

Penerapan Pembelajaran Mind Mapping dalam Metode Quantum Learning pada Mata Pelajaran TIK untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII J (Studi Kasus: SMP Negeri 3 Singaraja Tahun Ajaran 2012/2013)

Venty Indriatna¹, I Gede Sudirtha², Dessy Seri Wahyuni³

Pendidikan Teknik Informatika

Fakultas Teknik dan Kejuruan

Universitas Pendidikan Ganesha

Email : ventyindriatna@yahoo.com¹, sudirthaG@yahoo.com², dsy.wahyuni@gmail.com³

Abstrak—Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dengan menerapkan teknik *mind mapping* yang merupakan bagian dari metode pembelajaran *quantum learning*, dan mengetahui respon siswa terhadap penerapan pembelajaran *mind mapping*. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Singaraja, dimana melibatkan siswa kelas VII J sebanyak 30 orang siswa tahun ajaran 2012/2013 pada semester genap. Berdasarkan hasil belajar siswa kelas VII J pada semester ganjil tahun ajaran 2012/2013 terlihat bahwa ketuntasan klasikal pada kelas ini masih di bawah standar yang telah ditetapkan oleh sekolah. Desain penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah hasil belajar dan respon siswa terhadap penerapan pembelajaran *Mind Mapping* pada mata pelajaran TIK. Data hasil belajar siswa dikumpulkan melalui tes kognitif dan lembar observasi afektif serta psikomotor, sedangkan data respon siswa dikumpulkan dengan lembar angket tertutup. Pengambilan data pada tes kognitif dilaksanakan pada tiap akhir siklus sedangkan untuk lembar observasi afektif dan psikomotor masing-masing dilaksanakan setiap pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) terdapat peningkatan hasil belajar siswa. (2) rata-rata respon siswa terhadap penerapan metode pembelajaran *Mind Mapping* tergolong positif. Peneliti menyimpulkan bahwa penerapan teknik pembelajaran *Mind Mapping* dalam Metode *Quantum Learning* pada mata pelajaran TIK dapat meningkatkan hasil belajar dan mendapat respon positif dari siswa.

Kata kunci : *Mind Mapping*, *Quantum Learning*, Teknologi Informasi dan Komunikasi, Hasil belajar, Respon siswa

Abstract—This research's aims is to know the improvement of student's learning outcomes in the subjects of information and communication technologies (TIK) by applying techniques of *mind mapping* which is part of the learning *quantum learning* method, and determine students' response to the application of learning *mind mapping*. This study was conducted in SMP 3 Singaraja, which involves the students of class VII J (30 students) of the academic year 2012/2013. Based on learning outcomes of students in class VII J semester academic year 2012/2013 shows that classical completeness in this class is below the standards set by the school. The study design was a Classroom Action Research (CAR), which consists of 2 cycles. The data collected in this study is the result of learning and student response terhadap learning *mind mapping* application on TIK subjects. Student learning outcomes data were collected through a test of cognitive and affective and psychomotor observation sheet, while the student response data were collected with a questionnaire sheet enclosed. Capturing data on the test of cognitive held at the end of each cycle, while for observation sheet affective and psychomotor each run every meeting. The results showed that (1) there is an increase in student learning outcomes. (2) the average students' response to the application of the learning techniques considered positive in *mind mapping*. The study concluded that the method of learning *mind mapping* application in *quantum learning* method in TIK subjects can improve learning outcomes and received a positive response from students.

Keywords: *Mind Mapping*, *Quantum Learning*, Information and Communication Technology, learning outcomes, student response

I. PENDAHULUAN

Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional,



Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika

ISSN 2252-9063

Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika

(KARPATI)

Volume 2, Nomor 5, Juli 2013

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pentingnya peran pendidikan bagi suatu Negara sangat jelas terlihat dari peran pemerintah yang turut campur dalam mewujudkan pendidikan yang dapat meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia di Indonesia.

Pembelajaran adalah salah satu unsur yang paling penting dalam menyelenggarakan pendidikan. Kegiatan utama dalam dunia pendidikan adalah pembelajaran, dimana pembelajaran adalah unsur yang patut diperhitungkan karena proses pembelajaran acapkali menentukan tingkat keberhasilan dari pendidikan. Knirk & Gustafson (2005) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan setiap kegiatan yang dirancang oleh guru untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan atau nilai yang baru dalam suatu proses yang sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi dalam konteks kegiatan belajar mengajar

Banyaknya mata pelajaran yang menawarkan tantangan ekstra bagi siswa, akibat tingginya sifat abstrak pada mata pelajaran tersebut. Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan salah satu mata pelajaran yang bersifat abstrak, beberapa materi pada pelajaran ini yang bersifat abstrak sehingga perlunya menciptakan suatu gambar yang unik untuk menjelaskan sebuah konsep sehingga konsep itu berubah dari abstrak menjadi konkret. Salah satu cara untuk merubah bentuk konsep tersebut yakni dengan menggunakan peta pikiran yang dalam hal ini merupakan salah satu teknik pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru yakni teknik *Mind Mapping*.

Mind Mapping merupakan salah satu bagian dari metode pembelajaran *Quantum Learning* yang memungkinkan siswa dapat belajar dengan nyaman. *Mind Mapping* adalah teknik meringkas bahan yang akan dipelajari dan memproyeksikan masalah yang dihadapi ke dalam bentuk peta atau teknik grafik sehingga lebih mudah memahaminya^[1].

Dibandingkan dengan sekolah yang lainnya, SMP Negeri 3 Singaraja merupakan sekolah potensial dimana prestasi yang lebih ditonjolkan oleh sekolah ini yakni prestasi di bidang non akademik, sehingga di bidang akademik masih kurang begitu menonjol. Kurangnya fasilitas yang

menunjang siswa dalam pelajaran TIK yakni laboratorium komputer, menyebabkan siswa lebih sering belajar dikelas daripada di laboratorium komputer.

Berdasarkan hasil wawancara permasalahan yang terkait dengan pembelajaran TIK kelas VII adalah sebagai berikut: (1) belum adanya inovasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru dimana seringkali menggunakan pembelajaran yang sama yakni pembelajaran langsung dengan metode ceramah dan tanya jawab, meskipun dengan usaha menggunakan presentasi dengan bantuan LCD dan powerpoint namun karena keterbatasan LCD maka pembelajaran tersebut masih kurang efektif. (2) kurangnya peran siswa dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada materi yang bersifat teori. (3) belum memadainya sarana dan prasarana yang ada pada laboratorium komputer di SMP Negeri 3 Singaraja, dimana yang dimaksud adalah masih kurangnya jumlah perangkat komputer jika dibandingkan dengan jumlah oleh siswa-siswi yang ada di SMP Negeri 3 Singaraja ini yang terdiri dari 11 kelas untuk kelas VII.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti, rata-rata nilai Ujian Akhir Semester I siswa Kelas VII tahun ajaran 2012/2013 masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Batas nilai KKM untuk mata pelajaran TIK adalah 73. Sedangkan nilai rata-rata ulangan siswa kelas VII J masih di bawah KKM. Melihat permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya maka solusi yang dapat diberikan guna mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan cara kreatif bagi peserta didik untuk menghasilkan ide-ide, mencatat pelajaran sehingga siswa ikut berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Melalui pembelajaran *Mind Mapping* siswa dapat melakukan hal-hal tersebut.

II. KAJIAN TEORI

A. Teknik Pembelajaran

Istilah teknik dalam pembelajaran didefinisikan dengan cara-cara dan alat yang digunakan oleh guru dalam rangka mencapai suatu tujuan, langsung dalam pelaksanaan pelajaran pada waktu itu. Menurut Radhi al-Hafidh, teknik dalam pembelajaran, bersifat implementasional saat proses belajar berlangsung untuk mencapai sasarannya.^[2] Teknik dalam pembelajaran, merupakan penjelasan dan penjabaran suatu metode pembelajaran, maka sudah barang tentu bahwa kutipan definisi teknik tersebut di atas perlu dilengkapi dengan pijakan pada metode



KARPATI
Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika

tertentu. Teknik dalam pembelajaran bersifat taktis, dan cenderung bernuansa siasat.

Teknik dalam pembelajaran dapat didefinisikan sebagai daya upaya, atau usaha-usaha yang ditempuh oleh seseorang guru dalam rangka untuk mencapai suatu tujuan pengajaran dengan cara yang paling praktis, namun tetap harus selalu merujuk dan berpijak pada metode tertentu.

B. Metode Quantum Learning

Quantum learning merupakan seperangkat metode dan falsafah belajar yang terbukti efektif untuk semua umur. *Quantum learning* berakar dari upaya Dr. Georgi Lozanov, seorang psikolog yang berupaya mengembangkan prinsip yang disebut *ösuggestologyö* atau *ösuggestopedia*. Menurutnya sugesti dapat dan pasti mempengaruhi hasil belajar dan setiap detil keadaan apapun memberikan sugesti positif atau negative.^[3]

Proses belajar yang dialami seseorang sangat bergantung kepada lingkungan tempat belajar. Jika lingkungan belajar dapat memberikan sugesti positif, maka akan baik dampaknya bagi proses dan hasil belajar, sebaliknya jika lingkungan tersebut memberikan sugesti positif maka akan buruk dampaknya bagi proses dan hasil belajar. Berdasarkan uraian pengertian *Quantum learning* dapat ditarik kesimpulan bahwa *Quantum learning* adalah suatu metode belajar yang memadukan antara berbagai sugesti positif dan inteksinya dengan lingkungan yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar seseorang. Lingkungan belajar yang menyenangkan serta munculnya emosi sebagai keterlibatan otak dapat menciptakan sebuah interaksi yang baik dalam proses belajar yang akhirnya dapat menimbulkan motivasi yang tinggi pada diri seseorang sehingga secara langsung dapat mempengaruhi proses belajar.

C. Teknik Pembelajaran Mind Map

Salah satu teknik mencatat yang dikembangkan dalam metode pembelajaran quantum adalah teknik pemetaan (*mind mapping*). Dengan digunakannya *mind mapping* maka akan terjadi keseimbangan kerja kedua belahan otak. Konsep *mind Mapping* asal mulanya diperkenalkan oleh Tony Buzan tahun 1970-an. Teknik ini dikenal juga dengan nama *Radiant Thinking*. Sebuah *mind map* memiliki sebuah ide atau kata sentral, dan ada 5 sampai 10 ide lain yang keluar dari ide sentral tersebut. *Mind Mapping* sangat efektif bila digunakan untuk memunculkan ide terpendam yang dimiliki dan membuat asosiasi di antara ide tersebut. *Mind*

ISSN 2252-9063

Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika

(KARPATI)

Volume 2, Nomor 5, Juli 2013

Mapping juga berguna untuk mengorganisasikan informasi yang dimiliki.

Mind Mapping merupakan cara untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambilnya kembali ke luar otak. Bentuk *mind Mapping* seperti peta sebuah jalan di kota yang mempunyai banyak cabang. Seperti halnya peta jalan kita bisa membuat pandangan secara menyeluruh tentang pokok masalah dalam suatu area yang sangat luas. Dengan sebuah peta kita bisa merencanakan sebuah rute yang tercepat dan tepat dan mengetahui kemana kita akan pergi dan dimana kita berada. Bentuk diagramnya yang seperti diagram pohon dan percabangannya memudahkan untuk mereferensikan satu informasi kepada informasi yang lain.

Mind Mapping juga dapat disebut dengan peta pemikiran.^[4] *Mind mapping* merupakan metode mencatat secara menyeluruh dalam satu halaman. *Mind mapping* menggunakan pengingat-pengingat visual dan sensori dalam suatu pola dari ide-ide yang berkaitan. Peta pikiran atau *mind mapping* pada dasarnya menggunakan citra visual dan prasarana grafis lainnya into membentuk kesan pada otak.

Manfaat cara belajar dengan menggunakan *Mind Map* diantaranya:^[5]

- 1) *Fleksibel*. Jika seorang pembicara tiba-tiba teringat untuk menjelaskan suatu hal tentang pemikiran, orang lain dapat dengan mudah menambahkannya di tempat yang sesuai dalam Peta Pikiran orang tersebut tanpa harus kebingungan.
- 2) *Dapat memusatkan pikiran*. Seseorang tidak perlu berpikir untuk menangkap setiap kata yang dibicarakan. Sebaliknya, orang tersebut dapat berkonsentrasi pada gagasan-gagasannya.
- 3) *Meningkatkan Pemahaman*. Ketika membaca suatu tulisan atau laporan teknik, Peta Pikiran akan meningkatkan pemahaman dan memberikan catatan tinjauan ulang yang sangat berarti nantinya.
- 4) *Menyenangkan*. Imajinasi dan Kreativitas seseorang tidak terbatas. Dan hal itu menjadikan pembuatan dan peninjauan ulang catatan lebih menyenangkan.

Mind Mapping memiliki keunggulan antara lain:^[6]

- 1) Cara mudah menggali informasi dari dalam dan dari luar otak.
- 2) Cara baru untuk belajar dan berlatih dengan cepat dan ampuh.



KARPATI

Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika

ISSN 2252-9063

Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika

(KARPATI)

Volume 2, Nomor 5, Juli 2013

- 3) Cara membuat catatan agar tidak membosankan.
- 4) Cara terbaik mendapatkan ide baru dan merencanakan proyek.
- 5) Alat berpikir yang mengasikkan karena membantu berpikir 2 kali lebih baik, 2 kali lebih cepat, 2 kali lebih jernih dan lebih menyenangkan.

Teknik Pembelajaran *Mind Map* meliputi 4 tahapan guru dan siswa secara spesifik dalam kegiatan pembelajaran, yakni:

1) Tahap Orientasi

Guru memusatkan perhatian siswa dengan menyebutkan beberapa fenomena yang ada di kehidupan nyata yang terkait dengan materi yang akan dipelajari. Siswa mengaitkan fenomena yang disebutkan oleh guru dengan materi yang akan dipelajari

2) Tahap Pengungkapan gagasan siswa

Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memunculkan gagasan konseptual kemudian mengungkapkannya dalam bentuk *mind map*. Guru menjelaskan mengenai materi kepada siswa dan menyuruh siswa mengungkapkannya dalam bentuk *mind map*. Siswa mendengarkan penjelasan guru kemudian mengungkapkan apa yang sudah diterima dari guru dalam bentuk *mind map*.

3) Tahap Pengungkapan permasalahan

Guru memberikan permasalahan yang terkait dengan materi yang menggunakan pertanyaan kunci. Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan guru dengan berpedoman pada *mind map* yang sudah dibuat sebelumnya

4) Tahap Evaluasi

Guru meminta siswa melakukan diskusi mengenai jawaban mereka. Siswa melakukan diskusi mengenai jawaban mereka. Guru mendiskusikan jawaban siswa yang salah. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai jawaban yang salah

D. Hasil Belajar

Tujuan utama pada kegiatan pembelajaran tentunya adalah pada hasil belajar. Dimana hasil belajar yang diharapkan merupakan hasil belajar yang memuaskan, dalam artian hasil belajar sudah memenuhi kriteria dimana tingkat pemahaman sudah tercapai. Pada umumnya hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung dimana

kemampuan tersebut memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, sikap, pemahaman, maupun keterampilan dari siswa menjadi lebih baik. Seringkali 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 bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.^[7] Berdasarkan teori Taksonomi Bloom hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain kognitif, afektif, psikomotor.

III. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini tergolong penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang secara umum bertujuan untuk memperbaiki proses dan meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah yang menjadi objek penelitian. Sedangkan secara khusus penelitian ini bermaksud memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang bermuara pada peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK melalui penerapan teknik pembelajaran *Mind Mapping*. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Lewin, Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri dari empat komponen yaitu: (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) observasi/evaluasi, dan (4) refleksi. Metode pengumpulan data hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode tes serta lembar observasi sedangkan dalam pengumpulan data respon siswa yakni dengan menggunakan angket.

Hasil belajar didapat dari hasil tes kognitif dari setiap akhir siklus ditambah dengan hasil observasi psikomotor dan afektif di masing-masing pertemuan yang telah dibobotkan sebelumnya. Berdasarkan hasil belajar maka didapat ketuntasan klasikal yakni dengan cara membagi jumlah nilai hasil belajar dari semua siswa dengan jumlah siswa dikali 100%. Sedangkan rata-rata respon siswa didapatkan dengan membagi jumlah skor respon siswa dengan jumlah siswa.

IV. PEMBAHASAN

Ketuntasan klasikal siswa kelas VII J pada siklus I menunjukkan presentase sebesar 63,33% dengan 19 orang tuntas dan 11 orang yang belum tuntas. Ketuntasan klasikal tersebut masih



KARPATI

Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika

dibawah standar yang ditentukan disekolah dimana ketuntasan klasikal harus sama atau lebih besar dari 75%, sehingga pada siklus I peneliti masih belum berhasil. Ketidakterhasilan penelitian pada siklus I disebabkan oleh beberapa faktor sebagai berikut.

- 1) Siswa masih bergantung pada penjelasan guru sebagai sumber utama ilmu dan pengetahuan serta kurangnya kesadaran untuk gemar membaca secara mandiri untuk menambah pengetahuan. Jadi siswa kurang aktif untuk membaca secara mendetail mengenai materi yang dipelajari dan berpengaruh dalam menangkap konsep dari materi yang dipelajari.
- 2) Belum terbiasanya siswa untuk berpikir secara terkonsep sehingga siswa sedikit mengalami kendala dalam pembuatan *mind mapping*
- 3) Siswa masih belum percaya diri dalam mengungkapkan permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran sehingga sedikit mempersulit peneliti untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menyerap pelajaran. Kurangnya rasa percaya diri tersebut juga mengakibatkan siswa sulit membuat simpulan di akhir pembelajaran.

Peneliti berkolaborasi dengan guru yang mengampu mata pelajaran TIK di kelas VII J berkolaborasi melakukan perbaikan pada siklus I untuk meminimalisir penyebab belum tercapainya ketuntasan klasikal pada siklus I. adapun perbaikan yang dilaksanakan peneliti di siklus II adalah sebagai berikut.

- 1) Peneliti memberikan motivasi bagi siswa untuk gemar membaca serta meningkatkan rasa ingin tahu siswa sehingga siswa menjadi lebih mandiri dalam menggali informasi dan pengetahuan secara mendetail. Sehingga penjelasan dari guru hanya sebagai tambahan dan bukan sebagai sumber utama pengetahuan siswa.
- 2) Peneliti kembali membimbing siswa untuk berpikir secara terkonsep untuk mempermudah menangkap dan menyerap suatu materi sehingga memudahkan siswa dalam pembuatan *mind mapping*.
- 3) Peneliti melakukan pendekatan kepada para siswa sehingga siswa tidak segan dan takut untuk bertanya bila mengalami kesulitan, dengan begitu maka peneliti dapat

ISSN 2252-9063

Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika

(KARPATI)

Volume 2, Nomor 5, Juli 2013

mengetahui seberapa besar kemampuan siswa dalam menyerap materi pelajaran.

Perbaikan yang dilaksanakan pada siklus II telah menunjukkan hasil yang meningkat. Peningkatan yang dimaksud adalah persentase ketuntasan klasikal yang diperoleh siswa adalah sebesar 83,33% dengan jumlah siswa tuntas sebanyak 25 orang siswa dan 5 orang siswa yang belum tuntas. Ketuntasan klasikal pada siklus II ini telah melebihi standar yang ditentukan sekolah yaitu 75%. Berdasarkan hal tersebut penelitian pada siklus II dapat dikatakan berhasil. Antara siklus I dan siklus II terjadi peningkatan hasil belajar, yaitu dari ketuntasan klasikal pada siklus I sebesar 63,33% hingga ketuntasan klasikal pada siklus II sebesar 83,33%. Peningkatan yang terjadi adalah sebesar 20%. Sedangkan sebelum diterapkannya pembelajaran *mind mapping* dalam metode *quantum*, ketuntasan klasikal yang diperoleh siswa kelas VII J pada semester Ganjil tahun ajaran 2012/2013 adalah sebesar 54,83%.

Perbaikan pada bidang pendidikan terus dilancarkan oleh pemerintah, tak dapat terelakan bahwa kurikulum merupakan salah satu cara yang dilakukan pemerintah guna memperbaiki sumber daya manusia melalui pendidikan. Perubahan kurikulum secara berkala terus dilakukan oleh pemerintah guna mengetahui besarnya pengaruh kurikulum terhadap hasil belajar siswa. Pada tahun 2013, kementerian pendidikan dan kebudayaan telah menetapkan perubahan kurikulum yang dilakukan secara bertahap. Beberapa mata pelajaran dihilangkan pada kurikulum ini dengan maksud dapat mendorong rasa keingintahuan siswa serta mengurangi beban siswa dengan berbagai mata pelajaran yang harus diikuti namun tak mampu mendorong rasa ingin tahu siswa. Kurikulum ini mengharuskan guru bisa mendorong kreativitas dan rasa ingin tahu siswa terhadap suatu materi.

Berdasarkan hal tersebut penulis dapat menganalisis penggunaan teknik pembelajaran *mind mapping* dalam *quantum learning* guna membantu memancing rasa ingin tahu siswa. Dengan penerapan pembelajaran tersebut diharapkan siswa semakin tertarik untuk mencari tahu kemudian mengungkapkannya dalam *mind mapping*, selain itu siswa juga dapat meningkatkan daya imajinasi dan kreatifitasnya pada saat pembuatan *mind mapping*. Pembelajaran ini diharapkan dapat membantu siswa menjawab tantangan yang diberikan pemerintah dengan adanya perubahan kurikulum.

Jadi dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran *mind mapping* dalam metode *quantum learning* pada kelas VII J berhasil, terbukti dengan adanya peningkatan persentase

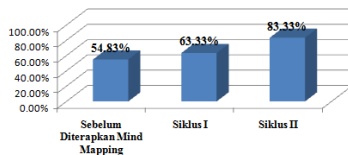


KARPATI

Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika

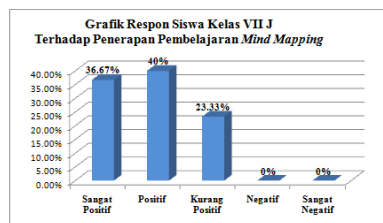
ketuntasan klasikal dari sebelum diterapkannya pembelajaran sampai siklus II. Persentase peningkatan tersebut dapat dilihat dalam Gambar 1.

Persentase Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas VII J SMP Negeri 3 Singaraja



Gambar 1. Persentase Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas VII J SMP Negeri 3 Singaraja

Pada angket respon terdapat dua macam pernyataan yakni pernyataan yang bersifat positif dan pernyataan yang bersifat negatif. Berdasarkan perhitungan dari respon keseluruhan siswa maka didapatkan rata-rata dari respon siswa kelas VII J SMP Negeri 3 Singaraja terhadap penerapan pembelajaran *mind mapping* dalam metode *quantum learning* adalah sebesar 44,13. Bila dibandingkan dengan penggolongan respon siswa, angka tersebut berada pada rentang kriteria 48 \geq 36, dengan kategori positif. Peningkatan tersebut terlihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Persentase Respon Siswa Kelas VII J Terhadap Penerapan Pembelajaran *Mind Mapping*

V. SIMPULAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan dapat diambil beberapa simpulan sebagai berikut. Penerapan pembelajaran *Mind Mapping* dalam Metode *Quantum Learning* dapat meningkatkan hasil belajar kelas VII J SMP Negeri 3 Singaraja tahun ajaran 2012/2013. Hal ini dapat dilihat dari ketuntasan klasikal yang meningkat dari siklus I hingga siklus II. Pada siklus I ketuntasan klasikal belum tercapai sesuai dengan standar yang diberikan sekolah. Sedangkan pada siklus II ketuntasan klasikalnya telah melebihi standar yang ditentukan.

Respon siswa kelas VII J SMP Negeri 3 Singaraja terhadap penerapan pembelajaran *Mind*

Mapping dalam metode *Quantum Learning* tergolong positif.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka dapat dikemukakan beberapa saran yakni sebagai berikut.

1. Penerapan pembelajaran *Mind Mapping* dalam Metode *Quantum Learning* dapat digunakan sebagai salah satu pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hal tersebut maka kepada guru pengampu mata pelajaran TIK disarankan untuk mencoba merepakan pembelajaran *Mind Mapping* dalam Metode *Quantum Learning* dalam pembelajaran TIK pada pokok bahasan lainnya
2. Penerapan pembelajaran *Mind Mapping* dalam Metode *Quantum Learning* hendaknya lebih menyesuaikan dengan karakteristik materi yang disampaikan, sehingga sintak pada pembelajaran *Mind Mapping* dapat diaplikasikan secara maksimal.
3. Pembaca yang berniat untuk melakukan penelitian dengan pembelajaran *Mind Mapping* dalam Metode *Quantum Learning* pada mata pelajaran TIK ataupun bidang ilmu lain, hendaknya memperhatikan kendala-kendala yang dialami peneliti selama melakukan penelitian sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan dan penyempurnaan penelitian yang akan dilaksanakan.

REFERENSI

- [1] Sugiarto. 2004. *Mengoptimalkan Daya Kerja Otak Dengan Berfikir Holistik dan Kreatif*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- [2] Al-Hafidh. 1993. *Pengembangan Materi Metode Pengajaran Bahasa Arab*. Ujung Pandang: CV. Berkah
- [3] DePorter. 1999. *Quantum Teaching*. Bandung: Kaifa
- [4] De Porter, Hernacki. 2008. *Quantum Learning: membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan (Edisi Terjemahan Oleh Alwiyah Abdurrahman)*. Bandung: Kaifa PT. Mizan Pustaka
- [5] De Porter. 1992. *Quantum Learning*. New York: Dell Publishing
- [6] Femi. 2008. *Gembira Belajar dengan Mind Mapping Bantu Anak Menguasai "Senjata Rahasia" Para Jenius untuk Melejitkan Prestasi di Sekolah*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
- [7] Munawar. 2009. *Hasil Belajar (Pengertian dan Definisi)*. tersedia : <http://indramunawar.blogspot.com/2009/06/hasil-belajar-pengertian-dan-definisi.html>