

MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN MATERI DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA *MIND MAPPING*

AGUS RIYANTO

SMK N 1 Pracimantoro, Wonogiri, Jawa Tengah

ariyanto7922@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK N 1 Pracimantoro, Tahun pelajaran 2019/2020 dengan menggunakan media pembelajaran Mind Map. Metode penelitian ini adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Populasi penelitian menggunakan siswa kelas X Tata boga 2 SMK N 1 Pracimantoro tahun Pelajaran 2019/2020. Rata-rata hasil pengamatan keterlaksanaan sintaks model pembelajaran inkuiri Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa tentang materi pembelajaran Hal ini dapat ditunjukkan dengan meningkatnya partisipasi belajar dan hasil belajar peserta didik, data membuktikan bahwa terjadi peningkatan partisipasi belajar dan hasil belajar peserta didik disetiap akhir siklus. Prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital sebagai berikut: nilai rata-rata sebelum tindakan 71,19 pada siklus I 73,3 dan nilai rata-rata pada siklus II 79,4. Hal yang sama terjadi pada peningkatan jumlah peserta didik yang mencapai batas tuntas minimal (>70) yaitu sebelum tindakan 17 peserta didik (58,62%), yang tuntas pada siklus I sebanyak 19 peserta didik (65,91 %) dan pada siklus II meningkat menjadi 27 peserta didik (93,10%).

Kata Kunci: *Mind Map*, pemahaman materi, simulasi dan komunikasi digital, hasil belajar

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan interaksi antara guru dan siswa yang bertujuan untuk membentuk generasi muda yang lebih baik dan dapat mencapai tujuan pembelajaran (Ulfah, An'nur & Mahardika, 2015). Ketercapaian tujuan pembelajaran menuntun guru untuk menerapkan model pembelajaran yang tepat karena dapat mempengaruhi kemampuan siswa dalam memahami suatu konsep yang sedang dipelajari (Hapsari, Handhika, & Huriawati, 2018). Pembelajaran yang mengacu pada standar proses pendidikan harus mampu memfasilitasi pengembangan potensi siswa, maka diperlukan proses pembelajaran yang mengarah pada penekanan aktivitas belajar ke arah siswa sehingga siswa secara aktif dapat mengembangkan potensi yang mereka miliki (Budiningsih, 2005)

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran dimana peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya secara aktif. Pendidikan tidak terlepas dari istilah pembelajaran karena pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik pada lingkungan belajar yang bertujuan untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Proses pembelajaran akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang diraih oleh peserta didik. Proses pembelajaran yang baik dan berkualitas akan membantu siswa untuk lebih mudah mencapai hasil belajar yang baik. Agar memberi hasil yang baik maka kegiatan pembelajaran harus dilakukan secara interaktif, menyenangkan, menginspirasi siswa, menantang, memotivasi secara aktif, memberi ruang bagi kreativitas dan kemandirian siswa sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Mata pelajaran Simulasi Digital merupakan salah satu mata pelajaran yang diterima oleh kelas X kompetensi keahlian Tata Boga di SMK Negeri 1 Pracimantoro. Simulasi Digital merupakan mata pelajaran baru yang dirancang untuk menggantikan mata pelajaran KKPI pada tingkat SMK/MAK. Materi yang diajarkan pada mata pelajaran Simulasi Digital dititikberatkan pada pembelajaran kolaboratif yang memanfaatkan perkembangan teknologi. Sebagai mata pelajaran yang memiliki konsep pemanfaatan teknologi untuk kemudahan belajar siswa, proses pembelajaran Simulasi Digital dirancang agar berlangsung secara interaktif, menyenangkan, dan memberi ruang bagi siswa untuk terlibat secara aktif dan kreatif. Namun dalam pelaksanaannya, proses pembelajaran Simulasi Digital masih menemui banyak permasalahan yang datang baik dari siswa maupun guru.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, salah satu permasalahan yang datang dari siswa adalah kesadaran siswa untuk mempelajari materi bahan ajar yang terbilang masih kurang. Dalam kegiatan belajar-mengajar, hanya sedikit siswa yang berpartisipasi aktif seperti bertanya ataupun mengajukan pendapat. Siswa juga cenderung kurang melakukan interaksi aktif dengan guru dan siswa lainnya. Proses belajar dilakukan secara individual dimana setiap siswa memegang satu laptop atau komputer dan melakukan praktik secara perseorangan. Proses belajar secara individu tersebut kurang efektif karena kebanyakan siswa kemudian kehilangan fokus untuk belajar dan menyalahgunakan fasilitas yang digunakan untuk membuka media sosial, bermain *game*, dan mengerjakan tugas mata pelajaran lain. Sedangkan apabila dilakukan pembelajaran dimana siswa diminta untuk saling berdiskusi, kebanyakan

siswa cenderung pasif dan hanya siswa-siswa tertentu yang aktif mencari pemecahan permasalahan, menyampaikan pendapat, bertukar pikiran, maupun bertanya kepada guru. Hal tersebut mengakibatkan hanya siswa-siswa tertentu itulah yang benar-benar memahami materi yang diberikan oleh guru.

Solusi untuk mengatasi permasalahan-permasalahan di atas adalah menerapkan model pembelajaran yang menarik, memotivasi, dapat meningkatkan partisipasi dan keaktifan siswa serta membiasakan siswa untuk saling bekerjasama dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan di atas adalah model pembelajaran dengan penugasan sehingga siswa menjadi lebih aktif. Model pembelajaran kooperatif mengutamakan adanya kerjasama kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam prosesnya, siswa dilibatkan secara aktif baik saat bekerja secara individual maupun saat bekerjasama dengan siswa lain sehingga dapat merangsang siswa agar lebih termotivasi dalam belajar. Salah satu tipe dalam model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan yang telah disebutkan di atas adalah penugasan dengan mind Mapping (Mind Mapp). Model pembelajaran Mind Mapp akan menawarkan suasana belajar yang menyenangkan dimana siswa aktif membaca dan merangkum materi sesuai kreasi dan pemahaman mereka. Pada model pembelajaran ini, siswa diajak untuk berlatih menumbuhkan tanggung jawab, persaingan sehat, keterlibatan belajar dan terutama keaktifan siswa.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti bermaksud untuk melaksanakan penelitian dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Materi Dengan Menggunakan Mind Mapping Pada Pelajaran Simulasi Digital Di Kelas X TB2 SMk Negeri 1 Pracimantoro Semester gasal Tahun Pelajaran 2019/2020”. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran pada mata pelajaran Simulasi Digital.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang dikembangkan di sini mengacu pada penelitian tindakan model Kemmis dan McTaggart yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research, setiap putaran siklus dari penelitian tindakan meliputi perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi (Kemmis,1982 : 7-9). Alasan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) karena PTK merupakan salah satu cara untuk memperbaiki, meningkatkan dan menjawab persoalan ketika guru dalam proses belajar mengajar di kelas menemui suatu masalah. Sebagaimana pendapat Syafril (2009:3) yang menyatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas adalah bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran di kelas lebih professional.

Penelitian ini dilaksanakan melalui dua siklus, namun demikian apabila pada siklus dua, indikator keberhasilan belum tercapai akan dilanjutkan dengan siklus berikutnya. Setiap siklus dilaksanakan proses belajar mengajar dengan 4 kali tatap muka.

Teknik Analisis Data dilakukan dengan melakukan analisis Data Observasi yang diperoleh dihitung kemudian dipersentase, sehingga dapat diketahui sejauh mana

partisipasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan data tersebut peneliti memperoleh gambaran partisipasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran IPS dengan metode Mind Mapping. Sedangkan Hasil Test Belajar Berupa lembar kerja peserta didik dan tes akhir siklus, apabila hasil tes pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan maka dapat diasumsikan bahwa metode Mind Mapping dalam pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi dan penguasaan materi Simulasi dan komunikasi digital.

Indikator keberhasilan Pembelajaran simulasi dan komunikasi digital dalam penelitian ini dikatakan berhasil jika: Partisipasi pembelajaran dikatakan berhasil ditingkatkan apabila 65% peserta didik sudah menunjukkan partisipasi yang baik dalam proses pembelajaran sedangkan peningkatan pemahaman materi belajar dikatakan berhasil apabila hasil belajar peserta didik 80% mencapai nilai KKM (>70).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Fokus penelitian ini adalah bagaimana peranan metode *Mind Mapping* untuk meningkatkan pemahaman materi pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital khususnya di kelas X TB2.

Peserta didik adalah individu yang punya potensi, sehingga kegiatan pembelajaran yang diterapkan hendaknya juga kegiatan yang bervariasi dan dapat memfasilitasi potensi tersebut.

Melalui metode *Mind Mapping* dalam sebuah kegiatan pembelajaran dapat memberikan kesempatan pada peserta didik untuk terlibat aktif, karena peserta didik dapat menuangkan ide, gagasan, imajinasi dan pengetahuan secara leluasa. Melalui simbol-simbol dalam *Mind maps* juga memudahkan peserta didik memahami, mengingat dan menstransfer kembali pengetahuan yang telah dipelajari, sehingga akan berdampak pada kekuatan dalam memahami materi pelajaran.

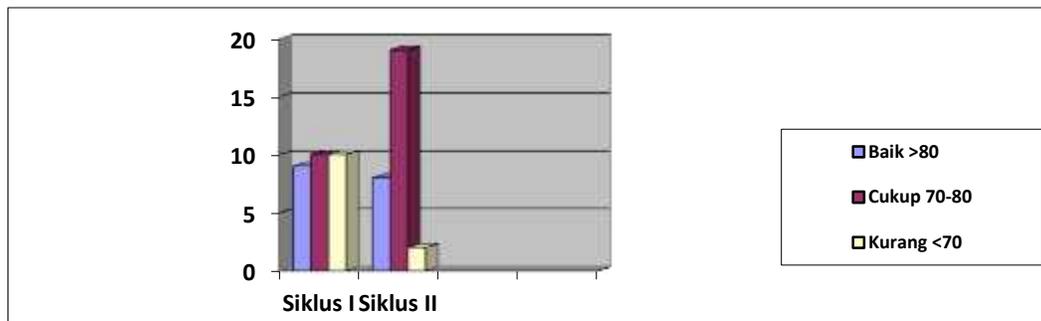
Melalui metode *Mind Mapping* ini terbukti dapat meningkatkan partisipasi dan prestasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dengan cara mengemukakan pendapatnya melalui diskusi dengan teman dan guru serta mampu mengapresiasi imajinasinya. Melalui sebuah gambar (*Mind Maps*) dan mempresentasikan hasil karyanya di depan kelas, memberikan tanggapan ataupun mempertahankan pendapatnya serta menjawab pertanyaan dari kelompok lain.

Metode *Mind Mapping* selain meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran juga dapat meningkatkan penguasaan materi Simulasi dan Komunikasi Digital. Hal ini dapat dilihat sampai pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang baik.

Tabel Rekapitulasi Frekuensi Hasil Tes Siklus I dan Siklus II

NO	Klasifikasi Nilai	Siklus I		Siklus II	
		F	%	F	%
1	AmatBaik > 80	9	31,03%	8	27,58%
2	Baik 70-80	10	34,48%	19	65,51%
3	Kurang < 69,9	10	34,48%	2	6,89%

Sumber: Data Primer 2019



Gambar . Perbandingan Pencapaian Nilai antar Siklus

Tabel Perbandingan Nilai Rata-rata Hasil Tes Siklus I dan Siklus II

No	Kriteria Nilai	Siklus I	Siklus II
1	Nilai Terendah	6,67	6,67
2	Nilai Tertinggi	9,33	9,33
3	Nilai Rata-rata	7,33	7,94

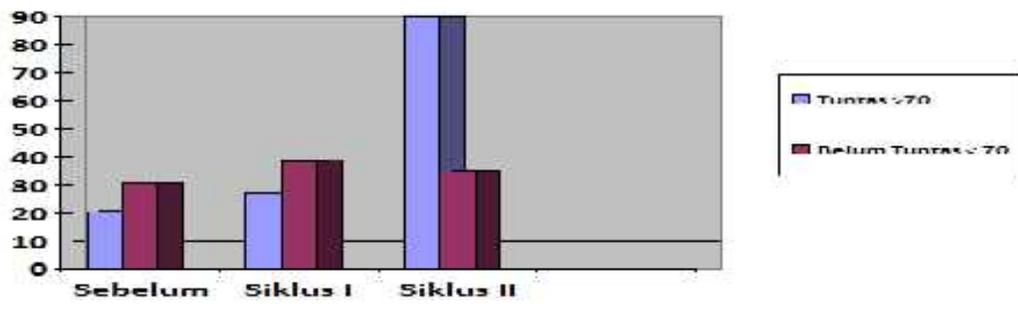
Sumber: Data Primer 2019

Selanjutnya jika dilihat dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) maka perbandingan data yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I dan Siklus II

NO	Nilai	Sebelum		Siklus 1		Siklus 2	
		F	%	F	%	F	%
1	Tuntas > 70	17	58,62%	19	65,51%	27	93,10%
2	Tidak Tuntas < 70	12	51,38%	10	34,49%	2	6,90%

Sumber: Data Primer 2019



Gambar. Grafik Kenaikan Pencapaian Ketuntasan Belajar

Berdasarkan tabel diatas terbukti bahwa penerapan metode *Mind Mapping* dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital dan juga dapat meningkatkan pemahaman pada materi Simulasi dan Komunikasi Digital.

Peningkatan partisipasi dan pemahaman materi pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital melalui penerapan metode *Mind Mapping* dapat dipaparkan sebagai berikut: Pada siklus I pertama kali peserta didik dikenalkan metode *Mind Mapping* menunjukkan antusias yang tinggi, hal ini dapat dilihat dari kesediaan mereka dalam mengerjakan tugas, namun masih ditemui peserta didik yang mengerjakan dengan gambar asal-asalan dan bahan atau materi yang minim. Guru membentuk kelompok pada siklus II, setiap kelompok mengumpulkan materi sebanyak mungkin dengan membaca maupun dengan berdiskusi untuk bahan membuat *Mind Mapping*, dari kegiatan kelompok ini kemudian guru memberi tugas untuk membuat *Mind Mapping* secara individu, dan hasilnya *Mind Mapping* yang dibuat lebih menarik dan lebih lengkap.

Hal penting dalam pembelajaran dengan metode *Mind Mapping* ini adalah diberikannya kesempatan yang sangat luas bagi semua peserta didik untuk mengemukakan pendapatnya tentang segala yang terkait dengan materi pelajaran yang dituangkan dalam bentuk *Mind Maps* sesuai dengan imajinasi dan kreatifitas masing-masing peserta didik. Melalui metode *Mind Mapping* ini peserta didik dapat terbantu untuk menumbuhkan rasa percaya diri, keberanian untuk berbicara di depan kelas serta dapat menghilangkan rasa minder terutama bagi mereka yang mempunyai kemampuan rendah.

Sesuai dengan tujuan penelitian seperti yang dirumuskan pada bab satu diantaranya adalah untuk meningkatkan pemahaman materi dalam pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital, maka penelitian ini telah berhasil menemukan upaya peningkatan tersebut dengan mensosialisasikan metode *Mind Mapping* dalam pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital.

Metode *Mind Mapping* sangat efektif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Bagi peserta didik penelitian ini menunjukkan bahwa tidak hanya aktivitas peserta didik yang meningkat tetapi juga prestasi belajarnya. Dampak dari peningkatan aktivitas tersebut menyebabkan tumbuhnya keterampilan sosial dan kemampuan emosional peserta didik. Kenyataan ini ditunjukkan dengan adanya kemampuan peserta didik untuk menjawab pertanyaan dari guru maupun teman atau kelompok lain, berani mempertahankan pendapat ketika berdiskusi dan mempresentasikan hasil karyanya, memiliki rasa tanggung jawab baik kepada diri sendiri maupun kelompok. Semua peserta didik tertantang untuk mendapatkan nilai baik dan mendapatkan penghargaan dari guru maupun teman lain.

Selain aktivitas dan pemahaman materi yang meningkat, penelitian pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital dengan menggunakan *Mind Mapping* ini sangat efektif untuk memperbaiki dan meningkatkan kinerja guru dan prestasi belajar peserta didik.

Metode pembelajaran *Mind Mapping* sangat disukai peserta didik. Hal ini terlihat peserta didik sangat antusias dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Kondisi pembelajaran terkesan lebih menarik dan menyenangkan, peserta didik tidak lagi menjadi obyek pembelajaran melainkan menjadi subyek pembelajaran. Peserta didik banyak yang merasakan bahwa waktu yang tersisa dalam proses pembelajaran terasa sangat singkat, hampir semua peserta didik terlibat dalam proses pembelajaran. Pengetahuan dan pemahaman materi yang diperoleh peserta didik tidak hanya bersumber dari guru melainkan juga dari materi yang dikembangkan dalam diskusi kelompok. Melalui diskusi kelompok dan membaca materi, peserta didik mendapat banyak pengetahuan yang dapat digunakan untuk menjawab soal-soal maupun untuk berdiskusi.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Miftakhul mufti (2017) dan Dapat disimpulkan bahwa penerapan metode mind mapping terbukti sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu Kelas VIII A MTsN Jambewangi Selopuro Blitar pada materi usaha persiapan kemerdekaan. Dijelaskan bahwa pada siklus I sebesar 72,3 sedangkan pada siklus II menjadi 82,9 atau mengalami peningkatan sebesar 10,6% dan pada siklus III dilakukan satu kali pertemuan, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata siklus III sebesar 94,7 atau mengalami peningkatan sebesar 11,8% pada siklus III.

KESIMPULAN

Simpulan dari penelitian ini adalah adanya peningkatan semangat belajar peserta didik karena suasana belajar lebih menyenangkan. Peserta didik lebih aktif dan tidak cepat bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal itu terlihat pada saat proses pembelajaran aktivitas peserta didik meningkat. Aktivitas peserta didik pada siklus kedua semakin meningkat dan proses pembelajaran terlaksana semakin baik.

Pembelajaran dengan metode Mind Mapping dapat meningkatkan penguasaan materi Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 1 Pracimantoro. Hal ini dapat ditunjukkan dengan meningkatnya partisipasi belajar dan hasil belajar peserta didik, data membuktikan bahwa terjadi peningkatan partisipasi belajar dan hasil belajar peserta didik disetiap akhir siklus. Prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital sebagai berikut: nilai rata-rata sebelum tindakan 71,19 pada siklus I 73,3 dan nilai rata-rata pada siklus II 79,4. Hal yang sama terjadi pada peningkatan jumlah peserta didik yang mencapai batas tuntas minimal (>70) yaitu sebelum tindakan 17 peserta didik (58,62%), yang tuntas pada siklus I sebanyak 19 peserta didik (65,91 %) dan pada siklus II meningkat menjadi 27 peserta didik (93,10%). Penggunaan metode Mind Mapping dapat mengatasi peserta didik yang kurang memperhatikan, ramai dan kurang mampu memahami materi yang disampaikan hanya dengan menggunakan metode ceramah. Saran yang dapat disampaikan yaitu (1) Guru dapat menggunakan metode Mind Mapping karena dapat menyampaikan materi pelajaran lebih cepat dan dapat mengejar materi yang ketinggalan serta dapat meningkatkan partisipasi belajar dan penguasaan materi. (2) Guru dapat menggunakan metode Mind Mapping untuk dijadikan alternatif meningkatkan aktivitas dan kreativitas guru dalam upaya meningkatkan penguasaan materi Simulasi dan Komunikasi Digital. Oleh karena itu untuk peningkatan mutu pendidikan instansi terkait dapat mensosialisasikan kepada para guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Akib Z. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya. Buzan, Tony. 2011. *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta: PT Gramedia.
- Lutfi Miftakhul, (2017) Penerapan Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Mtsn Jambawang, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*. <http://ejournal.uin-malang.ac.id/index.php/jpips>
- Miles, M. B. & Huberman, A. M. 1992. *Analisis Data Kualitatif*. Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru (Terjemahan Tjetjep Rohendi Rohidi). Sage Publication Inc.
- Moleong, Lexi J. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Rosdakarya.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Suharsimi, Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Suyono. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosda Karya.