

## PENTINGNYA PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *MIND MAPPING* PADA PEMBELAJARAN SEJARAH

**Chadika Ryananda**

*chadikaryananda@gmail.com*

*Pendidikan Sejarah Universitas Jambi*

**Abstrak:** Tujuan dari penulisan artikel ini adalah menganalisis bagaimana pentingnya pengembangan bahan ajar *Mind Mapping* pada pembelajaran sejarah. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode pengumpulan data menggunakan studi studi pustaka. Dimana dalam pembuatan artikel ini penulis mengambil beberapa data dari berbagai jurnal dan buku yang diserap dan disampaikan melalui artikel ini. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran sejarah ditemukan metode yang menarik dalam meningkatkan minat belajar siswa yaitu dengan menggunakan metode *Mind Mapping*.

**Kata kunci:** bahan ajar, *mind mapping*, pembelajaran.

**Abstract:** *The purpose of writing this article is to analyze the importance of developing Mind Mapping teaching materials in history learning. This type of research is qualitative research with data collection method using literature study. Where in making this article the author takes some data from various journals and books that are absorbed and conveyed through this article. From this research, it can be concluded that in learning history an interesting method is found in increasing students' interest in learning, namely by using the Mind Mapping method.*

**Keywords :** *teaching materials, mind mapping, learning.*

### PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah suatu teknik saling mempengaruhi antara pendidik dan siswa selain mengenal sumber dan mengenal lingkungan (Aji 2016 :119). Pembelajaran adalah rangkaian aktivitas yang dirancang secara sistematis dengan menggunakan satu atau beberapa media, pembelajaran dapat diartikan sebagai teknik pembinaan dan pengenalan, proses tersebut dilakukan dengan komunikasi dua arah, yakni orang yang mengajar atau guru dengan orang yang belajar atau siswa. Salah satu pembelajaran yang dilakukan di SMA Sederajat adalah pembelajaran sejarah.

Melalui pembelajaran sejarah, siswa diajak untuk mengamati keterkaitan gaya hidup yang terampil dengan memanfaatkan diri, jaringan dan bangsanya, agar mereka berkembang menjadi era yang lebih muda yang memiliki kesadaran sejarah,

menerima usulan atau kesadaran dari kesaksian para pahlawan yang pada gilirannya mendorong terbentuknya gaya berfikir secara rasional, kritis, empiris, dan tidak kalah kritis adalah pembelajaran sejarah yang mengembangkan pola pikir menghormati nilai-nilai kemanusiaan. Menurut (Musa Pelu : 2014) dengan pembelajaran sejarah siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir serta memperoleh pengetahuan tentang masa lalu yang dapat digunakan untuk memahami dan memaknai perubahan masyarakat untuk mewujudkan jati diri bangsa di tengah kehidupan sosial global.

Selama ini catatan pembelajaran telah didiagnosa sebagai mengenal yang menggunakan strategi, metode, dan teknik belajar yang lebih bergantung pada aktivitas guru terutama berbasis pendekatan total keaktifan, dan mengurangi partisipasi murid. Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Reza Pahlevi dan Adhitya Rol Asmi tahun 2018 dengan judul pengembangan bahan ajar berbasis *Mind Mapping* pada materi sejarah perkembangan Kota Palembang. Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan prototype dan efektifitas bahan ajar berbasis *Mind Mapping* menggunakan model ADDIE yang kevalidan materi dengan indikator kesesuaian dan keakuratan materi mendapat nilai sebesar 3,06 dalam kategori cukup valid. Efek potensial penggunaan bahan ajar berbasis *Mind Mapping* pada tahap uji coba lapangan dengan hasil rata-rata pre test yaitu 50,99 dengan kategori sedang dan rata-rata post test yaitu 56,13 dengan kategori sedang. Terjadi peningkatan sebesar 5,14% dan nilai N-Gain 0,10 termasuk dalam kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahan ajar berbasis *Mind Mapping* pada materi sejarah perkembangan Kota Palembang memiliki nilai kevalidan dan dampak efektivitas berupa peningkatan hasil belajar dalam pembelajaran materi sejarah perkembangan Kota Palembang setelah menggunakan bahan ajar *Mind Mapping*. Penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa bahan ajar digital berupa *Mind Mapping* dapat meningkatkan antusiasme dan keaktifan mahasiswa yang turut berefek pada peningkatan hasil belajar sehingga perlu adanya pengembangan produk yang lebih variatif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Penelitian lain dengan judul Penerapan Strategi *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Mata Pelajaran IPS SDN Lidah Kulon 1 Surabaya” oleh Dwijayanti. Ditemukan bahwa telah terjadi dampak *Mind Mapping* pada keberhasilan belajar siswa kelas IV sekolah dasar yang meningkat pada kesulitan tergantung pada peningkatan generasi, percakapan dan transportasi di SDN Lidah Kulon 1 Surabaya.

Pemilihan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi dasar (KD) akan mempengaruhi pemahaman belajar siswa, dengan menyesuaikan jenjang tingkatan pembelajaran yang ada di kelas. Jenis materi pembelajaran sejarah yang dapat digunakan misalnya: (a) materi yang diterbitkan, contohnya: handout, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, leaflet, wallchart, (b) audio visual, contohnya: video/film, VCD (c) audio, contohnya: radio, kaset, CD audio, PH (d) visual, contohnya: foto, gambar, model/maket. (e) multimedia contohnya: CD interaktif, berbasis komputer sepenuhnya, internet. Pemilihan bahan ajar juga dapat berupa bahan ajar yang dapat

menjadi pegangan siswa. Bahan ajar sederhana yang biasa digunakan di sekolah dapat berupa buku teks. Menurut (Prastowo 2014:10) tujuan pembuatan bahan ajar itu sendiri yaitu:

1. Menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan peserta didik, yakni bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik dan setting atau lingkungan sesuai peserta didik.
2. Membantu peserta didik dalam memperoleh alternatif bahan ajar disamping buku-buku teks yang terkadang sulit di peroleh.
3. Memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Seorang pendidik dituntut untuk enerjik dan inovatif dalam menumbuhkan substansi pembelajaran dalam bentuk buku teks yang seringkali tampak sangat monoton. Pada mata pelajaran sejarah, siswa masih memiliki masalah pengetahuan pembelajaran materi karena materi pembelajaran di sekolah masih kurang dan masih banyak siswa yang masih memiliki masalah pengetahuan materi. Oleh karena itu, sangat penting untuk memperluas media pembelajaran yang lebih halus dan lebih menarik untuk dipahami dengan bantuan siswa.

Pentingnya pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran sejarah, tidak hanya sebatas buku paket, melainkan seorang pendidik juga dapat memberikan bahan ajar berupa *Mind Mapping*. Menurut Buzan (Buzan 2013) mendefinisikan bahwa *Mind Mapping* adalah pendekatan terbaik dalam mendukung metode pertanyaan pikiran pada dasar sehari-hari karena memanfaatkan strategi grafis yang berasal dari ide manusia yang dapat bermanfaat untuk menawarkan frase kunci terkenal untuk membebaskan potensi pikiran.

*Mind Mapping* dalam metode ini disebut sebagai kerja otak alami dari pikiran karena dalam bentuk catatan *Mind Mapping* ini benar-benar menyebar dari pusat ke segala arah, yaitu sesuai dengan bagaimana kerja sel-sel pikiran terbentuk. Jaringan dengan sel-sel pikiran yang berbeda, oleh karena itu *Mind Mapping* disebut sejalan dengan cara kerja alam pikiran, dengan menggunakan penggunaan ide *Mind Mapping* siswa dapat meningkatkan daya ingat. Pendidik juga dituntut untuk menawarkan inovasi dan kreativitas yang akan menarik minat siswa dalam belajar sejarah. Dimana dalam hal ini para peneliti mengembangkan substansi dalam bentuk *Mind Mapping*, khususnya dalam pembelajaran di sekolah menengah atas (SMA). Salah satu topik yang dipelajari dengan menggunakan siswa adalah sejarah.

Berdasarkan penjabaran di atas penulis tertarik untuk menganalisis bagaimana pentingnya pengembangan bahan ajar *Mind Mapping* pada pembelajaran sejarah.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang bersifat studi pustaka (*library research*) yang menggunakan buku-buku dan literatur-literatur lainnya sebagai objek yang utama. Menurut Creswell (2010: 4), penelitian kualitatif merupakan metode-

metode untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang oleh sejumlah individu atau sekelompok orang dianggap berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan studi pustaka. Jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif, yaitu penelitian yang menghasilkan informasi berupa catatan dan data deskriptif yang terdapat di dalam teks yang diteliti.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### ***Belajar dan pembelajaran***

Hilgard dalam (Alisa, Yennita, dan Irawati 2017:113) menjelaskan bahwa belajar adalah reaksi terhadap suatu skenario atau keadaan yang menyebabkan perilaku seseorang tampak atau berubah. Perbedaan dalam situasi atau kesempatan juga membawa variasi dalam perilaku seseorang. Sedangkan menurut Skinner, belajar adalah perilaku yang membuat reaksi seseorang terhadap sesuatu menjadi lebih baik. Sementara itu, sesuai dengan R. Gagne dalam (Susanto, 2014:1) menyatakan bahwa belajar dapat digambarkan sebagai suatu kesenangan yang menyebabkan perubahan dalam tingkah laku organisme. Menurut Gagne, belajar dijelaskan karena metode menerima kursus atau perintah dari seseorang yang ahli atau instruktur untuk mendapatkan inspirasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan perilaku. Dari penjelasan ini, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah minat yang dilakukan dengan menggunakan seseorang untuk memanfaatkan pengetahuan dan informasi yang menyebabkan perubahan pada seseorang yang dapat sangat konstan. Agar metode belajar dapat berjalan secara optimal, ada banyak standar penguasaan yang perlu diperhatikan dengan bantuan penggunaan masing-masing pengajar dan siswa.

Menurut Gagne dalam (Djamaluddin and Wardana 2019) menyatakan bahwa pembelajaran adalah rangkaian kegiatan luar yang dirancang untuk membantu penguasaan internal. Kegiatan ini memungkinkan siswa untuk melakukan kegiatan yang sebenarnya dengan cara yang baik untuk mendapatkan keinginan yang telah ditetapkan. pembelajaran adalah cara untuk membantu siswa belajar dengan baik. Sedangkan sejalan dengan (Depdiknas 2003) terutama didasarkan sepenuhnya pada UU Sisdiknas no. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pembelajaran adalah interaksi (pembinaan) antara 20 siswa dan pendidik dan penguasaan aset dalam lingkungan penguasaan agar para siswa dapat belajar dengan baik.

Standar pembelajaran yang terdiri dari kedekatan, pengulangan, dan penguatan sangat penting dilakukan dalam penguasaan aktivitas. Standar ini perlu dipertimbangkan dengan menggunakan masing-masing guru dan siswa cara yang baik untuk benar-benar meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai aktivitas di dalam kelas. Selain harus mengetahui standar belajar, keberhasilan dalam metode pembelajaran juga dapat didorong dengan bantuan penggunaan berbagai unsur, masing-masing unsur dalam dan unsur luar. Menurut Rifa'i dalam (Aris 2013:105) menjelaskan ada unsur-unsur yang berdampak pada belajar seseorang, yaitu:

1. Situasi internal Situasi internal terdiri dari situasi fisik, psikologis, dan sosial siswa akan memiliki efek pada metode dan efek penguasaan jika situasi internal tidak sempurna. Misalnya, ketika siswa mengalami kelemahan tubuh seperti membedakan warna, tentu saja siswa dapat memiliki masalah penggambaran atau penguasaan yang terkait dengan warna.
2. Situasi Eksternal Beberapa elemen luar yang berdampak pada mereka terdiri dari jangkauan dan derajat masalah penguasaan materi (stimulus) yang dipelajari (ditanggapi), wilayah pengamatan, iklim, ekosistem lingkungan, dan penguasaan budaya jaringan akan berpengaruh pada efek kesiapan, metode, dan penguasaan. Siswa yang akan mengamati penguasaan materi yang memiliki tingkat masalah yang berlebihan, misalnya, bahkan seperti yang dilakukan siswa yang belum memiliki kemampuan internal tertentu untuk mengamatinya, para siswa akan mengalami masalah dalam belajar.

Dari alasan unsur-unsur yang mempengaruhi belajar, terlihat bahwa belajar didorong dengan bantuan penggunaan unsur-unsur dalam dan luar. Dalam hal ini, instruktur diharapkan sebagai cara untuk mengantisipasi peluang kegagalan murid dengan menggunakan menemukan dan mengatasi elemen-elemen yang menghindari aktivitas belajar. Aktivitas belajar tidak lepas dari pembelajaran. Belajar dan pembelajaran merupakan suatu kohesi yang saling berkaitan. Antara belajar dan pembelajaran ada keterkaitan yang saling mendukung agar bisa menghasilkan siswa yang mampu mengenali kepeduliannya tergantung mereka telah belajar dengan baik.

Pembelajaran yang berkualitas sangat penting untuk dilakukan dalam metode pembelajaran dan pelatihan, yang mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan diatur, dan juga untuk mendapatkan hasil belajar yang baik. Belajar yang efektif adalah salah satu faktor yang mempengaruhi, terutama guru. Guru harus mampu menyampaikan materi kepada siswa dengan baik. Kesulitannya bergantung pada kelebihan kurikulum 2013 yang dikemas dalam bentuk tematik dan beberapa bersifat mandiri, namun pada kenyataannya materi tersebut dipecah menjadi beberapa konten pelajaran. Salah satu topik yang diajarkan di sekolah menengah atas yaitu pembelajaran sejarah.

### ***Bahan Ajar***

Menurut (Daryanto 2014:171) bahan ajar adalah yang dapat disusun secara sistematis baik tertulis maupun tidak tertulis dengan tujuan untuk menciptakan lingkungan atau ekosistem yang memungkinkan siswa untuk belajar. Menurut (Chomsin S. Widodo dan Jasmadi 2012:42) bahan ajar adalah suatu upaya dalam menguasai peralatan atau perlengkapan, cara, keterbatasan, dan cara membandingkan yang dapat dirancang secara ilmiah dan menarik dengan cara yang baik untuk memperoleh kata tujuan diprediksi, secara khusus mencapai kompetensi atau subkompetensi dengan semua kompleks. Menurut Andi Prastowo, bahan ajar dalam mode adalah semua bahan (teks, peralatan, informasi) yang sering dicampur

dengan bantuan penggunaan menawarkan seluruh kompetensi untuk dapat dipahami dengan bantuan penggunaan siswa dan digunakan dalam metode penguasaan dengan tujuan membuat rencana dan mengawasi pelaksanaan pembelajaran. Menurut (Andi Prastowo 2014:138) bahan ajar dapat ditemukan item dan materi muatan akademik. bahan ajar persekolahan berupa pengetahuan, perilaku, nilai, sikap. Menurut (Dimiyati dan Mudjiono 2015:38) bahan ajar adalah gaya buku yang digunakan dalam pembinaan dan penguasaan .

Menurut (Adi Kusrianto dan Yuwono Marta Dinata 2015:2) pada prinsipnya semua buku boleh digunakan untuk menguasai materi pelajaran, asalkan dapat diterapkan pada masalah mengingat pelajaran. Bahan ajar yang memiliki tata letak dan urutan yang teratur, memberikan penjelasan tentang tujuan pendidikan yang ingin dicapai, mendorong siswa untuk belajar, dan biasanya cenderung kepada siswa yang dapat terlibat secara mandiri melalui siswa karena mereka kembali sistematis dan utuh. Menurut (Kunandar 2011:36) pengajar harus memiliki bahan ajar yang sesuai dengan kurikulum, ciri-ciri tujuan, dan kebutuhan penguasaan pemecahan masalah. Menurut (Iif Khoiru Ahmadi, Sofan Amri 2011:208) bagi pengajar, peningkatan bahan ajar digunakan agar fungsi pembelajaran dapat dilaksanakan, oleh karena itu penting untuk meneliti sifat-sifat yang terkait dengan situasi siswa di sekolah, kemampuan dan sekitarnya, yang dimiliki aset penguasaan, selain bantuan yang berbeda.

Berdasarkan pengertian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa bahan ajar adalah semua substansi (teks, alat, informasi) yang dapat dipelajari melalui siswa secara mandiri yang diorganisasikan secara sistematis dan menunjukkan keseluruhan penentuan kemampuan dan subkemampuan dengan maksud untuk menjadi kompetensi yang dikuasai melalui siswa dengan suatu cara penguasaan yang mendorong keterlibatan siswa aktif itu menyenangkan, yaitu bukan hanya sekedar mendorong siswa untuk mengetahui, tetapi juga untuk melakukan, menjadi, dengan tujuan membuat rencana dan melihat pelaksanaan pembelajaran. Menurut (Prastowo 2014:10) Fungsi bahan ajar bagi siswa:

- 1) Membantu siswa untuk belajar secara pribadi tanpa harus memiliki pendidik atau siswa yang berbeda.
- 2) Membantu siswa untuk memakainya kapanpun mereka mau.
- 3) Membantu siswa belajar dengan kecepatan pribadi mereka.
- 4) Membantu siswa belajar terutama berdasarkan sepenuhnya pada pergaulan dalam pilihan pribadi mereka.
- 5) Membantu kemampuan siswa untuk menjadi siswa yang tidak memihak.
- 6) Membantu siswa menguasai semua cabang aktivitas dalam tata cara pembelajaran dan merupakan substansi kompetensi yang perlu ditemukan atau dikuasai

### ***Hakikat Pembelajaran Mind Mapping***

Peta pikiran atau yang sering disebut *Mind Mapping* adalah cara inovatif bagi setiap siswa untuk menghasilkan ide, melaporkan apa yang ditemukan, atau merencanakan tugas baru, dengan meminta siswa membuat *Mind Mapping*, memungkinkan mereka untuk memilih secara pasti dan kreatif apa mereka telah ditemukan, mereka temukan atau apa yang mereka rencanakan. *Mind Mapping* adalah teknik untuk memaksimalkan kemampuan pikiran manusia melalui penggunaan pikiran kanan dan pikiran kiri secara bersamaan, pendekatan perekaman ini ditambahkan melalui Tony Buzan pada tahun 1974, seorang profesional dalam masalah pikiran. (Latipah dan Adman 2018:274) Sejarah akademik Buzan adalah psikologi, *Mind Mapping* pertama kali diterapkan kepada siswa dan mahasiswa, kemudian diberikan reaksi yang sangat baik dan cepat menyebar. *Mind Mapping* dapat digunakan di hampir semua wilayah keberadaan, mulai dari pelatihan, pengembangan pribadi, dan bisnis. Merupakan sarana dalam mengolah pikiran dan kreativitas, agar bekerja dan belajar menjadi lebih efektif. Buzan mengatakan bahwa: menjadi diagram yang penuh warna, sangat siap, dan luar biasa yang bekerja sesuai dengan cara alami pikiran dalam melakukan sesuatu." oleh karena itu peta pikiran disebut sejalan dengan cara lukisan alam pikiran. menyatakan bahwa melalui penggunaan *Mind Mapping* mahasiswa lebih ingin tahu berkolaborasi dalam proses pembelajaran, karena gambar, warna, simbol.

Adanya warna dan gambar dalam cara mencatat yang digunakan menarik perhatian siswa, sehingga para siswa tidak lagi merasa bosan, kecuali, siswa juga kurang sulit untuk memperhatikan pengetahuan materi yang sedang di catat. Belajar dengan melibatkan keterampilan otak kiri dan otak kanan memungkinkan penggunaannya untuk mengintip gambaran lengkap dan informasi kerumitan pada saat yang sama, yaitu seperti mempelajari peta jalan, dengan adanya peta dengan seketika mengetahui dimana berada saat itu dan dimana tujuan tersebut. Menggunakan *Mind Mapping* dalam memperoleh pengetahuan bisa sangat mudah, karena prinsip *Mind Mapping* adalah pengembangan cabang-cabang mulai dari catatan-catatan penting yang tertulis di tengah-tengah kertas, yang kini tidak lagi memuat kata-kata, angka, urutan sederhana. dan juga jejak namun juga warna, gamba-gambar, dimensi, simbol yang bisa berupa peta pikiran atau *Mind Mapping*.

Selain itu, *Mind Mapping* juga menawarkan keuntungan, dapat mengenali perhatian, meningkatkan keahlian dan menyenangkan, karena kreativitas dan kreativitas terbatas, seperti:

1. Dapat mengenali pikiran, kita tidak lagi ingin menangkap setiap frase yang diucapkan, tetapi dapat memberikan perhatian pada ide.
2. Meningkatkan keahlian, sambil menganalisis esai atau laporan teknis, peta pemikiran akan meningkatkan keahlian dan menawarkan catatan penilaian yang berharga.
3. Kegembiraan, kreativitas, dan kreativitas tak terhitung jumlahnya dan membuat pencatatan dan peninjauan menjadi lebih menyenangkan.

## ***Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar Mind Mapping Pada Pembelajaran Sejarah***

*Mind Mapping* adalah alat yang efektif dan menyenangkan, pemetaan pikiran melibatkan setiap aspek pikiran karena menggunakan gambar, warna, dan imajinasi (wilayah pikiran yang tepat) bersama dengan kata-kata, angka, dan akal sehat (wilayah pikiran kiri). Lebih lanjut, Sutanto Windura menyatakan bahwa “Belajar menyenangkan jika dapat memuat masing-masing segi pikiran, khususnya akal sehat dan akal kiri, karena dalam prosesnya yang sejalan dengan kerja alami akal budi, ia mengeluarkan semua dari kemampuan pikiran, yang ditampilkan secara internal di dalam pikiran saat bertanya dan mengenal. *Mind Mapping* dalam proses ini disebut sebagai kerja alami pikiran karena fakta dalam bentuk *Mind Mapping* pikiran ini benar-benar menyebar dari pusat ke segala arah, yaitu sesuai dengan bagaimana sel-sel pikiran dalam membentuk jaringan dengan sel-sel pikiran yang berbeda, oleh karena itu peta pikiran disebut sejalan dengan cara lukisan alam pikiran. menyatakan bahwa melalui penggunaan *Mind Mapping* mahasiswa lebih ingin tahu berkolaborasi dalam proses pembelajaran, karena gambar, warna, simbol. Adanya warna dan gambar dalam cara mencatat yang digunakan menarik perhatian siswa, sehingga para siswa tidak lagi merasa bosan, kecuali, siswa juga kurang sulit untuk memperhatikan pengetahuan materi yang sedang di catat.

Sejarah adalah gambaran sejarah tentang manusia dan lingkungannya. Sejarah dalam bahasa Inggris disebut sebagai catatan karena ini yang mencatat. Dalam bahasa Yunani, itu berasal dari kata benda *istoria* karena ini pengetahuan itu. Berdasarkan definisi maksimum yang tidak biasa, frasa yang dicatat hari ini adalah "di luar umat manusia." Sedangkan frase sejarah dalam bahasa Jerman adalah *geschichte* yang berasal dari frase *geschehen* karena hal ini terjadi. *Geschichte* sendiri cara beberapa hal yang telah terjadi.

Menurut Winataputra dalam (Haryati, 2017:2) Pembelajaran adalah suatu metode belajar, khususnya metode belajar yang sesuai dengan rancangannya. Pembelajaran adalah suatu cara kerja sama antara pengajar dan siswa dengan menggunakan bantuan pemanfaatan semua kemampuan dan sumber yang ada, masing-masing kemampuan yang berasal dari siswa itu sendiri, termasuk kemampuan, hobi dan kemampuan utama serta pola belajar dan kemampuan di luar sekolah siswa, termasuk lingkungan, pusat belajar dan sumber untuk mendapatkan tujuan belajar yang pasti.

Berdasarkan (Kemendikbud 2018 : 21) mata pelajaran sejarah Indonesia pada mata kuliah 2013 berorientasi pada materi kebangsaan, bahasa, sikap kewarganegaraan, perkembangan logika, pengenalan alam dan lingkungan alam, serta seni dan budaya lokal dan nasional. Mata pelajaran wajib adalah bagian dari kurikulum pendidikan menengah, diikuti oleh peserta didik dari semua departemen pendidikan di semua tingkat pendidikan. Menurut (Azizha, 2018 : 12) mata pelajaran wajib dirancang untuk menyampaikan pengetahuan tentang ras, bahasa, sikap ras, dan meningkatkan akal sehat dan eksistensi pribadi siswa, masyarakat dan ras, serta

memperkenalkan alam dan lingkungan alam serta kesenian daerah yang penting dan budaya etnis. Sebagai proses kolaboratif, pembelajaran tidak hanya berfokus pada aktivitas guru atau aktivitas peserta didik, tetapi juga guru dan siswa bekerja secara kolektif untuk mencapai tujuan belajar yang telah ditentukan. Oleh karena itu, dapat dipahami bahwa pembelajaran adalah hubungan timbal balik antara pengajar dan siswa yang menggabungkan rantai perilaku yang memiliki nilai akademis dalam pembinaan dan pengajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan (Depdiknas 2013) pembelajaran sejarah dapat memungkinkan peserta didik memahami perubahan sosial dan proses perkembangan dalam dimensi waktu, serta dapat menemukan, memahami dan menafsirkan identitas nasional masa lalu, sekarang dan masa depan dalam dunia yang terus berubah untuk membangun perspektif dan kesadaran sejarah.

Menggunakan *Mind Mapping* dalam memperoleh pengetahuan bisa sangat mudah, karena prinsip *Mind Mapping* adalah pengembangan cabang-cabang mulai dari catatan-catatan penting yang tertulis di tengah-tengah kertas, yang kini tidak lagi memuat kata-kata, angka, urutan sederhana. dan juga jejak namun juga warna, gambar. -gambar, dimensi, simbol yang bisa berupa peta pikiran atau *Mind Mapping*. Menurut Tukiran (2012:105) ada enam langkah dalam membuat *Mind Mapping*, yaitu:

- a. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
- b. Guru mengajukan ide/kesulitan agar dapat dijawab melalui sarana siswa/idealnya kerepotan yang memiliki peluang solusi.
- c. Bentuk kelompok dari 2-3 orang.
- d. Setiap kelompok mengambil solusi peluang inventarisasi/fakta untuk hasil dialog.
- e. Instruksikan siswa untuk menginformasikan setiap perbedaan tentang peta pikiran mereka. Berdialoglah tentang keuntungan dari kisah penceritaan ide yang inovatif ini.

Menurut Silberman (2016:200) ada 5 prosedur *Mind Mapping*, yaitu:

- a. Pilih subjek untuk pemetaan pikiran. Beberapa peluang tersebut antara lain:
  - Kerumitan atau kesulitan untuk itu anda sangat memerlukan siswa menjelaskan solusinya.
  - Sebuah ide atau bakat yang telah di ajarkan.
  - Sebuah tugas yang harus disengaja untuk sentuhan akhir melalui sarana siswa.
- b. Buatlah peta pikiran yang mudah bagi mahasiswa penggunaan warna, gambar, atau simbol
- c. Sediakan kertas, spidol, dan bahan-bahan lain yang berguna yang di anggap akan membantu siswa membuat peta pemikiran yang penuh warna dan bersemangat.

- d. Berikan banyak waktu bagi asiswa untuk menyusun peta pemikiran mereka, menyarankan agar mereka memeriksa kerja siswa yang berbeda untuk pemikiran.
- e. Instruksikan siswa untuk menginformasikan setiap perbedaan tentang peta pikiran mereka. Berdialoglah tentang keuntungan dari kisah penceritaan ide yang inovatif ini.

Dari 2 evaluasi di atas, dapat disimpulkan bahwa tahap untuk membuat *Mind Mapping* membutuhkan kreativitas atau pemikiran, seperti berikut ini:

1. Kertas bersih tidak bergaris.
2. Pulpen dan pensil warna
3. Otak.
4. Imajinasi

## KESIMPULAN

Dari uraian diatas dapat dilihat bahwa, pada dasarnya *Mind Mapping* dapat membantu dalam menuangkan segala hal yang ada di dalam pikiran dan pikiran, misalnya sebagai:

1. Alat pencatat, alternatif alat pencatat konvensional atau tradisional.
2. Alat pertukaran verbal yang kuat, agar semua yang kita pikirkan dapat dicurahkan. Dengan *Mind Mapping* semua ini di dalam pikiran bisa melayang bebas dan dituangkan di atas kertas, seperti menuangkan air ke dalam gelas.
3. Alat untuk mengekspresikan pikiran yang bisa sangat menyenangkan dan luar biasa.
4. Alat untuk mengekspresikan pikiran dalam berbagai bidang dan aktivitas mulai dari menyelesaikan masalah yang rumit, menangani fakta yang berlebihan, membuat rencana, mengubah pendekatan kerja atau memperoleh pengetahuan, menumbuhkan kreativitas dan inovasi, dan mendukung pengetahuan seumur hidup.

Sehingga Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran sejarah ditemukan metode yang menarik dalam meningkatkan minat belajar siswa yaitu dengan menggunakan metode *Mind Mapping*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adi Kusrianto dan Yuwono Marta Dinata. 2015. *“Microsoft Word Untuk Buku Ajar.”* (Jakarta : PT. Alex Media Komputondp):2.
- Aji, Wisnu Nugroho. 2016. “Model Pembelajaran Dick and Carrey Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia.” *Kajian Linguistik Dan Sastra* 1(2):119. doi: 10.23917/kl.v1i2.3631.
- Alisa, Yulia, Yennita Yennita, and Sri Irawati. 2017. “Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Smp Menggunakan Model Problem Based Learning.” *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi* 1(1):113–20. doi: 10.33369/diklabio.1.1.113-120.

- Aris, Sohimin. 2013. "68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum." *Ar- Ruzz Media* (Yogyakarta):105.
- Buzan, Tony, 2013. *Mind Map: Untuk meningkatkan Kreativitas*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Chomsin S. Widodo dan Jasmadi. 2012. "Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi." (Jakarta : Alex Media Komputindo):42.
- Creswell,J. W. 2010. *Research design: pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan mixed*. Yog-jakarta: PT Pustaka Pelajar.
- Daryanto. 2014. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran." 171.
- Depdiknas. 2003. Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2015. "Belajar Dan Pembelajaran." (Jakarta : Rineka Cipta):38.
- Ahdar, A., & Wardana, W. 2019. Belajar dan Pembelajaran: 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis.
- Haryati, Sri. 2017. "Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning." Graha Cendekia. Jakarta.
- Iif Khoiru Ahmadi, Sofan Amri, dan Tatik Elisah. 2011. "Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu." (Jakarta : Prestasi Pustaka Publisher):208.
- Kemendikbud. 2018. Permendikbud . No 20 Tahun 2018 Tentang Satuan Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Kunandar. 2011. "Penelitian Tindakan Kelas." (Jakarta : RAja Gravindo Persada):36-37.
- KUSTIAN, NINA GANTINA. 2021. "Penggunaan Metode Mind Mapping Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik* 1(1):30-37. doi: 10.51878/academia.v1i1.384.
- Latipah, Hani Wardah, and Adman Adman. 2018. "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN MIND MAPPING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK (Studi Kuasi Eksperimen Pada Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Fasilitas Dan Lingkungan Kantor Kelas X Program Keahlian Administrasi Perkantoran Di SMKN 3 Bandung)." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 3(1):274. doi: 10.17509/jpm.v3i1.9465.
- Musa Pelu, Aliyah. 2014. "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE GROUP INVESTIGATION (GI) UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BERTANYA DAN HASIL BELAJAR SEJARAH." *JURNAL CANDI* 7(2):107-15.
- Prastowo, Andi. 2014. "Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif." *DIVA Press*.
- Sardiman AM, dan Amurwani Dwi Lestariningsih. 2017. *Sejarah Indonesia*. edited by M. M. Baha Uddin, Hariyono. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Wasino. 2010. "Buku Ajar Sebagai Bahan Ajar Yang Mencerdaskan Dan Mindfull."