keputusan ini melibatkan empat langkah atau tahap pokok, yaitu sebagai berikut:

- 1) menentukan diagnosis dari masalah yang sebenarnya (*diagnose the problem properly*);
- 2) pikirkan satu atau lebih pemecahan yang sebenarnya (*conceive of one or more good solution*);
- 3) proyeksikan dan bandingkan konsekuensi dari alternatif itu (*project and compare the consequences of such alternative*); dan
- 4) beri penilaian perbedaan dari sejumlah konsekuensi itu pilihan dan pilihlah langkah tindakannya. (*evaluate these different sets of consequences and select a course of action*).

Dalam kaitannya dengan kegiatan menulis, menurut Boehm dan Webb (dalam Suryanti, 2013, hlm. 1) sebuah keputusan merupakan sebuah pilihan yang kita ambil dengan langkah-langkah meliputi menuliskan pertanyaan, menentukan pilihan-pilihan, mengumpulkan informasi, membuat daftar pro dan kontra, dan mengambil keputusan. Dapat disimpulkan bahwa proses pengambilan keputusan merupakan rangkaian penilaian, pertimbangan, dan pemilihan. Inti dari pengambilan keputusan yaitu mengidentifikasi masalah, memilih alternatif solusi yang terbaik, dan memutuskan tindakan yang tepat. Langkah-langkah yang diperlukan dalam pengambilan keputusan terdiri dari identifikasi masalah, merancang penyelesaian masalah dengan mencari alternatif solusi disertai konsekuensinya, dan memilih alternatif terbaik berdasarkan pertimbangan untuk menyelesaikan masalah.

2.1.7 Indikator Keterampilan Pengambilan Keputusan

Indikator keterampilan yang dilakukan dalam pengambilan keputusan diantaranya membuat pertanyaan apa yang diputuskan, mengumpulkan informasi, menentukan pilihan-pilihan dan membuat kesimpulan (Tawil & Liliyasi, 2013). Indikator lain berasal dari hasil kajian dengan pendekatan deduktif induktif yang dikembangkan oleh Mayring (2010) untuk mengambil keputusan diantaranya memilih alternatif pilihan yang dipilih, memilih pilihan yang ditolak dan mempertimbangkan kriteria (Eggert dan Bogeholz, 2010).

Dalam mengembangkan keterampilan pengambilan keputusan siswa terdapat indikator-indikator yang harus diperhatikan. Di bawah ini adalah indikator pengambilan keputusan menurut Woolever & Scott, (1988, hlm. 68–69) yaitu sebagai berikut.

Tabel 2.1

Indikator Pengambilan Keputusan Woolever dan Scoot (1988)

No	Indikator Keterampilan Pengambilan Keputusan	Sub Indikator Keterampilan Pengambilan Keputusan
1.	<i>Problem awarness</i>	1. Menganalisis penyebab masalah dari berbagai faktor
2.	<i>Problem definition</i>	2. Mengidentifikasi dampak dari masalah
3.	<i>Developing alternatives</i>	3. Mengidentifikasi alternatif keputusan untuk menyelesaikan masalah
4.	<i>Evaluating alternatives</i>	4. Membuat keputusan untuk menyelesaikan masalah 5. memberi alasan pemilihan pengambilan keputusan
5.	<i>Social or personal action</i>	6. Memprediksi dampak dari tindakan pengambilan keputusan dalam konteks nyata
6.	<i>Evaluating result</i>	7. Memberi penilaian kelebihan dan kekurangan dari keputusan yang dihasilkan.

Mann, Harmoni, dan Power (Mann, 1989) mengidentifikasi sembilan indikator kompetensi pengambilan keputusan dalam kehidupan, yaitu:

- 1) *Willingness to make a choice* (kesediaan untuk membuat pilihan);
Kemauan untuk memilih, adalah prasyarat untuk pengambilan keputusan yang matang dan kompeten.
- 2) *Comprehension* (pemahaman);
Mengacu pada memahami aktivitas pengambilan keputusan sebagai proses kognitif.
- 3) *Creative problem-solving* (pemecahan masalah kreatif);
melibatkan klarifikasi keadaan tujuan yang tidak jelas dan definisi masalah; pembuatan alternatif pilihan (berbagai cara untuk menyelesaikan dilema); kombinasi kreatif dari alternatif pilihan untuk menghasilkan alternatif baru.
- 4) *Compromise* (kompromi);
Kesediaan untuk menerima kompromi kesediaan untuk menegosiasikan solusi yang dapat diterima bersama.
- 5) *Consequentiality* (konsekuensi);
Elemen kunci dalam kompetensi keputusan adalah kemampuan untuk memikirkan konsekuensi potensial dari memilih tindakan untuk diri sendiri dan orang lain.
- 6) *Correctness of choice* (pilihan yang benar);
Gagasan untuk membuat keputusan yang benar menyiratkan ada solusi logis yang tepat.
- 7) *Credibility* (kredibilitas);
kemampuan untuk menilai kredibilitas informasi yang berkaitan dengan alternatif pilihan.
- 8) *Consistency* (konsistensi);
Pengambil keputusan yang kompeten diharapkan menunjukkan stabilitas dalam pola pilihan.
- 9) *Commitment* (Komitmen)
Efektivitas keputusan bergantung kepada kualitas keputusan dan komitmen keputusan.

Dalam mengetahui kemampuan pengambilan keputusan, digunakan struktur kognitif pengambilan keputusan menurut Wang dan Ruhe (2007), sebagai berikut:

1. Memahami masalah pada soal yang diberikan
2. Mengidentifikasi tujuan pengambilan keputusan dari soal yang diberikan dan hal-hal yang berhubungan dengan soal tersebut
3. Menemukan alternatif jawaban dengan benar
4. Menghitung dan mengerjakan soal yang diberikan dengan benar
5. Mengevaluasi alternatif jawaban yang akan dikerjakan
6. Mampu mengambil keputusan
7. Mengevaluasi hasil keputusan
8. Mampu mempresentasikan hubungan antara masalah yang dihadapi dengan hal-hal yang diketahui dalam soal, dalam kaitannya dengan keputusan yang telah diambil dengan benar
9. Mampu mengingat hubungan antara masalah yang dihadapi dengan hal-hal yang diketahui dalam soal, dalam kaitannya dengan keputusan yang diambil dengan benar

Menurut Tawil & Liliarsari (2013) mengambil keputusan merupakan proses berpikir untuk mengidentifikasi dan memutuskan pilihan dari berbagai pilihan yang ada. Adapun indikator-indikator keterampilan pengambilan keputusan yaitu:

1. Membuat pertanyaan apa yang diputuskan
2. Mengumpulkan informasi
3. Menentukan pilihan-pilihan
4. Daftar pro dan kontra
5. Membuat kesimpulan

Indikator tes keterampilan pengambilan keputusan dalam penelitian Zaini (2016, hlm. 54) dikembangkan dari indikator Banks (1990) yaitu menentukan tujuan, mengidentifikasi alternatif jawaban, menganalisis alternatif jawaban, memberi peringkat setiap alternatif jawaban, menilai alternatif peringkat tertinggi, dan memilih alternatif jawaban terbaik.

Setelah menganalisis lebih lanjut terhadap indikator keterampilan pengambilan keputusan yang dikemukakan oleh Banks (1990), di dalam bukunya terdapat tiga aspek keterampilan pengambilan keputusan yang dijadikan indikator keterampilan pengambilan keputusan dalam penelitian. Di bawah ini diuraikan mengenai indikator-indikator yang sesuai dengan kebutuhan penelitian:

Tabel 2.2

Indikator Keterampilan Pengambilan Keputusan J. A Banks (1990)

No	Indikator	Sub Indikator
1	<i>Identifying Decision - Problems</i>	Mengidentifikasi masalah untuk menentukan tujuan pengambilan keputusan
2	<i>Social - Value Inquiry</i>	Menganalisis pengetahuan dan nilai yang diperlukan untuk menentukan alternatif keputusan
3	<i>Making A Decision</i>	<p>a. <i>Identifying alternatives:</i> Mengidentifikasi alternatif keputusan untuk menyelesaikan masalah</p> <p>b. <i>Predicting consequences of each alternative</i> Memprediksi konsekuensi berupa dampak yang dapat timbul dari setiap alternatif keputusan</p> <p>c. <i>Ordering alternatives</i> Memilih keputusan terbaik disertai alasan pemilihan pengambilan keputusan</p>

Guru yang membimbing dan mendorong para peserta didik berpikir tentang alternatif dan bukti serta nilai-nilai yang berkaitan dengan proses pemecahan masalah secara partisipatif dapat melibatkan diri dengan para siswa (Sapriya, 2009, hlm. 91). Sehingga langkah dalam proses keterampilan pengambilan keputusan memberikan kesempatan kepada para siswa untuk terlibat langsung berpikir melalui berbagai alternatif penyelesaian masalah.

2.1.8 Faktor yang Mempengaruhi Pengambilan Keputusan

Engel, Blackwell, & Miniard (1994) menjelaskan bahwa proses pengambilan keputusan seseorang dipengaruhi oleh beberapa faktor penentu. Faktor-faktor yang dimaksud adalah faktor lingkungan, faktor perbedaan individu dan proses psikologi.

1. Faktor lingkungan tersebut antara lain:

a. Lingkungan sosial

Dalam lingkungan sosial, pada dasarnya masyarakat memiliki strata sosial yang berbeda-beda. Stratifikasi lebih sering ditemukan dalam bentuk kelas sosial, pendidikan, pekerjaan, penghasilan, dan sebagainya. Keberadaan lingkungan sosial memegang peranan kuat terhadap proses pengambilan keputusan seseorang untuk melakukan perilaku baik yang positif atau pun negatif karena dalam lingkungan sosial tersebut individu berinteraksi antara satu dengan yang lainnya.

b. Lingkungan keluarga

keluarga adalah kelompok yang terdiri atas dua atau lebih orang yang berhubungan melalui darah, perkawinan, dan adopsi. Keluarga dapat didefinisikan sebagai suatu unit masyarakat yang terkecil dan juga berpengaruh dalam pengambilan keputusan.

2. Faktor perbedaan individu, antara lain:

a. Status sosial

Status sosial merupakan kedudukan yang dimiliki seseorang dalam hubungannya dengan atau untuk membedakannya dari anggota-anggota lainnya dari suatu kelompok sosial. Status sosial dapat dijadikan alasan seseorang melakukan perilaku negatif. Sedangkan menurut Kotler (2000), status sosial merupakan kelompok yang relative homogeny dan tetap dalam suatu masyarakat yang tersusun secara hierarkis dan anggotanya memiliki nilai, minat, dan perilaku yang mirip. Status sosial akan menunjukkan bagaimana seseorang tersebut berperilaku dalam kehidupan sosialnya.

b. Kebiasaan

kebiasaan adalah respon yang sama cenderung berulang-ulang untuk stimulus yang sama. Kebiasaan merupakan perilaku yang telah menetap dalam keseharian baik pada diri sendiri maupun lingkungan sosialnya.

3. Faktor psikologi, antara lain:
 - a. Persepsi merupakan yang didahului oleh proses enginderaan, yaitu merupakan proses diterimanya stimulus oleh individu melalui alat indera (Walgitu, 2002). Sedangkan menurut Rakhmat (2007), persepsi seseorang sangat dipengaruhi nilai-nilai, harapan, dan kebutuhan yang sifatnya individual sehingga antara individu satu dengan yang lainnya dapat terjadi perbedaan individu terhadap objek yang sama.
 - b. Sikap merupakan reaksi atau pun respon yang masih tertutup dari seseorang terhadap suatu stimulus atau objek. Sikap merupakan kesiapan terhadap reaksi terhadap objek di lingkungan tertentu sebagai suatu penghayatan terhadap objek.
 - c. Motif merupakan kekuatan yang terdapat pada diri manusia yang mendorong untuk melakukan sesuatu. Motif tidak dapat diamati secara langsung tetapi motif dapat diketahui atau terinferensi dari perilaku.
 - d. Kognitif kognitif adalah kualitas dan kuantitas pengetahuan yang dimiliki seseorang.
 - e. Pengetahuan pengetahuan merupakan hasil dari mengetahui setelah melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu.

Kualitas suatu keputusan dapat diketahui dari tingkatan tertentu dimana faktor yang bersifat teknis dan rasional memegang peranan yang penting dalam memilih alternatif. Martin Star (dalam Syamsi, 2010, hlm. 12–13) menyebutkan unsur-unsur atau komponen pembuatan keputusan yang berlaku umum agar keputusan yang diambil dapat lebih terarah yaitu bahwa, pertama tujuan harus ditegaskan dalam pengambilan keputusan. Kedua identifikasi alternatif untuk mencapai tujuan tersebut, kiranya perlu dibuatkan beberapa alternatif yang nantinya perlu dipilih salah satu yang dianggap paling tepat. Ketiga *uncontrolable events* yaitu keberhasilan pemilihan alternatif baru dapat diketahui setelah putusan itu dilaksanakan. Keempat masing-masing alternatif perlu disertai akibat positif dan negatifnya, termasuk sudah diperhitungkan *uncontrolable events* di dalamnya.

Menurut Terry (2009), faktor-faktor yang mempengaruhi dalam pengambilan keputusan, diantaranya hal-hal yang berwujud maupun yang tidak berwujud, yang emosional maupun yang rasional perlu diperhitungkan dalam pengambilan keputusan, setiap keputusan harus dapat dijadikan bahan untuk mencapai tujuan, setiap keputusan tidak hanya berorientasi pada kepentingan pribadi, tetapi lebih mementingkan kepentingan kelompok, jarang sekali pilihan yang memuaskan, oleh karena itu perlu alternatif-alternatif tandingan, pengambilan keputusan merupakan tindakan mental.

Dari tindakan ini harus diubah menjadi tindakan fisik, pengambilan keputusan yang efektif membutuhkan waktu yang cukup lama, diperlukan pengambilan keputusan yang praktis untuk mendapatkan hasil yang lebih baik, setiap keputusan hendaknya dilembagakan agar diketahui keputusan itu benar, dan setiap keputusan merupakan tindakan permulaan dari serangkaian kegiatan mata rantai berikutnya.

Arroba (1998, hlm. 102–116) menyebutkan lima faktor yang dapat mempengaruhi pengambilan keputusan. Diantaranya adalah:

1. Informasi yang diketahui perihal masalah yang dihadapi
2. Tingkat pendidikan
3. *Personality*
4. *Copying*, dalam hal ini dapat berupa pengalaman hidup yang terkait dengan pengalaman (proses adaptasi)
5. *Culture*

Di samping itu dengan pendapat yang senada, Kotler, (2003, hlm. 98) menjelaskan faktor-faktor yang turut mempengaruhi pengambilan keputusan. Beberapa faktor yang dimaksud antara lain:

1. Faktor budaya meliputi peran budaya, sub budaya dan kelas sosial
2. Faktor sosial meliputi kelompok acuan, keluarga, peran, dan status.
3. Faktor pribadi termasuk usia dan tahap siklus hidup, pekerjaan, keadaan ekonomi, gaya hidup, kepribadian, dan konsep diri.
4. Faktor psikologis meliputi motivasi, persepsi, pengetahuan, keyakinan, dan pendirian.

Secara umum disimpulkan bahwa terdapat dua faktor pemengaruh pengambilan keputusan yaitu berasal dari faktor internal meliputi persepsi, sikap, dan kepribadian. Selain itu faktor eksternal meliputi budaya dan sosial.

2.1.9 Tes Keterampilan Pengambilan Keputusan

Tes keterampilan pengambilan keputusan (*decision making skills*) dimaksudkan untuk menilai kemampuan seseorang dalam menganalisis masalah, menemukan alternatif untuk menyelesaikan masalah, dan memikirkan solusi yang memungkinkan Raniah (2019). Tes penilaian terhadap pengambilan keputusan berisi pertanyaan tentang topik seperti pemecahan masalah, berpikir kritis, komunikasi, dan manajemen waktu. Pengambilan keputusan erat kaitannya dengan pemecahan masalah sehingga dapat dikatakan bahwa keterampilan ini merupakan pemecahan masalah dengan memilih satu tindakan berdasarkan implementasi data, taktik, dan pengetahuan.

Terdapat dua model utama untuk dapat memahami penilaian dari sebuah pengambilan keputusan:

1. Model normatif

Model ini menggambarkan cara orang membuat keputusan berdasarkan prosedur keputusan konsisten yang mengikuti perhitungan hukum probabilitas. Model normatif menyangkut bagaimana individu semestinya memutuskan (*should decide*).

2. Model deskriptif

Model ini memiliki pendekatan yang berbeda, yang mendasari proses berdasarkan bagaimana orang membuat keputusan dan mengambil lebih banyak pertimbangan (*considerations*) sebagai bagian dari proses pengambilan keputusan seperti kesamaan (*similarities*), bias heuristik, dan berbagai distorsi penilaian lainnya. Berbeda dengan model dinamis, model deskriptif tidak memiliki proses pengambilan keputusan yang berurutan (*orderly*). Model ini lebih dinamis (Loke, 1996, Edwards, 1954, dalam Priadi, 2022, hlm. 121).

Evaluasi dalam pembelajaran dilaksanakan melalui dua cara yaitu tes dan nontes. Arifin (2012) menyatakan bahwa tes merupakan suatu alat untuk mengukur aspek tertentu. Suatu tes memiliki prosedur yang sistematis, objektif dan standar berupa latihan atau beberapa pertanyaan yang dijawab oleh peserta untuk menghasilkan suatu nilai atau tingkah tertentu.

Adapun detail dari format tes yang terdiri dari indikator dan pertanyaan setiap indikator sesuai dengan materi serta menyajikan beberapa situasi pengambilan keputusan dengan opsi yang memungkinkan dan logis. Suatu tes memiliki karakteristik tertentu diantaranya valid, reliabel, dan dapat digunakan. Suatu tes dikatakan valid menunjukkan adanya dukungan fakta empiris dan alasan teoritis terhadap interpretasi skor tes atau instrumen dan terkait dengan kecermatan pengukuran (Retnawati, 2016). Terdapat tiga tipe validitas diantaranya:

1. Validitas kriteria, yaitu sejauh mana tes dapat memprediksi kemampuan peserta (*predictive validity*) atau mengestimasi kemampuan yang akan datang.
2. Validitas isi, yaitu analisis rasional domain yang hendak diukur untuk mengetahui keterwakilan instrumen dengan kemampuan yang hendak diukur. Validitas isi ini mengukur sejauh mana butir soal dalam instrumen tersebut mewakili keseluruhan isi yang akan diukur.
3. Validitas konstruk, yaitu suatu identifikasi dan batasan mengenai variabel yang hendak diukur dan sejauh mana instrumen mewakili suatu kemampuan atau konstruk yang akan diukur.

Selain itu, reliabilitas tes menjadi hal yang penting dimana tingkat keajegan (konsistensi) suatu tes menjadi penentu suatu tes dapat dipercaya untuk menghasilkan skor yang ajeg, relatif tidak berubah walaupun ditekankan pada situasi yang berbeda-beda. Pada keterampilan pengambilan keputusan, beberapa penelitian terdahulu menggunakan tes *open-ended question* dalam mengukur keterampilan pengambilan keputusan (Raniah, 2019, hlm. 11).

Penggunaan format instrumen atau tes dengan jenis *open-ended question* dapat menjelaskan tuntutan kompetensi pengambilan keputusan (*decision making*) sebagai kompetensi prosedural yang lebih memadai daripada format item pertanyaan tertutup (Eggert dan Bogeholz, 2010). Berdasarkan tabel di atas, format tes yang digunakan dalam penelitian adalah *open-ended question*. Sehingga, dengan format seperti itu siswa dapat mengelaborasi jawaban serta menunjukkan dan mengetahui langkah-langkah alternatif solusi yang dipilih beserta alasannya.

2.2 *Mind Mapping*

2.2.1 Pengertian *Mind Mapping*

Mind mapping dikembangkan oleh Tony Buzan seorang psikolog asal Inggris pada tahun 1960. Ia mempelajari bahwa manusia dilahirkan dengan jutaan kali lebih canggih dari komputer, ia mengaitkan teknik peta konsep ala *mind mapping* dengan teori *radiant thinking* pada otak manusia (Swadarma, 2013, hlm. 5). Menurut Ying (2014) *mind mapping was defined by Buzan as “an expression of radiant thinking and is therefore a function of the human mind” and “a powerful graphic technique which provides a universal key to unlocking the potential of brain.”* Konsep dasar dari pembuatan *mind map* adalah *radiant thinking*. *Radiant thinking* adalah cara berpikir yang sesuai dengan kerja sel sel otak yang saling terhubung satu sama lain dalam mengelola informasi (Rahayu, 2021, hlm. 74).

Mind mapping didasari filosofi teori belajar kognitif Gestalt yakni bahwa anak akan mudah memahami segala sesuatu jika melihat secara keseluruhan bukan merupakan bagian-bagian yang saling terpisah satu sama lain. *Mind mapping* bekerja sesuai dengan cara kerja otak yaitu *radiant thinking*. *Mind mapping* membuat proses belajar menjadi mudah, menyenangkan, dan mendorong (*self motivated*) anak mandiri belajar serta sukses dalam prestasi akademiknya (Prasetiya dkk., 2019).

Buzan (2009) dalam bukunya menuangkan konsep pemikirannya yang terkenal dengan istilah *mind map*, yaitu alat pikir organisasional yang pada prinsipnya mewakili ide terpenting. Jalan-jalan utama menyebar dari pusat mewakili pikiran-pikiran utama dalam proses pemikiran, jalan-jalan sekunder mewakili pikiran-pikiran sekunder, dan seterusnya. *Mind map* adalah alat berpikir kreatif paling hebat untuk menggali kreativitas yang mencerminkan cara kerja alami otak. *Mind map* adalah alat berpikir kreatif yang paling hebat yang mencerminkan cara kerja alami otak. *Mind map* memungkinkan otak menggunakan semua gambar dan asosiasinya dalam pola radial dan jaringan sebagai mana otak dirancang seperti yang secara internal selalu digunakan otak (Buzan, 2013).

Mind mapping adalah jenis variasi catatan berjejaring sebagai cara yang sangat efektif untuk menyerap informasi. Catatan tersebut merupakan metode yang berguna untuk mengorganisasikan dan meninjau ulang informasi untuk menghasilkan ide-ide baru. Konsep *mind mapping* didasarkan pada kenyataan bahwa otak manusia terdiri dari satu juta sel otak. Sel otak ini terdiri dari beberapa bagian, yaitu bagian pusat (nukleus) dan bagian cabang yang memencar ke segala arah. Pencabangan ini membuatnya tampak seperti pohon dengan berbagai ranting di sekelilingnya (Buzan, 2009, hlm. 30). Tujuan dari *mind map* adalah menghindari cara pencatatan konvensional dan melihat gagasan dari berbagai sudut pandang yang berbeda sehingga lebih mudah diakses oleh otak siswa. Informasi disusun di sebuah halaman dengan cara yang berbeda-beda, tidak hanya dimulai dari atas ke bawah seperti catatan konvensional (Barwood, 2011).

Di dalam *mind map* menggunakan kemampuan otak akan pengenalan visual untuk mendapatkan hasil yang sebesar-besarnya. Dengan kombinasi warna, gambar, dan cabang-cabang melengkung. *Mind map* lebih merangsang secara visual daripada metode pencatatan tradisional yang cenderung linear dan satu warna. Semua *mind map* mempunyai kesamaan yaitu menggunakan warna. Semuanya memiliki struktur alami yang memancar dari pusat. *Mind map* menggunakan garis lengkung, simbol, kata, dan gambar yang sesuai dengan satu rangkaian aturan yang sederhana, mendasar, alami, dan sesuai dengan cara kerja otak (Buzan, 2009).

Berkenaan dengan proses pembelajaran, *mind map* merupakan sistem belajar dan berpikir yang menggunakan kedua belah otak, menggunakan otak sesuai dengan cara kerja alamiahnya, mengeluarkan seluruh potensi dan kapasitas otak, mencerminkan apa yang terjadi secara internal di dalam otak saat belajar dan berpikir, dan mencerminkan secara visual apa yang terjadi pada otak saat belajar dan berpikir (Windura, 2013, hlm. 12). Sementara itu, penjelasan mengenai definisi *mind mapping* atau peta pikiran itu sendiri cukup beragam antara satu pendapat ahli dengan pendapat ahli lainnya. Ada yang mendefinisikannya sebagai model pembelajaran, metode pembelajaran, dan ada pula yang mendefinisikannya sebagai teknik dalam pembelajaran.

Model pembelajaran *mind map* (peta pikiran) adalah model yang dirancang untuk membantu siswa dalam proses belajar, menyimpan informasi berupa materi pelajaran yang diterima oleh siswa pada saat pembelajaran, dan membantu siswa menyusun inti-inti yang penting dari materi pelajaran ke dalam bentuk peta, grafik maupun penggunaan simbol sehingga siswa lebih mudah mengingat pelajaran tersebut (Rahayu, 2021, hlm. 1650). Melalui model pembelajaran *mind mapping*, siswa tidak lagi dituntut untuk selalu mencatat tulisan yang ada di papan tulis atau yang didiktekan oleh guru secara keseluruhan. Siswa akan mengetahui inti masalah, kemudian membuat peta pikirannya masing-masing sesuai dengan kreativitas mereka. Menurut Putri, Ulfah, & Okiana, (2015, hlm. 2) model *mind mapping* merupakan bagian dari *active learning* yaitu suatu model pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif menggunakan otak.

Selain diartikan sebagai sebuah model dalam pembelajaran, ada juga beberapa ahli yang mengartikan *mind map* sebagai metode pembelajaran. DePorter, (2010, hlm. 225) menjelaskan metode *mind mapping* atau peta pikiran dapat membantu kita dalam mengingat perkataan dan bacaan, meningkatkan pemahaman terhadap materi, membantu mengorganisasikan materi, dan memberikan wawasan baru.

Selanjutnya, Huda (2017) menuturkan:

Peta pikiran adalah metode mencatat kreatif yang memudahkan kita mengingat banyak informasi. Setelah selesai, catatan yang dibuat membentuk sebuah pola gagasan yang saling berkaitan dengan topik utama di tengah, sementara subtopik dan perincian menjadi cabang-cabangnya. Cabang-cabang tersebut juga bisa berkembang lagi sampai ke materi yang lebih kecil. Sebagaimana struktur keturunan manusia yang bisa berkembang terus sampai hari akhir tiba, sehingga terbentuklah sebuah sistem keturunan manusia hidup sampai akhir.

Definisi lain dari *mind mapping* merupakan suatu diagram yang digunakan untuk mempresentasikan kata-kata, ide-ide, tugas-tugas atau pun suatu lainnya yang dikaitkan dan disusun mengelilingi kata kunci ide utama (Sani, 2013). Berkenaan dengan ide utama, Tobing (2019) mengungkapkan bahwa peta pikiran adalah jenis grafik yang menempatkan ide atau konsep sentral di tengah diagram.

Mind Mapping merupakan salah satu teknik mencatat yang mengembangkan gaya belajar visual, karena memadupadankan potensi kerja otak siswa yang seimbang. Dengan adanya keterlibatan kedua belahan otak tersebut akan memudahkan siswa untuk mengatur dan mengingat segala bentuk informasi baik secara tertulis maupun verbal (Rahayu, 2021, hlm. 75). Peta pikiran adalah suatu teknik grafis yang memungkinkan untuk mengekspresikan seluruh kemampuan otak untuk keperluan berpikir dan belajar (Windura, 2008, hlm. 114). Sejalan dengan pengertian tersebut, dalam penjelasan yang lebih sederhana, Utomo, (2020, hlm. 17) menjelaskan pengertian peta pikiran (*mind mapping*) adalah satu teknik mencatat kretaif yang mengembangkan gaya belajar visual.

Pemetaan pikiran adalah teknik pemanfaatan seluruh otak dengan menggunakan citra visual dan peserta grafis lainnya untuk membentuk kesan. Otak sering kali mengingat informasi dalam bentuk gambar, symbol, suara, bentuk-bentuk, dan perasaan. Peta pikiran menggunakan pingingat-pingingat visual dan sensorik ini dalam suatu pola dari ide-ide yang berkaitan dengan peta jalan yang di gunakan untuk belajar, mengorganisasikan, dan merencanakan. Peta ini dapat membangkitkan ide-ide orisinal dan memicu ingatan yang mudah. Cara ini juga menenangkan, menyenangkan, dan kreatif (Shoimin, 2013, hlm. 105).

Meskipun memiliki definisi yang berbeda-beda, dapat disimpulkan *mind mapping* memiliki satu definisi pokok bahwa *mind mapping* adalah teknik mencatat kreatif dan efektif dengan cara memvisualisasikan cara kerja otak yang diorganisasikan melalui grafik atau diagram berpusat dari tengah dan menyebar ke segala arah seperti sistem berpikir radian (terpancar) sehingga dapat mengembangkan ide dan pemikiran ke segala arah, divergen, dan melihatnya secara utuh dalam berbagai sudut pandang untuk menyajikan konsep, ide, gagasan, informasi sehingga dapat memudahkan siswa dalam menghubungkan berbagai konsep, mengembangkan kreativitas, menemukan ide pokok dari materi, memecahkan masalah atau mengorelasikan apa yang mereka pelajari ke dalam masalah kehidupan mereka dalam bentuk kata kunci, gambar, simbol, warna, garis atau unsur grafis lainnya.

2.2.2 Konsep dan Bentuk Dasar *Mind Mapping*

Berkaitan dengan sistem pencatatan, *mind mapping* berbeda dengan pencatatan konvensional yang biasa dilakukan pada umumnya. Perbedaan sistem pencatatan tersebut disebutkan oleh Anang (2010) seperti terlihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2.3
Perbedaan Catatan Biasa dengan *Mind Mapping*

Indikator	Sub Indikator
Hanya berupa tulisan-tulisan saja.	Berupa tulisan, simbol, dan gambar.
Hanya dalam satu warna.	Berwarna-warni.
Untuk mereview ulang memerlukan waktu yang lama.	Untuk mereview ulang diperlukan waktu yang pendek.
Waktu yang diperlukan untuk belajar lebih lama.	Waktu yang diperlukan untuk belajar lebih efektif dan cepat.
Statis	Membuat individu menjadi lebih kreatif.

Konsep dasar *mind mapping* dikemukakan oleh Daryanto & Syaiful (2017) yaitu sebagai berikut:

1. Cara mengembangkan otak dalam berpikir radian;
2. Cara menangkap berbagai pemikiran;
3. Alat berpikir organisasional dan kreatif yang luar kreatif;
4. Cara termudah menempatkan informasi dan mengambilnya lagi.

Selain konsep dasar di atas, sebuah *mind mapping* didasari oleh beberapa bentuk atau unsur utama sebagaimana Daryanto & Syaiful (2017) jelaskan berikut ini:

Subjek yang menjadi tema utama mengalami kristalisasi dalam bentuk gambar dengan posisi di tengah atau pusat dari *mind map*;

1. Tema utama dari subjek tergambar dari tengah *mind map* dalam bentuk cabang-cabang;
2. Cabang-cabang bisa berupa kata kunci pada garis yang saling terhubung;
3. Topik-topik dengan tingkat kepentingan yang lebih rendah digambar atau ditulis pada cabang yang lebih kecil;
4. Cabang-cabang yang digambar saling berkaitan.

Buzan (dalam Wulandari, 2020) membuat aturan membuat sebuah *mind map* yang dirancang untuk membantu lebih cepat dalam mendapatkan akses ke kecerdasan otak dengan memberi teknik yang spesifik yang kompetibel dengan otak. Dengan mengikuti aturan ini, ingatan dan kreativitas otak akan sangat ditingkatkan. Aturan-aturan tersebut yaitu:

1. Aturan satu:

Mind map dimulai di tengah halaman dalam gambar atau simbol multi warna. Alasan: Ini dimulai di pusat karena mencerminkan sifat proses pemikiran otak yang banyak terpicat dan memungkinkan lebih banyak ruang dan kebebasan untuk mengembangkan ide dari inti pusat. Gunakan gambar dan warna karena pepatah lama mengatakan bahwa gambar bernilai seribu kata berlaku di sini baik dalam memori maupun kreativitas.

2. Aturan dua:

Tema utama dilampirkan pada gambar pusat sebesar sekitar enam baris menggunakan huruf besar. Alasan: tema-tema utama dilampirkan karena otak bekerja berdasarkan asosiasi dan jika garis-garisnya dilekatkan, ide-ide secara internal juga akan “melekat”. Garis-garis lebih tebal dan cetakan lebih besar untuk mencerminkan pentingnya ide-ide ini.

3. Aturan tiga:

Garis terhubung ke garis. Alasan: struktur *mind map* yang terhubung mencerminkan sifat asosiatif otak.

4. Aturan empat:

Kata-kata ditulis. Alasan: Menulis kata-kata mungkin memakan waktu sedikit lebih lama dalam eksekusi, tetapi “umpan balik fotografi” langsung dan kejelasan komparatif dari kata yang dicetak memberikan keuntungan yang sangat besar.

5. Aturan lima:

Kata-kata ditulis pada garis. Alasan: menulis kata-kata pada garis memberi mereka koneksi dan keterkaitan dengan struktur dasar *mind map*. Orang sering menemukan bahwa jika mereka dapat merekonstruksi kerangka umum *mind map*, kata-kata segera “muncul” ke tempatnya.

6. Aturan enam:

Kata kunci tunggal per baris. Alasan: setiap kata kunci memiliki sejuta kemungkinan untuk berasosiasi. Menempatkan kata kunci sendiri pada sebuah baris memberi otak lebih banyak kebebasan untuk bercabang dari kata itu. Frase menjebak kata individual dan mengurangi kemungkinan kreativitas dan kejernihan ingatan.

7. Aturan tujuh:

Penggunaan warna di seluruh *mind map*. Alasan: warna adalah stimulator utama dari semua bentuk pemikiran dan terutama meningkatkan estetika yang meningkatkan kesenangan otak dalam membangun *mind map* dan minatnya untuk melihat kembali, meninjau, dan menggunakannya.

8. Aturan delapan:

Gambar di seluruh *mind map*. Alasan: seperti yang direkomendasikan Leonardo da Vinci untuk pelatihan otak yang tepat pelajari ilmu seni. Penggunaan gambar dapat meningkatkan kinerja memori mendekati sempurna, melipatgandakan efektivitas berpikir kreatif sebanyak sepuluh kali dan meningkatkan pemecahan masalah dan komunikasi, dan lain-lain. Hal tersebut juga meningkatkan keterampilan persepsi individu.

9. Aturan sembilan:

Penggunaan kode dan simbol di seluruh *mind map*. Alasan: kode yang dipersonalisasi menggunakan berbagai bentuk seperti warna dan panah menambahkan dimensi keempat ke *mind map*. Hal tersebut meningkatkan kemampuan dari *mind mapper* untuk menganalisis, mendefinisikan, menyusun, mengatur, dan bernalar.

Pemetaan pikiran atau *mind mapping* adalah proses mengakses dan menggunakan bidang keterampilan kortikal utama, penting untuk memiliki lingkungan yang “mendukung otak” (Buzan dalam Wulandari, 2020). Selanjutnya Buzan menuturkan jika memungkinkan, lingkungan kelas tempat siswa membuat *mind mapping* harus memiliki karakteristik seperti cahaya alami; udara segar; bahan dan alat pemetaan pikiran berkualitas tinggi; ruang kerja bagus, rapi; kursi peningkat postur; benda-benda fisik dan dekorasi yang memberi umpan indera; dan kontrol suhu.

2.2.3 Karakteristik *Mind Mapping*

Teknik mencatat kreatif dengan *mind mapping* memanfaatkan bagaimana otak bekerja. Menurut Buzan (2009) otak bekerja dengan gambar dan asosiasi, begitu juga dengan cara mencatat *mind mapping* mengandalkan gambar dan asosiasi. Cara kerja teknik *mind mapping* atau peta pikiran yaitu mencatat menggunakan kata kunci (*keyword*) dan gambar. Perpaduan dua hal itu akan membentuk sebuah asosiasi di kepala dan ketika melihat gambar tersebut akan menjelaskan ribuan kata yang diawali oleh kata kunci dan gambar tadi. Dalam *mind mapping* cukup menuliskan kata kunci yang mewakili dan gambar yang paling sesuai dengan kata kunci tersebut. Dalam *mind mapping* disarankan menggunakan warna. Cara ini akan mempermudah untuk menyusun pokok pikiran yang berbeda serta memperkuat efek asosiasi yang dibentuk oleh kata kunci, gambar, dan warna.

Sama halnya seperti peta jalan, *mind map* akan mengakomodasi dalam (Buzan, 2009):

- 1) memberi pandangan menyeluruh pokok masalah atau area yang luas;
- 2) memungkinkan kita merencanakan rute atau membuat pilihan-pilihan dan mengetahui ke mana kita akan pergi dan dimana kita berada;
- 3) mengumpulkan sejumlah besar data di satu lembar;
- 4) mendorong pemecahan masalah dengan membiarkan kita melihat jalan-jalan terobosan kreatif;
- 5) menyenangkan untuk dilihat, dibaca, dicerna, dan diingat.

Wulandari (2020) menjelaskan cara kerja *mind mapping* menjadi cara mencatat yang mengakomodir cara kerja otak secara natural (alami). Berbeda dengan catatan konvensional yang ditulis dalam bentuk daftar panjang ke bawah, maka *mind mapping* (peta pikiran) mengajak untuk membayangkan suatu subjek sebagai satu kesatuan yang saling berhubungan. Jika menggunakan catatan konvensional harus menghafal daftar panjang yang dibuat dan seringkali ada yang terlewat. Sebaliknya, *mind mapping* secara mental membangun sebuah gambar yang dapat diibayangkan. Ketika gambar tersebut muncul dalam benak, maka seluruh penjelasan yang terkandung di dalamnya akan terjabarkan.

Karakteristik secara lebih spesifik dari sebuah *mind mapping* atau disebut hukum dalam membuat peta pikiran dijelaskan oleh Windura, (2013, hlm. 50–56) yaitu harus memperhatikan ketentuan-ketentuan di bawah ini:

- 1) Kertas
 - a) gunakan kertas putih;
 - b) gunakan kertas polos (tidak bergaris-garis);
 - c) ukuran kertas minimal A4;
 - d) posisi kertas mendatar (*landscape*).
- 2) Pusat peta pikiran
 - a) letaknya di tengah-tengah kertas;
 - b) berupa gambar yang mencerminkan topik atau permasalahan utama;
 - c) berwarna-warni minimum tiga warna;
 - d) besarnya proporsional (sekitar 4x4 cm atau 5x5 cm untuk ukuran kertas kwarto/A4/folio);
 - e) pusat peta pikiran tidak diberi pigura lagi karena akan memutus asosiasi dari informasi yang ada di cabang utamanya.
- 3) Cabang utama
 - a) memancar langsung dari pusat peta pikiran;
 - b) menempel langsung dengan gambar pusat peta pikiran tersebut;
 - c) bentuk meliuk atau melengkung (bukan garis lurus atau segitiga);
 - d) bentuknya tebal ke tipis (disebut *organic line* atau *organic branch*);
 - e) diberi warna tertentu yang berbeda dengan cabang lain karena menunjukkan kelompok informasi yang berbeda pula;
 - f) memancar ke segala arah dari pusat peta pikiran.
- 4) Cabang-cabang
 - a) melengkung atau meliuk;
 - b) terhubung satu dengan yang lain;
 - c) memancar ke segala arah;
 - d) kemiringan maksimal 45⁰;
 - e) panjang cabang sesuai dengan panjang kata atau gambar di atasnya;
 - f) semakin jauh dari pusat peta pikiran cabang semakin tipis (hierarki).

- 5) Kata
 - a) satu kata di setiap cabang;
 - b) kata harus berupa kata kunci (*keyword*);
 - c) kata diletakkan di atas cabang (bukan di sampingnya);
 - d) kemiringan penulisan kata sesuai dengan kemiringan cabangnya;
 - e) ukuran huruf kata semakin mengecil apabila semakin menjauh dari pusat peta pikiran menunjukkan hierarki informasi;
 - f) gunakan huruf cetak (bukan huruf sambung);
 - g) warna tulisan kata mengikuti warna cabang atau warna lain namun harus seragam (misal: hitam semuanya jangan dicampur-campur).
- 6) Warna
 - a) warna harus berbeda antar cabang utama;
 - b) warna cabang-cabang mengikuti warna cabang utamanya;
 - c) gunakan warna yang kontras dengan warna kertas (warna kuning atau warna muda sebaiknya dihindari);
 - d) warna gambar bebas (berwarna-warni).
- 7) Gambar
 - a) sebanyak mungkin gambar;
 - b) gambar dapat memperkuat kata kunci;
 - c) gambar dapat menggantikan kata kunci;
 - d) gambar-gambar pada cabang tidak lebih besar menarik daripada gambar pusat peta pikiran (pusat perhatian peta pikiran kita);
 - e) gambar boleh bebas berwarna-warni;
 - f) gambar terutama diberikan pada kata kunci yang penting atau kata kunci yang akan memancar banyak cabang berikutnya.

Peta pikiran mempunyai sifat yang sama dengan sifat alami otak yaitu menyajikan kata, angka, analisis, logika, urutan, garis, daftar, hitungan, gambar, irama, warna, dimensi atau bentuk, dan imajinasi (Windura, 2013). Sehingga nampak bahwa karakteristik *mind map* merupakan penyaluran gagasan menggunakan kata kunci, simbol, gambar, dan menggambarkan secara kesatuan dengan menggunakan teknik jejaring.

2.2.4 Langkah-langkah Membuat *Mind Mapping*

Langkah membuat peta pikiran menurut Buzan, (2013, hlm. 12) yaitu:

1. Langkah pertama: adalah memulai membuat peta pikiran dari bagian tengah kertas kosong yang sisi panjangnya diletakkan mendatar. Hal itu dikarenakan apabila dimulai dari tengah akan memberi kebebasan kepada otak untuk menyebar ke segala arah dan untuk mengungkapkan dirinya secara lebih bebas dan alami;
2. Langkah kedua adalah menggunakan gambar atau foto untuk ide sentral karena sebuah gambar atau foto akan mempunyai seribu kata yang membantu otak dalam menggunakan imajinasi yang akan diungkapkan. Sebuah gambar sentral akan lebih menarik, membuat otak tetap terfokus, membantu otak berkonsentrasi, dan mengaktifkan otak;
3. Langkah ketiga adalah menggunakan warna yang menarik karena bagi otak warna sama menariknya dengan gambar. Warna membuat peta pikiran lebih hidup, menambah energi pada pemikiran yang kreatif dan menyenangkan;
4. Langkah keempat adalah menghubungkan cabang-cabang utama ke gambar pusat dan hubungkan cabang-cabang tingkat dua dan tingkat tiga ke tingkat satu dan dua dan seterusnya. Karena otak bekerja menurut asosiasi. Otak senang mengaitkan dua atau tiga atau empat hal sekaligus. Apabila cabang-cabang dihubungkan akan lebih mudah diingat dan dimengerti;
5. Langkah kelima adalah membuat garis hubung yang melengkung bukan garis lurus karena garis lurus akan membosankan otak. Cabang-cabang yang melengkung dan organik seperti cabang-cabang pohon jauh lebih menarik bagi mata;
6. Langkah keenam adalah menggunakan satu kata kunci untuk setiap garis. Karena dengan kata kunci tunggal memberi lebih banyak daya dan fleksibilitas kepada peta pikiran; dan
7. Langkah ketujuh menggunakan gambar karena setiap gambar sentral bermakna seribu kata.

Untuk membuat sebuah *mind mapping* (peta pikiran) diperlukan beberapa bahan yaitu diantaranya kertas kosong tak bergaris, pena atau spidol berwarna, otak dan imajinasi. Untuk memulai melakukan model *mind mapping*, Barwood (2011) menyebutkan langkah-langkahnya berikut ini:

- 1) Ambilah selembar kertas kosong besar, lebih besar lebih baik. Letakkan kertas dalam format *landscape*;
- 2) Temukan bagian tengah kertas;
- 3) Rancanglah ikon atau logo yang merangkum subjek atau bab yang akan tengah dipelajari;
- 4) Gambar beberapa cabang dari ikon tersebut. Setiap cabang adalah topik utama. Buat cabang-cabang itu melengkung dan tulis nama topik di sepanjang cabang;
- 5) Tulislah hanya di sepanjang cabang;
- 6) Buatlah gambar merangkum topik atau idenya. Buatlah gambar selucu dan seberwarna mungkin;
- 7) Masing-masing cabang akan memiliki sub cabang lanjutan sesuai materi atau topik yang ditulis.

Secara lebih ringkasnya, Windura, (2008, hlm. 33–35) menuangkan langkah-langkah penerapan metode peta pikiran adalah sebagai berikut:

- 1) Posisikan kertas kosong secara vertikal;
- 2) Tentukan gagasan sentral atau tema di tengah kertas dan usahakan berbentuk gambar yang disertai dengan keterangan atau tulisan;
- 3) Tulislah ide-ide dalam bentuk kata kunci di atas cabang-cabang utama yang memancar dari pusat peta pikiran dengan menggunakan warna yang berbeda-beda;
- 4) Tulislah ide-ide penjelas dalam bentuk kata kunci pada cabang-cabang tingkat kedua, ketiga, dan seterusnya di setiap cabang utama sebagai data pendukung dari cabang sebelumnya dengan menggunakan warna yang sama dengan cabangnya masing-masing; dan
- 5) Tambahkan gambar atau ilustrasi sebanyak mungkin sebagai penguat imajinasi.

Gambaran secara lebih spesifik mengenai tahapan dalam membuat peta pikiran dijelaskan berdasarkan langkah tutorial dari Noer (2012) di bawah ini.

1. Buat Judul



Gambar 2.3 Tahap 1 *Mind Mapping*

Langkah pertama buatlah judul di tengah-tengah catatan yang hendak dibuat. Gunakan warna yang disukai siswa. Dalam contoh di atas membuat judul “Liburan Keluarga” berwarna merah kemudian diberi bingkai pada sekeliling judul. Siswa juga bisa memberi gambar pada judul.

2. Buat Cabang-Cabang Utama



Gambar 2.4 Tahap 2 *Mind Mapping*

Langkah kedua ajak siswa untuk berimajinasi tentang hal apa saja yang terkait dengan judul. Seperti dalam contoh membuat empat cabang utama terkait aktivitas yang akan dilakukan, perlengkapan yang perlu dipersiapkan, siapa yang diajak ikut serta, dan tujuan perjalanan. Setiap cabang baiknya menggunakan warna yang berbeda untuk memudahkan asosiasi setiap cabang karena merupakan cabang utama juga dibuat tebal.

3. Mengembangkan Cabang “Aktivitas”



Gambar 2.5 Tahap 3 *Mind Mapping*

Langkah ketiga ajak siswa berpikir dan berimajinasi. Seperti membahas cabang pertama tentang aktivitas yang akan dilakukan. Siswa bisa menyampaikan berbagai aktivitas menarik seperti berkuda, berenang, belanja, dan bermain bola. Jangan lupa tambahkan gambar atau ilustrasi untuk memudahkan asosiasi terhadap setiap cabang aktivitas.

4. Mengembangkan Cabang “Perlengkapan”



Gambar 2.6 Tahap 4 *Mind Mapping*

Langkah keempat setelah selesai dengan aktivitas, sekarang minta siswa untuk menyebutkan perlengkapan apa saja yang perlu dibawa untuk liburan keluarga. Siswa mungkin menyebutkan berbagai perlengkapan seperti sepatu, kaos, pakaian renang, sandal, topi dan perlengkapan lainnya. Buat cabang-cabang dari perlengkapan menggunakan warna yang sama dengan cabang utamanya. Jangan lupa memberikan gambar untuk membuat catatan ini lebih menarik sekaligus mudah diingat.

5. Mengembangkan Cabang “Orang”



Gambar 2.7 Tahap 5 *Mind Mapping*

Langkah kelima berpindah ke cabang berikutnya yakni siapa saja orang-orang yang ingin diajak ikut serta dalam liburan. Siswa mungkin menyebut ayah, ibu, paman, sepupu atau teman-temannya. Untuk setiap orang yang diajak ikut serta untuk setiap cabang dan tuliskan siapa saja. Jangan lupa menambahkan gambar.

6. Mengembangkan Cabang “Jalan-Jalan”



Gambar 2.8 Tahap 6 *Mind Mapping*

Langkah terakhir, mintalah siswa untuk menyebutkan ke mana mereka ingin pergi selama liburan. Apakah itu ke pantai, ke *mall*, taman, atau *water park*. Masing-masing tujuan, buat cabang dan tambahkan gambar yang menjadi asosiasi dari masing-masing tujuan tadi.

Dapat disimpulkan bahwa terdapat hal-hal yang harus diperhatikan dalam membuat *mind mapping*. Diantaranya adalah posisi kertas harus *landscape*, judul dipusatkan pada bagian tengah, cabang dibuat seperti cabang pohon, kata kunci dilengkapi dengan gambar pada setiap cabang, warna masing-masing cabang harus sama dengan cabang induk, menggunakan garis lengkung dibuat tebal dan menipis ke arah ujung.

2.2.5 Langkah-langkah Pembelajaran *Mind Mapping*

Tahap pelaksanaan pembelajaran menurut Permendikbud No.22 Tahun 2016 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah bahwa “pelaksanaan pembelajaran merupakan implementasi dari RPP, meliputi kegiatan pendahuluan, inti dan penutup”. Dalam kegiatan pendahuluan guru secara umum mengawali kegiatan belajar dengan mengondisikan kesiapan belajar siswa terlebih dahulu. Pada kegiatan inti pembelajaran, guru memulai pembelajaran dengan melaksanakan langkah-langkah pembelajaran *mind mapping*. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *mind mapping* seperti yang dilakukan oleh Syam dan Ramlah (2015, hlm. 187) dalam penelitiannya menuangkan beberapa langkah pembelajaran *mind mapping* yaitu sebagai berikut:

1. Menyampaikan tujuan pembelajaran;
2. Menyajikan materi pembelajaran;
3. Membagi siswa dalam bentuk kelompok;
4. Mengamati dan membimbing siswa merancang peta pikiran;
5. Mengamati dan membimbing siswa saat persentase;
6. Menyimpulkan pembelajaran.

Windura (dalam Amaliah, Muliyani, & Nur'aeni, 2014, hlm. 12–13) menjelaskan cara meringkas materi pelajaran menjadi *mind mapping* dengan:

1. Membaca materi seluruhnya dengan tuntas. Hal ini dilakukan untuk memahami struktur materi, memperkirakan banyaknya materi, mengetahui tingkat kesulitan, memperkirakan waktu yang dibutuhkan untuk membuat *mind mapping*.
2. Memilih kata kunci utama sebagai pusat atau topik utama *mind mapping*.
3. Menuliskan cabang-cabang utama pada *mind mapping*, cabang utama yang pertama memiliki warna yang berbeda dengan cabang utama yang kedua, demikian seterusnya dengan warna yang berbeda-beda.
4. Mencari kata-kata kunci untuk mengembangkan *mind mapping* yang dibuat.
5. Menambahkan gambar atau simbol untuk memudahkan dalam mengingat karena gambar lebih mudah diingat daripada tulisan.

Dalam pembelajaran *mind mapping* terdapat beberapa langkah utama di dalam pelaksanaannya, seperti langkah pembelajaran menurut Sunandari, Jannah, Zulkifli, Rahayu, & Jumana, (2023, hlm. 11652–22653) berikut ini:

1. Guru memberikan topik utama dari materi yang diberikan.
2. Siswa mempersiapkan selembar kertas kosong (dalam posisi mendatar) tanpa garis dan beberapa pulpen warna untuk membuat sebuah gambar yang merangkum subjek utama di tengah kertas.
3. Siswa membuat garis tebal berlekuk-lekuk yang menyambung dari gambar di tengah kertas, masing-masing untuk setiap ide utama yang ada mengenai subjek.
4. Siswa memberi nama pada setiap ide di atas. Boleh juga menambahkan gambar-gambar kecil mengenai masing-masing ide tersebut, hal ini menggunakan kedua sisi otak.
5. Dari setiap ide yang ada, tarik garis penghubung lainnya, yang menyebar seperti cabang-cabang pohon. Menambahkan buah pikiran ke setiap ide tadi. Cabang-cabang tambahan ini melambangkan detail-detail yang ada.
6. Guru membuat kesimpulan bersama dengan siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, berikut ini langkah-langkah penerapan teknik pembelajaran *mind mapping* yang disesuaikan dengan kebutuhan pada penelitian ini yaitu terdiri dari:

1. Mencatat poin/gagasan/kata kunci penting dari cerita dalam LKS;
2. Menunjukkan jaringan atau relasi diantara berbagai poin/gagasan/kata kunci yang terkait dengan materi pembelajaran;
3. Mem-*brainstorming* semua hal yang telah diketahui sebelumnya tentang topik pembelajaran;
4. Merencanakan tahap-tahap awal pemetaan gagasan dengan memvisualisasikan semua aspek dari topik yang dibahas;
5. Menyusun gagasan dan informasi dengan membuatnya bisa diakses pada satu lembar saja;
6. Menstimulasi pikiran dan solusi kreatif atas permasalahan terkait dengan topik bahasan;
7. Mengulas (*review*) materi pelajaran.

2.2.6 Manfaat *Mind Mapping*

Manfaat dari *mind mapping* pada pembelajaran salah satunya diungkapkan Dewantara, (2019, hlm. 98), “*learning with mind mapping will teach students to gain meaningful knowledge,*” berarti bahwa pemetaan pikiran bermanfaat dalam mengajarkan siswa untuk mendapatkan pengetahuan yang bermakna. Selanjutnya Indah, Pidarta, & Prasetya, (2018, hlm. 357–358) berpendapat “*mind mapping technique can be an excellent alternative to applied in learning because it can help a person understand concepts and memorize information with a learning tool by utilizing his own creativity.*” Teknik pemetaan pikiran bisa menjadi alternatif yang sangat baik untuk diterapkan dalam pembelajaran karena dapat membantu seseorang memahami konsep dan informasi dengan alat pembelajaran dengan memanfaatkan kreativitas sendiri.

Paramitasari (2011) menyebutkan beberapa manfaat dari peta pikiran yaitu terdiri dari:

- 1) memberi pandangan menyeluruh tentang pokok bahasan;
- 2) memuat ringkasan suatu bacaan yang lebih simpel dan efektif;
- 3) mempermudah kerja otak dalam mengingat berbagai informasi;
- 4) dapat diaplikasikan dalam berbagai bidang;
- 5) membantu saat mengambil keputusan;
- 6) menghemat lebih banyak waktu;
- 7) mengaktifkan seluruh bagian otak; dan
- 8) lebih efisien dan efektif daripada merangkum dengan kata-kata yang panjang.

Peta pikiran sangat bermanfaat untuk menjabarkan berbagai ide kreatif yang terdapat pada pikiran. Peta pikiran digunakan untuk mengembangkan gagasan, memetakan pikiran, dan mencari berbagai solusi penyelesaian permasalahan, mengarahkan tulisan agar dapat dikerjakan sesuai dengan apa yang diharapkan secara keseluruhan. Peta pikiran merupakan salah satu alat terbaik untuk mengembangkan ide dan pemikiran dasar tentang sesuatu hal. Peta pikiran membantu menyatukan berbagai ide yang terserak agar bisa menjadi satu kesatuan pikiran yang utuh (Zainudin, 2015, hlm. 85–86). Selanjutnya *mind map* mendorong kreativitas sehingga manfaatnya adalah mampu meningkatkan kecepatan berpikir, memberi kelenturan berpikir yang tidak terbatas, dan menjelajahi ide-ide orisinal pada pikiran (Buzan, 2013).

Sejalan dengan pendapat tersebut, *mind map* sangat membantu siswa dalam memahami sebuah konsep secara menyeluruh sehingga siswa lebih produktif, meningkatkan kreativitas, meningkatkan pemahaman, dan melatih diri dalam memahami informasi penting (Rahayu, 2021, hlm. 72–73). Pada sisi lain, *mind map* memiliki beberapa keunggulan berikut ini (Manis, 2019):

- 1) lebih mudah melihat gambaran keseluruhan;
- 2) membantu otak untuk mengatur, mengingat, membandingkan dan membuat hubungan;
- 3) memudahkan penambahan informasi baru;
- 4) pengkajian ulang dapat dilakuak lebih mudah;
- 5) setiap peta pikiran memiliki sifat yang unik.

Selain itu, terdapat keterkaitan antara *mind mapping* dengan keterampilan metakognitif. Adodo (dalam Prasetya dkk., 2019) menyatakan bahwa *mind mapping* memungkinkan siswa membuat gambar visual untuk meningkatkan pembelajaran mereka dan dapat digunakan untuk melatih metakognitif yang memungkinkan mereka menciptakan keterhubungan materi pelajaran secara bermakna. Dalam kegiatan pemetaan pikiran, siswa diajak membuat perencanaan belajar, melakukan *review*, memprediksi dan mengevaluasi kembali hasil belajar. Dengan demikian, sebagian besar indikator aktivitas yang bersifat metakognitif dapat dicapai melalui kegiatan pemetaan pikiran.

Dapat disimpulkan bahwa manfaat dari *mind mapping* dalam pembelajaran tidak hanya berguna dalam aspek kebahasaan saja (menulis atau mengarang) melainkan manfaat lainnya dalam aspek kognitif seperti membantu siswa memahami, mengorganisasikan, dan memvisualisasikan aktivitas belajar secara kreatif dan atraktif dalam berbagai bidang termasuk dalam hal bernalar pada bidang sosial. Selain itu, proses pembelajaran akan mencapai hasil yang optimal apabila siswa bisa memaksimalkan fungsi dari kedua belah otaknya, yakni otak kanan dan otak kiri. Dengan demikian, teknik *mind mapping* dapat membantu siswa dalam membuat, menyusun, menuangkan, menghubungkan berbagai ide, informasi, atau gagasan dan memproyeksikan alur pengambilan keputusan sebagai cara pemecahan masalah yang dihadapi menggunakan teknik grafis dalam bentuk peta pikiran sehingga membuat siswa lebih mudah dalam memahaminya.

2.3 *Concept Mapping*

2.3.1 *Pengertian Concept Mapping*

Peta konsep dikembangkan oleh Novak dan tim pada tahun 1972. Peta konsep digunakan untuk mengetahui konsep-konsep yang telah dimiliki siswa, sehingga dengan bantuan peta konsep dapat menumbuhkan proses belajar yang lebih bermakna. Peta konsep adalah representasi grafis pengetahuan. Peta konsep memungkinkan kita untuk memahami hubungan antara ide dengan membuat peta visual dari koneksi. Peta konsep terdiri dari konsep, tertutup dalam lingkungan atau kotak, dan garis penghubung yang menunjukkan hubungan antara konsep atau proposisi (Canas, dalam Khodady, 2011). Sehubungan dengan itu, peta konsep pada hakikatnya sama seperti bagan dan diagram karena memiliki banyak kesamaan. Bagan menurut Sadiman (2009, hlm. 35) merupakan ringkasan visual suatu proses, perkembangan, atau hubungan-hubungan penting. Diagram adalah suatu gambaran sederhana yang menggunakan garis-garis dan simbol-simbol, dimana diagram menggambarkan struktur dari objek secara garis besar.

Perbedaan antara bagan dan diagram terletak pada tingkat kerumitan atau detail informasi yang disajikan. Adapun kesamaan bagan dan diagram diungkapkan dengan pengertian peta konsep menurut Novak dan Canas (dalam Rianti, 2014, hlm. 15).

Concept maps are graphical tools for organizing and representing knowledge. They include concepts, usually enclosed in circles or boxes of some type, and relationships between concepts indicated by a connecting line linking two concepts. Words on the line, referred to as linking words or linking phrases, specify the relationship between the two concepts.

Concept mapping (peta konsep) adalah suatu cara untuk memperlihatkan konsep-konsep dan proposisi-proposisi dari suatu tema. Peta konsep merupakan suatu gambar dua dimensi dari suatu tema atau suatu bagian dari sebuah tema. Ciri inilah yang memperlihatkan bahwa adanya hubungan-hubungan proposisional antara konsep-konsep. Novak dan Gowin (dalam Fadillah, 2018, hlm. 26) menjelaskan *concept map as “a schematic device for representing a set of concept meaning embedded in a framework of propositions.”*

Menurut Setiawan (2010, hlm. 29) peta konsep dapat diartikan sebagai proses memetakan pikiran untuk menghubungkan konsep-konsep tentang permasalahan tertentu dari cabang-cabang sel saraf membentuk korelasi konsep menuju pada suatu pemahaman. Oleh karena itu, peta konsep kemudian dapat memudahkan berbagai proses kegiatan berpikir seperti *brainstorming* atau pemecahan masalah.

Pendapat lain diungkapkan oleh Mukhlason (2015, hlm. 281) bahwa *concept mapping* merupakan suatu konsep yang disajikan berupa kaitan-kaitan yang bermakna antara konsep-konsep dalam bentuk proposisi. Konsep-konsep tersebut dikaitkan dengan kata-kata tertentu sehingga akan saling berkaitan. Rose dan Nicholl (dalam Fadillah, 2018, hlm. 27) menyatakan peta konsep adalah cara dinamik untuk menangkap butir-butir pokok informasi yang signifikan. Teknik tersebut menggunakan format global atau umum yang memungkinkan informasi ditunjukkan dengan cara mirip seperti otak kita berfungsi dalam berbagai arah secara serempak.

Peta konsep yang sering digunakan saat ini adalah peta konsep yang dibuat oleh Joseph D. Novak dkk (1972) di Universitas Cornell melalui penelitian untuk mempelajari kemampuan siswa sekolah dasar dalam memahami konsep-konsep dasar ilmu pengetahuan. Penelitian ini juga dilakukan untuk mengetahui metode atau alat yang tepat untuk mendeskripsikan perubahan-perubahan nyata siswa dalam pemahaman konseptual. Bentuk paling sederhana dari suatu peta konsep hanya terdiri atas dua konsep yang dihubungkan oleh satu kata penghubung untuk membentuk suatu proposisi dan berkaitan satu sama yang lain

Dengan demikian, *concept mapping* merupakan generalisasi untuk membantu mengklasifikasi dan mengorganisasikan pengetahuan dan pengalaman serta untuk memprediksi (Yusron, 2013, hlm. 39). Berdasarkan definisi-definisi di atas, dapat diartikan sebagai visualisasi skematis dari sekumpulan informasi, konsep, atau ide diwakili dalam satu kata kunci yang disusun berdasarkan hubungan antar informasi dalam bentuk jaring-jaring atau berbentuk peta.

2.3.2 Karakteristik *Concept Mapping*

Menurut Dahar (2011), peta konsep adalah suatu alat yang digunakan untuk menyatakan hubungan yang bermakna antara konsep-konsep dalam bentuk proposisi-proposisi. Proposisi-proposisi merupakan dua atau lebih konsep-konsep yang dihubungkan oleh kata-kata dalam suatu unit semantik (dalam Khasanah, (2019, hlm. 157). Adapun karakteristik atau ciri-ciri dari sebuah peta konsep dikemukakan sebagai berikut:

1. Peta konsep atau pemetaan konsep adalah suatu cara untuk memperlihatkan konsep-konsep dan proposisi-proposisi suatu bidang studi, apakah itu bidang studi fisika, kimia, biologi, matematika. Dengan menggunakan peta konsep, siswa dapat melihat bidang studi itu lebih bermakna.
2. Suatu peta konsep merupakan gambar dua dimensi dari suatu bidang studi. Atau suatu bagian dari bidang studi. Ciri inilah yang dapat memperlihatkan hubungan-hubungan proporsional antar konsep.
3. Tidak semua konsep mempunyai bobot yang sama. Ini berarti ada konsep yang lebih inklusif dari pada konsep-konsep yang lain.
4. Bila dua atau lebih konsep digambarkan di bawah suatu konsep yang lebih inklusif, terbentuklah suatu hierarki pada peta konsep tersebut.

Adapun karakteristik peta konsep yang pertama bersifat hierarki, artinya terdapat stratifikasi antara konsep umum dengan konsep-konsep yang lebih spesifik. Kedua, memiliki suatu penghubung antara konsep. Penghubung ini dapat berupa relasi, sebab akibat, maupun *subsumtion* yaitu merupakan bagian dari konsep yang dimaksud. Dan ketiga bersifat holistik, artinya peta konsep tidak dapat dilihat melalui salah satu bagian namun harus dilihat secara keseluruhan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa karakteristik peta konsep ialah memperlihatkan konsep-konsep dan proposisi-proposisi dari suatu bidang studi. Jadi dengan membuat peta konsep, siswa dapat melihat bidang studi itu lebih jelas dan mempelajarinya lebih bermakna. Selain itu, ciri suatu peta konsep merupakan suatu gambar dua dimensi dari suatu bidang studi atau suatu bagian dari bidang studi. Ciri inilah yang memperlihatkan hubungan-hubungan proporsional antar konsep-konsep.

2.3.3 Jenis *Concept Mapping*

Peta konsep adalah suatu alat yang digunakan untuk menyatakan hubungan yang bermakna antara konsep-konsep dalam bentuk proposisi-proposisi. Proposisi-proposisi merupakan dua atau lebih konsep-konsep yang dihubungkan oleh kata-kata dalam suatu unit semantik. Dibandingkan dengan bentuk diagram atau visualisasi pikiran lainnya, peta konsep memiliki karakteristik, yaitu strukturnya yang terdiri dari konsep umum, konsep khusus, dan suatu penghubung yang menggambarkan relasi antara satu konsep ke konsep lainnya. Dalam perkembangannya, tidak ada batasan khusus dalam membentuk peta konsep. Bentuk paling sederhana dari suatu peta konsep hanya terdiri atas dua konsep yang dihubungkan oleh satu kata penghubung untuk membentuk suatu proposisi dan berkaitan satu sama lain.

Terdapat beberapa bentuk dasar dalam menyusun peta konsep. Pertama bentuk secara hierarki, yaitu menempatkan konsep yang paling umum di bagian paling atas hierarki dan pada tingkatan selanjutnya ditempatkan konsep-konsep yang lebih spesifik. Semakin rendah tingkatan hierarkinya, maka semakin spesifik konsep tersebut. Kedua bentuk secara sentral, yaitu konsep yang paling umum berada di tengah susunan peta konsep sedangkan konsep-konsep yang lebih khusus berada di sekitar konsep umum. Semakin berada di pinggir peta konsep, maka konsep tersebut semakin spesifik.

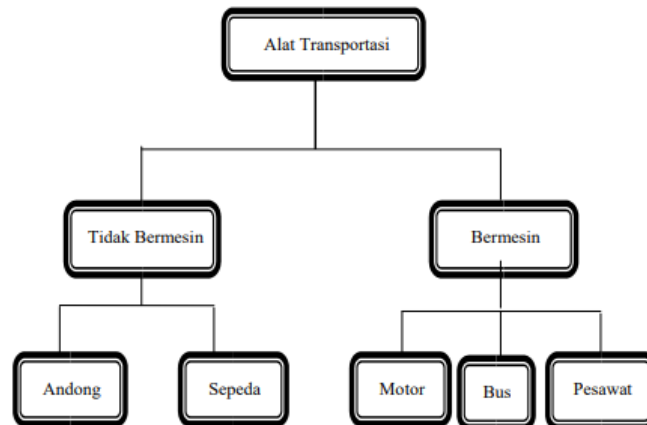
Menurut Khasanah (2019, hlm. 158–159) terdapat empat macam peta konsep ada yaitu pohon jaringan (*network tree*), rantai kejadian (*events chain*), peta konsep siklus (*cycle concept map*), dan peta konsep laba-laba (*spider concept map*).

1. Pohon Jaringan (*Network Tree*)

Ide-ide pokok dibuat dalam persegi empat, sedangkan beberapa kata lain dihubungkan oleh garis penghubung. Kata-kata pada garis penghubung memberikan hubungan antara konsep konsep. Pada saat mengkonstruksi suatu pohon jaringan, tulislah topik itu dan daftar konsep-konsep utama yang berkaitan dengan topik itu. Daftar dan mulailah dengan menempatkan ide-ide atau konsep-konsep dalam suatu susunan dari umum ke khusus.

Cabangkan konsep-konsep yang berkaitan itu dari konsep utama dan berikan hubungannya pada garis-garis itu. Peta konsep pohon jaringan cocok digunakan untuk memvisualisasikan hal-hal:

- a. Menunjukkan informasi sebab-akibat
- b. Suatu hirarki
- c. Prosedur yang bercabang

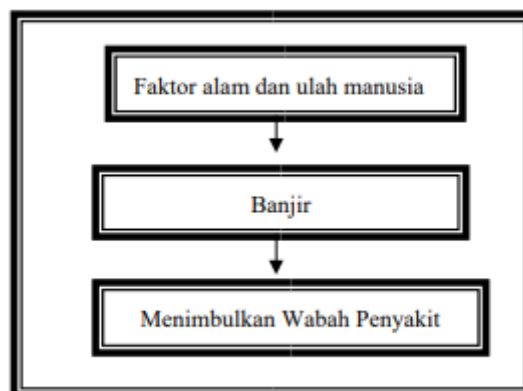


Gambar 2.9 Peta Konsep Pohon Jaringan

2. Rantai Kejadian (*Event Chain*)

Peta konsep rantai kejadian dapat digunakan untuk memberikan suatu urutan kejadian, langkah-langkah dalam suatu prosedur, atau tahap-tahap dalam suatu proses. Misalnya dalam melakukan eksperimen. Rantai kejadian cocok digunakan untuk memvisualisasikan hal-hal:

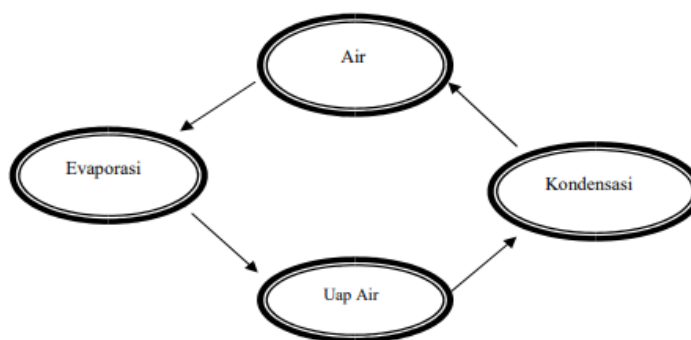
- a. Memerikan tahap-tahap suatu proses
- b. Langkah-langkah dalam suatu prosedur
- c. Suatu urutan kejadian



Gambar 2.10 Peta Konsep Rantai Kejadian

3. Siklus Peta Konsep (*Cycle Concept Mapping*)

Dalam peta konsep siklus rangkaian kejadian tidak menghasilkan suatu hasil akhir. Kejadian akhir pada rantai itu menghubungkan kembali ke kejadian awal. Seterusnya kejadian akhir itu menghubungkan kembali ke kejadian awal siklus itu berulang dengan sendirinya dan tidak ada akhirnya. Peta konsep siklus cocok diterapkan untuk menunjukkan hubungan bagaimana suatu rangkaian kejadian berinteraksi untuk menghasilkan suatu kelompok hasil yang berulang-ulang.



Gambar 2.11 Peta Konsep Siklus

4. Peta Konsep Laba-Laba (*Spider Concept Map*)

Peta konsep laba-laba dapat digunakan untuk curah pendapat. Dalam melakukan curah pendapat ide-ide berasal dari suatu ide sentral, sehingga dapat memperoleh sejumlah besar ide yang bercampur aduk. Banyak dari ide tersebut berkaitan dengan ide sentral namun belum jelas hubungannya satu sama lain. Peta konsep laba-laba cocok untuk memvisualisasikan konsep yang tidak menurut hierarki, kategori yang tidak paralel.



Gambar 2.12 Peta Konsep Laba-laba

2.3.4 Langkah-langkah Membuat *Concept Mapping*

Terdapat langkah-langkah yang dilakukan untuk membuat peta konsep. Salah satunya dijelaskan menurut Arends (dalam Khasanah, 2019, hlm. 162) sebagaimana berikut ini:

1. mengidentifikasi pokok atau prinsip yang melingkupi sejumlah konsep
2. mengidentifikasi ide-ide atau konsep-konsep sekunder yang menunjang ide utama;
3. tempatkan ide-ide utama ditengah atau dipuncak peta tersebut; dan
4. kelompokkan ide-ide sekunder di sekeliling ide utama yang secara visual menunjukkan hubungan ide-ide tersebut dengan ide utama.

Pembuatan peta konsep dilakukan dengan membuat suatu diagram tentang bagaimana ide-ide penting atau suatu topik tertentu dihubungkan satu sama lain. Selanjutnya, langkah-langkah dalam menyusun *concept mapping* dijelaskan sebagaimana berikut ini:

1. Memilih suatu bahan bacaan.
Pada tahap awal menyusun peta konsep, terlebih dahulu memilih bahan bacaan dari materi yang konsep-konsepnya akan dibuat menjadi peta konsep dengan memilih bahan bacaan terkait dengan materi tersebut.
2. Menentukan konsep-konsep yang relevan.
Pada tahap ini siswa dapat menentukan konsep-konsep barisan dan deret aritmatika yang memiliki hubungan satu sama lain, yang saling terkait atau saling bersangkutan-paut.
3. Mengelompokkan (mengurutkan) konsep-konsep.
Dalam hal ini siswa dapat mengelompokkan konsep-konsep yang ada dalam materi barisan dan deret aritmatika dari yang paling inklusif ke yang paling tidak inklusif.
4. Menyusun konsep-konsep tersebut dalam suatu bagan.
Penyusunan dalam bentuk bagan, kemudian konsep-konsep yang paling inklusif dari barisan dan deret aritmatika diletakkan di bagian atas atau di pusat bagan.
5. Dalam menghubungkan konsep-konsep dihubungkan dengan kata hubung. Misalnya “merupakan”, “dengan”, “diperoleh”, dan lainnya.

2.3.5 Langkah-langkah Pembelajaran *Concept Mapping*

Pembelajaran dengan menggunakan teknik peta konsep (*concept mapping*) perlu memperhatikan tahap-tahap yang tepat agar pengembangan ide atau gagasan menjadi lebih fokus. Menurut Munthe (2009) ada lima tahap dalam menerapkan pembelajaran dengan menggunakan peta konsep, yaitu:

1. *Brainstorming* atau curahan gagasan
2. Menentukan konsep (topik) utama (mayor)
3. Menulis dan menyusun konsep-konsep dalam satu bentuk gambar
4. Menghubungkan konsep-konsep dengan garis
5. Memberikan label di atas garis panah

Pendapat lain diuraikan oleh Novak (dalam Devias, 2010, hlm. 7) bahwa pembelajaran *concept mapping* terdiri dari enam langkah yaitu:

Develop a declarative type focus question, devise a “parking lot” of concepts and ideas that are related to the concept of inflation, and the question to be answered, put concepts in hierarchial order importance in a provisional map, link lines are then provided between the hierarchial concepts from top to bottom, devise suitable cross links for key concepts in the map, and add examples to the terminal points of a map representing the concepts.

Selanjutnya langkah-langkah *concept mapping* menurut Dahar (dalam Sayyidah, 2021, hlm. 25):

1. Menentukan bahan bacaan
2. Menentukan konsep apa saja yang relevan
3. Mengurutkan konsep-konsep dimulai dari yang paling inklusif sampai yang paling tidak inklusif
4. Membuat susunan konsep tersebut pada kertas saling berkaitan dengan menggunakan garis penghubung dan memberi kata penghubung di setiap garis penghubung tersebut
5. Mengembangkan peta konsep.

Dalam penelitiannya, Fadillah, (2018, hlm. 30) menggunakan tahap pembelajaran dengan model *concept mapping* yang terdiri dari: mengorganisasi siswa untuk belajar, memilih suatu bahan bacaan, menentukan konsep-konsep yang relevan, menyusun konsep-konsep tersebut dalam suatu bagan, lalu menganalisis dan merumuskan kesimpulan.

2.3.6 Manfaat *Concept Mapping*

Concept mapping memiliki manfaat diantaranya mengembangkan kemampuan menggambarkan kesimpulan-kesimpulan yang masuk akal, mengembangkan kemampuan mensintesis dan mengintegrasikan informasi atau ide menjadi satu, mengembangkan kemampuan berpikir secara holistik untuk melihat keseluruhan dari bagian-bagian, mengembangkan kecakapan, strategi dan kebiasaan belajar, belajar konsep-konsep dan teori-teori mata pelajaran, belajar memahami perspektif dan nilai tentang mata pelajaran, mengembangkan suatu keterbukaan terhadap ide baru, dan mengembangkan kapasitas untuk memikirkan kemandirian (Zaini, 2007).

Adapun manfaat pembelajaran dengan menggunakan peta konsep yang dinyatakan (Novak dan Gowin, 1985).

2. Bagi Guru

- a. Pemetaan konsep merupakan cara terbaik menghadirkan materi pelajaran, hal ini disebabkan peta konsep adalah alat belajar yang tidak menimbulkan efek verbal bagi siswa dengan mudah melihat, membaca, dan mengerti makna yang diberikan;
- b. Pemetaan konsep menolong guru memilih aturan pengajaran berdasarkan kerangka kerja yang hierarki, hal ini mengingat banyak materi pelajaran yang disajikan dalam urutan yang acak;
- c. Membantu guru meningkatkan efisiensi dan efektivitas pengajarannya.

3. Bagi Siswa

- a. Pemetaan konsep merupakan cara belajar yang mengembangkan proses belajar bermakna, yang akan meningkatkan pemahaman siswa dan daya ingatnya;
- b. Meningkatkan keaktifan dan kreativitas berpikir siswa, hal ini menimbulkan sikap kemandirian belajar yang lebih pada siswa;
- c. Mengembangkan struktur kognitif yang terintegrasi dengan baik yang akan memudahkan dalam belajar;
- d. Membantu siswa melihat makna materi pelajaran secara lebih komprehensif dalam setiap komponen-komponen konsep dan mengenali hubungan.

Pembelajaran dengan menggunakan peta konsep mempunyai banyak manfaat. Ausubel menyatakan dengan jaringan konsep yang digambarkan dalam peta konsep, belajar menjadi bermakna karena pengetahuan atau informasi baru dengan pengetahuan terstruktur yang telah dimiliki siswa tersambung sehingga menjadi lebih mudah terserap siswa (Wahidi, 2010). Dahar (2011) mengungkapkan tujuan penting penggunaan peta konsep dalam menunjang berlangsungnya proses belajar bermakna diantaranya yaitu menyelidiki apa yang telah diketahui oleh siswa, mempelajari cara belajar siswa, mengungkapkan miskonsepsi yang muncul pada siswa, dan sebagai alat evaluasi. Selain itu, peta konsep bermanfaat untuk memperoleh skema kognitif dan menargetkan pemahaman konsep yang mendalam.

Beberapa manfaat yang diperoleh dengan menggunakan peta konsep menurut Dahar (2011, hlm. 110–112) antara lain sebagai berikut:

1. Menyelidiki apa yang telah diketahui

Siswa dan guru harus mengetahui konsep-konsep apa yang telah dimiliki. Siswa diharapkan dapat menunjukkan konsep-konsep apa yang telah mereka miliki dalam menghadapi pelajaran baru. Dengan menggunakan peta konsep, para siswa diharapkan akan terjadi belajar bermakna.

2. Mempelajari cara belajar

Dengan melatih mereka membuat peta konsep untuk mengambil sari dari apa yang mereka baca, baik buku teks maupun bacaan-bacaan lain.

3. Mengungkapkan miskonsepsi

Dari peta konsep yang dibuat oleh para siswa, ada kalanya ditemukan miskonsepsi yang terjadi dari dikaitkannya dua konsep atau lebih yang membentuk proposisinya yang “salah” Karena miskonsepsi itu terbukti dapat bertahan dan mengganggu belajar seterusnya, miskonsepsi itu sedapat mungkin ditiadakan melalui proses perubahan konseptual.

4. Alat evaluasi

Dalam menilai peta konsep yang dibuat oleh para siswa secara ringkas dikemukakan empat kriteria penilaian yaitu kesahihan proposisi, adanya hierarki, adanya ikatan silang, serta adanya contoh-contoh seperti yang telah dikemukakan.

2.4 Pendidikan IPS di Sekolah Dasar

2.4.1 Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial pertama kali dikenal di Amerika, dirumuskan oleh kumpulan para pakar ahli ilmu sosial yang tergabung dalam asosiasi profesional yang dikenal NCSS (*National Council for the Social Studies*). Ilmu Pengetahuan Sosial pada awalnya bermula dari istilah studi sosial (*social studies*) dengan rumusan:

“...the integrated study of the social sciences and humanities to promote civic competence. Within the school program, social studies provides coordinated, systematic study drawing upon such disciplines as anthropology, archaeology, economics, geography, history, law, philosophy, political science, psychology, religion, and sociology, as well as appropriate content from the humanities, mathematics, and natural sciences. The primary purpose of social studies is to help young people make informed and reasoned decisions for the public good as citizens of a culturally diverse, democratic society in an interdependent world.” (NCSS, 1989, hlm. 3)

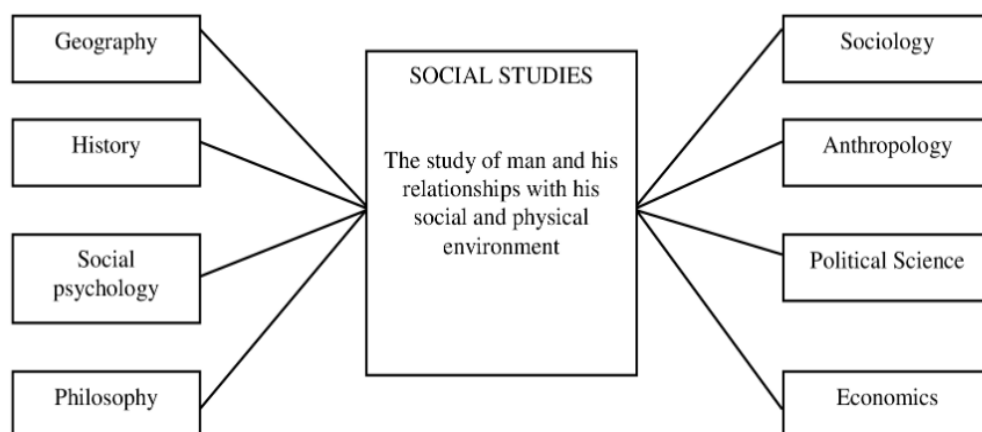
Rumusan di atas memberikan acuan bahwa studi sosial dalam pogram sekolah merupakan kajian terpadu ilmu-ilmu sosial dan humaniora yang terkoordinasi secara lintas bidang dengan keilmuan lainnya. Beberapa pakar ilmu sosial memberikan pandanganya terkait hakikat studi sosial. Seperti Wesley (1952, hlm. 9) menyatakan bahwa *“social studies are the social sciences simplified for paedagogical purpose in school. The social sudies consist of geography, history, economic, sociology, civics, and various combinations of these subjects.”* Dengan arti bahwa studi sosial merupakan ilmu-ilmu sosial yang diintegrasikan untuk tujuan pendidikan

Pendapat senada dikemukakan oleh Jarolemik (1993, hlm. 18) secara lebih spesifik mengemukakan pandangannya tentang studi sosial di pendidikan dasar, bahwa:

“The social studies as a part the elementary school curriculum draw subject matter content from the social sciences, history, sociology political science, social psychology, philosophy, anthropology, and economics. The social studies have been defined as those portion of the social science, selected for instructional purpose.”

Berdasarkan pendapat di atas, dibuatkan bagan cabang-cabang ilmu pengetahuan sosial menurut Jarolimek (1993, hlm. 4).

Bagan 2.13
Keterpaduan Cabang Ilmu Pengetahuan Sosial



Sebagai bagian dari kurikulum sekolah dasar, Banks (1997, hlm. 3) mendefinisikan studi sosial sebagai berikut:

The social studies is that part of the elementary and high school curriculum which has primary responsibility for helping students to develop the knowledge, skills, attitudes, and values needed to participate in the civic life of their local communities, the nation, and the world."

Dengan begitu, tidak hanya bertanggung jawab dalam pengetahuan saja, melainkan turut melibatkan keterampilan, sikap, dan nilai. Sedangkan menurut William (1960, hlm. 33) menyebutkan bahwa

The social studies concerned with the wide dissemination of information, the development of social skill and improvement of social behavior. The social studies program draws material from the various social science, but it also users materials from the local community that can be properly classified as belonging exclusively to any of them.

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program studi di perguruan tinggi yang identik dengan istilah *social studies* dalam kurikulum persekolahan di negara lain seperti Amerika Serikat (Sapriya, 2017, hlm. 19).

Ilmu yang disajikan dalam pendidikan IPS merupakan *synthetic* antara ilmu-ilmu sosial dengan ilmu pendidikan untuk tujuan pendidikan. Mengenai karakteristik pendidikan IPS sebagai *syhthetic discipline* karena pendidikan IPS bukan hanya harus mampu mensintesis konsep-konsep yang relevan antara ilmu-ilmu pendidikan dan ilmu-ilmu sosial, melainkan juga tujuan pendidikan dan pembangunan serta masalah-masalah sosial dalam hidup bermasyarakatpun akan menjadi pertimbangan bahan pendidikan IPS (Somantri, 2001, hlm. 198).

IPS merupakan pelajaran ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk pendidikan tingkat SD, SLTP, dan SLTA. Penyederhanaan mengandung arti menurunkan tingkat kesukaran ilmu-ilmu sosial yang biasanya dipelajari di universitas menjadi pelajaran yang sesuai dengan kematangan berpikir siswa-siswi sekolah dasar dan lanjutan. Selain itu, mempertautkan dan memadukan bahan aneka cabang ilmu-ilmu sosial dan kehidupan masyarakat sehingga menjadi pelajaran yang mudah dicerna (Soemantri, 2001, hlm. 103).

Berdasarkan kurikulum 2013, muatan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk jenjang SD/ MI disajikan secara tematik. Nasution & Lubis (2018, hlm. 73) menyebutkan ruang lingkup mata pelajaran IPS SD/MI meliputi aspek-aspek:

- 1) Manusia, tempat, dan lingkungan;
- 2) Waktu, keberlanjutan, dan perubahan;
- 3) Sistem sosial dan budaya; dan
- 4) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan

Menurut pandangan para pakar di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan IPS dapat diartikan sebagai program pembelajaran mulai jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi dengan berlandaskan pada realitas dan fenomena sosial yang diwujudkan melalui pendekatan interdisipliner atau dengan kata lain merupakan paduan (fusi) dari sejumlah disiplin ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan. IPS di sekolah dasar mengemban tujuan praktis yaitu berupaya untuk mengembangkan pengetahuan sosial, keterampilan sosial, dan sikap sosial siswa dalam mengatasi berbagai masalah sosial yang ada di lingkungan masyarakat sekitar.

2.4.2 Dimensi Ilmu Pengetahuan Sosial

Pada dasarnya, IPS memiliki empat dimensi yang terdiri dari dimensi pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap. Empat aspek ini yang menunjang tercapainya tujuan utama pendidikan IPS. Di bawah ini dijelaskan mengenai dimensi-dimensi dalam IPS (Su'udah, 2019):

1. Dimensi Pengetahuan (*Knowledge*)

Pengetahuan diperlukan seseorang untuk dapat membuat keputusan reflektif dan berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat. Pada dasarnya pengambilan keputusan merupakan proses menentukan pilihan berdasarkan pertimbangan logis atau rasional. Sehingga perlu ditunjang oleh pengetahuan yang dimiliki. Pengetahuan secara konseptual hendaknya mencakup fakta, konsep dan generalisasi yang dipahami oleh siswa (Sapriya, 2014, hlm. 49).

Pada dimensi pengetahuan (*knowledge*) sebaiknya mencakup fakta, konsep, dan generalisasi. Fakta adalah data yang spesifik tentang peristiwa, objek, orang dan hal-hal yang terjadi. diharapkan dapat mengenal berbagai jenis fakta khususnya yang terkait dengan kehidupan sosial kemasyarakatan melalui pembelajaran IPS. Fakta disajikan untuk para sesuai dengan usia dan tingkat kemampuan berpikirnya. Konsep merupakan kata-kata atau frase yang mengelompok, berkategori, dan memberi arti terhadap kelompok fakta yang berkaitan. Konsep merujuk pada pelabelan suatu hal atau unsur kolektif. Generalisasi adalah suatu pernyataan yang terdiri dari dua atau lebih konsep yang saling terkait. Kompleksitas isi generalisasi disesuaikan dengan tingkat perkembangan.

2. Dimensi Keterampilan (*Skills*)

Keterampilan merupakan hal yang sangat penting dalam rangka mencapai tujuan IPS. Keterampilan merupakan dasar seseorang untuk dapat berhubungan dengan orang lain dalam kehidupan bermasyarakat (Wahab, 2009, hlm. 124). Keterampilan tersebut dapat dikategorikan menjadi keterampilan berpikir, keterampilan penelitian, keterampilan akademik, dan keterampilan partisipasi sosial.

Dimensi keterampilan (*skills*) terdiri dari keterampilan meneliti, berpikir, partisipasi sosial, dan berkomunikasi. Berikut penjelasan secara lebih rincinya.

a. Keterampilan Meneliti

Keterampilan meneliti diperlukan untuk mengumpulkan dan mengolah data. Secara umum, aktivitas penelitian sebagai berikut:

- 1) Mengidentifikasi dan mengungkapkan masalah atau isu
- 2) Mengumpulkan dan mengolah data
- 3) Menafsirkan data
- 4) Menganalisis data
- 5) Menilai bukti-bukti yang ditemukan
- 6) Menyimpulkan

b. Keterampilan Berpikir

Sejumlah keterampilan berpikir memiliki peran terhadap pemecahan masalah dan partisipasi dalam kehidupan masyarakat secara efektif. Untuk mengembangkan keterampilan berpikir pada diri, perlu ada latihan dan pembiasaan melalui pemberian masalah yang harus diselesaikan oleh. Contoh keterampilan berpikir yang dapat dilatih oleh guru, antara lain:

- 1) Mengkaji dan menilai data secara kritis
- 2) Merumuskan faktor sebab dan akibat
- 3) Memprediksi hasil dari sesuatu kegiatan atau peristiwa
- 4) Menyarankan apa yang akan ditimbulkan dari suatu peristiwa atau perbuatan
- 5) Berspekulasi tentang masa depan
- 6) Menyarankan berbagai solusi alternatif
- 7) Mengajukan pendapat dan perspektif yang berbeda

c. Keterampilan Partisipasi Sosial

Partisipasi sosial merupakan inti dari pendidikan IPS. Tujuan utama dari proyek partisipasi sosial yang dilakukan dalam studi sosial harus memberikan pengalaman dimana siswa dapat mencapai rasa keberhasilan personal, sosial dan kemasyarakatan (Banks, 1990).

Beberapa keterampilan partisipasi sosial yang perlu dibelajarkan oleh guru meliputi:

- 1) Mengidentifikasi akibat dari perbuatan dan pengaruh ucapan terhadap orang lain
- 2) Menunjukkan rasa hormat dan perhatian kepada orang lain
- 3) Berbuat efektif sebagai anggota kelompok
- 4) Mengambil berbagai peran kelompok
- 5) Menerima kritik dan saran

d. Keterampilan Berkomunikasi

Pada pembelajaran IPS, pengembangan aspek berkomunikasi sangat penting. Setiap perlu diberi kesempatan untuk mengungkapkan pemahaman dan perasaannya dengan jelas, efektif, dan kreatif. Selain menggunakan bahasa tulis dan lisan telah sebagai alat berkomunikasi yang paling sering digunakan, guru juga dapat mendorong para untuk mengungkapkan gagasannya dalam bentuk lain, seperti dalam film, drama, seni (suara, tari, lukis), pertunjukkan, foto, bahkan dalam bentuk peta. Para hendaknya dimotivasi agar menjadi pembicara dan pendengar yang baik.

3. Nilai dan Sikap (*Value and Attitudes*)

Nilai dan sikap merupakan seperangkat keyakinan atau prinsip perilaku yang sudah mempribadi dalam diri seseorang atau kelompok masyarakat (Sapriya, 2014). Pendidikan IPS harus dapat membantu siswa untuk dapat menerangkan kemungkinan yang akan diperoleh dari nilai yang dipilihnya (Savage dan Armstrong, 1987). Penanaman sikap yang baik melalui pelajaran IPS, tidak dapat dilepaskan dari mengajarkan nilai dan sistem nilai yang berlaku di masyarakat.

Nilai dapat dibedakan menjadi dua, yaitu nilai substantif dan nilai prosedural. Nilai substantif umumnya merupakan hasil belajar seseorang sehingga ia meyakini dan memegang teguh nilai tersebut, bukan sekedar menanamkan informasi semata. Masing-masing orang memiliki pendapat dan keyakinan yang berbeda sesuai dengan apa yang dia yakini.

Dengan belajar nilai substantif, akan menyadari bahwa dirinya memiliki nilai tertentu. Guru sebagai fasilitator pembelajaran harus menjelaskan bahwa siswa dalam kelas membawa nilai yang beragam sesuai dengan latar belakang keluarga, agama, atau budaya. Melalui pembelajaran IPS, diharapkan dapat memiliki kesempatan untuk mengungkapkan, merefleksi, dan mengekspresikan nilai yang dianutnya.

Proses ini tergantung nilai-nilai prosedural di kelas. Hendaknya memiliki hak menentukan nilai mana yang akan dianut tanpa paksaan atau menanggukuhkan keputusan dan tetap tidak mengambil keputusan. Dengan kata lain, hendaknya didorong untuk bersiap diri membenarkan posisinya, mendengarkan kritikan yang ditujukan terhadap dirinya dan atau mengubah keputusannya bila ada pertimbangan lain.

Nilai-nilai prosedural yang perlu dilatih atau dibelajarkan antara lain nilai kemerdekaan, toleransi, kejujuran, menghormati kebenaran dan menghargai orang lain. Nilai-nilai kunci ini merupakan nilai yang menyokong masyarakat demokratis, seperti toleran terhadap pendapat yang berbeda, menghargai bukti yang ada, kerja sama, dan menghormati pribadi orang lain.

4. Dimensi Tindakan (*Action*)

Dimensi tindakan memungkinkan anak menjadi siswa yang aktif, dapat belajar secara konkret dan praktis, dapat belajar dari apa yang diketahuinya tentang isu-isu dan permasalahan sosial, lalu mencoba mencari alternatif jalan keluarnya. Hal ini membuat belajar menjadi warga negara yang baik dan mampu berkontribusi di masyarakat. Pembelajaran dimensi tindakan dapat dilakukan pada semua jenjang. Terdapat tiga model aktivitas dimensi tindakan yaitu pertama, percontohan kegiatan dalam memecahkan masalah di kelas seperti cara berorganisasi dan bekerja sama; kedua, berkomunikasi dengan anggota masyarakat dapat diciptakan; dan ketiga, pengambilan keputusan dapat menjadi bagian kegiatan kelas, khususnya pada saat diajak untuk melakukan inkuiri (Susanto, 2016).

Tradisi pembelajaran IPS menurut Woolever & Scoot, (1987, hlm. 10) terdiri dari lima aspek yang menjadi perspektif paradigma dalam pelaksanaan pembelajaran IPS yang dapat dimaknai sebagaimana dijelaskan berikut ini (Furi, 2015, hlm. 52-54):

1) *Social Studies As Citizenship Transmission*

IPS sebagai transmisi kewarganegaraan berarti IPS merupakan sarana untuk meneruskan nilai-nilai lama yang dianggap penting oleh masyarakat kepada generasi muda. Tujuannya adalah mempertahankan nilai-nilai yang telah lama ada dimasyarakat seperti tingkah laku, pengetahuan, pandangan, dan nilai-nilai tertentu lainnya.

2) *Social Studies As Personal Development*

IPS sebagai ilmu sosial berarti IPS membantu mengembangkan secara maksimal potensi yang dimiliki peserta didik. Tujuannya untuk mengembangkan diri peserta didik sebagai anggota masyarakat yang aktif dan produktif.

3) *Social Studies As Reflective Inquiry*

IPS sebagai *reflective inquiry* berarti IPS melatih peserta didik untuk mengembangkan dan menggunakan keterampilan berpikir reflektif, yaitu berupa kemampuan berpikir kritis, berpikir induktif, pemecahan masalah, penelitian ilmiah, kajian nilai dan pengambilan keputusan secara rasional. Tujuannya untuk melatih peserta didik mengkaji masalah-masalah sosial secara kritis dan sistematis.

4) *Social Studies As Social Science Education*

IPS sebagai ilmu pengetahuan berarti IPS mendidik peserta didik untuk mampu memahami ilmu-ilmu sosial. Tujuannya agar peserta didik dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan ilmu-ilmu sosial secara ilmiah.

5) *Social Studies As Rational Decision Making And Social Action*

IPS sebagai pengambilan keputusan rasional dan aksi sosial berarti IPS mendidik peserta didik untuk membuat keputusan yang rasional dan bertindak sesuai dengan keputusan yang telah dibuat. Dengan kata lain perlu adanya aksi sosial yang baik berdasarkan keputusan tersebut.

2.4.3 Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial

National Council for The Social Studies (NCSS) mencantumkan tujuan dari pendidikan studi sosial (dalam Jarolimek, (1977, hlm. 4–6):

There are numerous goals statements for social studies education, a professional association. The following are typical examples of what is expected of social studies education: (1) knowledge and information goals. Learning about the world, the settlement, growth, history, legal and political systems, human institutions, how people use and misuse the earth, the problems and challenges that confront people in the realm of social living and human relation in the local, state, national, and international areas; (2) attitude and value goals. Knowing the common values of this society as defined in the historical documents of the republic, obey the laws of the land. By court decisions and religious heritages of this country, to make decisions that involve choices between competing values, basic human rights to all citizen; (3) skills goals. Social skills, study skills and work habits, group work skills, intellectual skills. Many believe that social studies education should and does have something to do with the development of civic and citizenship knowledge, attitudes, values, and skills.

Spesifikasi tujuan utama dalam pembelajaran IPS diungkapkan oleh Banks (1990, hlm. 32) yaitu membantu peserta didik untuk mengembangkan kemampuan dalam membuat keputusan reflektif dan dapat menyelesaikan permasalahan personal dan publik. Adapun dasar sebuah keputusan tersebut melalui perumusan yang teoretis dikaji berdasarkan fakta-fakta, konsep, dan generalisasi.

Ilmu Pengetahuan Sosial atau dengan istilah lainnya *social studies* menurut Banks, (1990, hlm. 4) berpendapat bahwa tujuan utama studi sosial adalah untuk mempersiapkan warga negara yang dapat membuat keputusan reflektif dan berpartisipasi dengan sukses dalam kehidupan di masyarakat, bangsa, dan dunia. Pendapat senada dari NCSS (1994) menetapkan tujuan utama *social studies* yaitu untuk “membantu generasi muda dalam mengembangkan kemampuan membuat keputusan yang informatif dan rasional bagi kebaikan masyarakat sebagai warga negara dari sebuah dunia yang berbudaya majemuk, bermasyarakat demokratis yang memiliki ketergantungan satu sama lain.”

Pengorganisasian tujuan dari IPS menurut Joyce (dalam Cheppy, hlm. 14-15) dikategorikan menjadi tiga misi, yaitu:

- 1) *Humanistic education*: diharapkan IPS mampu membentuk anak didik untuk memahami segala pengalamannya serta diharapkan lebih mengerti tentang arti kehidupan ini.
- 2) *Citizenship education*: setiap anak didik harus dipersiapkan untuk mampu berpartisipasi secara efektif di dalam dinamika kehidupan masyarakatnya. masyarakat diliputi segala aktivitas yang menyandarkan setiap warganegara untuk bekerja secara benar dan penuh tanggungjawab demi kemajuannya.
- 3) *Intellectual education*: tiap anak didik ingin memperoleh cara dan sarana untuk mengadakan analisis terhadap gagasan-gagasan serta mengadakan pemecahan masalah seperti yang telah dikembangkan oleh ahli-ahli ilmu sosial. Bersamaan dengan pertumbuhan kemampuannya, anak didik seharusnya belajar untuk menjawab sebanyak mungkin pertanyaan serta menguji data secara kritis dalam berbagai situasi sosial

Tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial diungkapkan oleh Somantri (2001) ialah untuk mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Secara konseptual, Sapriya (2008, hlm. 161) menjelaskan bahwa melalui mata pelajaran IPS siswa diarahkan untuk menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggungjawab, serta menjadi warga dunia yang cinta damai.

Selaras dengan penjelasan di atas, Kenworthy dalam Depdiknas (2007) menyatakan ada tiga karakteristik tujuan IPS, yaitu pendidikan kemanusiaan, kewarganegaraan, dan intelektual. IPS diharapkan mampu membantu anak memahami pengalamannya dan menemukan makna dalam kehidupannya. juga harus dipersiapkan untuk berperan aktif dalam dinamika kelompok kehidupan bermasyarakat. Siswa hendaknya selalu berupaya menjadi warga negara yang bertanggung jawab dan setia. Selain itu, para siswa juga akan dihadapkan dengan berbagai permasalahan di masyarakat. Siswa berupaya memecahkan permasalahan tersebut dan mengambil keputusan sendiri.

Sapriya (2006, hlm. 33) dengan spesifik menyebutkan empat tujuan IPS sebagai berikut:

1. Mengajarkan konsep-konsep dasar sejarah sosiologi, antropologi, ekonomi, dan kewarganegaraan melalui pendekatan pedagogis, dan psikologis.
2. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, inkuiri, dan keterampilan sosial.
3. Membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
4. Meningkatkan kerja sama dan kompetensi dalam masyarakat yang heterogen baik secara nasional maupun global.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dipaparkan di atas mengenai tujuan IPS secara umum, terdapat persamaan mendasar tentang tujuan yang hendak dicapai melalui pendidikan IPS di sekolah yaitu untuk membantu siswa agar memiliki keterampilan dan pengetahuan untuk dapat berpartisipasi aktif sebagai warga masyarakat dengan mengembangkan salah satu keterampilan yakni dalam mengambil keputusan.

Menurut pasal 37 UU RI NO.20 Tahun 2003 tercantum bahwa mata pelajaran IPS merupakan salah satu bagian dari kurikulum pendidikan dasar dan menengah. Tujuan pembelajaran IPS ialah mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi dan melatih keterampilan untuk mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa diri sendiri maupun masyarakat. Adapun tujuan mata pelajaran IPS di SD/MI secara lebih rinci ditetapkan dalam Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi yaitu agar siswa dapat:

- 1) Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya;
- 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial;
- 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan;
- 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global (Afandi, 2011, hlm. 96).

Pada hakikatnya tujuan pendidikan IPS di sekolah dasar adalah untuk mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi dimasyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya maupun masyarakat (Su'udiah, 2019). Pendidikan IPS di SD harus mampu memberikan kesempatan bagi siswa untuk dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk dapat menjalani kehidupan sebagai warga masyarakat dan dapat berpartisipasi aktif untuk menyelesaikan masalah-masalah kehidupan sosial yang terjadi dalam kehidupan bermasyarakat (Zaini, 2016, hlm. 15).

Hasan (dalam Saputra, 2016) mengemukakan fungsi dari kurikulum IPS sekolah dasar adalah membentuk sikap rasional dan bertanggung jawab terhadap masalah-masalah yang timbul akibat interaksi antara manusia dan lingkungannya. Mengenai materi pembelajaran IPS dikemukakan Djahiri (dalam Saputra, 2016) bahwa pengajaran IPS di sekolah dasar tidak bersifat pengetahuan. Ini bermakna bahwa yang diajarkan bukanlah teori-teori ilmu sosial, melainkan hal-hal yang praktis yang berguna bagi dirinya dan kehidupannya kini maupun kelak dikemudian hari dalam berbagai lingkungan serta berbagai aspek kehidupannya.

Untuk kepentingan itu, maka pembelajaran IPS di SD harus dimulai dari lingkungan keluarga siswa itu sendiri, lingkungan sekolah dan para tetangga dengan cara membandingkan diantara sesamanya. Hal ini perlu ditekankan untuk memperjelas kebutuhan-kebutuhan dasar bersama, serta respek yang mengiringinya, yaitu fakta adanya keaneka ragaman (Mutakin, 2004). Berdasarkan paparan di atas, maka pembelajaran IPS yang semestinya dilakukan yaitu mengorganisasikan pembelajaran IPS tidak hanya terfokus pada aspek pengetahuan (*knowledge*) dan keterampilan (*skill*) saja, melainkan aspek nilai sosial (*value*). Dapat disimpulkan bahwa tujuan IPS di sekolah dasar adalah untuk mengembangkan sosial personal siswa yang mencakup pengambilan keputusan yang rasional dan mewujudkannya dalam tindakan sosial nyata dalam menghadapi berbagai masalah dalam masyarakat.

2.4.4 IPS Sebagai *Rational Decision Making*

IPS sebagai bidang studi memiliki garapan yang dipelajari cukup luas meliputi gejala-gejala dan masalah kehidupan manusia di masyarakat. Pembelajaran IPS di tingkat sekolah bertujuan mempersiapkan siswa sebagai warga negara yang baik (*a good citizen*). Warga negara yang baik harus menguasai pengetahuan (*knowledge*), sikap dan nilai (*attitudes and values*) dan keterampilan (*skills*) yang membantunya untuk memahami lingkungan sosialnya dan dapat digunakan untuk memecahkan masalah pribadi dan masalah sosial, mampu mengambil keputusan serta berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara (Nasution & Lubis, 2018, hlm. 11).

Bertemali dengan tujuan IPS dalam hal mengembangkan, mengasah, dan meningkatkan keterampilan pengambilan keputusan siswa di sekolah, Banks (1997, hlm. 19) menuturkan bahwa ilmu sosial bertujuan untuk membantu anak didik agar kelas mampu mengambil keputusan yang rasional dan melahirkan tindakan-tindakan dalam menghadapi berbagai masalah dalam masyarakat.

Banks (1997) berangkat dari beberapa premis yang menyatakan bahwa:

1. Manusia sepanjang hayatnya akan dihadapkan pada pemilihan dan penentuan keputusan dalam menghadapi persoalan hidup.
2. Manusia tidak dilahirkan dengan membawa kemampuan untuk membuat keputusan rasional.
3. Program ilmu sosial di sekolah harus dirancang untuk membantu anak didik untuk memperoleh kecakapan atau keterampilan untuk mengenal dan memecahkan masalah melalui pengambilan keputusan yang tepat dan rasional.

Dalam melaksanakan langkah-langkah membentuk keterampilan pengambilan keputusan menurut Banks (dalam Sapriya, 2009, hlm. 154) harus diikuti dengan dua komponen esensial sebagai syaratnya, yaitu pengetahuan sosial, dan metode atau cara memperoleh pengetahuan tersebut. Proses pengambilan keputusan tidak akan bisa ditempuh tanpa adanya pengetahuan seseorang tentang masalah terkait, karena dengan adanya pengetahuan sosial akan terbentuk pengambilan keputusan yang logis.

Kerlinger (dalam Sapriya 2009, hlm. 155) menyebutkan empat metode untuk memperoleh pengetahuan, yaitu terdiri dari: berpegang pada apa yang sudah diketahui kebenarannya (*method of tenacity*); mencari informasi untuk mempercayai (*method of outhority*); mengetahui sesuatu karena telah disepakati kebenarannya (*a priori method*); dan metode ilmiah (*method of science*).

Banks (1990, hlm. 25) menjelaskan mengenai syarat metode untuk mencapai pengetahuan yaitu apabila seseorang menggunakan metode itu secara berulang-ulang. Metode seperti ini disebut dengan metode inkuiri ilmu sosial (*social science inquiry*) yang terdiri dari fakta, konsep, generalisasi, dan teori. Namun terdapat perbedaan konsep dalam menghasilkan pengetahuan antara inkuiri sosial dengan pengambilan keputusan. Sapriya (2009, hlm. 155) mengemukakan perbedaan tersebut ditinjau dari tujuan inkuiri sosial adalah untuk mengakumulasi pengetahuan sebanyak mungkin sedangkan melalui pengambilan keputusan, pengetahuan diakumulasi oleh para ilmuwan untuk membantu memecahkan masalah dan membuat keputusan yang akan membantu dalam pembelajaran IPS ke arah tradisi reflektif inkuiri.

Dalam tradisi IPS sebagai *reflective inquiry* berfokus pada konteks pembelajaran pengambilan keputusan bahwa tidak secara tradisional ditemukan dalam buku teks, melainkan diperoleh melalui penalaran ilmiah. Sebagaimana Doganay (dalam Zafer, 2017, hlm. 191) menjelaskan bahwa:

“In the tradition of reflective inquiry, content is based on the development of children’s decision making, unlike the content traditionally found in textbooks. Students use knowledge when solving problems and making decisions, but the important skill is not just learning the knowledge. The important skill is making decisions based on scientific reasoning and problem solving.”

Tujuan dari pembelajaran reflektif inkuiri adalah meningkatkan individu yang dapat bertanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri, menilai diri mereka sendiri, mempertanyakan, berpikir kreatif dan reflektif, membuat keputusan yang benar, memecahkan masalah, dan beradaptasi dengan hubungan sosial (Zafer, 2017, hlm. 189)

Pembelajaran IPS memuat komponen penting yang dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan untuk membuat keputusan reflektif sehingga siswa dapat menyelesaikan masalah individu dan masalah sosial dengan berpartisipasi dalam lingkungan sosial. Berkaitan dengan hal ini, Banks (1997, hlm. 19-33) mengungkapkan beberapa komponen penting dalam IPS kaitannya dengan proses pengambilan keputusan.

1. Pengetahuan yaitu keputusan yang rasional dan efektif;

Dalam mengambil keputusan tidak dapat dibuat dalam kehampaan. Oleh karena itu, pengetahuan sosial adalah salah satu komponen yang diperlukan untuk mengambil keputusan. Seperti dengan mempelajari informasi historis dan sosiologis seseorang akan mampu membuat beberapa prediksi tentang perubahan yang mungkin atau tidak mungkin terjadi di lingkungan mereka.

2. Metode atau cara mencapai pengetahuan;

Pengetahuan merupakan prasyarat untuk membuat keputusan. Ada banyak cara untuk mengetahui atau mencapai pengetahuan itu. Metode untuk mengetahui sebagaimana yang telah ditetapkan oleh Charles Perice seorang penulis dan filsuf Amerika terkemuka. Cara itu meliputi metode otentik, metode otoritas (berdasarkan pendapat ilmuan), metode apriori (membangun pengetahuan berdasarkan kepada teori dan bukan dari pengalaman).

3. Metode ilmiah yaitu sebuah cara mencapai pengetahuan;

Metode ini digunakan ilmuan sosial dalam mengkaji berbagai masalah sosial. Pemanfaatan metode ini oleh para ilmuan sosial telah diperoleh pengetahuan dalam bentuk fakta, konsep, generalisasi, dan teori. Pada dasarnya, metode ini diawali dengan identifikasi masalah sosial, merumuskan hipotesis, serta pengumpulan dan evaluasi data.

4. Penyelidikan dalam pengambilan keputusan;

Tujuan penyelidikan ilmu pengambilan keputusan adalah untuk memperoleh pengetahuan sosial dalam bentuk fakta, analisis konsep, generalisasi, dan teori.

Tujuannya adalah untuk mengakumulasikan pengetahuan sebanyak mungkin. Pengetahuan dalam penyelidikan ilmu sosial cenderung khusus. Setiap kelompok ilmuwan sosial mempelajari aspek yang mereka rasakan yang merupakan perhatian sesuai dengan disiplin mereka. Jadi, ilmuwan sosial menggunakan hasil penyelidikan Ilmu Pengetahuan Sosial untuk membantu mereka membuat keputusan yang bijak.

5. Struktur dan proses pengambilan keputusan;

Konsep struktur memungkinkan untuk mengidentifikasi berbagai ide dari disiplin ide yang paling menguntungkan dari pengetahuan untuk pengambilan keputusan. Siswa tidak hanya harus menguasai tingkat pengetahuan yang lebih (konsep kunci dan generalisasi) dalam rangka untuk membuat keputusan, tetapi juga belajar untuk melihat lingkungan sosial mereka (dari perspektif dan semua disiplin ilmu).

6. Komponen nilai pada pengambilan keputusan;

Penyelidikan dan klarifikasi nilai salah satu tahapan paling penting dari proses pengambilan keputusan. Nilai penyelidikan harus membantu pembuatan keputusan, mengidentifikasi sumber nilainya, menentukan bagaimana mereka berkonflik, mengidentifikasi alternatif nilai, dan memilih bebas dari mereka. Siswa harus didorong memprediksikan dan memperimbangkan kemungkinan akibatnya dari nilai alternatif, dan membantu mengklasifikasikan nilai yang bertentangan, menyimpang, dan membingungkan.

7. Merumuskan tujuan perilaku untuk penyelidikan, penilaian, dan pengambilan keputusan;

Tujuan utama studi sosial adalah mengembangkan kemampuan membuat keputusan yang rasional dan bertindak cerdas. Pengetahuan diturunkan oleh proses penyelidikan, dan dianalisis serta diperjelas oleh penelitian nilai. Pembuatan keputusan harus memilih, menyintesis, dan menerapkan pengetahuan dari semua disiplin ilmu sosial dan memperjelas nilainya sebelum dapat bertindak rasional pada berbagai masalah rumit bagi masyarakat.

Komponen esensial yang tidak kalah pentingnya selain pengetahuan sosial, ialah nilai. Dalam hal ini, Banks (1990, hlm. 429) berpendapat bahwa untuk menghasilkan keputusan yang rasional setiap individu harus dapat mengidentifikasi dan mengklarifikasi nilai-nilai mereka sendiri dan nilai-nilai yang berlaku di masyarakat. Dengan kata lain, ketika seseorang bisa melakukan penilaian terhadap fenomena sosial, dapat menemukan apakah pengetahuan itu dapat diterima atau ditolak. Komponen nilai untuk membentuk keterampilan pengambilan keputusan menurut Banks (1990, hlm. 430) diantaranya:

1. Nilai dasar dalam kehidupan
2. Nilai pada konflik individu terhadap lingkungannya
3. Nilai pendidikan di sekolah
4. Tujuan pendidikan nilai di sekolah

Woolever dan Scoot (1988, hlm. 66) memberikan penjelasan serupa yakni “...need to distinguish between two types of question that must be asked and answered before one can reach an informed decision: value question and knowledge question.” Sebelum melaksanakan pembelajaran yang akan melatih keterampilan pengambilan keputusan rasional ada pertanyaan yang harus diidentifikasi terlebih dahulu. Pertanyaan yang dimaksud adalah pertanyaan nilai. Melalui pertanyaan nilai, individu peserta didik untuk memilih nilai-nilai tentang dirinya sendiri dan orang lain. Dengan mengklarifikasi nilai yang baiknya diambil atau tidak sebelum mengambil keputusan yang rasional. Untuk mencerminkan rasional proses pengambilan keputusan, bukan dari suatu hal tanpa pertimbangan, pembuat keputusan individu harus terlebih dahulu melakukan banyak pengumpulan data dengan tingkat tinggi atau berpikir reflektif.

Tradisi IPS sebagai tradisi *reflective inquiry* mengarusutamakan partisipasi siswa melalui pembelajaran *reflective inquiry* dengan cara pengambilan keputusan (*decision making*) dilakukan secara terstruktur dan sistematis melalui proses *reflective inquiry*, yang bertujuan untuk mengidentifikasi masalah-masalah dan menjawab konflik-konflik dengan jalan menguji kemampuan siswa (Riyani, 2015, hlm.10).

Banks (1977, hlm. 8-9) menyatakan bahwa *decision making* didesain untuk membantu siswa agar memiliki ketrampilan yang dibutuhkan untuk mengatasi permasalahan sosial dengan menganalisa dan mengklarifikasi nilai serta membuat keputusan yang rasional. Lebih lanjut, Banks mengharapkan agar siswa dapat menjadi *actor* dalam pengambilan keputusan yang berguna untuk mengatasi persoalan pribadinya serta memberi dampak terhadap kebijakan publik melalui tindakan sosial yang efektif. Dalam konsep ini, proses belajar siswa tidak hanya berdampak pada diri pribadi di dalam sekolah tetapi siswa dipandang sebagai aktor sosial yang dapat menentukan tindakannya untuk membantu permasalahan dalam kehidupan bermasyarakat.

Hal tersebut sesuai dengan tradisi *social studies* sebagai *reflective inquiry* yang menekankan pada upaya melatih siswa agar dapat mengambil keputusan dalam konteks sosial. Menurut Suryanto (2012, hlm. 2), *reflective inquiry* dimaksudkan agar siswa mampu mengembangkan rasional, berpikir benar dalam mengambil keputusan yang penekanannya pada proses klarifikasi struktur nilai berdasarkan pengetahuan (*knowledge*).

Dalam proses melatih kemampuan *decision making*, masalah sosial yang dapat diketengahkan adalah masalah-masalah sosial yang dekat dengan siswa. Selain itu, isu-isu yang kontroversial akan melatih pola berpikir siswa, sehingga ia akan belajar bagaimana mengemukakan pendapat, akan belajar mengungkapkan pengalaman dan pengetahuannya, belajar berbeda pendapat, belajar menghormati dan menghargai pendapat atau bahkan mempertahankan pendapat sesuai dengan yang diyakini berdasarkan alasan yang jelas.

Setelah dibentuk kesadaran kritisnya terhadap realitas sosial, maka siswa akan dapat menemukan permasalahan sosial yang dihadapi oleh dirinya sebagai individu dan masyarakat. Maka melalui proses *decision making*, siswa akan melakukan inkuiri sosial (penemuan sosial) dan inkuiri nilai (penemuan nilai). Inkuiri sosial akan menghasilkan pengetahuan sosial dan inkuiri nilai akan menghasilkan klasifikasi nilai. Keduanya akan dijadikan landasan dalam pengambilan keputusan rasional dan bermuara pada suatu tindakan sosial.

2.5 Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian terdahulu yang dibahas di bawah ini merupakan referensi dasar sekaligus sumber inspirasi penelitian yang bersinggungan dengan penelitian yang dilakukan.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ropiah (2020) dengan judul “Profil Keterampilan Pengambilan Keputusan Siswa Kelas V Pada Pembelajaran IPS”. Penelitian merupakan studi kasus dengan tujuan untuk mendeskripsikan profil pengambilan keputusan siswa kelas V. Penelitian menunjukkan hasil bahwa kemampuan siswa dalam pengambilan keputusan pada pembelajaran IPS masih tergolong rendah. Terlihat dari jawaban siswa atas pertanyaan yang belum secara utuh menggambarkan pengambilan keputusan. Seperti tidak menyertakan alasan untuk memperkuat pilihannya, alasan yang diberikan kurang logis, mengalami kesulitan memprediksi dampak atau resiko dari keputusan dan belum mampu mengevaluasi hasil pengambilan keputusan. Relevansi dari hasil penelitian ini mengenai masih rendahnya kemampuan pengambilan keputusan siswa menjadi salah satu titik tolak pada latar belakang penelitian yang akan dilakukan. Selain itu, persamaan lainnya terletak pada subjek penelitian yang dipilih yaitu siswa kelas V sekolah dasar. *Gap* dari penelitian ini ialah bahwa peneliti sebelumnya memotret profil gambaran saja dan belum melakukan pengukuran terhadap tingkat keterampilan pengambilan keputusan siswa. Sehingga melalui penelitian yang saat ini telah dilakukan dapat menjadi sebuah tindak lanjut untuk mengatasi profil rendahnya keterampilan pengambilan keputusan siswa kelas V SD.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Windia (2020) berjudul “Analisis Penerapan Model *Mind Mapping* dalam Pembelajaran Tematik Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SD Negeri 02 Petungsewu Wagir Malangi”. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif metode deskriptif dengan tujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan penerapan dari model *mind mapping* terhadap pembelajaran tematik dan peningkatan berpikir kritis siswa kelas V SD.

Diperoleh hasil penelitian yakni penerapan model *mind mapping* yang dapat meningkatkan berpikir kritis siswa dengan yaitu ditentukan oleh bentuk dari *mind mapping* yang sederhana dan menarik. Selain itu disertai dengan penyajian kata-kata menarik yang berhubungan dengan materi khususnya pembelajaran tematik. Penelitian ini berkesesuaian dengan penelitian saat ini bahwa dengan menggunakan *mind mapping* dapat melatih kemampuan daya berpikir siswa termasuk keterampilan berpikir kritis. Dengan demikian, karena di dalam proses pengambilan keputusan melibatkan kemampuan berpikir kritis siswa maka atas dasar itu *mind mapping* diasumsikan dapat juga dijadikan sebagai alternatif solusi untuk menjawab pertanyaan penelitian tentang peningkatan keterampilan pengambilan keputusan siswa.

3. Penelitian kuasi eksperimen oleh Ananda (2020) tentang “Penerapan Metode *Mind Mapping* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar”. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V SD pada pembelajaran IPS. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran sosial. Hal itu disebabkan karena pembelajaran IPS cenderung membosankan dan orientasi pada kemampuan guru hanya mengajarkan pengetahuan yang tidak pada kemampuan analisis, sintesis, dan kreatif. Oleh sebab itu penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam studi sosial. Persentase pencapaian dari proses pembelajaran penerapan siklus pertama adalah 81%, sedangkan pada siklus kedua meningkat menjadi 100%. Dengan kemampuan berpikir kreatif, siswa diharapkan mampu mengembangkan diri merakan dalam membuat keputusan dari berbagai sudut pandang untuk menyelesaikan masalah, karena berpikir kreatif adalah sebuah kunci dalam mengembangkan diri. Relevansi dari penelitian ini adalah persamaan pada variabel bebas penelitian berupa metode *mind mapping*. Adapun *gap* antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan yaitu terletak pada keterampilan berpikir yang diteliti sebagai variabel terikat penelitian.

4. Wulandari (2020) melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Model Pembelajaran *Mind Mapping* Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa.” Latar belakang penelitian didasarkan pada kemampuan berpikir kreatif siswa yang masih dalam kategori rendah. Sehingga tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *mind mapping* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Partisipan yang terlibat dalam penelitian berjumlah seluruhnya 57 siswa dengan rentang usia 16-17 tahun. Adapun yang menjadi sampel penelitian adalah siswa kelas XI IPS di SMA. Metode penelitian menggunakan *quasi experimental design*. Instrumen penelitian berupa tes untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif berdasarkan indikator berpikir lancar, berpikir luwes, berpikir orisinal, dan kemampuan mengelaborasi. Simpulan penelitian ini diketahui bahwa terdapat perbedaan rata-rata kemampuan berpikir kreatif pada siswa yang mendapat pembelajaran *mind mapping* dengan siswa yang mendapat pembelajaran model konvensional. Di dalam proses pengambilan keputusan yang menjadi topik penelitian saat ini juga turut melibatkan daya berpikir kreatif siswa. Kemampuan berpikir kreatif tersebut dapat dikembangkan sejak dini mulai sekolah dasar. Sehingga ketika memasuki sekolah menengah siswa sudah memiliki modal dasar berkaitan dengan kemampuan berpikir kreatif yang tentunya diperlukan untuk mengambil keputusan. Atas dasar adanya beberapa keterkaitan, sehingga dikatakan adanya relevansi antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan.
5. Penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembuatan Keputusan Dalam Pembelajaran IPS Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Keterampilan Pemecahan Masalah” yang dilakukan oleh Wijaya (2017). Latar belakang dari penelitian ini adalah berawal dari analisis terhadap fenomena isu sosial yang semakin berkembang. Perkembangan tersebut menjadi tantangan tersendiri bagi setiap individu maupun kelompok. Untuk mengatasi masalah tersebut, diterapkan sebuah model pembuatan keputusan dalam pembelajaran IPS. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah.

Desain penelitian yang digunakan adalah *non-equivalent group pre-test post-test*. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan peningkatan signifikan antara variabel penelitian. Peningkatan keterampilan pemecahan masalah lebih tinggi dari keterampilan berpikir kritis. Namun secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh yang besar dengan indeks 1, 20 dengan kategori *large effect*. Artinya, model ini secara praktis memberikan pengaruh yang besar. *Gap* dari penelitian ini yaitu peneliti sebelumnya memposisikan keterampilan pengambilan sebagai langkah pembelajaran, sementara penelitian yang dilakukan menempatkan pengambilan keputusan sebagai indikator yang diteliti untuk diketahui peningkatannya melalui *mind mapping*.

6. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Furi (2015) tentang upaya meningkatkan keterampilan pengambilan keputusan (*decision making*) siswa dengan judul penelitian “Penerapan Model Klarifikasi Nilai Tentang Masalah Konflik Sosial Dalam Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Keterampilan Pengambilan Keputusan.” Sampel penelitian merupakan siswa SMP kelas VII. Desain penelitian yang digunakan adalah *quasi experiment* dengan kelompok eksperimen implementasi model klarifikasi nilai dan kelompok kontrol dengan perlakuan pembelajaran langsung (*direct instruction*). Penelitian ini menunjukkan perbedaan keterampilan pengambilan keputusan siswa pada kelas kontrol dengan siswa pada kelas eksperimen yang menerapkan model klarifikasi nilai tentang masalah konflik sosial. Uji statistik *pre test* dan *post test* kelas eksperimen mengalami peningkatan dari kategori sedang menjadi tinggi. Sementara pada kelas kontrol berada pada kategori rendah. Dengan demikian pembelajaran model klarifikasi nilai secara efektif dapat meningkatkan keterampilan pengambilan keputusan siswa. Penelitian ini beririsan pada variabel terikat dan materi yang dikaji yaitu tentang konflik sosial. Perbedaannya terletak pada tingkat kesukaran masalah yang dikaji pada penelitian yang dilakukan yakni disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa kelas V sekolah dasar. Dengan begitu, penelitian ini relevan dengan penelitian yang saat ini dilakukan.