

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian tentang *Mind Mapping*

1. Pengertian *Mind Mapping*

Mind mapping (peta pikiran) diperkenalkan oleh Tony Buzan sekitar tahun 1970-an. Menurutnya *mind mapping* adalah sistem penyimpanan, penarikan data, dan akses yang luar biasa untuk perpustakaan raksasa, yang sebenarnya ada dalam otak yang menakjubkan (Buzan, 2006, hlm. 12). Bentuk *mind mapping* itu layaknya seperti pohon yang bercabang-cabang yang menghubungkan sebuah informasi ke informasi yang lain. *Mind mapping* membantunya untuk menulis, menyelesaikan masalah, dan membuat hidupnya lebih mudah.

Mind Mapping (peta pikiran) adalah suatu cara yang memudahkan untuk menempatkan informasi yang ada ke dalam otak dan mengambil informasi ke luar otak (Buzan, 2006, hlm. 4). *Mind mapping* merupakan suatu cara mencatat yang kreatif dan inovatif yang bisa “memetakan” informasi-informasi yang ada pada pikiran-pikiran otak manusia. *Mind mapping* (peta pikiran) ini juga adalah suatu alternatif yang hebat untuk mengingat. Mengingat akan lebih mudah dilakukan daripada menggunakan pencatatan biasa. Penggunaan *mind mapping* (peta pikiran) bisa dipadukan dengan gambar-gambar dan warna yang disukai sehingga menstimulus anak untuk menjadi lebih kreatif dan akan mudah dipahami karena mereka membuatnya sendiri sesuai imajinasi mereka.

Berdasarkan jurnal yang berjudul “*mind mapping in executive education: applications and outcomes*” menyatakan bahwa:

Mind mapping is a creativity and productivity enhancing technique that can improve the learning and efficiency of individuals and organizations. It is a revolutionary system for capturing ideas and insights horizontally on paper. It can be used in nearly every activity

Lia Dwi Novita, 2017

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN MIND MAPPING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
DALAM PELAJARAN IPS TENTANG PERJUANGAN MEMPERTAHANKAN KEMERDEKAAN INDONESIA
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

where thought, planning, recall or creativity are involved Starting with a central image and key words, colors, codes, and symbols, mind mapping is rapidly replacing the more traditional methods of outlining and note taking in workplaces around the world (Buzan, 1989; Margulies, 1991; Mento et al, 1999). Yang artinya bahwa *mind mapping* (peta pikiran) adalah suatu kreatifitas dan teknik meningkatkan produktivitas yang dapat memperbaiki pembelajaran dan efisiensi individu dan kelompok. Ini adalah sistem revolusioner untuk menangkap ide dan wawasan horizontal di atas sebuah kertas. Ini dapat digunakan pada hampir setiap aktivitas dimana pikiran, perencanaan, ingatan atau kreatifitas yang terlibat dari mulai gambar tengah dan kata kunci, warna, kode, dan simbol. *Mind mapping* (peta pikiran) dengan cepat menggantikan banyak metode tradisional dalam menguraikan dan mencatat di tempat kerja di seluruh dunia.

Iwan Sugiarto (2004, hlm. 74-75) juga menyatakan bahwa *mind mapping* (peta pikiran) adalah suatu teknik meringkas konsep yang akan dipelajari dan memproyeksikan masalah yang dihadapi ke dalam bentuk peta atau grafik sehingga lebih mudah memahaminya. *Mind mapping* (peta pikiran) merupakan suatu metode pembelajaran yang sangat baik digunakan oleh guru untuk meningkatkan daya hafal siswa dan pemahaman konsep siswa yang kuat, siswa juga dapat meningkat daya kreatifitasnya melalui kebebasan berimajinasi.

Sejalan dengan pengertian-pengertian di atas, Irwan Hermawan (2016) dalam jurnal berjudul “Penerapan Metode *Mind Map* Pohon Jaringan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Tokoh Sejarah Kerajaan Islam di Indonesia” mengatakan bahwa:

Mind Map adalah salah satu cara yang dapat membantu pembelajaran. Dengan penggunaan *mind map* berusaha membantu dalam kemampuan berfikir, dengan kemampuan otaknya. Dengan kemampuan berfikir tersebut dapat memberi kontribusi dalam

membantu anak belajar secara lebih efektif, efisien, dan menyenangkan.

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *mind mapping* merupakan teknik meringkas yang memudahkan otak untuk menerima informasi satu ke yang lainnya. *Mind mapping* ini memudahkan siswa untuk belajar karena dia membuat rangkumannya sendiri dengan kata kunci yang dibuat oleh otaknya sendiri.

Di bawah ini akan dijelaskan langkah-langkah pembuatan *mind mapping*.

a. Langkah Pembuatan *Mind Mapping*

Bahan yang digunakan untuk membuat *mind mapping* adalah kertas kosong tak bergaris, pena dan pensil warna, otak, serta imajinasi. Menurut Tony Buzan (2006, hlm. 15) ada tujuh langkah dalam membuat *mind mapping* adalah sebagai berikut:

- 1) Mulai dari bagian tengah kertas kosong yang sisi panjangnya diletakkan mendatar. Hal ini karena memulai dari tengah memberi kebebasan kepada otak untuk menyebar kesegala arah dan untuk mengungkapkan dirinya dengan lebih bebas dan alami
- 2) Menggunakan gambar atau foto untuk ide sentral anda. Sebuah gambar bermakna seribu kata dan membantu untuk menggunakan imajinasi. Sebuah gambar sentral akan lebih menarik, membuat tetap terfokus, berkonsentrasi, dan mengaktifkan otak
- 3) Menggunakan warna. Bagi otak, warna sama menariknya dengan gambar. Warna membuat *mind mapping* lebih hidup, menambah energi kepada pemikiran kreatif dan menyenangkan
- 4) Menghubungkan cabang-cabang utama ke gambar pusat dan menghubungkan cabang-cabang tingkat dua dan tiga ke tingkat satu dan dua, dan seterusnya. Otak bekerja menurut asosiasi. Otak senang mengaitkan dua, tiga, atau empat hal sekaligus. Bila menghubungkan cabang-cabang, akan lebih mudah mengerti dan mengingat

- 5) Membuat garis hubung yang melengkung, bukan garis lurus. Garis lurus akan membosankan otak. Cabang-cabang yang melengkung dan organik, seperti cabang-cabang pohon, jauh lebih menarik bagi mata
- 6) Menggunakan satu kata kunci untuk setiap garis. Kata kunci tunggal memberi lebih banyak daya dan fleksibilitas kepada *mind mapping*
- 7) Menggunakan gambar. Seperti gambar sentral, setiap gambar bermakna seribu kata

Iwan Sugiarto (2004, hlm. 82-85) memaparkan cara membuat *mind mapping* dalam 4 langkah sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan alat yang dibutuhkan, yaitu kertas A3, A4, atau folio, pensil warna, spidol, stabilo
- 2) Meletakkan kertas pada posisi *landscape* dan mulailah membuat *mind mapping* dengan membuat gambar di tengah kertas sebagai topik materi dan berilah warna 3 sampai 4 warna untuk dikombinasikan
- 3) Membuat cabang utama yang panjangnya sesuai dengan panjang kata di atasnya. Kata-kata pada cabang utama ditulis lebih besar daripada kata-kata dipercabangan selanjutnya
- 4) Membuat cabang yang lebih tipis yang merupakan sub topik dan tambahkan kata, gambar ataupun simbol sesuai dengan sub topik. Cabang dibuat sampai materi yang ada habis.

b. Manfaat *Mind Mapping*

Menurut Tony Buzan (2006, hlm. 6), *mind mapping* membantu kita dalam sangat banyak hal, yaitu, merencana, berkomunikasi, menjadi lebih kreatif, menghemat waktu, menyelesaikan masalah, memusatkan perhatian, menyusun dan menjelaskan pikiran-pikiran, mengingat dengan lebih baik, belajar lebih cepat dan efisien, melihat “gambar keseluruhan”, dan menyelamatkan pohon.

Sedangkan menurut Michael (dalam Tony Buzan, 2006, hlm. 6) menyatakan bahwa manfaat *mind mapping* adalah mengaktifkan seluruh otak, membereskan akal dari kekusutan mental, memungkinkan kita berfokus pada pokok bahasan, membantu menunjukkan hubungan antara bagian-bagian informasi yang saling terpisah, memberi gambaran yang jelas pada keseluruhan dan perincian, serta memungkinkan untuk mengelompokkan konsep dan membantu kita membandingkannya.

c. Perbedaan *Mind Mapping* dengan Catatan Biasa

Mencatat merupakan salah satu usaha untuk meningkatkan daya ingat. Tujuannya untuk membantu mengingat informasi yang tersimpan di dalam otak. Mencatat menggunakan *mind map* merupakan catatan ringkasan sebuah materi, sedangkan catatan biasa adalah catatan keseluruhan materi. Adapun perbedaan catatan biasa dengan catatan *mind map* yang dikemukakan Iwan Sugiarto (2004, hlm. 79) seperti tabel di bawah ini.

Tabel 2.1

Perbedaan Catatan Biasa dengan Catatan *Mind Mapping*

Catata Biasa	<i>Mind Mapping</i>
Hanya berupa tulisan-tulisan saja	Berupa tulisan, simbol dan gambar
Hanya dalam satu warna	Warna-warni
Untuk mereview ulang membutuhkan waktu yang lama	Untuk mereview ulang membutuhkan waktu yang pendek
Waktu yang digunakan untuk belajar lebih lama	Waktu yang digunakan untuk belajar

Statis	Membuat individu lebih kreatif
--------	--------------------------------

Berdasarkan pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *mind mapping* pada anak dapat merangsang pola pikir kreatifnya. Mereka bisa menentukan gambar, merumuskan warna, dan menentukan pola gambar mereka sendiri untuk mudah memahami suatu informasi.

B. Kajian tentang Hasil Belajar

1. Definisi Belajar

Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental. Banyak kegiatan yang dapat dikategorikan sebagai belajar. Belajar ditandai oleh adanya perubahan tingkah laku ke arah yang cenderung baik. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Skinner (dalam Muhibbin Syah, 2010, hlm. 88), belajar merupakan suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progressif. Hal ini berarti berhasil atau tidaknya sebuah tujuan, itu bergantung pada proses belajar yang dialami seseorang, baik secara formal maupun informal.

Sedangkan menurut Muhibbin Syah (2010, hlm. 87) belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Belajar bukan semata-mata hanya mengumpulkan atau menghafalkan fakta-fakta yang tersaji dalam bentuk informasi/materi pelajaran, bukan juga sebagai pelatihan belaka seperti yang tampak pada pelatihan membaca dan menulis. Namun, belajar lebih kepada suatu proses penyesuaian tingkah laku untuk menjadi lebih baik lagi.

Caplin (dalam Muhibbin Syah, 2010, hlm. 88) membatasi belajar dengan dua macam rumusan. Rumusan yang pertama berbunyi "... *acquisition of any relatively permanent change in behavior as a result of*

practice and experience". Belajar adalah perolehan perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai akibat praktik dan pengalaman. Rumusan yang keduanya "*process of acquiring responses as a result of special practice*". Belajar ialah proses memperoleh respons-respons sebagai akibat adanya pelatihan khusus.

Berdasarkan pengertian para ahli tentang belajar, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu perubahan tingkah laku dalam diri orang yang sedang belajar.

2. Tipe hasil belajar

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Merujuk pada pemikiran Gagne (dalam Agus Suprijono, 2009, hlm. 5) bahwa hasil belajar berupa:

- a. Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespons secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah, maupun penerapan aturan
- b. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis-sintesis fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas
- c. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah
- d. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani

- e. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku

Lain lagi pengertian hasil belajar menurut Blom (dalam Agus Suprijono, 2009, hlm. 6) yang menyatakan bahwa hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menganalisis, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respons), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotor meliputi *initiatory*, *pre-routine*, dan *routinized*, psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Kettunen et al (2013) dalam jurnal berjudul "*Innovation pedagogy and desired learning outcomes in higher education*", menyatakan bahwa:

Learning outcomes are statements which are used to describe specifically what is expected from a learner in form of understanding, knowledge and know-how at the end of a certain period of learning. They are broad statements of what is achieved and assessed at the end of the course of study (Harden, 2002; Buss, 2008). Artinya bahwa hasil belajar adalah pernyataan yang digunakan untuk menggambarkan secara spesifik apa yang diharapkan dari seorang pelajar dalam bentuk pemahaman, pengetahuan dan mengetahui bagaimana pada akhir pembelajaran.

Mereka menyatakan dengan jelas dari apa yang telah dicapai dan dinilai pada akhir mata pelajaran.

Jadi berdasarkan pengertian hasil belajar menurut beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.

3. Prinsip Belajar

Menurut Agus Suprijono (2009, hlm. 4), prinsip-prinsip belajar adalah sebagai berikut:

- a. Prinsip belajar adalah perubahan perilaku. Perubahan perilaku sebagai hasil belajar memiliki ciri-ciri:
 - 1) Sebagai hasil tindakan rasional instrumental yaitu perubahan yang disadari
 - 2) Kontinu atau berkesinambungan dengan perilaku lainnya
 - 3) Fungsional atau bermanfaat sebagai bekal hidup
 - 4) Positif atau berakumulasi
 - 5) Aktif atau sebagai usaha yang direncanakan dan dilakukan
 - 6) Permanen atau tetap
 - 7) Bertujuan dan terarah
 - 8) Mencakup keseluruhan potensi kemanusiaan
- b. Belajar merupakan proses. Belajar terjadi karena didorong kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai. Belajar adalah proses sistemik yang dinamis, konstruktif, dan organik. Belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai komponen belajar
- c. Belajar merupakan bentuk pengalaman. Pengalaman pada dasarnya adalah hasil dari interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya.

Sedangkan William Burton (dalam Agus Suprijono, 2009, hlm. 5) berpendapat bahwa *a good learning situation consist of a rich and*

varied series of learning experiences unified around a vigorous purpose and carried on in interaction with a rich varied and propocative environment. Situasi belajar yang baik itu beragam dan bervariasi dari pengalaman belajar yang menyatu dalam tujuan yang kuat dan dibawa dalam interaksi yang bervariasi dan lingkungan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa prinsip belajar adalah suatu perubahan perilaku yang bervariasi yang merupakan hasil dari pengalaman belajar yang mempunyai suatu ciri-ciri.

4. Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Menurut Muhibbin Syah (2010, hlm. 129) secara global, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu:

a. Faktor internal (faktor dari dalam siswa), yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa

1) Aspek fisiologis

Kondisi umum jasmani dan *tonus* (tegangan otot) yang menandai tingkat kebugaran organ-organ tubuh dan sendi-sendinya, dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran. Kondisi organ tubuh yang lemah, apalagi jika disertai sakit kepala misalnya, dapat menurunkan kualitas ranah cipta (kognitif) sehingga materi yang dipelajarinya pun kurang atau tidak berbekas.

Kondisi organ-organ khusus siswa, seperti tingkat kesehatan indera pendengar dan indera penglihat, juga sangat mempengaruhi kemampuan siswa dalam menyerap informasi dan pengetahuan, khususnya yang disajikan di kelas. Daya pendengaran dalam penglihatan siswa yang rendah, umpamanya, akan menyulitkan *sensory econic* (gema dan citra). Akibat negatif selanjutnya adalah terhambatnya proses informasi yang dilakukan oleh sistem memori siswa tersebut

2) Aspek psikologis

a) Intelegensi siswa

‘Intelegensi pada umumnya dapat diartikan sebagai kemampuan psikofisik untuk mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan dengan cara yang tepat’ (Reber dalam Muhibbin Syah, 2010. Hlm. 131). Tingkat kecerdasan atau inteligensi (IQ) siswa tak dapat diragukan lagi, sangat menentukan tingkat keberhasilan belajar siswa. Ini bermakna, semakin tinggi kemampuan intelegensi seorang siswa maka semakin besar peluangnya untuk meraih sukses. Sebaliknya, semakin rendah kemampuan intelegensi seorang siswa maka semakin kecil peluangnya untuk memperoleh sukses.

b) Sikap siswa

Sikap adalah gejala internal yang berdimensi aktif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespons (*response tendency*) dengan cara yang relatif tetap terhadap objek orang, barang, dan sebagainya, baik secara positif maupun negatif. Sikap (*attitude*) siswa yang positif, terutama kepada guru dan mata pelajaran yang disajikan guru merupakan pertanda awal yang baik bagi proses belajar siswa tersebut. Sebaliknya, sikap negatif siswa terhadap guru dan mata pelajaran yang guru sajikan, apalagi jika diiringi kebencian kepada guru atau kepada mata pelajaran guru dapat menimbulkan kesulitan belajar siswa tersebut.

c) Bakat siswa

Menurut Muhibbin Syah (2010, hlm. 133) bakat diartikan sebagai kemampuan individu untuk melakukan tugas tertentu tanpa banyak bergantung pada upaya pendidikan dan pelatihan. Bakat akan dapat mempengaruhi tinggi-rendahnya prestasi belajar bidang-bidang studi tertentu.

d) Minat siswa

Menurut Reber (dalam Muhibbin Syah, 2010, hlm. 133), minat tidak termasuk istilah populer dalam psikologi karena kebergantungannya yang banyak pada faktor-faktor internal lainnya seperti: pemusatan perhatian, keingintahuan, motivasi, dan kebutuhan. Namun, terlepas dari masalah populer atau tidak, minat seperti yang dipahami dan dipakai oleh orang selama ini dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar siswa dalam bidang-bidang studi tertentu

e) Motivasi siswa

‘Motivasi adalah keadaan internal organisme-baik manusia ataupun hewan yang mendorongnya untuk berbuat sesuatu’ (Gleitman dan Reber dalam Muhibbin Syah, 2010, hlm. 134). Dalam perkembangan selanjutnya, motivasi dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu: 1) motivasi intrinsik; 2) motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah hal dan keadaan yang berasal dari dalam diri siswa sendiri yang dapat mendorongnya melakukan tindakan belajar. Sedangkan, motivasi ekstrinsik adalah hal dan keadaan yang datang dari luar individu siswa yang juga mendorongnya untuk melakukan kegiatan belajar.

b. Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa

1) Lingkungan sosial

Menurut Muhibbin Syah (2010, hlm. 135), lingkungan sosial sekolah seperti para guru, para tenaga kependidikan dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi semangat belajar para siswa. Lingkungan dan teman bisa dikatakan mempunyai pengaruh besar bagi individu, orangtua harus mempunyai andil dalam mengawasi perubahan tingkah laku pada anak, karena

lingkungan dan teman yang tidak baik juga akan mengganggu semangat belajar dan perubahan tingkah lakunya. Dalam hal ini, bukan saja anak tidak mau belajar melainkan juga ia cenderung berperilaku menyimpang terutama perilaku menyimpang yang berat seperti antisosial (Patterson dan Loeber dalam Muhibbin Syah, 2010, hlm. 135)

2) Lingkungan nonsosial

Faktor-faktor yang termasuk lingkungan nonsosial ialah gedung sekolah dan letaknya, rumah tinggal keluarga siswa dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan siswa (Muhibbin Syah, 2010, hlm. 135)

- c. Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pelajaran

C. Teori Perkembangan Anak

1. Pengertian Perkembangan

Istilah perkembangan merujuk pada bagaimana orang tumbuh, menyesuaikan diri, dan berubah sepanjang perjalanan hidupnya melalui perkembangan fisik, perkembangan kepribadian, perkembangan sosioemosi, perkembangan kognisi (pemikiran), dan perkembangan bahasa (Slavin Robert, 2011, hlm. 4). Jadi, perkembangan adalah pertumbuhan, penyesuaian, dan perubahan yang teratur dan berlangsung lama sepanjang perjalanan hidup.

2. Teori Perkembangan Kognitif Piaget

Teori perkembangan kognitif Piaget adalah salah satu teori yang menjelaskan bagaimana anak beradaptasi dan menginterpretasikan dengan objek dan kejadian-kejadian sekitarnya. Bagaimana anak mempelajari ciri-ciri dan fungsi dari objek-objek seperti mainan, perabot, dan makanan serta objek-objek sosial seperti diri, orangtua, dan teman. Bagaimana cara anak mengelompokkan objek-objek untuk mengetahui

persamaan-persamaan dan perbedaan-perbedaannya, untuk memahami penyebab terjadinya perubahan dalam objek-objek dan peristiwa-peristiwa dan untuk membentuk perkiraan tentang objek-objek dan peristiwa tersebut.

Piaget membagi skema yang digunakan anak untuk memahami dunianya melalui empat periode utama yang berkorelasi dengan dan semakin canggih seiring penambahan usia, yaitu: sensorimotor, praoperasi, operasi konkret, dan operasi formal (Muhibbin Syah, 2012, hlm. 24). Dia percaya bahwa semua anak melewati tahap-tahap tersebut dalam urutan seperti ini dan bahwa tidak seorang anak pun dapat melompati satu tahap, walaupun anak-anak yang berbeda melewati tahap-tahap tersebut dengan kecepatan yang agak berbeda (Slavin Robert, 21011:45). Berikut tahap-tahap perkembangan kognitif menurut Piaget.

a. Tahap Sensorimotor

Tahap ini merupakan tahap pertama. Tahap ini dimulai sejak lahir sampai usia 2 tahun. Pada tahap ini, bayi membangun suatu pemahaman tentang dunia dengan mengkoordinasikan pengalaman-pengalaman sensor (seperti melihat dan mendengar) dengan tindakan-tindakan fisik. Dengan berfungsinya alat-alat indera serta kemampuan-kemampuan melakukan gerak motorik dalam bentuk refleksi ini, maka seorang bayi berada dalam keadaan siap untuk mengadakan hubungan dengan dunianya.

b. Tahap Pra Operasional

Tahap ini berada pada rentang usia antara 2-7 tahun. Pada tahap ini anak mulai melukiskan dunia dengan kata-kata dan gambar-gambar atau simbol. Menurut Piaget, walaupun anak-anak pra sekolah dapat secara simbolis melukiskan dunia, namun mereka masih belum mampu untuk melaksanakan “ Operation” (operasi) yaitu tindakan mental yang diinternalisasikan yang memungkinkan anak-anak melakukan secara mental yang sebelumnya dilakukan secara fisik.

Perbedaan tahap ini dengan tahap sebelumnya adalah “ kemampuan anak mempergunakan simbol” (Inako, F. (2013). *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Diambil dari http://prezi.com/uepcgwoue5_m/teori-perkembangan-jean-piaget/).

c. Tahap Operasional Konkrit

Tahap ini berada pada rentang usia 7-11 tahun. Tahap ini dicirikan dengan perkembangan sistem pemikiran yang didasarkan pada aturan-aturan yang logis. Anak sudah mengembangkan operasi logis.

d. Tahap Operasi Formal

Tahap operasional formal adalah periode terakhir perkembangan kognitif dalam teori Piaget. Tahap ini mulai dialami anak dalam usia 11 tahun dan terus berlanjut sampai dewasa. Karakteristik tahap ini adalah diperolehnya kemampuan untuk berpikir secara abstrak, menalar secara logis, dan menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia. Dalam tahapan ini, seseorang dapat memahami hal-hal seperti cinta, bukti logis, dan nilai.

D. Kajian tentang Ilmu Pengetahuan Sosial

1. Pengertian IPS

Ilmu Pengetahuan Sosisal (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari dari tingkat Sekolah Dasar hingga Menengah Atas. Seperti yang dijelaskan oleh Sumantri (dalam Rudy Gunawan, 2011, hlm. 17) yang menyatakan bahwa IPS merupakan suatu program pendidikan dan bukan sub-disiplin ilmu tersendiri, sehingga tidak akan ditemukan baik dalam nomenklatur filsafat ilmu, disiplin ilmu-ilmu sosial (*social science*), maupun ilmu pendidikan. Sapriya (2009, hlm. 7) menjelaskan IPS di Sekolah Dasar dikenal dengan mata pelajaran yang bersifat terpadu (*integrated*) dari sejumlah mata pelajaran dengan tujuan agar lebih bermakna bagi siswa sehingga pengorganisasian materi atau

bahan pelajaran disesuaikan dengan lingkungan, karakteristik, dan kebutuhan siswa.

Nu'man Soemantri (dalam Sapriya, 2009, hlm. 11) menyatakan bahwa IPS merupakan penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis atau psikologis untuk tujuan pendidikan.

Melalui pembelajaran IPS di Sekolah Dasar, diharapkan siswa memiliki dasar-dasar ilmu-ilmu sosial serta humaniora, sebagai bekal mereka nanti ketika terjun dalam lingkungan masyarakat dan memiliki kepekaan terhadap kejadian-kejadian sosial di sekitar mereka.

2. Tujuan Pembelajaran IPS

Tujuan pendidikan Nasional menurut UUD 1945 adalah sebagai berikut:

Membentuk manusia pembangunan yang ber-Pancasila, membentuk manusia yang sehat jasmani dan rohaninya, meliputi pengetahuan dan keterampilan, dapat mengembangkan kreativitas dan tanggung jawab, dan dapat menyuburkan sikap demokrasi dan penuh rasa tenggang rasa, dapat mengembangkan kecerdasan yang tinggi dan disertai budi pekerti luhur, mencintai bangsanya, dan mencintai sesama manusia sesuai ketentuan yang termaksud dalam UUD 1945

Berkaitan dengan hal di atas, kurikulum 2004 untuk pendidikan dasar menyatakan bahwa, pengetahuan sosial (sebelum IPS dalam kurikulum 2004), bertujuan untuk:

- a. Mengajarkan konsep-konsep sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah, dan kewarganegaraan, pedagogis, dan psikologis
- b. Mengembangkan kemampuan berfikir kritis dan kreatif, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan sosial
- c. Membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial

Sejalan dengan tujuan tersebut, tujuan pendidikan IPS menurut Nursid Sumaatmaja (dalam Rudy Gunawan, 2011, hlm. 18) adalah membina anak didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya serta bagi masyarakat dan negara. Sedangkan, secara rinci menurut Oemar Hamalik (dalam Rudy Gunawan, 2011, hlm. 18) merumuskan tujuan pendidikan IPS berorientasi pada tingkah laku para siswa, yaitu (1) pengetahuan dan pemahaman, (2) sikap hidup belajar, (3) nilai-nilai sosial dan sikap, dan (4) keterampilan.

3. Pelajaran IPS untuk SD

Pelajaran IPS di SD harus memperhatikan kebutuhan anak yang berusia antara 6-12 tahun. Menurut Piaget (dalam Rudy Gunawan, 2011, hlm. 82) menyatakan bahwa anak dalam kelompok usia 7-11 tahun berada dalam perkembangan kemampuan intelektual pada tingkatan kongkrit operasional. Mereka memandang dunia dalam keseluruhan yang utuh, dan menganggap tahun yang akan datang sebagai waktu yang masih jauh. Menurut Bruner (dalam Rudy Gunawan, 2011, hlm. 82) juga memberikan pemecahan berbentuk jembatan bailey untuk mengkongkritkan yang abstrak itu dengan *enactive*, *iconic*, dan *symbolic* melalui percontohan dengan gerak tubuh, gambar, bagan, peta, grafik, lambang, keterangan lanjut, atau elaborasi dalam kata-kata yang dapat dipahami siswa.

Sapriya (2009, hlm. 20) menjelaskan materi IPS untuk jenjang sekolah dasar tidak terlihat aspek disiplin ilmu karena yang lebih penting adalah dimensi pedagogik dan psikologis serta karakteristik kemampuan berpikir siswa yang bersifat horisontal.

E. Aplikasi *Mind Mapping* dalam Pembelajaran IPS

Menurut Agus Suprijono (2009, hlm. 12), kontruksi pengajaran banyak menuai kritik. Pengajaran dipandang hanya melahirkan individu-individu

berjiwa nekrofil. Implikasi lebih jauh adalah pada saatnya nanti, peserta didik akan benar-benar menjadikan diri mereka sebagai duplikasi guru mereka dulu. Menurut Paulo Freire (dalam Agus Suprijono, 2009, hlm. 12) juga menganalogkan pengajaran sebagai pendidikan gaya bank atau *banking concept of education*. Dalam proses ini guru diandaikan sebagai investor, pengetahuan guru adalah sumber investasi, dan peserta didik adalah rekening yang berisi catatan-catatan investasi yang dilakukan guru. Hal ini berarti guru sebagai *teacher centered*, guru dianggap sebagai pusat pengetahuan, bukan sebagai fasilitator. Ini juga bisa disebabkan oleh metode ceramah yang guru gunakan saat penyampaian pembelajaran di kelas. Untuk itu, guru harus berani mencoba metode baru dalam penyampaian materi di kelas untuk menghindari hal-hal yang disebutkan diatas, juga menghindari kejenuhan dan kebosanan siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran IPS. *Mind mapping* merupakan cara baru untuk belajar dan berlatih yang cepat dan ampuh (Tony Buzan, 2006, hlm. 4).

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang memuat konsep dan topik yang sangat luas. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Selain itu, materi IPS yang dipelajari sangat banyak karena mencakup ilmu-ilmu sosial lainnya, seperti contohnya yaitu materi kelas V tentang perjuangan mempertahankan Kemerdekaan Indonesia. Oleh karena itu, mencatat dengan *mind mapping* membantu meringkas materi menjadi satu halaman dengan menghubungkan ide-ide gagasan menjadi lebih mudah dipahami. *Mind mapping* dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS.

Dalam tahap aplikasi, terdapat empat langkah yang harus dilakukan proses pembelajaran berbasis *mind mapping* (Buzan, 2006, hlm. 10), yaitu:

1. *Overview*: tinjauan menyeluruh terhadap suatu topik pada saat proses pembelajaran baru dimulai. Hal ini bertujuan untuk memberi gambaran umum kepada siswa tentang topik yang akan di pelajari. Khusus untuk pertemuan pertama pada saat awal semester, overview dapat diisi dengan kegiatan untuk membuat master *mind mapping* yang merupakan

rangkuman dari seluruh topik yang akan di ajarkan selama satu semester yang biasanya sudah ada dalam silabus. Dengan demikian, sejak awal siswa sudah mengetahui topik apa saja yang akan dipelajari sehingga membuka peluang bagi siswa yang aktif untuk mempelajari lebih dahulu di rumah atau di perpustakaan.

2. *Preview*: tinjauan awal merupakan lanjutan dari overview sehingga gambaran umum yang diberikan setingkat lebih detail dari pada overview dan dapat berupa penjabaran lebih lanjut dari silabus. Dengan demikian, siswa di harapkan telah memiliki pengetahuan awal yang cukup mengenai topik-topik dari bahan sebelum pembahasan yang lebih detail dimulai. Khusus untuk bahan yang sangat sederhana, langkah preview dapat dilewati sehingga langsung masuk ke langkah inview.
3. *Inview*: tinjauan mendalam yang merupakan inti dari suatu proses pembelajaran, di mana suatu topik akan di bahas secara detail, terperinci dan mendalam. Selama inview ini, siswa di harapkan dapat mencatat informasi, konsep atau rumus penting berserta grafik, daftar atau diagram untuk membantu siswa dalam memahami dan menguasai bahan yang diajarkan.
4. *Review*: tinjauan ulang dilakukan menjelang berakhirnya jam pelajaran dan berupa ringkasan dari bahan yang telah diajarkan serta ditekankan pada informasi, konsep atau rumus penting yang harus diingat atau dikuasai oleh siswa. Hal ini akan dapat membantu siswa untuk fokus dalam mempelajari ulang bahan yang diajarkan di sekolah pada saat di rumah. Review dapat dilakukan saat pelajaran akan dimulai pada pertemuan berikutnya untuk membantu siswa mengingatkan kembali bahan yang telah diajarkan pada pertemuan sebelumnya.