

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Model Pembelajaran *Mind Mapping*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Mind Mapping*

Model pembelajaran *Mind Mapping* pertama kalinya diperkenalkan dan dikembangkan oleh Tony Buzan, seorang peneliti Inggris yang menerapkan pengetahuannya tentang otak dan proses berpikir ke berbagai bidang kehidupan (Pasauran, Usman, dan Yulvaita, 2024). Menurut Buzan (dalam Sukardi, Turhan, dan Sarmini, 2025) metode ini merupakan alat berpikir yang memanfaatkan kemampuan otak untuk menghubungkan ide-ide secara non-linear. Dengan menggunakan elemen visual seperti garis, warna, simbol, dan gambar, *Mind Mapping* memungkinkan siswa untuk memahami hubungan antar konsep secara lebih tersruktur dan menarik. Buzan menekankan bahwa otak manusia secara alami lebih mudah mengingat informasi yang disajikan secara visual dibandingkan teks linear. Oleh karena itu, *Mind Mapping* menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang kompleks.

Untuk membuat *Mind Map*, Buzan (dalam Huda, 2015: 307) menjelaskan bahwa seseorang biasanya memulainya dengan menuliskan gagasan utama di tengah halaman dan dari situlah, ia bisa

membentangkannya ke seluruh arah untuk menciptakan semacam diagram yang terdiri dari kata kunci-kata kunci, frasa-frasa, konsep-konsep, fakta-fakta, dan gambar-gambar.

Menurut Huda (2015: 307) strategi pembelajaran *Mind Mapping* dikembangkan sebagai metode efektif untuk mengembangkan gagasan-gagasan melalui rangkaian peta-peta. *Mind Map* merupakan strategi ideal untuk melejitkan pemikiran siswa. Pada hakekatnya, *Mind Map* digunakan untuk *membrainstroming* suatu topik sekaligus menjadi strategi ampuh bagi belajar siswa.

Menurut Kustian (2021), *Mind Map* adalah salah satu model pembelajaran yang memanfaatkan instrumen, yang dapat membantu memetakan isi atau materi sehingga lebih mudah dipelajari dan dianalisis. Sebagai suatu alat, *Mind Map* dapat diandalkan sebagai teknik mencatat yang kreatif dan efektif membantu individu memetakan pikirannya (Buzan dalam Kustian, 2021).

Swardarma (dalam Kustian, 2021) menyatakan bahwa *Mind Map* merupakan teknik pemanfaatan keseluruhan otak dengan menggunakan citra visual dan prasarana grafis lainnya untuk membentuk kesan. Sedangkan Olivia (dalam Kustian, 2021) menyatakan bahwa *Mind Map* merupakan salah satu cara menyeimbangkan kedua belahan otak kiri dan otak kanan.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli yang telah dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa *Mind Mapping* atau pemetakan pikiran

adalah cara mencatat kreatif dan efektif dengan menggunakan prasarana visual seperti garis, warna, simbol, dan gambar, untuk mengembangkan gagasan melalui rangkaian peta, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. *Mind Mapping* merupakan salah satu cara menyeimbangkan kedua belahan otak kiri dan otak kanan.

b. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Mind Mapping*

Untuk menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping*, ada beberapa langkah persiapan yang harus dilakukan. Huda (2015: 307) menjelaskan bahwa langkah-langkah model pembelajaran *Mind Mapping* adalah sebagai berikut.

- 1) Mencatat hasil ceramah dan menyimak poin-poin atau kata kunci-kata kunci dari ceramah tersebut.
- 2) Menunjukkan jaringan-jaringan dan relasi-relasi di antara berbagai poin/gagasan/kata kunci ini terkait dengan materi pelajaran.
- 3) *Membrainstroming* semua hal yang sudah diketahui sebelumnya tentang topik tersebut.
- 4) Merencanakan tahap-tahap awal pemetakan gagasan dengan memvisualisasikan semua aspek dari topik yang dibahas.
- 5) Menyusun gagasan dan informasi dengan membuatnya bisa diakses pada satu lembar saja.
- 6) Menstimulasi pikiran dan solusi kreatif atas permasalahan-permasalahan yang terkait dengan topik bahasan.
- 7) Mereview pelajaran untuk mempersiapkan tes atau ujian.

Adapun tahap-tahap penting yang harus dilalui untuk memulai *Mind Mapping*, antara lain sebagai berikut (Huda, 2015: 308).

- 1) Letakkan gagasan/tema/poin utama di tengah-tengah halaman kertas.
Akan lebih mudah jika posisi kertas tidak dalam keadaan tegak lurus (*portrait*) melainkan dalam posisi terbentang (*landscape*).
- 2) Gunakan garis, tanda panah, cabang-cabang, dan warna yang berbeda-beda untuk menunjukkan hubungan antara tema utama dan gagasan-gagasan pendukung lain. Hubungan-hubungan ini sangat penting karena bisa membentuk keseluruhan pemikiran dan pembahasan tentang gagasan utama tersebut.
- 3) Hindari untuk bersikap latah, lebih menampilkan karya bagus daripada konten di dalamnya. *Mind Map* harus dibuat dengan cepat tanpa ada jeda dan editing yang menyita waktu. Untuk itulah perlu mempertimbangkan setiap kemungkinan yang harus dan tidak harus dimasukkan ke dalam peta tersebut.
- 4) Pilihlah warna-warna yang berbeda untuk mensymbolisasi sesuatu yang berbeda pula. Misalnya biru untuk sesuatu yang wajib muncul dalam peta, hitam untuk gagasan lain yang bagus, dan merah untuk sesuatu yang masih perlu diteliti lebih lanjut. Tidak ada teknik pewarnaan yang pasti, namun pastikan warna yang ditentukan konsisten sejak awal.
- 5) Biarkan beberapa ruang kosong dalam kertas. Ini dimaksudkan agar memudahkan penggambaran lebih jauh ketika ada gagasan baru yang harus ditampilkan.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Mind Mapping*

Model pembelajaran *Mind Mapping*, dalam pelaksanaannya mempunyai kelebihan dan kekurangan. Kelebihan model pembelajaran *Mind Mapping* yaitu:

- 1) Dapat mengemukakan pendapat secara bebas.
- 2) Catatan menjadi singkat, mudah dipahami, dan mudah diingat.
- 3) Catatan menjadi unik dan enak dilihat.
- 4) Mudah memahami materi secara keseluruhan.
- 5) Memudahkan penambahan informasi baru.
- 6) Model ini terbilang cukup cepat dimengerti dan cepat juga dalam menyelesaikan persoalan.

Sedangkan kekurangan model pembelajaran *Mind Mapping* yaitu:

- 1) Membutuhkan pensil warna yang banyak.
- 2) Membutuhkan biaya yang banyak.
- 3) Tidak semua siswa yang terlibat, hanya siswa aktif yang terlibat.
- 4) Tidak seluruh siswa dapat belajar.
- 5) Jumlah detail informasi tidak dapat dimasukkan.

Setiap model pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan. Namun guru harus mampu mendesain pembelajaran sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Mengkolaborasikan beberapa model dalam pembelajaran dengan melihat karakteristik dari mata pelajaran yang diajarkan. Penggunaan model pembelajaran yang bervariasi dapat meningkatkan pemahaman siswa.

2. Motivasi Belajar

Kelangsungan dan keberhasilan proses belajar mengajar bukan hanya dipengaruhi oleh faktor internal saja melainkan juga oleh faktor-faktor non intelektual lain yang tidak kalah penting dalam menentukan hasil belajar seseorang. Salah satunya adalah kemampuan seseorang untuk memotivasi dirinya.

Goleman (dalam Ningsih, 2019: 27) menyatakan bahwa kecerdasan intelektual (IQ) hanya menyumbang 20% bagi kesuksesan sedangkan 80% adalah sumbangan faktor kekuatan lainnya, diantaranya adalah kecerdasan emosional atau *Emotional Quotient* (EQ) yaitu kemampuan memotivasi diri sendiri, mengatasi frustrasi, mengontrol desakan hati, mengatur suasana hati (*mood*), berempati, serta kemampuan bekerja sama. Dengan kata lain, motivasi belajar mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar.

a. Pengertian Motivasi

Motivasi berasal dari Bahasa Latin *movere* yang berarti mendorong atau menggerakkan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2023: 930) motivasi adalah dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu, usaha yang dapat menyebabkan seseorang atau kelompok orang tertentu bergerak melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang dikehendakinya atau mendapat kepuasan karena perbuatannya.

Mc Donald (dalam Ningsih, 2019: 28) mengatakan bahwa *motivation is energy change within the person characterized by affective arousal and anticipatory goal reactions*. Motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang ditandai dengan timbulnya efektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Perubahan energi dalam diri seseorang itu berbentuk suatu aktivitas nyata berupa kegiatan fisik, karena seseorang mempunyai tujuan tertentu dari aktivitasnya maka seseorang mempunyai motivasi yang kuat untuk mencapainya dengan segala upaya yang dapat dilakukan untuk mencapainya.

Menurut Hadis (dalam Ningsih, 2019: 28) bahwa motif/motivasi secara umum diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam diri subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi untuk mencapai tujuan. Menurut Purwanto (dalam Ningsih, 2019: 28) bahwa motif merupakan pendorong bagi suatu organisme untuk melakukan sesuatu. Motif instrinsik dapat mendorong seseorang sehingga akhirnya orang itu menjadi spesialis dalam bidang ilmu pengetahuan tentunya.

Motivasi menurut Suryabrata (dalam Djaali, 2015: 101) adalah keadaan yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu guna pencapaian suatu tujuan. Sementara itu Gates (dalam Djaali, 2015: 101) mengemukakan bahwa motivasi adalah suatu kondisi fisiologis dan psikologis yang terdapat dalam diri seseorang

yang mengatur tindakannya dengan cara tertentu. Adapun Greenberg (dalam Djaali, 2015: 101) menyebutkan bahwa motivasi adalah proses membangkitkan, mengarahkan dan memantapkan perilaku arah suatu tujuan.

Berdasarkan beberapa pendapat yang dikemukakan oleh para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah kondisi fisiologis dan psikologis yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan (kebutuhan).

b. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi dalam belajar adalah usaha yang dilakukan untuk membuat anak didik agar mau atau berkeinginan untuk belajar sesuai dengan keinginan pihak guru atau pihak orang tua. Menurut Uno (2018: 23) motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Hal ini mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar. Dengan demikian motivasi belajar sangat dibutuhkan untuk terjadinya percepatan dalam mencapai tujuan pendidikan dan pembelajaran (Rifa'i dan Rokhman, 2018).

Menurut Suprijono (dalam Ningsih, 2019: 29) hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku. Motivasi

belajar adalah proses yang memberi semangat belajar, arah dan kegigihan perilaku. Artinya perilaku yang termotivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah dan bertahan lama.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan oleh para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung.

c. Indikator Motivasi Belajar

Motivasi belajar IPS merupakan keinginan siswa untuk mau belajar IPS dalam rangka mencapai hasil belajar IPS yang lebih baik. Motivasi mempunyai indikator-indikator untuk mengukurnya. Sardiman (dalam Ningsih, 2019: 30) menyebutkan bahwa indikator motivasi belajar yang berasal dari dalam diri siswa (instrinsik) adalah sebagai berikut:

- 1) Tekun menghadapi tugas, artinya siswa dapat bekerja secara terus menerus dalam waktu yang lama (tidak pernah berhenti sebelum selesai). Seperti siswa mulai mengerjakan tugas tepat waktu, mencari sumber yang lain, tidak mudah putus asa, dan memeriksa kelengkapan tugas.
- 2) Ulet menghadapi kesulitan, artinya siswa tidak lekas putus asa dalam menghadapi kesulitan. Dalam hal ini, siswa bertanggung jawab terhadap keberhasilan dalam belajar dan melaksanakan kegiatan belajar.

- 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah yang terdiri dari berani menghadapi masalah, mencari jalan keluar terhadap masalah yang sedang dihadapi dan tidak mudah putus asa dalam menghadapi masalah.
- 4) Lebih senang bekerja mandiri, artinya tanpa harus disuruh ia mengerjakan apa yang menjadi tugasnya.
- 5) Cepat bosan pada tugas-tugas rutin atau hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja sehingga kurang kreatif.
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu).
- 7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakininya, artinya ia percaya dengan apa yang dikerjakannya atau teguh pendirian.
- 8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Lebih rinci lagi, Uno (2018: 23) mengemukakan bahwa indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- 1) Internal, meliputi: a) Adanya hasrat dan keinginan berhasil; b) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; c) Adanya harapan dan cita-cita masa depan; d) Adanya penghargaan dalam belajar.
- 2) Eksternal, meliputi: a) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; b) Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.

Selain indikator yang tersebut di atas, Schwitzgebel dan Kalb (dalam Ningsih, 2019: 31) menjelaskan bahwa seseorang yang memiliki

motivasi belajar yang tinggi dapat dilihat dari indikator-indikator sebagai berikut.

- 1) Menyukai situasi atau tugas yang menuntut tanggung jawab pribadi atas hasil-hasilnya dan bukan atas dasar untung-untungan, nasib, atau kebetulan.
- 2) Memilih tujuan yang realistis tetapi menantang dari tujuan yang terlalu mudah dicapai atau terlalu besar resikonya.
- 3) Mencari situasi atau pekerjaan dimana ia memperoleh umpan balik dengan segera dan nyata untuk menentukan baik atau tidaknya hasil pekerjaannya.
- 4) Senang bekerja sendiri dan bersaing untuk mengungguli orang lain.
- 5) Mampu menanggukuhkan pemuas keinginannya demi masa depan yang lebih baik.
- 6) Tidak tergugah untuk sekedar mendapatkan uang, status, atas keuntungan lainnya, ia akan mencarinya apabila hal-hal tersebut merupakan lambang prestasi, suatu ukuran keberhasilan.

Pada penelitian ini, indikator motivasi belajar IPS yang dikembangkan oleh peneliti adalah indikator motivasi belajar yang dikembangkan oleh Uno.

d. Peranan Motivasi dalam Belajar dan Pembelajaran

Motivasi pada dasarnya dapat membantu dalam memahami dan menjelaskan perilaku individu, termasuk perilaku individu yang sedang belajar. Menurut Uno (2018: 27) ada beberapa peranan penting dari

motivasi belajar, antara lain dalam menentukan hal-hal yang dapat dijadikan penguat belajar, memperjelas tujuan belajar yang hendak dicapai, menentukan ragam kendali terhadap rangsangan belajar dan menentukan ketekunan belajar.

1) Peran motivasi dalam menentukan penguatan belajar

Motivasi dapat berperan dalam penguatan belajar apabila seorang anak yang belajar dihadapkan pada suatu masalah yang memerlukan pemecahan dan hanya dapat dipecahkan berkat bantuan hal-hal yang pernah dilaluinya.

2) Peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar

Peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar erat kaitannya dengan kemaknaan belajar. Anak akan tertarik untuk belajar sesuatu, jika yang dipelajari itu sedikitnya sudah dapat diketahui atau dinikmati manfaatnya bagi anak.

3) Motivasi menentukan ketekunan belajar

Seorang anak yang telah termotivasi untuk belajar sesuatu akan berusaha mempelajarinya dengan baik dan tekun dengan harapan memperoleh hasil yang baik. Motivasi dalam belajar menyebabkan seseorang tekun belajar. Sebaliknya, apabila seseorang kurang atau tidak memiliki motivasi untuk belajar, maka orang tersebut tidak tahan lama belajar dan mudah tergoda untuk mengerjakan hal lain yang bukan belajar.

3. Hasil Belajar IPS

a. Hasil Belajar

1) Pengertian Belajar

Slameto (dalam Riyanto, 2025: 36) mengemukakan bahwa belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Terhadap masalah belajar, Gagne (dalam Riyanto, 2025: 36) memberikan dua definisi yaitu: 1) Belajar ialah suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku; 2) Belajar ialah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang diperoleh dari instruksi.

Belajar adalah suatu proses yang kompleks, sejalan dengan itu menurut Gagne (dalam Riyanto, 2025: 37) belajar merupakan kegiatan yang kompleks dan hasil belajar berupa kapabilitas. Timbulnya kapabilitas disebabkan oleh 1) stimulasi yang berasal dari lingkungan; dan 2) proses kognitif yang dilakukan oleh pelajar.

Menurut Gestalt (dalam Riyanto, 2025: 37) dalam belajar yang penting adalah adanya penyesuaian pertama yaitu memperoleh respon yang tepat untuk memecahkan problem yang dihadapi. Belajar yang penting bukan mengulangi hal-hal yang harus dipelajari, tetapi mengerti atau memperoleh *insight*.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (dalam Riyanto, 2025: 37) belajar adalah modifikasi atau memperteguh perilaku melalui pengalaman (*learning is defined as the modification or strengthening of behaviour through experiencing*). Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses kegiatan yang dilakukan oleh seseorang secara sadar untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, pengalaman, dan perubahan tingkah laku.

2) Pengertian Pembelajaran

Makki dan Aflahah (2019: 6) menjelaskan bahwa pengertian pembelajaran tidak terlepas dari pengertian belajar, belajar dan pembelajaran menjadi satu rangkaian kegiatan yang tidak dapat dipisahkan. Hasil dari belajar menjadi model dalam proses pembelajaran selanjutnya. Pembelajaran berarti kegiatan belajar yang dilakukan oleh pemelajar dan guru. Proses belajar menjadi satu sistem dalam pembelajaran.

Thobroni (dalam Makki dan Aflahah, 2019: 3) menjelaskan bahwa pembelajaran berarti suatu perubahan perilaku yang relatif tetap dan merupakan hasil praktik yang diulang-ulang. Pembelajaran

memiliki makna bahwa subjek belajar harus dibelajarkan bukan diajarkan. Siswa sebagai subjek belajar dituntut untuk aktif mencari, menemukan, menganalisis, merumuskan, memecahkan masalah, dan menyimpulkan suatu masalah.

Sagala (dalam Riyanto, 2025: 38) mengemukakan bahwa pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh siswa atau murid. Pembelajaran mengandung arti setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan atau nilai yang baru.

Pembelajaran menurut Corey (dalam Riyanto, 2025: 38) adalah suatu proses di mana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (dalam Riyanto, 2025: 38) pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan oleh para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan untuk memperoleh suatu perubahan baru sebagai hasil dari interaksi individu terhadap informasi dan lingkungan yang telah memfasilitasi belajar.

3) Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Tujuan utama yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran adalah hasil belajar. Peningkatan hasil belajar secara berkelanjutan menandakan bahwa proses pembelajaran sudah dilaksanakan dengan baik. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sebatas mana siswa dapat memahami serta mengerti materi tersebut.

Menurut Andhika (2022), hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang diraih siswa setelah mengalami proses kegiatan pembelajaran dalam waktu tertentu dan sesuai tujuan yang telah ditetapkan. Sejalan dengan hal di atas, Santoso (dalam Andhika, 2022) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.

Menurut Hamalik (dalam Riyanto, 2025: 39) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengetahuan-pengetahuan, sikap-sikap, apresiasi, abilitas, dan keterampilan. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (dalam Riyanto, 2025: 39) hasil belajar merupakan

hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan puncak proses belajar. Hamalik (dalam Riyanto, 2025: 40) mendefinisikan hasil belajar sebagai tingkat penguasaan yang dicapai oleh pelajar dalam mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan.

Berdasarkan pendapat para ahli tentang pengertian hasil belajar yang telah dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai suatu hasil yang diperoleh siswa setelah siswa tersebut melakukan kegiatan belajar dan pembelajaran serta bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang dengan melibatkan aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor, yang dinyatakan dalam simbol, huruf maupun kalimat.

4) Indikator Hasil Belajar

Keberhasilan belajar merupakan prestasi siswa yang dicapai dalam proses belajar mengajar. Untuk mengetahui keberhasilan tersebut terdapat beberapa indikator yang dapat dijadikan petunjuk bahwa proses belajar mengajar tersebut dianggap berhasil atau tidak.

Djamarah dan Zain (dalam Rahman, 2021) mengemukakan bahwa indikator keberhasilan belajar diantaranya yaitu: (1) daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi

tinggi baik, secara individual maupun kelompok; dan (2) perilaku yang telah digariskan dalam tujuan pegajaran telah dicapai oleh siswa, baik secara individual maupun kelompok.

Moore (dalam Ricardo dan Meilani, 2017) menjabarkan bahwa ketiga ranah hasil belajar antara lain: 1) Ranah kognitif, yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, penciptaan, dan evaluasi; 2) Ranah afektif, yaitu penerimaan, menjawab, penilaian, organisasi, dan penentuan ciri-ciri nilai; 3) Ranah psikomotor, yaitu *fundamental movement, generic movement, ordinative movement, dan creative movement*.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli yang telah dikemukakan di atas maka dapat disimpulkan bahwa indikator hasil belajar terdiri dari tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Ketiga ranah tersebut dipergunakan pendidik untuk mengukur ketercapaian kompetensi siswa selama pembelajaran. Hasil belajar siswa tidak hanya dinilai pada aspek kognitif atau pengetahuan saja tetapi juga dalam perkembangan sikap dan perilaku siswa yang menjadi lebih baik, serta perkembangan skill atau ketrampilan yang dimiliki. Meskipun ranah pengetahuan menjadi fokus umum yang diperhatikan oleh pendidik dalam penilaian hasil belajar.

5) Manfaat Hasil Belajar

Hasil belajar pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku seseorang yang mencakup kemampuan kognitif atau

pengetahuan, afektif atau sikap, dan psikomotor atau ketrampilan setelah mengikuti suatu proses belajar mengajar tertentu. Hasil belajar dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf, maupun kalimat. Pendidikan dan pengajaran dikatakan berhasil apabila perubahan-perubahan yang tampak pada siswa merupakan akibat dari proses belajar mengajar yang dialaminya yaitu proses yang ditempuhnya melalui program dan kegiatan yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru dalam proses pengajarannya. Berdasarkan hasil belajar siswa, dapat diketahui kemampuan dan perkembangan sekaligus tingkat keberhasilan pendidikan.

Hasil belajar harus menunjukkan perubahan keadaan menjadi lebih baik. Berdasarkan hasil belajar tersebut maka manfaat yang dapat kita peroleh adalah:

a) Meningkatkan pengetahuan dan kemampuan

Hasil belajar membantu siswa memperoleh pengetahuan baru dan mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor, sehingga pengetahuan siswa akan bertambah dan menjadikan siswa memahami sesuatu hal yang sebelumnya belum dipahami.

b) Mengembangkan ketrampilan hidup (*live skill*)

Hasil belajar membantu siswa mengembangkan ketrampilan hidup (*live skill*), seperti berpikir kritis, berkomunikasi efektif, dan bekerjasama.

c) Meningkatkan kesadaran dan kesabaran

Proses belajar mengajarkan siswa untuk menjadi lebih sabar, disiplin, dan bertanggung jawab.

d) Membuka peluang karier

Hasil belajar yang baik dapat membuka peluang karier yang lebih luas dan meningkatkan kesempatan untuk mendapatkan pekerjaan yang lebih baik.

e) Meningkatkan kepercayaan diri

Hasil belajar yang baik dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dan motivasi untuk terus belajar.

b. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

1) Pengertian IPS

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMP dan MTs merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib ditempuh oleh siswa SMP dan MTs. Hal ini tertuang dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 37 yang berbunyi bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat ilmu pengetahuan sosial. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan pelajaran yang mempunyai peran penting dan kompleks dalam mempelajari fenomena dan masalah sosial yang sedang terjadi saat ini. Dengan adanya mata pelajaran IPS dapat menjadi bekal dalam kehidupan bermasyarakat (Rismayani, 2020).

Mata pelajaran IPS sebagai mata pelajaran yang wajib ditempuh oleh siswa merupakan mata pelajaran wajib yang disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu sebagaimana yang tertuang dalam Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006. Pembelajaran IPS yang disusun secara terpadu memiliki tujuan agar siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan. Oleh karena itu pembelajaran IPS di tingkat SMP dan MTs di Indonesia seharusnya menerapkan pembelajaran IPS terpadu.

Endayani (2017) mengatakan bahwa IPS adalah bidang studi yang memadupadankan sejumlah disiplin ilmu sosial. Materi IPS diadopsi dari berbagai disiplin ilmu sosial yang meliputi geografi, sejarah, sosiologi, antropologi, psikologi sosial, ekonomi, ilmu politik, ilmu hukum, serta ilmu-ilmu sosial lainnya, yang dijadikan bahan baku untuk melengkapi pelaksanaan program pendidikan serta pengajaran di sekolah dasar dan menengah.

Djahiri (dalam Sukartiningsih, 2019:39) mengemukakan bahwa IPS merupakan ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang-cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya kemudian diolah berdasarkan prinsip pendidikan dan dijadikan program pengajaran pada tingkat sekolah.

Menurut Trianto (dalam Sukartiningsih, 2019:39) menyatakan bahwa IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang

ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. IPS dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan suatu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya).

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan oleh para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa IPS adalah integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, budaya, hukum, dan politik, yang mempelajari, menelaah, serta menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan.

2) Karakteristik IPS

Karakteristik IPS adalah perilaku sosial, ekonomi, dan budaya manusia di masyarakat dalam konteks ruang dan waktu yang mengalami perubahan. Oleh karena itu, masyarakat menjadi sumber utama IPS. Perlu ditekankan bahwa materi-materi pembelajaran hanya kendaraan menuju capaian pembelajaran. Artinya proses pembelajaran tidak berfokus utama pada penyelesaian materi, tapi lebih kepada ketercapaian kompetensi. Penyelenggara pendidikan mempunyai peluang untuk mengembangkan materi secara mandiri.

Karakteristik dari pembelajaran IPS berupaya untuk mengembangkan kompetensi menjadi warga negara yang baik. Untuk menjadi warga negara yang baik dapat terbangun apabila

dalam diri setiap orang mempunyai perasaan yang menghargai terhadap perbedaan, baik perbedaan pendapat, etnis, agama, kelompok, budaya, dan lainnya. Pembelajaran IPS merupakan gabungan dari berbagai berbagai ilmu sosial yang terintegrasi atau terpadu. Pengertian terpadu adalah bahwa bahan atau materi IPS yang diambil dari ilmu sosial dan dipadupadankan agar tidak terpisah dalam konteks disiplin ilmu.

Maharyani (2017) menjelaskan bahwa karakteristik pembelajaran IPS meliputi:

- a) Pembelajaran IPS harus disesuaikan dengan usia, kematangan, dan kebutuhan siswa.
- b) Pembelajaran yang selalu berhubungan dengan hal-hal nyata dalam kehidupan dan bermasyarakat.
- c) Pembelajaran harus kontekstual yang dapat mewakili pengalaman, budaya, dan kepercayaan yang ada pada norma kehidupan.
- d) Pembelajaran harus dapat meningkatkan pengembangan pengalaman belajar, baik dalam kelompok besar, kelompok kecil, maupun sendiri.
- e) Pembelajaran harus dapat memanfaatkan sumber belajar dari hal-hal yang ada pada masyarakat.
- f) Pembelajaran harus mengangkat contoh dari kasus, isu, dan masalah sosial yang nyata, dalam rangka mendalami materi IPS.

g) Pembelajaran harus dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, serta kegiatan inkuiri siswa.

3) Tujuan IPS

Mata pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang dipelajari di jenjang SMP pada kurikulum merdeka. Pada jenjang SMP mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran terpadu, yang artinya bahwa materi yang diajarkan meliputi ekonomi, geografi, sejarah, dan sosiologi.

Tujuan mata pelajaran IPS sebagaimana tertuang dalam capaian pembelajaran mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial fase D (2025) adalah agar murid mampu memahami konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat, serta dapat mengaplikasikan dan merefleksikan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu mata pelajaran IPS bertujuan untuk mengembangkan ketrampilan berpikir kritis, analitis, kreatif, adaptif, dan solutif di tengah perkembangan global, sehingga murid dapat berperan aktif dalam menyelesaikan permasalahan sosial serta berkontribusi positif bagi masyarakat

Tujuan mata pelajaran IPS dengan menambahkan aspek pengalaman belajar mencakup:

a) Memahami dan merefleksikan konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan manusia dalam ruang dan waktu, meliputi

bidang sosial, budaya, dan ekonomi, serta mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

- b) Mengembangkan ketrampilan berpikir kritis, berkomunikasi, membangkitkan kreativitas, dan berkolaborasi dalam masyarakat global melalui pengalaman belajar yang berbasis eksplorasi dan pemecahan masalah.
 - c) Menumbuhkan komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial, kemanusiaan, dan lingkungan dengan merefleksikan pengalaman serta mengaplikasikannya dalam tindakan nyata untuk menumbuhkan kecintaan terhadap bangsa dan negara.
 - d) Menunjukkan hasil pemahaman konsep pengetahuan serta mengasah ketrampilan melalui karya atau aksi sosial yang bermakna sebagai bentuk penerapan dan refleksi terhadap pembelajaran yang telah diperoleh.
- 4) Ruang Lingkup Materi IPS
- a) Elemen Mata Pelajaran IPS di SMP

Terdapat dua elemen utama dalam mata pelajaran IPS, yaitu pemahaman konsep dan ketrampilan proses. Kedua elemen tersebut merupakan satu kesatuan yang utuh dan tidak diturunkan menjadi tujuan pembelajaran terpisah. Berdasarkan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik

Indonesia Tahun 2025, elemen dan deskripsi mata pelajaran IPS di SMP dapat kita lihat pada tabel 2.1 berikut ini.

Tabel 2.1 Elemen dan Deskripsi Mata Pelajaran IPS di SMP

Elemen	Deskripsi
Pemahaman Konsep	Mata pelajaran IPS diawali dengan pemahaman mendalam terhadap materi meliputi definisi dan konsep yang dikaitkan dengan peristiwa dan fenomena manusia pada bidang sosial, ekonomi, budaya, dan lingkungan. Pemahaman konsep mata pelajaran IPS difokuskan pada materi yang akan digunakan untuk menjawab pertanyaan kunci sehingga perlu direkomendasikan materi ajar yang relevan. Elemen pemahaman konsep mengarahkan murid untuk dapat mendefinisikan, menafsirkan, dan merumuskan konsep atau teori dengan bahasa mereka sendiri. Pada elemen ini, murid tidak hanya hafal secara verbal, tetapi juga memahami konsep dan konteks dari masalah atau fakta yang ditanyakan.
Ketrampilan Proses	Pendekatan ketrampilan proses adalah pendekatan yang fokus pada proses belajar, aktivitas, dan kreativitas murid dalam memperoleh pengetahuan, nilai, dan sikap, serta mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Ketrampilan proses dalam mata pelajaran IPS meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengorganisasikan, menarik kesimpulan, mengomunikasikan, mengevaluasi, merefleksi, dan merencanakan proyek lanjutan untuk memahami lebih dalam peristiwa dan fenomena yang terjadi pada kehidupan manusia. Hal ini untuk mempersiapkan murid menjadi warga negara yang berpartisipasi secara cerdas dalam masyarakat yang berkebhinekaan global.

b) Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran IPS Fase D

Capaian pembelajaran IPS pada fase D berdasarkan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Tahun 2025, dapat dilihat pada tabel 2.2 berikut ini.

Tabel 2.2 Capaian Pembelajaran IPS Pada Fase D

Elemen	Fase D
Pemahaman Konsep	Pada akhir fase D, murid menjelaskan keragaman kondisi geografis Indonesia, konektivitas antarruang terhadap upaya pemanfaatan dan pelestarian potensi sumber daya alam., faktor aktivitas manusia terhadap perubahan iklim dan potensi bencana alam, memprediksi dampak perubahan iklim terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya masyarakat, serta merefleksikan pola adaptasi terhadap perubahan iklim dan upaya mitigasi bencana untuk menunjang <i>Sustainable Development Goals</i> (SDGs) dalam konteks lokal, regional, dan global, mengidentifikasi upaya masyarakat dalam memenuhi kebutuhannya melalui kegiatan ekonomi, harga pasar, lembaga keuangan, perdagangan internasional; menelaah peran masyarakat dan negara dalam mendorong pertumbuhan ekonomi di era digital, serta potensi Indonesia menjadi negara maju; mengelaborasi proses interaksi sosial, lembaga sosial, dinamika sosial dan perubahan sistem sosial budaya dalam masyarakat yang majemuk untuk mewujudkan integrasi bangsa dengan prinsip kebhinekaan; menjelaskan konsep dasar ilmu sejarah yaitu manusia, ruang, waktu, kronologi, perubahan; menganalisis keterhubungan antara masa lampau, masa kini, dan masa

Elemen	Fase D
	yang akan datang ketika mempelajari sejarah lokal dan toponimi wilayah serta berbagai peristiwa atau kejadian penting dalam lingkup lokal, nasional dan global terkait asal usul nenek moyang bangsa Indonesia dan jalur rempah nusantara.
Ketrampilan Proses	Pada akhir fase D, murid menerapkan pemahaman konsep melalui pendekatan ketrampilan proses dengan cara mengamati fenomena dan peristiwa secara sistematis dengan menggunakan pancaindra serta menemukan persamaan dan perbedaannya; menanya dengan panduan pendidik, mengajukan pertanyaan untuk menggali dan klarifikasi informasi, serta mencari tahu penyebab dan memprediksinya; mengumpulkan informasi serta berkolaborasi, merencanakan dan melakukan penyelidikan, mengumpulkan informasi dengan sumber primer, dan mendokumentasikannya; berkolaborasi, mengolah informasi yang relevan serta memprioritaskan beberapa gagasan tertentu; menguji dan menerapkan konsep melalui eksperimen, simulasi, studi kasus, atau situasi nyata untuk memperkuat pemahaman dan ketrampilan; mengevaluasi dan merefleksi serta melakukan perbaikan untuk menarik simpulan hasil penyelidikan dengan tepat; mengomunikasikan dan menyajikan hasil penyelidikan dengan menggunakan media informasi yang tepat; dan menyusun rencana tindak lanjut dari hasil penyelidikan yang telah dihasilkan secara kolaboratif.

5) Perubahan Sosial Masyarakat Indonesia di Era Modernisasi

Berdasarkan ruang lingkup materi mata pelajaran IPS seperti yang diuraikan di atas, maka materi yang digunakan dalam

penelitian ini adalah materi tentang Perubahan Sosial Masyarakat Indonesia di Era Modernisasi. Materi tentang Perubahan Sosial Masyarakat Indonesia di Era Modernisasi ini diadaptasi dari Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Sosial SMP Kelas IX, penerbit Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia, tahun 2022.

Berikut adalah materi tentang Perubahan Sosial Masyarakat Indonesia di Era Modernisasi untuk kelas IX.

a) Pengertian Perubahan Sosial dan Modernisasi

Perubahan sosial adalah proses berubahnya pola pikir, sikap, nilai, perilaku, serta struktur sosial dalam masyarakat. Perubahan ini berlangsung terus menerus dan dapat terjadi dalam berbagai aspek kehidupan. Sedangkan modernisasi adalah proses perubahan masyarakat dari cara hidup tradisional menuju cara hidup yang lebih maju, rasional, dan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi. Dengan kata lain, modernisasi berarti usaha pembaruan dalam berbagai bidang seperti teknologi, ekonomi, pendidikan, pemerintahan, dan budaya agar masyarakat dapat menyesuaikan diri dengan tuntutan zaman.

b) Ciri-ciri Perubahan Sosial dan Modernisasi

Ciri-ciri perubahan sosial diantaranya adalah:

- (1) Terjadi di tingkat masyarakat luas, bukan individu saja.

- (2) Terjadi secara terus menerus.
- (3) Bersifat saling mempengaruhi artinya perubahan satu aspek mempengaruhi aspek yang lain.

Sedangkan ciri-ciri modernisasi diantaranya yaitu:

- (1) Penggunaan teknologi canggih dalam kehidupan sehari-hari.
- (2) Cara berpikir rasional, tidak bergantung pada takhayul.
- (3) Sistem sosial yang terbuka, menerima ide baru.
- (4) Pendidikan semakin maju dan merata.
- (5) Pembagian kerja lebih jelas, sesuai dengan ketrampilan dan keahlian.

Tujuan modernisasi adalah:

- (1) Meningkatkan kualitas hidup masyarakat.
- (2) Meningkatnya efisiensi dan produktivitas.
- (3) Mempermudah aktivitas manusia.
- (4) Menciptakan masyarakat yang lebih maju dan kompetitif.

c) Faktor Penyebab Perubahan Sosial

Perubahan sosial di Indonesia dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal.

(1) Faktor Internal

- (a) Penemuan baru (inovasi), misalnya kemajuan teknologi komunikasi.
- (b) Pertambahan penduduk sehingga memunculkan kebutuhan baru.

(c) Pertentangan sosial mendorong munculnya perubahan demi keseimbangan.

(d) Keinginan meningkatkan kualitas hidup.

(2) Faktor Eksternal

(a) Globalisasi menyebabkan masuknya budaya, gaya hidup, dan teknologi asing.

(b) Perdagangan internasional.

(c) Masuknya ide, teknologi, dan sistem pendidikan modern.

(d) Bencana alam yang memaksa masyarakat beradaptasi dengan perubahan alam.

d) Bentuk-bentuk Perubahan Sosial

Bentuk-bentuk perubahan sosial, dibedakan berdasarkan kecepatan dan pengaruh.

(1) Berdasarkan kecepatan

(a) Perubahan progress (maju) membawa kemajuan.
Contohnya digitalisasi pendidikan.

(b) Perubahan regress (mundur) menyebabkan kemunduran.
Contohnya meningkatnya budaya konsumtif.

(c) Perubahan cepat (revolusi) terjadi dalam waktu singkat.
Contohnya reformasi 1998.

(d) Perubahan lambat (evolusi) berlangsung perlahan-lahan.
Contohnya perubahan pola hidup dari tradisional ke modern.

(2) Berdasarkan pengaruh

- (a) Perubahan kecil mempengaruhi kelompok kecil.

Contohnya perubahan model pakaian.

- (b) Perubahan besar mempengaruhi seluruh masyarakat.

Contohnya internet dan media sosial.

e) Perubahan Sosial di Era Modernisasi

Perubahan sosial di era modernisasi dibedakan berdasarkan bidang teknologi, ekonomi, sosial budaya, dan pendidikan.

(1) Perubahan di bidang teknologi

- (a) Meningkatnya penggunaan internet dan smartphone.
- (b) Munculnya transportasi online (Go-Jek, Grab)
- (c) Digitalisasi layanan publik, perbankan, dan perdagangan.

(2) Perubahan di bidang ekonomi

- (a) Berkembangnya ekonomi digital seperti belanja online, UMKM berbasis internet.
- (b) Munculnya pekerjaan baru seperti conten creator, digital marketing, freelancer online.
- (c) Sistem pembayaran digital seperti QRIS, e-wallet.

(3) Perubahan di bidang sosial budaya

- (a) Perubahan gaya hidup masyarakat menjadi lebih praktis.
- (b) Berkembangnya budaya populer (K-Pop, film, musik).

(c) Perubahan pola komunikasi dari tatap muka menjadi virtual.

(4) Perubahan di bidang pendidikan

(a) Penggunaan teknologi dalam pembelajaran (*Google Classroom*, video pembelajaran).

(b) Kemudahan akses informasi dan internet.

(c) Sistem pembelajaran hybrid (tatap muka dan online).

f) Dampak Perubahan Sosial

(1) Dampak positif

(a) Inovasi dan kemudahan teknologi.

(b) Akses informasi dan pendidikan lebih luas.

(c) Efisiensi di bidang transportasi, komunikasi, dan ekonomi.

(d) Kualitas hidup masyarakat meningkat.

(2) Dampak negatif

(a) Luntarnya budaya lokal akibat budaya asing.

(b) Konflik sosial akibat kesenjangan ekonomi.

(c) Ketergantungan pada teknologi.

(d) Meningkatnya kasus penipuan online, cyberbullying, hoaks.

g) Cara Menyikapi Perubahan Sosial

(1) Memilih budaya luar secara selektif, tidak meninggalkan budaya lokal.

(2) Menggunakan teknologi dengan bijak.

- (3) Meningkatkan literasi digital untuk menghindari hoaks.
- (4) Memperkuat nilai-nilai karakter Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

h) Contoh Perubahan Sosial di Indonesia

- (1) Masyarakat mulai menggunakan pembayaran non tunai (QRIS).
- (2) Banyak siswa belajar melalui platform digital.
- (3) Layanan publik berbasis online (SIM online, BPJS online).
- (4) Transportasi berbasis aplikasi menjadi pilihan utama.

4. Penerapan Model Pembelajaran *Mind Mapping* Pada Mata Pelajaran IPS

Pada penelitian ini, penerapan model pembelajaran *Mind Mapping* pada mata pelajaran IPS siswa kelas IX-E SMPN 13 Madiun, khususnya pada materi Perubahan Sosial Masyarakat Indonesia di Era Modernisasi, dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Kegiatan Awal

- 1) Guru menyiapkan psikis dan fisik siswa dengan memberi salam dan mengajak berdoa yang dipimpin oleh salah satu siswa secara sukarela sebelum pelajaran dimulai.
- 2) Guru menyapa siswa dengan hangat, menanyakan perasaannya, mengecek kehadiran siswa, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.
- 3) Guru menyampaikan ruang lingkup materi pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan teknik penilaian hasil pembelajaran.

- 4) Guru memberikan pertanyaan pemantik: “Perubahan sosial apa yang kalian alami dalam kehidupan sehari-hari?”
- 5) Guru memotivasi siswa dengan menyampaikan manfaat mempelajari materi perubahan sosial dalam kehidupan sehari-hari.

b. Kegiatan Inti

- 1) Guru menayangkan video perubahan sosial di Indonesia.
- 2) Siswa mengajukan pertanyaan seputar fenomena perubahan sosial.
- 3) Guru menjelaskan materi inti dari perubahan sosial dan modernisasi.
- 4) Guru membagi kelas menjadi 6 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 6 anggota.
- 5) Guru membagikan lembar kerja dan kertas plano pada masing-masing kelompok.
- 6) Guru menjelaskan aturan kerja kelompok, cara membuat *Mind Mapping*, serta kriteria penilaian.

Brainstroming (Penggalian Ide)

- 7) Guru memberikan topik utama, yaitu “Perubahan Sosial masyarakat Indonesia di Era Modernisasi”.
- 8) Siswa diminta menyampaikan ide awal secara lisan.
- 9) Guru mencatat beberapa kata kunci penting pada papan tulis.

Determining Central Topic (Menentukan Topik Utama)

- 10) Guru menjelaskan bahwa *Mind Mapping* dimulai dari gambar atau tulisan besar sebagai pusat.

- 11) Tiap kelompok menggambar judul/topik utama di tengah kertas plano (bisa diberi gambar sederhana sebagai ilustrasi).
- 12) Posisikan kertas dengan posisi tegak.

Branching Ideas (Menggambar Cabang Utama)

- 13) Tiap kelompok menyusun cabang-cabang utama dari topik pada kertas plano, yang meliputi pengertian perubahan sosial, faktor penyebab perubahan sosial, bentuk-bentuk perubahan sosial, dampak modernisasi, contoh nyata, dan upaya mengatasi dampak negatif perubahan sosial.
- 14) Guru memberi petunjuk mengenai penggunaan garis lengkung, kata kunci, dan warna yang berbeda untuk tiap cabang.

Detailing (Mengembangkan cabang utama)

- 15) Masing-masing kelompok mengisi setiap cabang utama dengan contoh, penjelasan, data, atau gambar.
- 16) Setiap kelompok diperbolehkan menambahkan simbol, ikon, atau ilustrasi sederhana.
- 17) Masing-masing kelompok saling berdiskusi dan bekerjasama dalam menyusun *Mind Mapping*.
- 18) Guru berkeliling mengamati jalannya diskusi tiap kelompok. Jika ada kelompok yang mengalami kesulitan guru membantu mengarahkan, memberikan bimbingan, dan memastikan ide mengalir logis.

- 19) Guru menilai sikap, keaktifan, dan kreativitas siswa dalam kegiatan diskusi kelompok.

Collaboration dan Discussion (Diskusi dan Kolaborasi)

- 20) Masing-masing kelompok mendiskusikan pemahaman yang muncul pada *Mind Mapping*.
- 21) Guru memfasilitasi diskusi kelas, memberi penguatan konsep, dan meluruskan kesalahan konsep.
- 22) Setiap kelompok menempelkan *Mind Mapping* di papan tulis dan melakukan *gallery walk* untuk melihat hasil kelompok lain.

Presentation (Presentasi)

- 23) Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil *Mind Mapping* secara singkat (3-5 menit).
- 24) Kelompok lain memberikan tanggapan.
- 25) Guru memberikan penguatan dari hasil presentasi.
- 26) Guru mengadakan tes untuk mengetahui pemahaman siswa tentang materi perubahan sosial.

c. Kegiatan Penutup

- 1) Guru memfasilitasi siswa untuk menemukan kesimpulan materi pembelajaran.
- 2) Guru dan siswa melakukan refleksi.
- 3) Guru menginformasikan materi pembelajaran pada pertemuan berikutnya.
- 4) Guru menutup kegiatan pembelajaran.

B. Kerangka Berpikir

Berdasarkan kajian pustaka yang telah diuraikan di atas maka dapat disusun suatu kerangka berpikir. Kerangka berpikir bertujuan untuk memperoleh kejelasan mengenai variabel-variabel yang akan diteliti. Variabel yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Mind Mapping*, motivasi belajar, dan hasil belajar.

Kondisi awal pembelajaran mata pelajaran IPS pada siswa kelas IX-E SMPN 13 Madiun sebelum penerapan model pembelajaran *Mind Mapping* adalah pembelajaran masih terpusat pada guru. Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah sehingga membuat siswa jenuh dan merasa bosan karena pembelajaran kurang menarik dan tidak menyenangkan. Guru juga belum menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Hal ini mengakibatkan pengetahuan siswa dalam pembelajaran IPS masih cenderung kurang dan siswa kurang memperhatikan pembelajaran. Kebosanan dan kejenuhan siswa terhadap pembelajaran akan muncul, aktivitas menurun, sehingga motivasi belajar juga menurun. Kondisi seperti ini berakibat pada hasil belajar siswa. Banyak siswa saat tes berlangsung hanya mampu menjawab soal yang materinya telah dihafal, sementara itu materi yang tidak dihafal maka soal tidak akan terjawab dengan mudah. Kesulitan yang dialami siswa tersebut membuat siswa tidak bersemangat dan merasa malas untuk berpikir dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Hal ini dikarenakan siswa tidak dapat memahami konsep-konsep IPS dengan baik. Keterbatasan ingatan membuat siswa hanya mampu mengingat materi yang bermakna sehingga siswa tidak bisa

hanya mengandalkan ingatan yang ada. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa kelas IX-E SMPN 13 Madiun tahun pelajaran 2024/2025 masih rendah sehingga cenderung memperoleh hasil belajar IPS yang kurang memuaskan.

Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa maka pembelajaran IPS harus dikemas secara inovatif dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa sehingga kualitas pembelajaran IPS dapat ditingkatkan. Selain itu, pembelajaran yang dilaksanakan harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengupayakan kemampuannya secara maksimal sehingga motivasi belajar siswa akan meningkat. Meningkatnya motivasi belajar siswa akan berdampak pada meningkatnya hasil belajar IPS. Salah satu solusi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa adalah guru dapat memberikan perbaikan pada proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Mind Mapping*.

Penerapan model pembelajaran *Mind Mapping* untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar pada mata pelajaran IPS merupakan pilihan yang tepat dan efektif. Penerapan model pembelajaran *Mind Mapping* menjadi pilihan yang tepat dan cocok karena pembelajaran menjadi menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa dalam belajar, serta membantu guru dalam mengajar sehingga guru dapat fokus pada siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Rifa'i dan Rokhman (2018) mengungkapkan bahwa penerapan model pembelajaran *Mind Mapping*

ditambahkan gambar-gambar dan spidol warna, dikerjakan dalam kelompok, serta pemberian reward sangat optimal untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa dalam pembelajaran sejarah peminatan. Siswa semakin aktif dalam proses pembelajaran. Kreativitas membuat siswa tidak bosan dalam pembelajaran sehingga siswa menjadi lebih mudah dalam mempelajari materi pelajaran.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Kustian (2021) menunjukkan bahwa penggunaan metode *Mind Mapping* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan model pembelajaran *Mind Mapping* membawa suasana pembelajaran yang menyenangkan karena siswa bebas berkreasi untuk menuangkan ide atau gagasan ke dalam peta pikiran, sehingga berdampak pada meningkatnya motivasi belajar siswa.

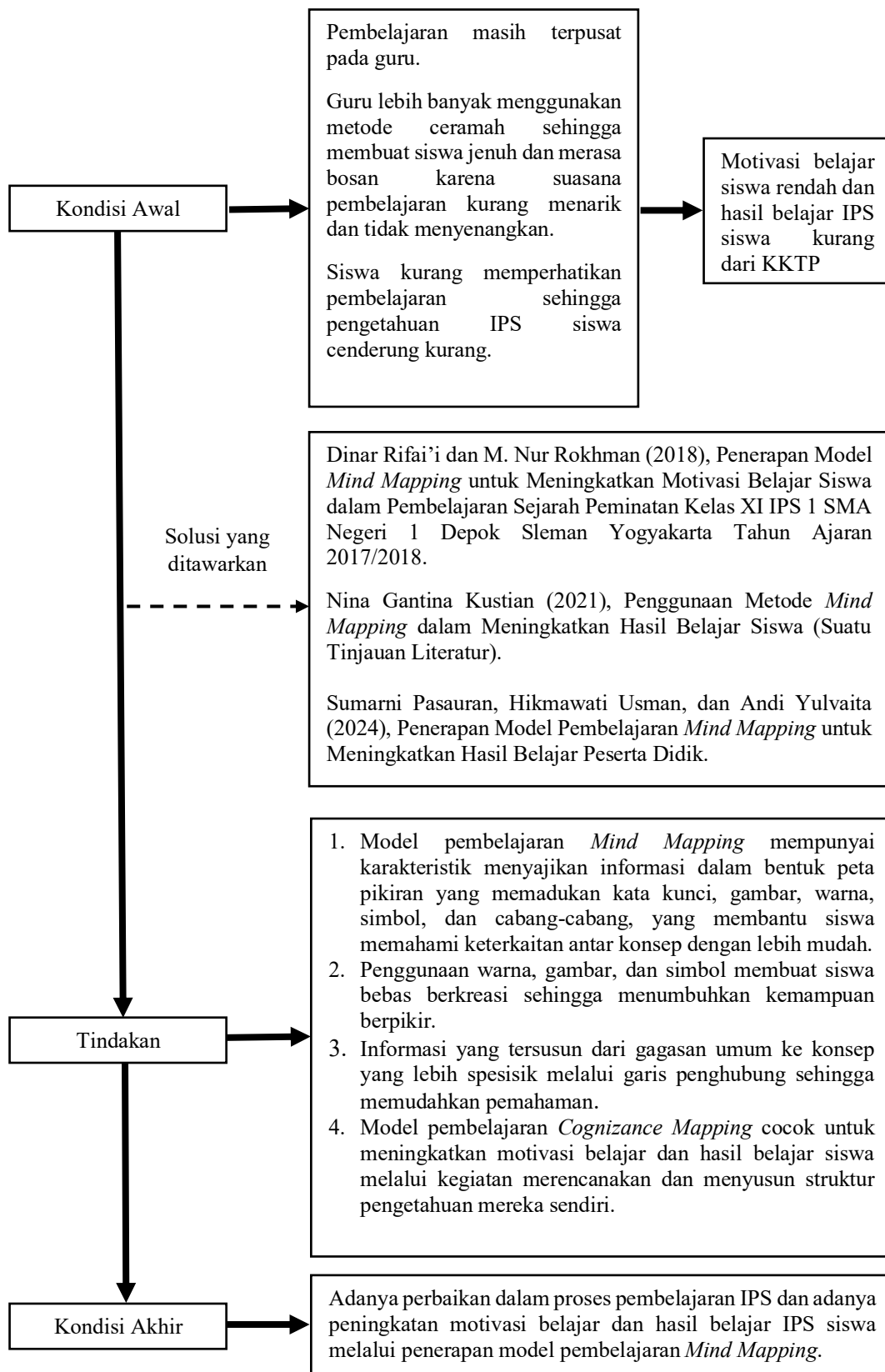
Hasil penelitian yang dilakukan oleh Pasauran, Usman, dan Yulvaita (2024) menunjukkan bahwa terjadi peningkatan signifikan terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SPF SD Inpres Minasa Upa 1 setelah penerapan model pembelajaran *Mind Mapping*. Hal ini dikarenakan bahwa secara aktif peserta didik mulai berdiskusi dengan teman kelompoknya, melakukan kerja sama dengan baik dalam membuat *Mind Mapping*. Mereka juga mulai berani untuk bertanya jika ada materi yang kurang dipahami.

Hasil penelitian Sukardi, Turhan, dan Sarmini (2025) menunjukkan bahwa metode *Mind Mapping* merupakan strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di berbagai aspek. Hal ini dikarenakan

Mind Mapping membantu siswa dalam membangun struktur pengetahuan yang kokoh dengan cara memvisualisasikan hubungan antar konsep.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Rahman (2021), menunjukkan bahwa motivasi belajar berpengaruh positif terhadap hasil belajar. Artinya, semakin tinggi motivasi belajar maka hasil belajar siswa akan semakin tinggi. Dengan adanya pengaruh yang positif dan signifikan antara motivasi belajar terhadap hasil belajar, siswa dapat memberikan gambaran bahwa dengan motivasi belajar maka akan dapat meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka alur kerangka berpikir pada penelitian ini, dapat digambarkan pada gambar 2.1 berikut ini.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan dugaan sementara tentang hasil yang akan dicapai jika suatu tindakan perbaikan diterapkan di kelas untuk memecahkan masalah pembelajaran. Hipotesis ini menggambarkan perkiraan perubahan positif yang muncul akibat penerapan strategi, metode, atau model pembelajaran tertentu.

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berpikir yang telah diuraikan di atas maka hipotesis tindakan pada penelitian tindakan kelas ini adalah:

1. Model pembelajaran *Mind Mapping* dalam pembelajaran IPS kelas IX-E SMPN 13 Madiun dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, yang ditandai dengan meningkatnya minat, perhatian, keaktifan, dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran.
2. Model pembelajaran *Mind Mapping* dalam pembelajaran IPS kelas IX-E SMPN 13 Madiun dapat meningkatkan hasil belajar siswa, yang ditandai dengan meningkatnya nilai tes hasil belajar dari pra siklus sampai siklus 2
3. Model pembelajaran *Mind Mapping* dalam pembelajaran IPS kelas IX-E SMPN 13 Madiun dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, baik dari segi afektif maupun kognitif.

D. Kebaruan Penelitian

Penelitian yang bersesuaian dengan penelitian ini adalah penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya berkaitan dengan penerapan model

pembelajaran *Mind Mapping* untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar. Penelitian-penelitian tersebut dapat kita lihat pada tabel 2.3 berikut ini.

Tabel 2.3 Penelitian-penelitian yang Relevan

No	Nama Peneliti	Tahun	Judul	Hasil Penelitian
1.	Dinar Rifa'i dan M. Nur Rokhman	2018	Penerapan Model <i>Mind Mapping</i> untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Peminatan Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Depok Sleman Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018	Penerapan model <i>Mind Mapping</i> yang ditambahkan gambar-gambar dengan spidol warna dan reward sangat optimal untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa dalam pembelajaran sejarah peminatan di kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Depok Sleman Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018. Pada siklus I penerapan <i>Mind Mapping</i> didapatkan hasil kuesioner sebesar 75,79% dan hasil observasi motivasi belajar peserta didik sebesar 72,72%. Pada siklus II penerapan <i>Mind Mapping</i> dengan spidol warna diperoleh hasil kuesioner motivasi belajar siswa sebesar 77,77%. Kemudian pada siklus III penerapan <i>Mind Mapping</i> dengan

No	Nama Peneliti	Tahun	Judul	Hasil Penelitian
				reward didapatkan hasil kuesioner motivasi belajar siswa sebesar 80,31%.
2.	Sunarti Rahman	2021	Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar	Motivasi belajar berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi, artinya semakin tinggi motivasi belajar maka hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi akan semakin tinggi. Dengan adanya pengaruh yang positif dan signifikan antara motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa dapat memberikan gambaran bahwa dengan motivasi belajar maka akan dapat meningkatkan hasil belajarnya.
3.	Nina Kustian	Gantina 2021	Penggunaan Metode <i>Mind Mapping</i> dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Suatu Tinjauan Literatur)	Penggunaan metode <i>Mind Mapping</i> dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar dapat dibuktikan dari literatur yang diteliti.
4.	Sumarni Pasauran, Hikmawati Usman, dan Andi Yulvaita	2024	Penerapan Model Pembelajaran <i>Mind Mapping</i> untuk Meningkatkan	Kesimpulan yang dapat diambil pada penelitian ini yaitu penerapan model pembelajaran <i>Mind</i>

No	Nama Peneliti	Tahun	Judul	Hasil Penelitian
			Hasil Belajar Peserta Didik	<i>Mapping</i> dapat meningkatkan hasil belajar IPAS kelas IV SPF SD Inpres Minasa Upa 1.
5.	Rahayu Humairo, Sukardi, Muhammad Turhan, dan Sarmini	2025	Penggunaan Metode <i>Mind Mapping</i> dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Retensi Belajar Siswa: Kajian Literatur	Penelitian ini menunjukkan bahwa metode <i>Mind Mapping</i> merupakan strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di berbagai aspek. <i>Mind Mapping</i> membantu siswa memahami materi.