

MIND MAPPING PADA MODEL PEMBELAJARAN ADVANCE ORGANIZER TERHADAP KEMANDIRIAN SISWA DAN HASIL BELAJAR KIMIA SMA



Salim Efendi, S.Pd.,M.Pd
Nova Erawati Sidabalok, S.Pd.,M.Pd

***MIND MAPPING* PADA MODEL
PEMBELAJARAN *ADVANCE ORGANIZER*
TERHADAP KEMANDIRIAN SISWA DAN
HASIL BELAJAR KIMIA SMA**

***MIND MAPPING PADA MODEL PEMBELAJARAN
ADVANCE ORGANIZER TERHADAP KEMANDIRIAN
SISWA DAN HASIL BELAJAR KIMIA SMA***

Salim Efendi, S.Pd.,M.Pd
Nova Erawati Sidabalok, S.Pd.,M.Pd



MIND MAPPING PADA MODEL PEMBELAJARAN ADVANCE ORGANIZER TERHADAP KEMANDIRIAN SISWA DAN HASIL BELAJAR KIMIA SMA

Penulis:

Salim Efendi, S.Pd.,M.Pd
Nova Erawati Sidabalok, S.Pd.,M.Pd

Editor:

Nurisa Ainulhaq, M.Pd.

Layouter :

Tim Kreatif PRCI

Cover:

Rusli

Cetakan Pertama : November 2022

Hak Cipta 2022, pada Penulis. Diterbitkan pertama kali oleh:

**Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia
ANGGOTA IKAPI JAWA BARAT**

Pondok Karisma Residence Jalan Raflesia VI D.151
Panglayungan, Cipedes Tasikmalaya – 085223186009

Website : www.rcipress.rcipublisher.org
E-mail : rumahcemerlangindonesia@gmail.com

Copyright © 2022 by Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia
All Right Reserved

- Cet. I – : Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia, 2022
; 14,8 x 21 cm
ISBN : -

Hak cipta dilindungi undang-undang
Dilarang memperbanyak buku ini dalam bentuk dan dengan
cara apapun tanpa izin tertulis dari penulis dan penerbit

Undang-undang No.19 Tahun 2002 Tentang
Hak Cipta Pasal 72

Undang-undang No.19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta
Pasal 72

Barang siapa dengan sengaja melanggar dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam pasal ayat (1) atau pasal 49 ayat (1) dan ayat (2) dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling sedikit 1 (satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp.1.000.000,00 (satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp.5.000.000.000,00 (lima miliar rupiah).

Barang siapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran hak cipta terkait sebagai dimaksud pada ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp.500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya kepada kami sehingga kami berhasil menyelesaikan Buku dengan judul *Mind Mapping* Pada Model Pembelajaran *Advance Organizer* Terhadap Kemandirian Siswa Dan Hasil Belajar Kimia SMA sesuai yang ditargetkan.

Buku dengan judul *Mind Mapping* Pada Model Pembelajaran *Advance Organizer* Terhadap Kemandirian Siswa Dan Hasil Belajar Kimia SMA ini berisikan mengenai hasil kajian dalam peningkatan kemandirian belajar dan hasil belajar siswa melali model pembelajaran *advance organizer* dan *mind mapping*. Kami menyadari bahwa Buku ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun selalu kami harapkan demi kesempurnaan buku ini.

Akhir kata, kami sampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah berperan serta dalam penyusunan Buku ini dari awal sampai akhir. Semoga Tuhan Yang Maha Esa senantiasa meridhoi segala usaha kita. Amin.

November 2022, Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	I
DAFTAR ISI	II
BAB I KONSEP BELAJAR DAN PEMBELAJARAN	1
A. Pengertian Belajar	1
B. Aktivitas Belajar	1
BAB II HAKIKAT HASIL BELAJAR SISWA	3
A. Ranah kognitif	3
B. Ranah Afektif	3
C. Ranah Psikomotor	4
BAB III MODEL PEMBELAJARAN <i>ADVANCE ORGANIZER</i>	5
A. Model Pembelajaran	5
B. Model Pembelajaran <i>Advance Organizer</i>	6
C. Tujuan dan Manfaat <i>Advance Organizer</i>	8
D. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Advance Organizer</i>	8
E. Penerapan Model Pembelajaran <i>Advance Organizer</i>	9
1. Presentasi <i>Advance Organizer</i>	9
2. Penyajian Materi Pembelajaran	9
3. Penguatan Organisasi Kognitif	10
BAB IV HAKIKAT MEDIA PEMBELAJARAN	12
A. Pengertian Media	12
B. Manfaat Media	12
C. Peta Pemikiran (<i>Mind Mapping</i>)	14
D. Aplikasi Penggunaan <i>Mind Mapping</i>	16
1. Dalam hal keperluan pribadi	16
2. Dalam keluarga	16
3. Dalam bidang pendidikan	16
4. Dalam bidang bisnis.	17
E. Prinsip Dasar Membuat <i>Mind Mapping</i>	17
BAB V PENDIDIKAN KARAKTER PADA SISWA	18
A. Pemahaman Pendidikan Karakter	18

B. Kemandirian	19
BAB VI PENTINGNYA PENINGKATAN KEMANDIRIAN BELAJAR DAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI PENGUGNAAN MODEL PEMBELAJARAN	22
BAB VII PROSES PEMECAHAN MASALAH	31
BAB VIII PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA <i>MIND MAPPING</i> PADA MODEL PEMBELAJARAN <i>ADVANCE ORGANIZER</i> TERHADAP KEMANDIRIAN SISWA DAN HASIL BELAJAR SISWA	35
A. Analisis Silabus	36
B. Hasil Standarisasi Instrumen Penelitian	39
C. Deskripsi Data Pengaruh Penggunaan Media Mind Mapping Pada Model Pembelajaran Advance Organizer Terhadap Kemandirian Siswa Dan Hasil Belajar Siswa	43
D. Uji Persyaratan Analisa Data	46
E. Pengujian Hipotesa	48
BAB XI PENUTUP	64
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN	71

BAB I

KONSEP BELAJAR DAN PEMBELAJARAN

A. Pengertian Belajar

Menurut Hakim, (dalam Kusuma 2010), “Belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan lain-lain kemampuan”. Sedangkan menurut Vygotsky bahwa proses pembelajaran akan terjadi jika anak bekerja dan menangani tugas yang diberikan masih berada dalam jangkauan pengetahuan mereka. Teori belajar Vygotsky termasuk teori belajar sosial yang melibatkan peran aktif siswa dalam berkomunikasi dan melakukan kerja sama antar individu dalam proses belajar. Dalam hal ini guru berperan sebagai pemberi arahan saat siswa mengalami kesulitan dalam berdiskusi. (dalam Sardiman 2008)

B. Aktivitas Belajar

Pada dasarnya belajar adalah berbuat. Di mana dalam belajar berbuat itu untuk mengubah tingkah laku. Seperti yang kita ketahui dengan belajar akan diperoleh perubahan-perubahan di dalam tingkah laku, kebiasaan, sikap, pengetahuan, keterampilan, pengetahuan dan pemahaman akan sesuatu. Jadi dalam belajar pasti melakukan kegiatan atau aktivitas. Seperti yang diungkapkan Sardiman (2008:96) dalam bukunya bahwa “ Aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting di dalam interaksi pembelajaran”.

Banyak aktivitas yang dapat dilakukan oleh siswa di sekolah, menurut Paul B. Diedrich, dalam Sardiman (2008:101) menggolongkan aktivitas siswa dalam beberapa klasifikasi antara lain:

1. *Visual activities*, yang termasuk di dalamnya membaca, memerhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
2. *Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
3. *Listening activities*, sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
4. *Writing activities*, misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
5. *Drawing activities*, misalnya menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
6. *Motor activities*, yang termasuk di dalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, beternak.
7. *Mental activities*, sebagai contoh: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
8. *Emotional activities*, seperti misalnya, menaruh minat, merasa bosan, gembira, bergairah, berani, tenang, gugup.

BAB II

HAKIKAT HASIL BELAJAR SISWA

Dimiyati dan Mudjiono, (2002:3) menyatakan bahwa:

“Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu dari sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran”.

Sedangkan menurut Hamalik, (2003:30), “Hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.

Berdasarkan teori Taksonomi Bloom hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain kognitif, afektif, psikomotor. Perinciannya adalah sebagai berikut :

A. Ranah kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.

B. Ranah Afektif

Berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai.

C. Ranah Psikomotor

Meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi *neuromuscular* (menghubungkan, mengamati). Tipe hasil belajar kognitif lebih dominan daripada afektif dan psikomotor karena lebih menonjol, namun hasil belajar psikomotor dan afektif juga harus menjadi bagian dari hasil penilaian dalam proses pembelajaran di sekolah. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Pendapat dari Horward Kingsley ini menunjukkan hasil perubahan dari semua proses belajar. Hasil belajar ini akan melekat terus pada diri siswa karena sudah menjadi bagian dalam kehidupan siswa tersebut.(dalam Hamalik 2003).

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disintesis bahwa hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang. Serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan merubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik.

BAB III

MODEL PEMBELAJARAN *ADVANCE ORGANIZER*

A. Model Pembelajaran

Menurut Meyer, dalam Trianto (2010:21), model dimaknakan sebagai suatu objek atau konsep yang digunakan untuk mempresentasikan suatu hal. Sesuatu yang nyata dan dikonversi untuk sebuah bentuk yang lebih komprehensif.

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menemukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum dan lain-lain (Joyce dalam Trianto. 2010:22). Selanjutnya, Joyce menyatakan bahwa setiap model pembelajaran mengarahkan guru ke dalam mendesain pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

“Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.”

Dengan demikian aktivitas pembelajaran benar-benar merupakan kegiatan bertujuan yang tertata secara sistematis. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Eggen dan Khauchak bahwa model pembelajaran memberikan kerangka dan arah bagi guru untuk mengajar.

Arends, dalam Trianto (2010:22) menyatakan, “ Istilah model pembelajaran mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu termasuk tujuannya, sintaksnya, lingkungannya, dan sistem pengelolaannya.

Istilah model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas daripada strategi, metode dan prosedur. Model pembelajaran mempunyai empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi, metode, dan prosedur. Ciri-ciri tersebut ialah:

1. Rasional teoritis logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya;
2. Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai);
3. Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil;
4. Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai. (Kardi dan Nur dalam Trianto, 2010:23)

Model-model pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan tujuan pembelajarannya, sintaks (pola urutannya), dan sifat lingkungan belajarnya. Sebagai contoh pengklasifikasian berdasarkan tujuan adalah model pembelajaran langsung, suatu model pembelajaran yang baik untuk membantu siswa mempelajari keterampilan dasar seperti topik-topik yang berkaitan dengan penggunaan alat.

B. Model Pembelajaran *Advance Organizer*

Model pembelajaran dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *advance organizer* yang dikembangkan oleh David Ausubel (1963-1968), yakni suatu model

pembelajaran yang mengarahkan para siswa ke materi yang akan dipelajari, dan menolong siswa untuk mengingat dan menggunakan kembali informasi dan keterampilan yang pernah mereka pelajari sebelumnya, untuk menerima materi-materi pelajaran berikutnya (Abdul Azis, 2011:7)

Pengertian *advance organizer* secara harfiah adalah pengorganisasian suatu kemajuan. Pengorganisasian dalam hal ini adalah mengelompokkan suatu pokok permasalahan atau materi dalam bentuk tertentu untuk untuk mencapai tujuan. Pengorganisasian dalam pembelajaran adalah mengelompokkan materi pelajaran itu dalam bentuk-bentuk tertentu, misalnya peta pikiran ataupun dalam bentuk uraian terstruktur, sehingga terdapat keterkaitan antara suatu materi yang satu dengan materi yang berikutnya. Sedangkan kemajuan dalam hal ini adalah merupakan peningkatan materi pembelajaran dari materi umum atau dasar kemateri lanjutannya.

Advance organizer berupa kerangka dasar yang menjadi batang tubuh materi yang akan dipresentasikan. Isinya berupa penjelasan yang terpadu atau lengkap dan adanya hubungan antar konsep-konsep dasar dengan struktur dan organisasi tertinggi serta umum dari bahan yang disajikan. *Advance organizer* dirancang untuk memperkuat struktur kognitifnya oleh David Ausubel adalah pengetahuan seseorang bagaimana materi pembelajaran tertentu pada waktu yang telah ditentukan, diorganisasikan dengan baik dan jelas. Apabila struktur kognitif ini kokoh dan mantap, jelas dan teratur, berlaku dan tidak membingungkan maka makna-makna barupun akan muncul dan dapat diingat.

C. Tujuan dan Manfaat *Advance Organizer*

Advance organizer mempunyai tiga tujuan sebagai berikut: (1) Memberikan arahan bagi siswa untuk mrngrtahui apa yang penting dari materi yang dipelajarinya; (2) Menghighlight diantara hubungan-hubungan yang akan dipelajari; (3) Memberikan penguatan terhadap pengetahuan yang diperoleh atau dipelajari.

Sedangkan manfaatnya adalah: (1) Dapat menyediakan suatu kerangka konseptual untuk materi belajar yang akan dipelajari siswa; (2) Dapat berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan antara apa yang sedang dipelajari siswa “saat ini” dengan “apa” yang akan dipelajari siswa, sehingga sedemikian rupa; dan (3) Mampu Membantu siswa Untuk Memahami bahan pelajaran secara lebih mudah.

D. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran

Advance Organizer

Kelebihan dan Kekurangan model *Advance Organizer* dalam pengajaran adalah sebagai berikut: (1) Siswa dapat berinteraksi dengan memecahkan masalah untuk menemukan konsep-konsep yang dikembangkan; (2) Dapat membangkitkan perolehan materi akademik dan keterampilan sosial siswa, (3) Dapat mendorong siswa untuk mengetahui jawaban pertanyaan yang diberikan (siswa semakin aktif), (4) Dapat melatih siswa meningkatkan keterampilan siswa melalui diskusi kelompok, (5) Meningkatkan keterampilan berfikir siswa baik secara kelompok maupun individu, (6) Menambah kompetensisiswa dalam kelas.

Namun sebagai model pembelajaran, *Advance Organizer* juga memiliki kekurangan dalam peruses pengajaran, yaitu dibutuhkan kontrol yang intensif dari guru,

sehingga bila siswa terlalu banyak, proses pembelajaran kurang efektif dan efisien.

E. Penerapan Model Pembelajaran *Advance Organizer*

Prosedur penerapan model pembelajaran *Advance Organizer* Joice (2001) adalah sebagai berikut:

1. Presentasi *Advance Organizer*

Terdiri dari beberapa fase yaitu : (a) Mengidentifikasi atribut atau symbol, (b) Memberikan contoh-contoh, (c) menyediakan dan mengatur suasana konsep, (d) Mengulang kembali materi sebelumnya, dan (d) Memancing dan mendorong pengetahuan serta pengalaman dari siswa, pada bagian ini peran aktif siswa tampak dalam bentuk memberikan respon terhadap presentasi organisasi yang diberikan guru. Penyajian *organizer* tidak perlu panjang lebar, namun dapat dimengerti siswa secara sadar, dipahami siswa secara jelas, dan secara terus menerus dikaitkan dengan bahan yang diorganisasikan secara mandiri.

2. Penyajian Materi Pembelajaran

Penyajian materi pembelajaran atau tugas terdiri dari: (a) Menyajikan materi (b) Mempertahankan perhatian (c) Membuat organisasi secara eksplisit, dan (d) Menyusun urutan materi belajar secara logis.

Penyajian materi belajar dapat dilakukan dengan ceramah, diskusi, percobaan, film, atau dengan membaca. Selama penyajian materi belajar kepada siswa perlu dibuat secara eksplisit sehingga mereka memiliki suatu pemahaman secara keseluruhan tentang tujuan dan dapat melihat urutan logis tentang materi dan bagaimana organisasi bahan itu berkaitan dengan *Advance organizer*.

3. Penguatan Organisasi Kognitif

Penguatan organisasi atau struktur kognitif yang terdiri atas : (a) Penggunaan prinsip-prinsip penyatuan bahan secara integrative, (b) Meningkatkan penerimaan belajar secara aktif, (c) Menyebabkan Pendekatan yang kritis terhadap materi, dan (d) Mengklarifikasi tujuan tahap ini adalah ingin mengendapkan pengetahuan atau materi baru ke dalam struktur kognitif yang sudah dimiliki siswa atau struktur kognitif yang ada pada siswa. Hal ini dilakukan dengan jalan memperkuat organisasi atau struktur kognitif siswa. Dalam alur pengajaran yang berlangsung secara wajar, beberapa prosedur ini mungkin dikaitkan dengan tahap kedua. Namun demikian, Joyce & Weil (2009) ingin menekankan bahwa mengolah kembali materi baru merupakan suatu tugas pengajaran yang terpisah dengan serangkaian kegiatan dan keterampilan itu sendiri.

Tabel 1 Sintaks Model Pembelajaran Advance Organizer

Fase Pertama : Presentasi <i>Advance Organizer</i>	Fase Kedua :Presentasi Tugas atau Materi Pembelajaran
Mengklarifikasikan tujuan-tujuan pelajaran Menyajikan <i>Organizer</i> Mengidentifikasi karakteristik-karakteristik yang konklusif - Memberikan contoh-contoh. - Menyajikan konteks. - Mengulang Mendorong kesadaran pengetahuan dan pengalaman siswa.	Menyajikan materi. Memperhatikan perhatian. Memperjelas aturan materi. Memperjelas pengolahan menjadi pembelajaran yang masuk akal.

Fase Ketiga : Memperkuat Pengolahan Kognitif
Menggunakan prinsip-prinsip rekonsiliasi integrative Menganjurkan pembelajaran resepsi aktif. Membangkitkan pendekatan kritis pada mata pelajaran. Mengklarifikasi.

(Joice (2001))

BAB IV

HAKIKAT MEDIA PEMBELAJARAN

A. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiahnya berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa arab, media adalah prantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan . menurut Heinch dan kawan-kawan (Arsyad, 2004:3) mengemukakan istilah *medium* sebagai perantara yang menghantarkan informasi antara sumber dan penerima.

Menurut Briggs (Sadiman, 1989:6) media adalah segala akar fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.

Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan seperangkat alat bantu yang digunakan oleh guru atau peserta didik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik.

B. Manfaat Media

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan, pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam pemilihan medi, antara lain tujuan pengajaran, jenis tugas, dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pengajaran berlansung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa.

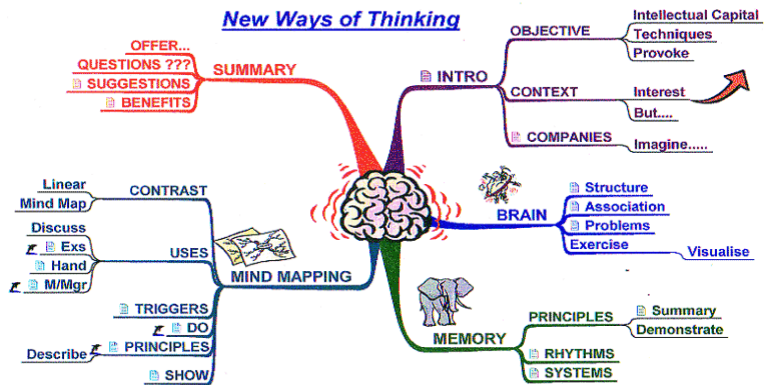
Menurut Enciklopedia of Educational Research (Arsyad 2004 : 25) merincikan manfaat media pendidikan adalah sebagai berikut : meletakkan dasar-dasar konkrit untuk berfikir dan oleh karena itu mengurangi " verbalisme", memperbesar perhatian siswa, meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar dan oleh karena itu membuat pelajaran lebih menetap, memberikan pengalaman yang nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa, menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontiniu, membantu tumbuhnya pengertian dan demikian membantu perkembangan kemampuan berbahasa, memberikan pengalaman- pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain serta membantu berkembangnya efisiensi yang lebih mendalam serta keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Wina Sanjaya (2008) merinci fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut : (1) Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa, (2) Media dapat mengetasi batas ruang kelas. Hal ini terutama untuk menyajikan bahan belajar yang sulit dipahami secara langsung oleh siswa, (3) Media dapat memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara siswa dan lingkungan, (4) Media dapat menghasilkan keseragaman pengamatan, (5) Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, nyata dan tepat, (6) Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar dengan baik, (7) Media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, (8) Media dapat mengontrol kecepatan belajar siswa (9) Media dapat memberikan pengalaman yang menyeluruh dari hal-hal yang konkret sampai yang abstrak.

C. Peta Pemikiran (*Mind Mapping*)

Mind mapping atau Pemetaan pikiran adalah metode untuk menyimpan, mengorganisir, memprioritaskan, informasi belajar, mengkaji dan menghafal. Secara efektif menyajikan gambaran dan ringkasan tubuh pengetahuan yang sekering kata dan gambar; membantu mensimulasikan logika dan kemandirian untuk praktek berpikir mahir dan efektif melibatkan 5 indera. *Mind mapping* atau pemetaan **pikiran** adalah metode mempelajari konsep yang ditemukan oleh Tony Buzan. Konsep ini didasarkan pada cara kerja otak kita menyimpan informasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa otak kita tidak menyimpan informasi dalam kotak-kotak sel saraf yang terjejer rapi melainkan dikumpulkan pada sel-sel saraf yang berbercabang-cabang yang apabila dilihat sekilas akan tampak seperti cabang-cabang pohon.

Buzan (dalam Windura 2008) mengemukakan bahwa otak manusia bekerja mengolah informasi melalui mengamati, membaca dan mendengar tentang suatu hal berbentuk hubungan fungsional antar bagian (kosep, kata kunci), tidak parsial terpisah satu sama lain dan tidak pula dalam bentuk narasi kalimat lengkap. Metode mencatat harus membantu kita membuat perkataan dan bacaan, meningkatkan pemahaman terhadap materi, membantu mengorganisasikan materi dan member wawasan baru.



Gambar 1 Contoh Peta Pemikiran (Mind Mapping)

Manfaat pemetaan pikiran adalah memperluas pemikiran biologis alami seseorang dengan kapasitas dan kemampuan untuk berpikir lateral dalam situasi tertentu. Berikut adalah beberapa manfaat dalam penggunaan pemetaan pikiran yaitu: (1) Peningkatan kapasitas untuk melihat gambaran yang lebih besar, (2) Peningkatan kapasitas untuk melihat informasi rinci, (3) Peningkatan kapasitas untuk mengingat informasi yang kompleks, (4) Peningkatan kapasitas untuk mengingat potongan terkait informasi, (5) Peningkatan kapasitas untuk mengatasi kekacauan mental, (6) Peningkatan kapasitas untuk mengatasi dan mengelola periode informasi yang berlebihan, (7) Peningkatan imajinasi; Peningkatan memori dan retensi, (8) Peningkatan tingkat konsentrasi, (9) Peningkatan catatan pengambilan kemampuan, (10) Peningkatan tingkat kepentingan dalam konten atau subjek yang sedang belajar, (11) Peningkatan kemampuan pemecahan masalah, (12) Perbaikan manajemen penelitian dan waktu revisi untuk Akademisi, (13) Membantu membuka pemahaman tersembunyi di dalam potongan

informasi, (14) Membantu membuka wawasan kreatif yang tak terduga dan ide, (15) Membantu menghemat waktu, (16) Membantu membuat belajar yang menyenangkan, (17) Kejelasan tujuan, (18) Menjelaskan rencana aksi, (19) Menjelaskan ide, (20) Menjelaskan pola kebiasaan berpikir, (21) Pemicu asosiasi kreatif, (22) Pemicu perbandingan fakta, statistik, data dan ide. http://moko.staff.umy.ac.id/files/2010/06/Mind_Mapping.ppt

D. Aplikasi Penggunaan *Mind Mapping*

Menurut Windura (2008) *Mind Mapping* dapat diaplikasikan dalam berbagai bidang kehidupan manusia yaitu :

1. Dalam hal keperluan pribadi

Mind Mapping dapat dipakai untuk membuat perencanaan kegiatan dan mengetahui secara lebih obyektif kelebihan dan kekurangan seseorang atau apapun yang berkenaan dengan rencana hidup, baik yang berhubungan dengan karier, pendidikan, cita-cita, maupun kesehatan seseorang.

2. Dalam keluarga

Mind Mapping dapat dipakai untuk melakukan intropeksi dengan pasangan hidup, renovasi rumah, merencanakan liburan keluarga, dan apapun yang harus diputuskan bersama oleh para anggota keluarga.

3. Dalam bidang pendidikan

Mind Mapping mempunyai kegunaan yang sangat besar, terutama untuk belajar dan mengajar. Untuk keperluan belajar *mind mapp* sangat bermanfaat saat kita meringkas, mencatat, dan mengkaji ulang. untuk keperluan mengajar *mind mapp* sangat bagus diterapkan pada saat kita mencatat,

mempersiapkan materi pengajaran, dan manajemen waktu pengajaran.

4. Dalam bidang bisnis.

Manfaat *Mind Mapping* dalam aplikasi bisnis adalah untuk mengembangkan kreativitas , kemandirian, dan pengelolaan serta manajemen bisnis itu sendiri.

E. Prinsip Dasar Membuat *Mind Mapping*

Berikut tahapan dalam membuat *Mind Mapping* yaitu sebagai berikut: (1) Mengambil kertas dan tinta berwarna (2) Menentukan permasalahan utama apa yang akan dipikirkan (3) Membuat pusat *Mind Mapping* berupa gambar dan judul *Mind Mapping* tersebut dimulai dari tengah kertas. (4) Membuat cabang utama yang merupakan ide-ide pokok pemikiran yang menjalar keluar dari pusat *Mind Mapping* (5) Mengembangkan setiap cabang utama dengan cabang-cabang yang berisi ide-ide lain yang relevan. (6) Menggunakan kata kunci untuk menuliskan setiap ide diatas setiap cabang-cabang tersebut. (7) MEmbubuhi gambar pendukung dan warna yang sesuai pada *Mind Mapping* dan selesai.

BAB V

PENDIDIKAN KARAKTER PADA SISWA

A. Pemahaman Pendidikan Karakter

Secara umum, kita sering mengasosiasikan istilah karakter dengan temperamen yang memberinya sebuah definisi yang menekankan unsur psikososial yang dikaitkan dengan pendidikan pandangan dan konteks lingkungan. Kita juga biasa memahami karakter dari sudut behavioral yang menekankan unsur somatopsikis yang dimiliki individu sejak lahir. Disini, istilah karakter dianggap sama dengan kepribadian. Kepribadian dianggap sebagai “ciri atau karakteristik atau gaya atau sifat khas dari diri seseorang yang bersumber dari bentukan-bentukan yang diterima dari lingkungan, misalnya keluarga pada masa kecil, dan juga bawaan seseorang sejak lahir. (Kusuma 2010: 79-80)

Karakter adalah sifat pribadi yang relative stabil pada diri individu yang menjadi landasan bagi penampilan perilaku dalam standar nilai dan norma yang tinggi.

- Relative stabil : suatu kondisi yang apabila telah terbentuk akan tidak mudah berubah
- Landasan : kekuatan yang pengaruhnya sangat berdominan dan menyuruh terhadap hal-hal yang terkait langsung dengan kekuatan yang dimaksud.
- Penampilan perilaku : aktivitas individu atau kelompok dalam bidang dan wilayah (setting).
- Standar nilai/norma : kondisi yang mengacu kepada kaidah-kaidah agama, ilmu dan teknologi, hukum adat, dan indikator iman dan taqwa, pengendalian diri, disiplin, keras, dan ulet, bertanggung jawab dan jujur, membela kebenaran, kepatutan, kesopanan dan

kesantunan, membela pada peraturan, loyal, demokratis, sikap kebersamaan, musyawarah, dan gotong royong, toleran, tertip, damai anti kekerasan, hemat, dan konsisten. (Prayitno. Dalam Kusuma : 2010)

B. Kemandirian

Menurut Steinberg (dalam Fleming, 2005:2) kemandirian didefinisikan sebagai kemampuan individu dalam bertindak laku, merasakan sesuatu, dan mengambil keputusan berdasar kehendaknya sendiri. Peningkatan tanggung jawab, kemandirian, dan menurunnya tingkat ketergantungan siswa terhadap orang lain, adalah salah satu tugas perkembangan yang harus dipenuhi siswa pada periode perkembangannya. Menurut Yusuf (dalam Hidayati 2002:80), kondisi yang membuat dilema pada siswa adalah di satu sisi siswa ingin melepaskan ketergantungannya pada orang lain, namun di sisi lain siswa masih membutuhkan kenyamanan dan perlindungan dari orang lain. Monks dkk (1999:279) mengatakan bahwa orang yang mandiri akan memperlihatkan perilaku yang eksploratif, mampu mengambil keputusan, percaya diri dan kreatif. Selain itu juga mampu bertindak kritis, tidak takut berbuat sesuatu, mempunyai kepuasan dalam melakukan aktifitasnya, percaya diri, dan mampu menerima realitas serta dapat memanipulasi lingkungan, mampu berinteraksi dengan teman sebaya, percaya diri, terarah pada tujuan, dan mampu mengendalikan diri. Tidak adanya kemandirian pada siswa akan menghasilkan berbagai macam problem perilaku, misalnya rendahnya harga diri, pemalu, tidak punya motivasi sekolah, kebiasaan belajar yang jelek, perasaan tidak aman, dan kecemasan.

Kemandirian tidak hanya didapatkan oleh siswa saat berada di rumah, namun kemandirian juga didapatkan di sekolah. Guru berperan sebagai fasilitator dalam mengembangkan kemandirian di sekolah. Kemandirian di sekolah, berkaitan dengan metode yang dipakai oleh guru saat mengajar di dalam kelas. Guru yang mendukung perkembangan kemandirian siswa, menerapkan cara belajar yang demokratis seperti, memberikan kebebasan pada siswa untuk berpendapat dan mempertahankan pendapatnya saat proses belajar di dalam kelas. Kebebasan yang diberikan oleh guru kepada siswa dapat diwujudkan melalui kebebasan dalam mengerjakan tugastugas sekolah dengan cara cara yang siswa miliki dan cara cara tersebut dirasa memudahkan siswa dalam mengerjakan tugas. Metode pengajaran berdasarkan pada prinsip kemandirian akan menjadikan siswa menjadi individu yang mandiri. Kemandirian yang dimiliki oleh siswa diwujudkan melalui kemampuannya dalam mengambil keputusan sendiri tanpa pengaruh dari orang lain. Kemandirian juga terlihat dari berkurangnya ketergantungan siswa terhadap guru di sekolah seperti, pada jam pelajaran kosong karena ketidakhadiran guru di kelas, siswa dapat belajar secara mandiri dengan membaca buku atau mengerjakan latihan soal yang dimiliki. Siswa yang mandiri, tidak lagi membutuhkan perintah dari guru atau orang tua untuk belajar ketika berada di sekolah maupun di rumah. Siswa yang mandiri telah memiliki nilainilai yang dianutnya sendiri dan menganggap bahwa belajar bukanlah sesuatu yang memberatkan, namun merupakan sesuatu yang telah menjadi kebutuhan bagi siswa untuk meningkatkan prestasi di sekolah. Kebutuhan untuk memiliki kemandirian dipercaya sebagai hal yang penting dalam memperkuat motivasi individu. Dari pernyataan Ryan dan Deci tersebut dapat

diketahui bahwa siswa yang mandiri mampu memotivasi dirinya untuk bertahan dengan kesulitan yang dihadapi dan dapat menerima kegagalan dengan pikiran yang rasional. Hal ini sesuai dengan salah satu ciri individu yang memiliki kemandirian tinggi yaitu mampu menghadapi kegagalan dengan sikap yang rasional dengan berupaya mengatasinya secara lebih baik tanpa menyebabkan depresi (Yusuf, 2000: 81).

Tabel 2 Elemen-elemen Kemandirian digambarkan sebagai berikut

Mengetahui dan memahami tentang	Terampil dalam	Bersikap mandiri dan profesional dalam
• Disiplin akademik • Dasar-dasarketerampilan • Hubungan antar peribadi • Nilai-nilai	- Melakukan prosedur - prosedur - Keterampilan Bergaul dengan orang lain	- Memahami sifat kemandirian - Berkomitmen terhadap kemandirian - Berkemauan untuk melakukan sesuatu secara mandiri

Sumber : Davis (2005:35)