



UNIVERSITAS INDONESIA

**Penerapan Teknik *Mind Mapping* Bagi Siswa Sekolah Dasar (SD)
Dalam Mempelajari Bahan Ajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

*(Training Elementary Student On Using Mind Mapping For Learning Social Studies
Material)*

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Profesi
Psikologi Kekhususan Pendidikan**

**Sandriaf Alga, S.Psi
0606014130**

**Kekhususan Psikologi Pendidikan
Program Studi Magister Profesi Psikologi
Fakultas Psikologi
Universitas Indonesia
Depok, 2008**

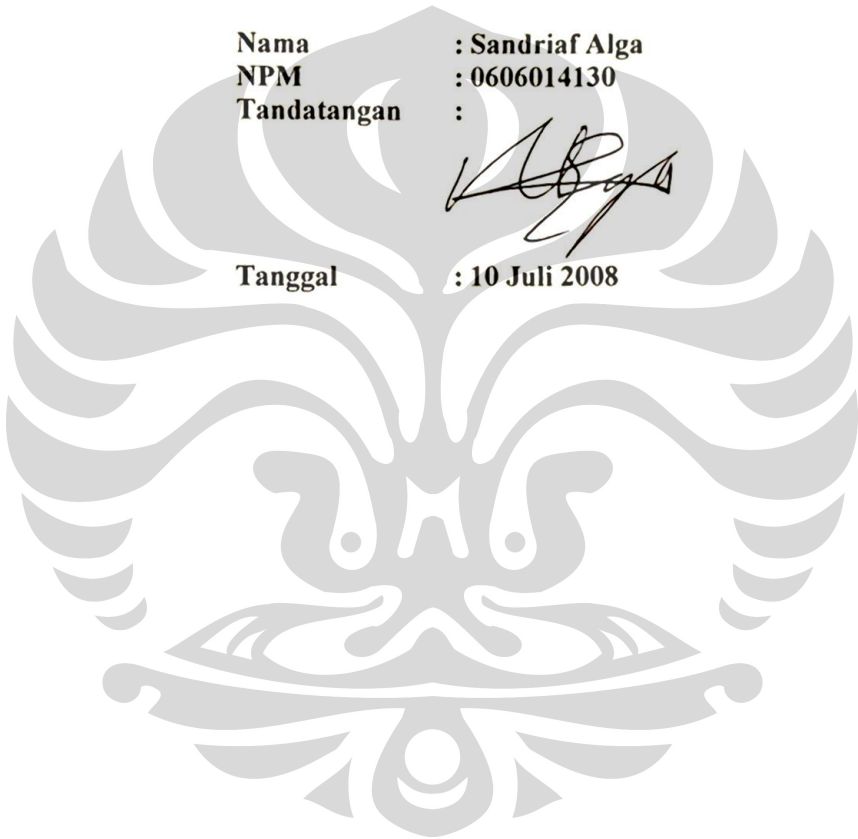
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

**Tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri,
dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk
telah saya nyatakan dengan benar.**

Nama : Sandriaf Alga
NPM : 0606014130
Tandatangan :



Tanggal : 10 Juli 2008



**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS
(Hasil Karya Perorangan)**

Sebagai sivitas akademik Universitas Indonesia, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sandriaf Alga, S.Psi.
NPM : 0606014130
Program Studi : Magister Profesi Psikologi Pendidikan
Fakultas : Psikologi
Jenis karya : Tugas akhir

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Indonesia **Hak Bebas Royalti Non- Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

Penerapan Teknik *Mind Mapping* Bagi Siswa Sekolah Dasar (SD) Dalam Mempelajari Bahan Ajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS

beserta perangkat yang ada (bila diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Indonesia berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya di Internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hal Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Depok
Pada tanggal : 10 Juli 2008
Yang menyatakan,


(Sandriaf Alga)

ABSTRAK

Nama : Sandriaf Alga
 Program Studi : Magister Profesi Psikologi Kekhususan Pendidikan
 Judul Tugas Akhir : Penerapan Teknik *Mind Mapping* Bagi Siswa Sekolah Dasar (SD)
 Dalam Mempelajari Bahan Ajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Program intervensi ini bertujuan untuk mengembangkan salah satu metode pembelajaran bagi siswa yang tujuan utamanya adalah membuat materi yang mereka terima di sekolah tersimpan dalam *Long Term Memory* (LTM), yaitu metode Mind Map.

Program ini menekankan pelatihan pembuatan Mind Map untuk materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), hal ini dikarenakan pelajaran tersebut sebenarnya sangat bermanfaat dalam kehidupan siswa sehari-hari. Namun ternyata dalam praktek keseharian menjadi salah satu mata pelajaran di mana siswa mempelajarinya dengan menghafal, dan pada akhirnya tidak bisa mereka gunakan dalam kehidupan mereka.

Program intervensi dilakukan dalam empat sesi. Meliputi sesi pemberian materi mengenai memori dan tujuan belajar, memperkenalkan Mind Map, berlatih membuat Mind Map, dan mengembangkan Mind Map dengan gaya masing-masing individu. Setelah program intervensi dilakukan terhadap subjek (M), dapat disimpulkan bahwa teknik belajar Mind Map membawa pengaruh positif terhadap pemahaman M akan materi pelajaran IPS. Hal ini tergambar dari peningkatan nilai yang M dapatkan setelah dilakukan *pre-test* dan *post-test*

Kata kunci: Memori, *Long Term Memory* (LTM), Mind Map, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)



ABSTRACT

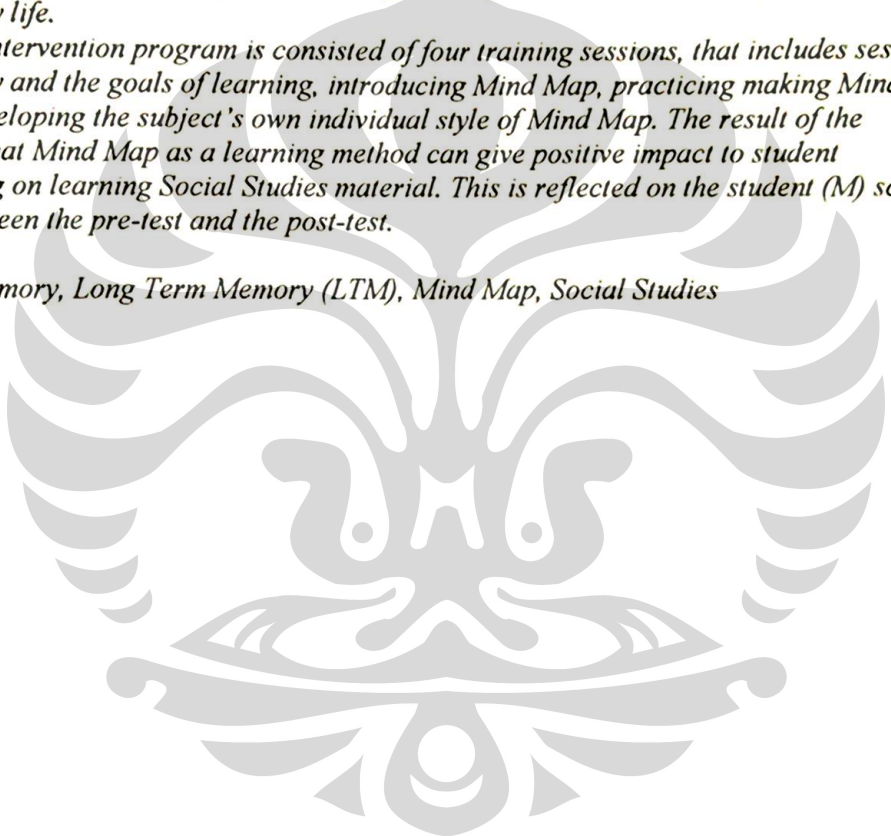
Name : Sandriaf Alga
 Study Program: Profession Magisterial of Psychology, Majoring in Education
 Title : Training Elementary Student On Using Mind Mapping For Learning Social Studies Material

The aim of this intervention program is to give students an alternative method that will make the materials that they are learning could be stored in the Long Term Memory (LTM), the method is Mind Map.

The program is spesifically to train student in making Mind Map from Social Studies material. This is because the subject it self is very usefull for students everyday life, but in reality, students use rote learning for learning that subject, so eventually they cant use it in their everyday life.

This intervention program is consisted of four training sessions, that includes session about memory and the goals of learning, introducing Mind Map, practicing making Mind Map, and developing the subject's own individual style of Mind Map. The result of the program, is that Mind Map as a learning method can give positive impact to student understanding on learning Social Studies material. This is reflected on the student (M) score increase between the pre-test and the post-test.

Keyword: *Memory, Long Term Memory (LTM), Mind Map, Social Studies*



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
UCAPAN TERIMA KASIH	iii
HALAMAN PERNYATAAN ORIGINALITAS	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
1. PENDAHULUAN	1
1.1. Gambaran Kasus	1
1.2. Rational Intervensi	1
1.3. Tujuan Intervensi	3
1.4. Rumusan Masalah	4
2. LANDASAN TEORI	5
2.1. Memori	5
2.1.1. Komponen Memori	5
2.1.2. Penyimpanan Informasi Dalam Memori	6
2.1.3. Metode Penyimpanan Informasi Ke Memori.....	7
2.2. Mind Map.....	9
2.2.1. Definisi Mind Map	9
2.2.2. Kelebihan Mind Map.....	9
2.2.3. Unsur Dan Cara Membuat Mind Map.....	10
2.3. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	11
2.3.1. Definisi IPS	11
2.3.2. Materi Pelajaran IPS Kelas 6 SD	12
2.4. Penerapan Mind Map Dalam Mempelajari IPS.....	13
3. RANCANGAN PROGRAM INTERVENSI	16
3.1. Karakteristik Subjek	16
3.2. Prosedur.....	16
3.2.1. Tahap Persiapan.....	17
3.2.2. Tahap Intervensi.....	18
3.2.3. Tahap Evaluasi.....	25
4. PELAKSANAAN DAN HASIL INTERVENSI.....	27
4.1. Pelaksanaan Program	27
4.1.1. Tahap Persiapan.....	27
4.1.2. Tahap Intervensi.....	18
4.1.3. Tahap Evaluasi.....	41



LAMPIRAN

DAFTAR PUSTAKA 49

5.3. Saran 47

5.2. Diskusi 44

5.1. Kesimpulan 44

5. KESIMPULAN, DISKUSI, DAN SARAN 44

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1.	Komponen Memori	6
Tabel 3.1.	Rangkuman Program Intervensi	19
Tabel 4.1.	Hasil <i>Baseline M</i>	29
Tabel 4.2.	Hasil <i>Baseline H</i>	31
Tabel 4.3.	Rangkuman Hasil Intervensi	43



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran I, Materi Program Intervensi
- Lampiran II, Konnten Ceramah Program Intervensi
- Lampiran III, Soal-Soal *Baseline, Pre-Test, Dan Post-Test*
- Lampiran IV, *Powerpoint* Program Intervensi
- Lampiran V, Hasil Program Intervensi



1. PENDAHULUAN

1.1 Gambaran Kasus

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang sangat bermanfaat bagi siswa dan dapat mereka gunakan dalam kehidupan sehari-hari. Namun pada kenyataannya mata pelajaran tersebut banyak tidak disukai oleh siswa. Hal ini karena jumlah materinya yang banyak sehingga membutuhkan waktu yang tidak sedikit untuk mempelajari seluruhnya. M merupakan salah seorang siswa yang tidak menyukai pelajaran IPS. Ia merupakan seorang siswa laki-laki kelas 6 SD di SD Islam Terpadu (SDIT) Insan Mandiri. Mata pelajaran lain yang kurang ia senangi adalah Bahasa Inggris dan Bahasa Arab. Sedangkan mata pelajaran kesukaannya adalah menggambar.

Mata pelajaran terutama IPS, kurang ia senangi karena pelajaran tersebut mengharuskannya menghafal dan memfokuskan perhatiannya dalam waktu yang lama pada apa yang ia baca. Sedangkan M merupakan individu yang kurang mampu memfokuskan perhatiannya pada suatu hal dalam jangka waktu yang lama. M juga cepat mengalami kebosanan ketika sedang melakukan aktivitas tertentu. Ditambah lagi gaya belajar M yang sekedar membaca materi pelajaran kemudian mengerjakan soal latihan juga tidak membantu meningkatkan pemahamannya terhadap mata pelajaran IPS. Hal itu tergambar dari nilai rapor yang M terima, di mana mata pelajaran IPS mendapatkan nilai yang terendah diantara mata pelajaran lainnya.

Maka dari itu agar M dapat optimal dalam belajar, penulis menyarankan agar M diberikan suatu metode pembelajaran yang dapat mengoptimalkan seluruh kemampuannya dan sekaligus tidak membosankan baginya, ditambah lagi metode tersebut juga dapat memanfaatkan bakat dan kesenangannya dalam menggambar, metode tersebut adalah metode Mind Map.

1.2. Rasional Intervensi

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah yang sebenarnya sangat bermanfaat dalam kehidupan siswa. Manfaat yang akan didapatkan siswa ketika mempelajari IPS cukup banyak, manfaat tersebut antara lain sebagai berikut (<http://pustaka.ut.ac.id/learning.php?m=learning2&id=263>; Retrieved 29 Februari 2008):

1. Pengalaman langsung apabila guru IPS memanfaatkan lingkungan alam sekitar sebagai sumber belajar.
2. Kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi di masyarakat.
3. Kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat.
4. Kemampuan mengembangkan pengetahuan sebagai bekal untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi serta mempersiapkan diri untuk terjun sebagai anggota masyarakat.

Berdasarkan informasi mengenai manfaat dan tujuan dari diadakannya pelajaran IPS memperlihatkan bahwa muatan materi pelajaran IPS memang bermanfaat bagi siswa, karena pelajaran tersebut banyak mengandung informasi yang sangat diperlukan oleh siswa, terutama dalam kehidupan keseharian mereka, misalnya informasi mengenai kondisi suatu kota atau daerah, mulai dari kondisi sosial ekonomi masyarakat, peraturan yang berlaku, dan lain-lain. Namun kondisi di mana jumlah materi dalam mata pelajaran tersebut yang terbilang sangat banyak membuat siswa dalam praktek keseharian mempelajarinya dengan cara menghafal atau *rote learning*.

Jika siswa mempelajari mata pelajaran IPS dengan cara menghafal, maka akan membuat tujuan dirancangnya pelajaran IPS, seperti pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisa tidak tercapai, karena informasi tidak sampai tersimpan ke dalam *Long Term Memory* (LTM), namun hanya sampai *Short Term Memory* (STM). Hal ini akan menyebabkan materi IPS tersebut tidak akan bertahan lama dalam memori siswa. Pada kenyataannya saat ujian tiba mungkin saja siswa dengan berbekal materi yang telah mereka hafalkan sebelumnya mampu meraih nilai yang memuaskan, namun dikhawatirkan mereka akan melupakan materi tersebut setelah mereka selesai ujian dan akibatnya yang lain adalah mereka tidak dapat memanfaatkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan mereka sehari-hari (<http://www.education-reform.net/memory.htm>; Retrieved 06 Maret 2008).

Maka dari itu, perlu diupayakan suatu teknik belajar yang dapat siswa gunakan agar informasi atau materi yang diberikan tidak hanya sekedar diproses atau dimasukkan ke dalam STM, namun ke dalam LTM. Hal ini dikarenakan jika materi tersebut tidak memasuki LTM, siswa akan cepat melupakan apa yang sudah mereka pelajari dan kemudian pelajaran tersebut tidak dapat mereka gunakan dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hasil penelitian Buzan dan Buzan (2003), menyatakan bahwa salah satu metode atau teknik belajar yang dapat siswa

gunakan sehingga informasi atau materi yang ia terima di sekolah dapat tersimpan di dalam LTM adalah dengan menggunakan metode Mind Map.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan sebelumnya dan dihubungkan dengan kasus yang terjadi pada M, di mana ia sulit untuk berkonsentrasi dan fokus pada suatu kegiatan dalam waktu yang lama. Kemudian IPS merupakan mata pelajaran yang kurang ia senangi, dan beban pelajarannya di sekolah terbilang berat. Ditambah lagi kegiatan yang paling ia senangi adalah menggambar. Diharapkan dengan memberikan metode belajar atau pencatatan materi yang memaksimalkan kegemarannya dalam menggambar, yaitu Mind Map, hal ini akan dapat memudahkan M dalam memahami pelajaran di sekolah, khususnya mata pelajaran IPS. Selain itu alasan lainnya mengapa penulis ingin melaksanakan program intervensi mengenai Mind Map adalah karena kurang tergalinya topik tersebut, atau jarang nya Mind Map dijadikan sebagai topik Tugas Akhir oleh Mahasiswa Profesi Psikologi, terutama di Universitas Indonesia, ini bisa terlihat dari ketiadaannya TA dengan topik tersebut. Ketiadaan TA yang membahas Mind Map juga menunjukkan bahwa berbagai saran yang diberikan selama penanganan kasus individual di Program Mayor Pendidikan kurang ditindaklanjuti. Ditambah lagi minimnya jumlah TA dengan topik tersebut, menunjukkan masih banyak potensi yang dapat tergalikan dalam pengembangan Mind Map pada profesi Psikologi, terutama kekhususan Pendidikan.

1.3. Tujuan Intervensi

Program intervensi berupa pelatihan Mind Map dalam mempelajari materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ini bertujuan untuk mengembangkan salah satu metode belajar alternatif bagi siswa, yaitu Mind Map. Tujuan utama dari pengembangan metode Mind Map ini adalah membuat informasi atau materi yang diterima di sekolah dapat diingat dalam jangka waktu lama atau dengan kata lain membuat informasi tersebut masuk atau tersimpan ke dalam LTM. Selain itu tujuan dari penekanan program pelatihan pembuatan Mind Map ini pada materi pelajaran IPS, adalah karena mata pelajaran tersebut sebenarnya sangat bermanfaat dalam kehidupan siswa, namun ternyata dalam praktek keseharian menjadi salah satu mata pelajaran di mana siswa mempelajarinya dengan cara menghafal, dan akhirnya tidak dapat mereka gunakan dalam kehidupan sehari-hari.

1.4. Rumusan Masalah

Berkaitan dengan tujuan intervensi yang telah disebutkan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam tugas akhir ini difokuskan pada hal berikut:

1. Bagaimana proses penerapan teknik Mind Map bagi siswa Sekolah Dasar (SD) dalam mempelajari bahan ajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)?
2. Apakah program intervensi Mind Map dapat secara efektif menimbulkan pemahaman bagi siswa SD pada materi pelajaran IPS?



2. TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab tinjauan pustaka ini, penulis akan memberikan gambaran mengenai sistem memori manusia. Hal yang akan dibahas terutama pada komponen memori, bagaimana informasi tersimpan dalam memori, dan metode penyimpanan informasi ke memori. Selanjutnya akan dibahas mengenai metode belajar Mind Map, mulai dari definisi, kelebihan-kelebihannya, dan kemudian bagaimana cara membuat Mind Map. Dan terakhir akan dijabarkan mengenai mata pelajaran IPS.

2.1. Memori

Menurut situs wikipedia (<http://en.wikipedia.org/wiki/Memory>; Retrieved 03 Maret 2008). Memori didefinisikan sebagai kemampuan makhluk hidup untuk menyimpan, mempertahankan, dan menarik kembali informasi yang telah ia peroleh jika sewaktu-waktu diperlukan. Sedangkan sumber lain dari internet menyatakan memori sebagai kemampuan, proses, atau perilaku mengingat atau menarik kembali informasi, terutama kemampuan untuk mereproduksi apa yang sudah dijelaskan atau dipelajari (<http://www.webref.org/psychology/m/memory.htm>; Retrieved 03Maret 2008).

2.1.1. Komponen Memori

Menurut Atkinson dan Shiffrin (dalam Elliot, et.al.,2000), terdapat tiga komponen memori yang disebut sistem memori, yang terdiri dari *sensory register*, *short-term memory* (STM) dan *long-term memory* (LTM). Pembagian sistem tersebut didasarkan pada kapasitas dan durasi informasi yang dapat disimpan atau diproses ke dalam otak manusia (<http://en.wikipedia.org/wiki/Memory>; Retrieved 03 Maret 2008). Ormrod (2003) menyatakan bahwa *sensory register* merupakan komponen dari memori yang menerima berbagai rangsangan dari lingkungan yang diterima oleh manusia melalui indera (penglihatan, penciuman, dll) mereka. *Sensory register* hanya dapat menyimpan informasi dalam durasi yang singkat, yaitu kurang dari dua detik. Untuk kapasitas yang dimiliki oleh *sensory register* dapat dikatakan sangat besar. Sedangkan jika ada informasi dari *sensory register* yang ingin diingat atau dipertahankan, maka informasi tersebut kemudian diproses untuk dimasukkan ke STM, namun durasi penyimpanan informasi tersebut di STM juga tidak terhitung lama. Jangka waktu yang dimiliki oleh suatu informasi untuk bertahan dalam STM hanya sekitar 15 sampai 20 detik (Woolfolk, 2004). Jika individu menginginkan agar informasi bisa tersimpan dalam waktu yang lebih lama, maka ia harus dimasukkan ke dalam

LTM. Kapasitas penyimpanan informasi yang dimiliki oleh LTM dapat dikatakan tidak terbatas, mulai dari informasi sehari-hari, misalnya bagaimana cara menggunakan pisau sampai kepada rumus-rumus matematika yang dipelajari sewaktu di Sekolah Dasar.

Penelitian yang dilakukan oleh Bahrick, Bahrick, dan Wittinger membuktikan bahwa kapasitas yang dimiliki oleh LTM tidak terbatas. Mereka melakukan penelitian pada alumni suatu SMA di Amerika Serikat untuk menguji kemampuan memori mereka dalam mengenali teman-teman sekolah di SMA. Penelitian tersebut menunjukkan hasil yang mengagumkan, saat ditunjukkan foto dari teman tersebut, secara umum mereka dapat mengenali lebih dari 60% dari keseluruhan teman mereka di SMA, padahal subjek dalam penelitian tersebut telah lulus dari SMA sekitar 40 tahun yang lalu (Hunt&Ellis, 2004).

Untuk lebih memudahkan dalam memahami perbedaan antara ketiga komponen memori tersebut, dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2.1. Komponen Memori

	<i>Sensory Register</i>	<i>Short-Term Memory</i>	<i>Long-Term Memory</i>
Kapasitas	Besar	Terbatas	Tidak Terbatas
Durasi	¼ - 2 detik	10 – 15 detik	Tidak terbatas

2.1.2. Penyimpanan Informasi Dalam Memori

Ormrod (2003) memberikan gambaran bagaimana informasi atau materi yang kita pelajari dapat tersimpan di dalam STM maupun LTM berdasarkan model sistem memori yang disampaikan oleh Atkinson dan Shiffrin. Pada awalnya seluruh informasi yang datang dari berbagai indra pada tubuh manusia akan melewati komponen *sensory register*. Pada komponen tersebut informasi yang diterima masih dalam bentuk aslinya atau dengan kata lain informasi tersebut belum dimaknai. Dalam hal ini Elliott, et.al (2003), menyatakan informasi yang diterima oleh *sensory register* tidak mengalami proses kognitif, maksudnya individu tidak melakukan usaha untuk mengingat atau melupakan informasi yang datang. Agar informasi tersebut dapat diingat atau dipertahankan maka ia harus dipindahkan ke dalam komponen berikutnya yaitu STM.

STM merupakan komponen memori yang berfungsi menyimpan informasi yang individu terima secara sementara, selagi informasi tersebut diproses secara mental (Ormrod, 2003). Komponen ini juga merupakan komponen yang siswa gunakan untuk berpikir, misalnya pada saat siswa berusaha memahami materi yang diberikan oleh guru, atau sedang

membaca wacana pada buku pelajaran. Namun seperti halnya *sensory register*, kapasitas dan durasi yang STM miliki cukup terbatas, sehingga materi atau informasi yang ingin siswa pelajari atau ingat, harus disimpan ke dalam komponen memori selanjutnya yaitu LTM.

Proses penyimpanan informasi dalam LTM umumnya melibatkan kegiatan mengingat kembali informasi "lama" yang sudah tersimpan dalam LTM, maka dari itu pengetahuan yang siswa telah miliki sangat bermanfaat untuk memasukkan informasi baru ke dalam LTM (Ormrod, 2003). Menyimpan informasi ke dalam LTM sangat penting karena kapasitas dan durasi dari informasi yang dapat tersimpan di dalamnya tidak terbatas (Woolfolk, 2004). Selain itu menurut Elliot, et.al (2003), LTM memiliki fungsi yang sangat signifikan dalam kehidupan manusia dalam hal untuk bertahan hidup dan beradaptasi, maksudnya adalah manusia membutuhkan informasi dalam jumlah banyak untuk dapat bertahan hidup dalam dunia modern. Dapat dikatakan bahwa informasi atau materi yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari amatlah banyak sehingga diperlukan LTM untuk menyimpan semua informasi tersebut.

2.1.3. Metode Penyimpanan Informasi Ke Memori

Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, agar materi yang kita pelajari dapat tersimpan dalam jangka waktu yang lama dan dapat diingat kembali saat diperlukan maka informasi tersebut seharusnya masuk ke dalam LTM. Untuk menyimpan informasi, setiap individu menggunakan teknik yang berbeda-beda. Salah satunya adalah *rote learning* atau *maintanance rehearsal*. Menurut Hunt dan Ellis (2004), *rote* atau bisa juga disebut *maintanance rehearsal* memiliki fungsi utama untuk menyimpan informasi dengan cara melakukan repetisi atau pengulangan informasi dengan cara menyebutkan informasi yang ingin diingat secara berulang-ulang. Metode ini sebenarnya cukup baik digunakan bagi siswa untuk belajar, khususnya untuk menghafal. Namun jika tujuan dari pembelajaran adalah pemahaman, maka metode belajar dengan menghafal sangatlah tidak tepat digunakan. Dengan kata lain metode menghafal hanya membuat informasi masuk ke dalam STM saja, tapi tidak ke dalam LTM. Sumber lain juga menyatakan bahwa, pembelajaran melalui *rote learning* jarang sekali menimbulkan transfer pengetahuan kepada siswa, transfer ilmu kemungkinan besar akan terjadi jika siswa mengetahui dan memahami bahwa ilmu yang ia dapatkan dapat diterapkan di dunia nyata, atau dalam konteks yang berbeda-beda (<http://www.nap.edu/html/howpeople1/es.html>; Retrieved 06 Maret 2008). Dan penerapan pengetahuan ke dalam dunia nyata dapat dilakukan jika informasi tersimpan dalam LTM.

Bagaimana caranya sehingga informasi dapat tersimpan di dalam LTM. Elliott, dkk (2003) menyatakan bahwa semakin bermaknanya suatu materi yang disampaikan, akan membuat siswa semakin mudah menghubungkannya dengan pengalaman mereka sendiri. Selain itu motivasi siswa juga mempengaruhi pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Selain itu hal-hal lain yang mempengaruhi penyimpanan informasi dalam LTM adalah minat individu pada materi yang sedang dipelajari, kemudian bagaimana materi yang disampaikan kepada siswa dapat merangsang siswa secara, emosional, visual dan auditori atau dengan kata lain, materi tersebut disampaikan dengan metode yang dapat merangsang seluruh indera individu (<http://www.education-reform.net/memory.htm>; Retrieved 06 Maret 2008). Buzan dan Buzan (2003), menyatakan dengan meningkatkan kerja otak, baik otak kanan dan otak kiri, individu dapat menyimpan materi pelajaran yang diberikan kepadanya baik dari guru maupun dari membaca buku ke dalam LTM. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sperry (dalam Buzan&Buzan, 2003), pada bagian otak yaitu *cerebral cortex*, diketahui bahwa bagian tersebut memiliki dua bagian atau hemisfer, yang masing-masing merepresentasikan fungsi intelektual manusia, yang biasanya disebut otak kanan dan otak kiri. Otak kanan didominasi oleh kegiatan yang berhubungan dengan irama, kewaspadaan spasial, *gestalt*, imajinasi, khayalan, warna dan dimensi, sedangkan otak kiri didominasi oleh kegiatan yang berhubungan dengan kata, logika, angka, urutan, analisa, dan lain-lain (Buzan&Buzan, 2003). Selama ini di sekolah, siswa lebih ditekankan untuk menggunakan otak kiri, dan jarang menggunakan otak kanan. Hal tersebut dapat terlihat dari praktek yang terjadi selama ini di sekolah, yaitu siswa dibiasakan belajar dengan mencatat, namun catatan mereka hanya mengandung unsur pola linear, simbol, dan analisis. Catatan pelajaran yang hanya mengandalkan pola linear, simbol, dan analisis tidak akan cukup merangsang kerja otak, sehingga materi yang siswa pelajari akan sulit untuk tersimpan di dalam LTM.

Dapat disimpulkan berdasarkan pemaparan teori di atas mengenai memori, bahwa peran memori dalam proses belajar sangat penting. Selain itu sangat esensial bagi siswa untuk menyimpan informasi yang mereka dapatkan di sekolah ke dalam LTM, untuk dapat lebih memahami dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari siswa. Berikutnya penulis akan membahas salah satu metode belajar yang dapat membuat informasi atau materi pelajaran yang diterima dapat masuk ke dalam LTM, yaitu Mind Map.

2.2. Mind Map

2.2.1. Definisi Mind Map

Buzan dan Buzan (2003), menyebutkan Mind Map merupakan teknik pembelajaran menggunakan peta konsep, yang mana pencatatan materi belajar dituangkan dalam bentuk diagram yang memuat simbol, kode, gambar dan warna yang saling berhubungan. Kemudian

Eppler (<http://proquest.umi.com/pqdweb?index=3&sid=5&srchmode=1&vinst=PROD&fmt=6&startpage=1&clientid=45625&vname=PQD&RQT=309&did=1123438051&scaling=FULL&ts=1204007083&vtype=PQD&rqt=309&TS=1204007411&clientId=45625>; Retrieved 26 Februari 2008) juga memberikan definisi mengenai teknik tersebut, yaitu sebagai suatu diagram yang multi warna dan menekankan pada gambar yang ditampilkan secara hierarkis, yang mana diagram tersebut merepresentasikan suatu materi yang dipelajari.

2.2.2. Kelebihan Mind Map

Secara umum Mind Map memiliki beberapa kelebihan dibandingkan teknik pencatatan biasa atau linear

(http://www.kawanpustaka.com/kabar_kawan/mengasah_esq_anak_dengan_metode_mind_map.html; Retrieved 28 Februari 2008), yaitu:

- Lebih efisien untuk membuat catatan dan menghafalkan suatu informasi daripada teknik penulisan tradisional yang memanjang dari tepi kiri ke kanan buku.
- Mengoptimalkan kerja fungsi otak kiri dan kanan secara penuh.
- Paling awet menempel di memori otak kita. Dengan kata lain informasi akan diproses dan akan tersimpan dalam LTM.
- Penggunaannya sangat luas, mulai dari anak sekolah sampai direktur, bahkan ibu rumah tangga juga dapat memanfaatkan teknik ini.
- Apa pun materinya dapat dituangkan melalui teknik Mind Map.
- Bisa ditulis tangan atau menggunakan *software* komputer. Kini telah tersedia berbagai program perangkat lunak untuk *Personal Computer* (PC) yang diperuntukkan membuat Mind Map, baik diperoleh secara gratis maupun membeli.

Eppler (2006) juga menyatakan keuntungan dari pencatatan dengan Mind Map adalah sebagai berikut:

- Mudah dipelajari dan diterapkan.

- Mendorong timbulnya kreativitas dan ekspresi diri.
- Menyediakan materi yang tersusun secara hierarkis.
- Isinya mudah dikembangkan dan ditambah-tambah.

Selain itu ada bukti penelitian dari dalam negeri, yang dilakukan oleh Rosia (<http://digilib.upi.edu/pasca/available/etd-1230105-113056/>; Retrieved 26 Februari 2008), pada tahun 2005. Tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui penerapan metode Mind Map dalam pembelajaran menulis narasi pada siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP), hasil penelitian tersebut menunjukkan kemampuan siswa dalam menulis karangan narasi dengan menggunakan metode Mind Map atau peta pikiran mengalami peningkatan. Penelitian yang dilakukan di luar negeri pun menunjukkan manfaat dari Mind Map untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan. Misalnya penelitian dari Farrand, Hussain dan Hennessy (<http://web.ebscohost.com/ehost/pdf?vid=1&hid=15&sid=352591dd-5067-48a7-b85c-2be78322cd0b%40SRCSM2>; Retrieved 26 Februari 2008), yang melakukan penelitian pada tahun 2005 terhadap mahasiswa fakultas kedokteran di Inggris yang hasilnya menyebutkan bahwa Mind map merupakan teknik belajar yang efektif pada saat diterapkan pada materi tertulis. Maka dari itu teknik Mind Map sangat baik untuk diterapkan dalam proses pembelajaran siswa sehari-hari.

2.2.3 Unsur dan Cara Membuat Mind Map

Menurut Buzan dan Buzan (2003) Mind Map memiliki beberapa karakteristik, yaitu:

- Gagasan utama berada di tengah-tengah kertas.
- Cabang-cabang pikiran keluar dari gambar yang ditengah atau pusat gambar.
- Pada masing-masing cabang pada gambar tersebut terdapat kata atau gambar kunci.

Waruwu (dalam,

www.psikologi.tarumanagara.ac.id/fidelis/Files/uph/Mind_Mapping.ppt; Retrieved 28

Februari 2008) menjelaskan tahap-tahap dalam membuat Mind Map, yaitu sebagai berikut.

- Mulailah dari tengah kertas kosong.
- Gunakan gambar (simbol) untuk ide utama.
- Garis pada bagian utama atau ditengah gambar lebih tebal dari garis cabang. Semakin jauh cabang atau gambar utama, semakin tipis garis cabang tersebut.

- Gunakan berbagai macam warna.
- Hubungkan cabang-cabang utama ke gambar pusat. Buatlah ranting-ranting yang berhubungan ke cabang dan seterusnya.
- Buatlah garis hubung yang melengkung.
- Gunakan satu kata kunci untuk setiap garis
- Banyak gunakan gambar dibandingkan kata.
- Kembangkanlah gaya Mind Map yang unik untuk masing-masing individu.

2.3. Mata Pelajaran IPS

2.3.1. Definisi

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di definisikan oleh Forum Komunikasi II HISPIPSI sebagai penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan (http://203.130.201.221/materi_rembuknas2007/Komisi%201/Subkom-3KTSP/SD/NaskahWord/Pengembangan%20Silabus/01%20Model%20Pengemb%20Silabu%20dan%20RPP%20SD/Silabus%20&%20RPP%20IPS%20SD/01a%20Silabus%20IPS%20SD.doc; Retrieved 11 Maret 2008). Sedangkan Pusat kurikulum Depdiknas menyatakan bahwa, IPS merupakan mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial, kemudian pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi (<http://www.puskur.net/inc/si/sd/PengetahuanSosial.pdf>; Retrieved 11 Maret 2008). Sumber yang sama juga menyatakan bahwa, mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis.

Berdasarkan definisi dan manfaat dari mata pelajaran IPS, maka mata pelajaran ini sangat penting bagi siswa, karena mata pelajaran tersebut, berhubungan dengan pengetahuan tentang kondisi sosial yang terjadi disekitarnya. Jadi dengan siswa mempelajari pelajaran IPS mereka dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian jika mereka ingin mempraktekkan pelajaran tersebut dalam kehidupan sehari-hari maka tidak cukup bagi siswa untuk sekedar hafal materi saja, namun yang lebih penting adalah pemahaman mereka terhadap pelajaran tersebut.

2.3.2. Materi Pelajaran IPS Kelas 6 SD

Muatan mata pelajaran IPS kelas 6 SD sangat luas, mencakup materi Geografi, Sejarah, Ekonomi, dan Sosiologi, maka dari itu dirasa perlu untuk menjabarkan secara satu-persatu konten dari mata pelajaran tersebut.

1. Geografi

Menurut Pusat Kurikulum Departemen pendidikan nasional (Depdiknas) (<http://www.puskur.net/inc/si/sma/Geografi.pdf>, Retrieved 25 April 2008), mata pelajaran Geografi mengandung kajian yang meliputi bumi, aspek dan proses yang membentuknya, hubungan kausal dan spasial manusia dengan lingkungan, serta interaksi manusia dengan tempat. Dari sumber yang sama juga disebutkan tujuan dari pengajaran mata pelajaran Geografi adalah untuk membangun dan mengembangkan pemahaman peserta didik tentang variasi dan organisasi spasial masyarakat, tempat dan lingkungan pada muka bumi. Peserta didik didorong untuk memahami aspek dan proses fisik yang membentuk pola muka bumi, karakteristik dan persebaran spasial ekologis di permukaan bumi. Selain itu peserta didik dimotivasi secara aktif dan kreatif untuk menelaah bahwa kebudayaan dan pengalaman mempengaruhi persepsi manusia tentang tempat dan wilayah. Maka dapat disimpulkan bahwa untuk siswa kelas 6 SD, unsur Geografi yang dipelajari pada pelajaran IPS adalah mulai dari hal yang sederhana, misalnya siswa mampu mendeskripsikan lokasi rumah tempat tinggalnya sampai kepada hal yang lebih luas yaitu membandingkan penampakan alam Indonesia maupun negara tetangga, dan juga mendeskripsikan gejala alam yang terjadi di Indonesia.

2. Sejarah

Berdasarkan Pusat Kurikulum Depdiknas (<http://www.puskur.net/inc/si/sma/Sejarah.pdf>, Retrieved 25 April 2008), mata pelajaran Sejarah merupakan cabang ilmu pengetahuan yang menelaah tentang asal-usul dan perkembangan serta peranan masyarakat di masa lampau. Kemudian terkait dengan pendidikan di sekolah dasar hingga sekolah menengah, pengetahuan masa lampau tersebut mengandung nilai – nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak dan kepribadian peserta didik. Untuk materi yang siswa pada jenjang kelas 6 SD akan pelajari adalah sejarah perjuangan bangsa Indonesia atau pun sejarah perkembangan provinsi-provinsi di Indonesia. Contohnya adalah tanggal-tanggal

bersejarah bagi bangsa Indonesia dan juga tokoh-tokoh yang memberi kontribusi pada kemerdekaan negara Indonesia.

3. Sosiologi

Mata pelajaran Sosiologi dimaksudkan untuk memberikan kompetensi kepada siswa dalam memahami konsep-konsep sosiologi seperti sosialisasi, kelompok sosial, struktur

sosial, lembaga sosial, perubahan sosial, dan konflik sampai pada terciptanya integrasi sosial. Selain itu Sosiologi juga merupakan kumpulan pengetahuan tentang masyarakat dan kebudayaan yang disusun secara sistematis berdasarkan analisis berpikir logis (<http://www.puskur.net/inc/si/sma/Sosiologi.pdf>; Retrieved 25 April 2008). Untuk materi Sosiologi di kelas 6 SD, siswa diharapkan mampu menjelaskan peranan Indonesia pada era globalisasi dan hubungan negara kita dengan negara lain. Misalnya hubungan Indonesia dengan negara tetangganya di Asia Tenggara, dan lain-lain.

4. Ekonomi

Menurut Pusat Kurikulum Depdiknas

(<http://www.puskur.net/inc/si/sma/Ekonomi.pdf>; Retrieved 25 April 2008), mata pelajaran Ekonomi merupakan ilmu tentang perilaku dan tindakan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya yang bervariasi, dan berkembang dengan sumber daya yang ada melalui pilihan-pilihan kegiatan produksi, konsumsi, dan/atau distribusi. Sedangkan salah satu contoh materi yang dipelajari di kelas 6 SD adalah siswa dapat mengenali manfaat ekspor dan impor di Indonesia, dan peran kegiatan ekspor dan impor tersebut bagi perekonomian antar bangsa di dunia.

2.4. Penerapan Mind Map Dalam Mempelajari IPS

Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang sangat penting bagi siswa, karena mata pelajaran itu berhubungan dengan pengetahuan tentang kondisi sosial yang terjadi di sekitarnya. Dengan siswa mempelajari pelajaran IPS mereka dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Jika mereka ingin mempraktekkan pelajaran tersebut dalam kehidupan sehari-hari maka tidak cukup bagi siswa untuk sekedar menghafal materi saja, yang lebih penting adalah pemahaman mereka terhadap pelajaran tersebut. Namun sayangnya mata pelajaran ini dalam praktik keseharian menjadi salah satu mata pelajaran di mana siswa

mempelajarinya dengan cara menghafal. Hal ini dikarenakan jumlah atau konten materinya yang sangat banyak, yaitu berisi pembahasan mengenai, Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Jumlah materi yang banyak membuat siswa butuh waktu yang relatif lama untuk mempelajari seluruh materi tersebut. Ketika siswa belajar IPS dengan menghafal maka akibatnya mereka akan cepat melupakan materi tersebut dan pada akhirnya tidak bisa mereka gunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Jika siswa menginginkan materi belajar bisa tersimpan dalam waktu yang lebih lama atau mata pelajaran tersebut bisa mereka pahami, maka materi tersebut harus dimasukkan ke dalam komponen memori, yaitu memori jangka panjang atau LTM. Materi yang tidak masuk ke dalam LTM akan cepat dilupakan oleh siswa dan pada akhirnya tidak dapat mereka gunakan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu siswa memerlukan suatu metode belajar yang dapat membuat mereka memahami materi pembelajaran atau membuat materi yang dipelajari tersimpan ke dalam LTM. Salah satu metode belajar yang dapat digunakan adalah Mind Map. Hal ini dikarenakan metode belajar itu mengandung berbagai faktor, yang telah disampaikan oleh Ormrod (2003), tentang bagaimana informasi dapat tersimpan di dalam LTM. Ormrod (2003) menyatakan bahwa jika suatu informasi ingin tersimpan dalam LTM, informasi tersebut sebaiknya diberikan atau disampaikan dengan menggunakan lebih dari satu bentuk, misalnya dengan menggabungkan bentuk verbal dengan bentuk non-verbal. Metode Mind Map memiliki karakteristik tersebut, misalnya dalam Mind Map, siswa dapat menggabungkan kata-kata dalam bentuk tulisan dengan gambar ke dalam Mind Map yang ia buat, jadi tidak monoton satu bentuk saja. Kemudian faktor lainnya menurut Ormrod (2003) adalah dengan membuat materi tersebut menjadi bermakna. Siswa yang membuat Mind Map dapat memberikan makna pada Mind Map yang dibuat, karena siswa memberikan sentuhan pribadi pada Mind Map buatannya, misalnya memasukkan gambar atau warna tertentu pada Mind Map yang dapat menjadi pemicu baginya untuk mengingat kembali suatu informasi.

Khususnya dalam pelajaran IPS, metode belajar Mind Map akan membawa keuntungan bagi siswa. Siswa akan lebih mudah mempelajari mata pelajaran tersebut, hal ini karena konten pelajaran IPS yang luas akan dapat lebih mudah dipahami dengan menuangkannya dalam format Mind Map. Misalnya dengan menggunakan Mind Map yang dibuat pada selembar kertas, siswa dapat merangkum seluruh pembahasan IPS kelas 6 pada semester satu. Dengan menggunakan kertas yang sedikit, pencatatan yang dilakukan oleh siswa pun menjadi lebih efisien dan belajar pun bisa menjadi lebih efektif.

Dapat disimpulkan dengan siswa menggunakan Mind Map, yang tentunya memiliki sentuhan pribadi siswa dalam pembuatannya untuk mempelajari mata pelajaran IPS, sehingga

menjadi lebih bermakna dan menarik bagi siswa, dan ditambah lagi dengan kelebihan Mind Map yaitu dapat memberikan gambaran menyeluruh terhadap pelajaran tersebut. Diharapkan mata pelajaran IPS yang sarat dengan materi yang perlu diingat akan lebih mudah terserap, dan dengan demikian materi IPS tidak hanya akan tersimpan dalam memori jangka pendek atau STM saja, namun tersimpan ke dalam LTM.



3. RANCANGAN PROGRAM INTERVENSI

Program intervensi yang akan diberikan kepada M adalah pelatihan dalam membuat Mind Map, khususnya untuk mata pelajaran IPS. Pada program intervensi ini penulis berusaha menerapkan setting eksperimental. Hal tersebut dilakukan dengan menggunakan satu orang sebagai pembanding yang seterusnya disebut subjek kontrol. Selain itu juga akan diadakan *pre-test* dan *post-test* pada M dan subjek kontrol. Diharapkan dengan setting tersebut, dapat ditarik suatu kesimpulan apakah pelatihan yang diberikan membawa efek yang positif terhadap pemahaman M pada mata pelajaran IPS atau tidak.

3.1. Karakteristik Subjek

Karakteristik subjek yang akan mendapatkan intervensi adalah sebagai berikut:

Nama : M
 Tempat dan Tanggal lahir : Jakarta, 15 Mei 1996
 Usia : 12 tahun
 Jenis Kelamin : Laki-laki
 Agama : Islam
 Pendidikan : Kelas 6 SD

Sedangkan subjek kontrol memiliki karakteristik sebagai berikut:

Nama : H
 Tempat dan Tanggal lahir : Jakarta, 15 April 1996
 Usia : 12 tahun 01 bulan
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Pendidikan : Kelas 6 SD

3.2. Prosedur

Program penerapan teknik Mind Map akan dilakukan dengan menggunakan konsep-konsep pembuatan Mind Map yang dijelaskan oleh Buzan dalam bukunya "*The Mind Map Book*", yang diterbitkan pada tahun 2003 dan juga buku "Gembira Belajar Dengan Mind Mapping: Bantu Anak Menguasai "Senjata Rahasia" Para Jenius Untuk Melejitkan Prestasi

Di Sekolah”, yang ditulis oleh Femi Olivia. Keseluruhan proses program intervensi ini terdiri dari 3 tahap yaitu, tahap persiapan, tahap intervensi, dan tahap evaluasi. Rincian tahap-tahap tersebut adalah sebagai berikut.

3.2.1. Tahap Persiapan

A. Subjek

Subjek yang akan mendapatkan intervensi berupa pelatihan Mind Map adalah M. Selain M, akan ada seorang subjek lagi yang akan menjadi subjek pembanding atau subjek kontrol. Subjek kontrol memiliki karakteristik yang sama dengan M, yaitu siswa kelas 6 SD, memiliki tingkat kecerdasan yang sama dengan M, yaitu rata-rata. Dan terakhir nilai subjek kelompok kontrol pada mata pelajaran IPS berada dalam rentang yang sama dengan nilai M.

B. Penetapan *Baseline*

Sebelum program intervensi dilakukan, peserta program, yaitu M dan subjek kontrol akan diberikan bahan bacaan, dan mereka akan diberikan waktu 30 menit untuk membacanya. Setelah itu mereka akan disajikan ujian pelajaran IPS dalam bentuk pilihan ganda yang penulis telah susun sebelumnya. Bahan bacaan dan ujian tersebut berasal dari buku pelajaran, “IPS Terpadu: Untuk SD Kelas VI”, terbitan Penerbit Erlangga. Bahan bacaan dan soal yang akan digunakan adalah bab 1 pada buku tersebut yaitu “Perkembangan Wilayah Indonesia”, dengan berbagai modifikasi untuk keperluan program intervensi. Adapun rencana waktu kegiatan penetapan *baseline* untuk M dan subjek kontrol adalah sebagai berikut.

- | | |
|-----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Waktu | : Rabu dan Kamis, 21-22 Mei 2008 |
| Durasi | : 60 menit (30 menit untuk membaca bahan bacaan dan 30 menit untuk mengerjakan soal) |
| Lokasi | : Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Insan Mandiri, Kalibata
Sekolah subjek kontrol (yang akan ditentukan kemudian) |
| Peralatan | : |
| | • Alat tulis |
| | • Kertas soal <i>baseline</i> yang berisi 15 soal |
| | • Bahan bacaan dengan topik “Perkembangan Wilayah Indonesia”. |

Selain *baseline* yang di dapat dari nilai tes atau ujian yang akan diberikan, ada satu nilai *baseline* lagi yang diperlukan, yaitu nilai rapor M dan subjek kontrol dalam mata pelajaran IPS di semester 1. Nilai tersebut bisa didapatkan dari sekolah mereka.

Adapun kedua nilai *baseline* tersebut diperoleh dengan tujuan untuk mendapatkan data, yaitu skor mengenai kemampuan penguasaan materi pelajaran IPS yang dimiliki oleh M dan subjek kontrol. Nilai *baseline* ditujukan untuk mendapatkan subjek kontrol yang memiliki kemampuan yang setara dengan M. Selain itu skor tersebut akan dijadikan sebagai patokan awal pemahaman yang dimiliki oleh M dan subjek kontrol sebelum program intervensi diberikan.

3.2.2. Tahap Intervensi

1. Analisa Kebutuhan

Program intervensi ini diambil dari kasus individual yang ditangani pada saat menjalani mayor profesi Psikologi Pendidikan, maka dapat disimpulkan bahwa analisa kebutuhan terhadap subjek telah dilakukan berdasarkan laporan pemeriksaan psikologis individual yang telah dilakukan terhadap M, dan kesimpulannya adalah M membutuhkan pelatihan Mind Map.

2. Penetapan Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dari pelatihan ini adalah, memberikan metode belajar atau pencatatan materi yang lebih baik bagi siswa Sekolah Dasar, untuk memudahkan mereka menerima pelajaran di sekolah. Kemudian tujuan yang lain adalah, menambah jumlah karya ilmiah psikologi yang mengetengahkan penggunaan Mind Map dalam belajar. Sedangkan sasaran dari program intervensi ini adalah memberikan metode belajar atau pencatatan materi yang memudahkan M untuk menyerap pelajaran IPS di sekolah dan agar informasi yang diterima oleh M di sekolah dapat bertahan dalam memori jangka panjangnya dan pada akhirnya dapat ia gunakan dalam kehidupan sehari-hari.

3. Alokasi Waktu

Program intervensi akan memakan waktu sekitar 4 jam, dengan waktu yang bervariasi untuk setiap sesinya. Program akan dijalankan ketika waktu luang siswa setelah ujian akhir sekolah. Berikut ini waktu yang dialokasikan untuk program intervensi.

Waktu : Jum'at, 30 Mei 2008

Jam : 07.00 – 11.00 WIB

Durasi : ± 4 jam

4. Penetapan Isi (Sesi) Program Intervensi

Adapun jumlah sesi yang terdapat pada program ini ada 4 sesi, yang akan dijabarkan sebagai berikut. Sesi pertama disebut sesi Memori Dan Tujuan Belajar. Dilanjutkan dengan sesi kedua yaitu, Apa Itu Mind Map. Kemudian sesi ketiga, Doing Mind Map. Dan sesi ke 4 yang disebut Practice Your Mind Map.

5. Alat Bantu

Peralatan yang akan digunakan dalam program intervensi ini adalah berbagai alat tulis seperti spidol dengan berbagai warna dan ukuran seperti kecil, sedang, dan besar. Selain itu akan menggunakan kertas HVS A4, dan kertas *flipchart*. Selain itu juga program ini akan memanfaatkan berbagai alat multimedia seperti *Laptop* atau komputer jinjing untuk menyampaikan berbagai materi pada pelatihan, dan alat perekam seperti kamera digital, atau *mp3 recorder* untuk merekam jalannya kegiatan intervensi.

A. Pelaksanaan Program Intervensi

Sebelum penulis jabarkan pokok bahasan atau sesi-sesi yang terdapat pada program intervensi ini satu persatu, ada baiknya penulis berikan rangkuman dari program tersebut. Rangkumannya dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 3.1. Rangkuman Program Intervensi

	SESI 1	SESI 2	SESI 3	SESI 4
Tujuan	Peserta menyadari bahwa kemampuan memori manusia dalam penyimpanan informasi tidak terbatas dan tujuan dari	Peserta mengetahui definisi dari Mind Map dan manfaatnya dalam Belajar	Peserta mampu memahami dasar-dasar pembuatan Mind Map	Peserta mampu mengembangkan Mind Map dengan gayanya sendiri

	belajar adalah masuknya informasi ke dalam LTM.			
Metode	Membaca (bahan mengenai Imam Bukhari) dan ceramah	Ceramah	Permainan	Ceramah dan permainan
Material	Contoh Kasus	<i>Hand-out</i> ceramah; catatan tulisan tangan; gambar catatan Mind Map	Kertas HVS A4, alat tulis (spidol dengan berbagai warna dan ukuran)	Kertas HVS A4, kertas <i>flipchart</i> , alat tulis (spidol dengan berbagai warna dan ukuran), materi pelajaran IPS kelas 6 SD
Waktu	45 menit	45 menit	60 menit	60 menit

Selanjutnya penulis jabarkan satu-persatu pokok bahasan atau sesi-sesi yang ada pelatihan ini. Untuk materi yang akan menjadi bahan bacaan presentan maupun siswa sebagai peserta program intervensi akan dilampirkan.

SESI 1

MEMORI DAN TUJUAN BELAJAR

TUJUAN

Peserta menyadari bahwa kemampuan memori manusia dalam penyimpanan informasi tidak terbatas dan tujuan dari belajar adalah masuknya informasi ke dalam LTM.

METODE

→ Membaca (bahan mengenai Imam Bukhari) dan ceramah

MATERIAL

→ contoh kasus

WAKTU

→ 45 menit

PROSEDUR

1. Fasilitator membuka sesi dengan **prolog**
→ membahas fakta mengenai kemampuan memori manusia
2. Fasilitator menyampaikan bahwa fakta-fakta tersebut tidak menunjukkan bahwa pada dasarnya memori manusia buruk, namun mereka kurang melatih dan menggunakannya secara efisien.
3. Fasilitator memberikan **bahan bacaan** mengenai kisah kehebatan memori Imam Bukhari.
4. Fasilitator meminta peserta menyampaikan hasil bacaan yang telah ia lakukan.
5. Fasilitator memberikan ceramah mengenai memori dan tujuan belajar.

SESI 2**APA ITU MIND MAP (MM)****TUJUAN**

Peserta mengetahui definisi dari Mind Map dan manfaatnya dalam Belajar

METODE

→ ceramah

MATERIAL

→ *hand-out* ceramah; catatan tulisan tangan; gambar catatan Mind Map

WAKTU

→ 45 menit

PROSEDUR

1. Fasilitator membuka sesi dengan memperlihatkan sebuah catatan tulisan tangan linear kepada peserta
2. Fasilitator kemudian memperlihatkan catatan dengan isi yang sama kepada peserta namun dalam format Mind Map.
3. Fasilitator meminta peserta untuk membandingkan kedua model catatan tersebut dan menyampaikannya kepada fasilitator.
4. Fasilitator menyampaikan kepada peserta bahwa pada sesi berikutnya mereka akan mulai belajar membuat Mind Map.
5. Fasilitator kemudian memberikan ceramah mengenai MM, yaitu definisi, ciri-ciri dan manfaatnya.

SESI 3 *DOING MIND MAP*

TUJUAN

Peserta mampu memahami dasar-dasar pembuatan Mind Map

METODE

→ Permainan

MATERIAL

→ kertas HVS A4, alat tulis (spidol dengan berbagai warna dan ukuran).

WAKTU

→ 60 menit

PROSEDUR

1. Fasilitator menyampaikan sebelum mereka mulai membuat Mind Map seperti yang diperlihatkan pada sesi kedua, akan melakukan kegiatan Mind Map *Ice Break* dan dilanjutkan dengan Mind Map *Brain Storm*
2. Fasilitator memandu peserta untuk membuat Mind Map kata, yaitu berupa kegiatan Mind Map *Ice Break* dan Mind Map *Brain Storm*. Berikut petunjuk pelaksanaan masing-masing kegiatan. Petunjuk pelaksanaan MM *Ice Break*:

- Fasilitator menyampaikan kepada peserta bahwa sebelum membuat Mind Map kita akan melakukan *ice breaking* MM terlebih dahulu.
- Fasilitator memberikan selembar kertas HVS A4 dan alat tulis kepada peserta
- Fasilitator kemudian meminta peserta untuk menerapkan konsep-konsep MM yang sudah dijelaskan sebelumnya.
- Fasilitator menugaskan peserta untuk menuliskan kata “Bahagia” di tengah kertas, lalu meminta peserta untuk menuliskan 10 kata pertama yang timbul di pikirannya saat mendengarkan kata tersebut. Ingatkan peserta untuk langsung menuliskan kata tersebut, walaupun kata itu terdengar lucu atau aneh.
- Fasilitator meminta peserta menjelaskan hasil yang ia peroleh

Tujuan Kegiatan Mind Map *Ice Break*

- Menunjukkan betapa luasnya kemampuan asosiasi/ menghubungkan yang individu miliki.
- Sebagai *ice breaking* sebelum memasuki materi pembuatan MM
- Mengetahui batas pemahaman peserta mengenai penjelasan bagaimana cara membuat MM.

Petunjuk Pelaksanaan Mind Map *Brain Storm*

- Fasilitator memulai kegiatan *Brain Storm* dengan meminta peserta kembali menghadapi lembaran *ice breaking* yang telah ia kerjakan.
- Fasilitator lalu menyampaikan bahwa kegiatan selanjutnya merupakan kelanjutan dari *ice breaking*, yaitu *brainstorming*.
- Fasilitator kemudian meminta peserta, dengan proses kerja serupa dengan kegiatan sebelumnya menuliskan 3 kata pertama yang timbul dari masing-masing kata atau cabang dari *ice breaking* “Bahagia”.
- Fasilitator meminta peserta untuk menjelaskan hasil kerjanya.

Tujuan Kegiatan Mind Map *Brain Storm*

Untuk melihat kemampuan peserta dalam menghasilkan MM dalam bentuk kata.

3. Fasilitator memandu peserta membuat Mind Map gambar

Berikut petunjuk pelaksanaannya:

- Fasilitator kembali mengingatkan peserta bahwa MM dapat berupa kata dan dapat berupa gambar, dua kegiatan sebelumnya merupakan salah satu bentuk latihan MM yang

menggunakan kata. Kini saatnya melakukan kegiatan pembuatan MM yang hanya melibatkan gambar.

- Fasilitator kemudian memberikan kertas HVS A4 kosong kepada peserta.
- Fasilitator meminta peserta menggambarkan rumah.
- Fasilitator kemudian meminta peserta menggambarkan 10 hal pertama yang terpikirkan olehnya saat memikirkan rumah.
- Fasilitator meminta peserta menjelaskan hasil gambarnya.

Tujuan Kegiatan Mind Map Gambar

Untuk melihat kemampuan peserta dalam menghasilkan MM dalam bentuk gambar.

SESI 4

PRACTICE YOUR MIND MAP

TUJUAN

Peserta mampu mengembangkan Mind Map dengan gayanya sendiri

METODE

→ Ceramah dan permainan

MATERIAL

→ kertas HVS A4, kertas *flipchart*, alat tulis (spidol dengan berbagai warna dan ukuran), materi pelajaran IPS kelas 6 SD

WAKTU

→ 60 menit

PROSEDUR

1. Fasilitator memberikan ceramah mengenai kegunaan atau manfaat MM.
2. Fasilitator menyampaikan bahan apa saja yang diperlukan untuk membuat MM.
3. Fasilitator kemudian menjelaskan langkah-langkah dalam membuat MM.
4. Fasilitator menyampaikan kepada peserta bahwa ia akan diminta untuk membuat MM dari bahan bacaan mata pelajaran IPS kelas 6 SD. Namun sebelumnya, fasilitator akan menjelaskan mengenai Hukum MM.
5. Fasilitator memberikan bahan bacaan mata pelajaran IPS kelas 6 SD, dan meminta peserta

membuat Mind Map-nya

6. Berikut ini petunjuk pelaksanaan pembuatan MM:

- Fasilitator membuka dengan menyatakan bahwa peserta telah memiliki pengetahuan dasar mengenai pembuatan MM.
- Fasilitator menyatakan agar peserta dapat mengembangkan MM dengan gaya pribadi, ia akan diberikan beberapa kali latihan untuk membuat MM dari materi pelajaran IPS.
- Materi pelajaran IPS tersebut merupakan materi kelas 6 SD dengan judul “Peristiwa Alam Indonesia dan Negara-Negara Tetangga”.

Setelah subjek dari program intervensi membuat Mind Map dari bahan bacaan yang diberikan di akhir program, ia akan langsung diberikan ujian pada pelajaran IPS dan disajikan dalam bentuk pilihan ganda atau disebut *pre-test*. Sedangkan subjek yang berperan sebagai subjek kontrol akan diberikan bahan bacaan yang sama dan akan diberikan waktu satu hari untuk mempelajarinya. Setelah ia mempelajarinya, subjek kontrol juga akan diberikan ujian pada pelajaran IPS dalam bentuk pilihan ganda yang juga disebut *pre-test*. Meskipun bahan bacaan yang mereka dapatkan sama, mereka tidak akan mendapatkan soal yang sama persis isinya, namun isi soal pada masing-masing set soal akan ekuivalen atau setara. Bahan bacaan dan soal ujian akan diambil dari buku yang sama dengan soal pada saat penentuan *baseline*, namun bab yang berbeda, yaitu bab 4, yaitu “Peristiwa Alam Indonesia dan Negara-Negara Tetangga”. *Pre-test* diberikan bertujuan untuk melihat kemampuan M dan subjek kontrol setelah program intervensi dilakukan.

3.2.3. Tahap Evaluasi

Pada tahap ini, evaluasi yang diberikan ada 2 macam. Pertama evaluasi mengenai program intervensi, dan yang kedua merupakan evaluasi terhadap subjek yang memperoleh intervensi. Untuk evaluasi terhadap program, subjek diminta memberikan evaluasi mengenai beberapa aspek dari program itu sendiri. Beberapa hal yang akan dievaluasi adalah, isi atau konten dari materi, metode yang dipakai, apakah sudah dirasa tepat oleh subjek. Selain itu akan dievaluasi mengenai presentasi dari presentan, apakah subjek menganggap presentasi yang diberikan menarik atau tidak. Kemudian waktu pada masing-masing sesi, apakah sudah mencukupi atau berlebihan dan terakhir adalah keadaan lingkungan saat program diberikan.

— – Evaluasi yang kedua adalah evaluasi terhadap subjek, ditujukan untuk mengetahui apakah pelatihan yang diberikan berpengaruh terhadap pemahaman siswa mengenai pelajaran

IPS. Uji kemampuan yang disebut *post-test* ini soalnya akan berjumlah sama dengan *pre-test* yaitu 15 buah. Pelaksanaan *post-test* akan berlangsung 4 hari setelah dilaksanakannya program intervensi. Adanya jeda waktu ini bertujuan untuk mengetahui apakah informasi yang dipelajari lewat program intervensi yaitu pelatihan pembuatan Mind Map, akan dapat bertahan lama atau masuk ke dalam LTM, jika dibandingkan dengan teknik belajar yang digunakan oleh subjek kontrol.



4. PELAKSANAAN DAN HASIL INTERVENSI

4.1. Pelaksanaan Program Intervensi

Program intervensi ini berupa pelatihan penerapan teknik Mind Map pada mata pelajaran IPS kelas 6 SD. Partisipan adalah M, seorang siswa laki-laki yang kini duduk di kelas 6 SD. Program dilaksanakan dalam tiga tahap, yaitu tahap Persiapan, tahap Pelaksanaan Intervensi, dan terakhir tahap Evaluasi. Keseluruhan program dilaksanakan dalam rentang waktu dari pertengahan bulan Mei sampai awal bulan Juni tahun 2008.

Keseluruhan program telah dibicarakan dengan orangtua M dan dilaksanakan berdasarkan persetujuan dari mereka. Selain itu penulis juga telah meminta ijin untuk mendokumentasikan keseluruhan kegiatan program intervensi ini. Berikut rincian pelaksanaan program intervensi berdasarkan tahapan pelaksanaannya.

4.1.1. Tahap Persiapan

Pada tahapan ini kegiatan yang penulis lakukan adalah mendapatkan nilai *baseline* dari M dan subjek kelompok kontrol. Nilai *baseline* yang diperlukan ada dua, yang pertama adalah nilai mata pelajaran IPS yang terbaru dari M dan individu kelompok kontrol. Kedua penulis melakukan *pre-test* untuk mendapatkan nilai pemahaman M dan kelompok kontrol terhadap mata pelajaran IPS kelas 6 SD. Berikut jalannya kedua kegiatan tersebut.

1. *Baseline* M

a. Nilai IPS Terbaru

Kegiatan ini penulis lakukan pada hari Senin tanggal 12 Mei 2008. Penulis mendatangi sekolah M dan menemui wali kelas M untuk mendapatkan nilai tersebut. Adapun nilai terbaru yang M dapatkan pada mata pelajaran IPS adalah berasal dari nilai rapornya di semester 1, yaitu dengan nilai 69 dalam rentang nilai 0 - 100. Selain itu dari hasil rapor juga diketahui bahwa dari keseluruhan mata pelajaran yang dipelajari di semester 1, nilai rapor M yang terendah ada pada mata pelajaran IPS.

b. Tes *baseline*

Hari/ tanggal : Rabu/ 21 Mei 2008

Waktu : 07.15 -08.00

Tempat : Rumah M

Jalannya kegiatan :

Pada mulanya kegiatan ini ingin penulis lakukan di sekolah M, namun dengan alasan pada hari tersebut kelas 6 sedang libur, sehingga jika ia ke sekolah tidak ada

teman di sana, maka kegiatan ini akhirnya dilakukan di rumah M. Kegiatan diadakan di ruang tamu rumah M. Pada saat itu di ruangan tersebut tidak hanya ada penulis dan M, namun juga hadir ibu dan kakek M.

Kegiatan di mulai pukul 07.15 dengan penulis menjelaskan jalannya keseluruhan kegiatan intervensi yang terdiri dari tiga kali pertemuan. Penulis juga menyatakan bahwa pada pertemuan pertama atau hari ini M akan diuji kemampuannya dalam menjawab soal-soal mata pelajaran IPS kelas 6 SD. Selanjutnya M akan diberikan pelatihan teknik belajar Mind Map, dan pada pertemuan terakhir M akan kembali diberikan soal-soal mata pelajaran IPS kelas 6 SD. Penulis menyampaikan bahwa ia akan memberikan hadiah/ *reward* padanya, jika nilai yang ia peroleh saat menjawab soal pada pertemuan terakhir lebih baik dari pada saat menjawab soal pada pertemuan pertama. Selain itu ia juga akan berkompetisi dengan seorang siswa yang sebaya dengannya, jika nilainya saat menjawab soal IPS pada pertemuan terakhir lebih baik dari pada nilai temannya tersebut, maka ia akan mendapat hadiah juga, mendengar hal tersebut M tampak senang, ia bahkan memilih sendiri, hadiah yang ia inginkan jika ia memperoleh nilai tertinggi.

Setelah itu penulis pun memulai kegiatan pada pertemuan pertama yaitu uji kemampuan. Penulis memberikan M sebuah bahan bacaan mata pelajaran IPS kelas 6 SD dengan tema, "Perkembangan Wilayah Indonesia", dan memberikan waktu 30 menit pada M untuk membacanya. Bahan bacaan tersebut boleh ia corat-coret.

M pun kemudian mulai membaca bahan bacaan tersebut, pada awalnya ia meletakkan bahan bacaan tersebut di meja di depannya. Hal ini mengakibatkan ia membaca dengan membungkuk, karena tinggi meja dan kursi tempat duduknya tidak sama, dengan meja ukurannya lebih pendek. Namun ia akhirnya mengambil bahan bacaan tersebut sambil dan meletakkan di pangkuannya atau memegangnya dengan tangan sehingga bacaan tersebut cukup dekat dengan matanya. Selama mengerjakan M tidak bisa diam, kadang kakinya yang bergerak, kadang tangannya yang bergerak sambil memainkan sesuatu seperti penghapus. M selesai membaca bahan bacaan tersebut dalam waktu 30 menit. Terlihat bahan bacaan tersebut bersih tanpa coretan.

Setelah selesai membaca, penulis kemudian meminta M meletakkan bahan bacaan tersebut di meja secara terbalik, sehingga ia tidak bisa membacanya. Penulis kemudian menanyakan apakah ia ingin istirahat sebentar atau langsung ke kegiatan selanjutnya, M pun meminta kegiatan untuk dilanjutkan. Penulis kemudian memberikan instruksi kepada M untuk mengerjakan 15 soal yang akan diberikan

dalam waktu 30 menit dengan cara menyilang jawaban yang ia anggap tepat. Penulis juga menyatakan bahwa seluruh pertanyaan berasal dari bahan bacaan yang tadi ia baca. M selesai menjawab seluruh pertanyaan dalam waktu 10 menit, sewaktu ia memberi tahu penulis bahwa ia telah selesai, penulis mempersilakan M untuk memeriksa kembali jawabannya dan ini ia lakukan dalam waktu kurang lebih 5 menit

Hasil :

Adapun hasil yang M dapatkan adalah, dari keseluruhan 15 soal ia menjawab 7 soal dengan tepat dan 8 soal dijawab dengan salah. Jika hasil tersebut dipersentasekan M hanya mampu menjawab 46,6 % dari keseluruhan item. Atau dengan kata lain, M mendapat nilai sebesar 47.

Dapat disimpulkan bahwa hasil yang di dapatkan M pada tahap Persiapan ini adalah:

Tabel 4.1. Hasil *Baseline* M

Nilai Rapor IPS Semester 1	69
Nilai Tes <i>baseline</i>	47

2. *Baseline* Subjek Kontrol (H)

a. Nilai IPS Terbaru

Kegiatan ini penulis lakukan pada hari Rabu tanggal 28 Mei 2008. Penulis mendatangi sekolah H dan terlebih dahulu menemui Kepala Sekolah H untuk meminta izin melakukan kegiatan penelitian. Dengan persetujuan Kepala Sekolah, penulis kemudian langsung menemui wali kelas 6. Setelah menjelaskan kegiatan yang akan penulis lakukan di sekolah, dan memberikan ciri-ciri siswa yang diperlukan, yaitu kelas 6 SD, dan nilai rapor rata-rata pada mata pelajaran IPS, beliau kemudian merekomendasikan H. Selain itu penulis juga meminta data rapor H yang terbaru.

Adapun nilai terbaru yang H dapatkan pada mata pelajaran IPS adalah berasal dari nilai rapornya di semester 1, yaitu dengan nilai 60 dalam rentang nilai 0 - 100. Selain itu dari hasil rapor juga diketahui bahwa dari keseluruhan mata pelajaran yang dipelajari di semester 1, nilai rapor H yang terendah ada pada mata pelajaran IPS, PPKn, Bahasa Indonesia, Matematika, dan Bahasa Inggris.

b. Tes *Baseline*

Hari/ tanggal : Rabu/ 28 Mei 2008

Waktu : 07.15 -08.00

Tempat : Sekolah H

Jalannya kegiatan :

Kegiatan dimulai pukul 07.15 dengan penulis menjelaskan jalannya keseluruhan kegiatan intervensi yang terdiri dari tiga kali pertemuan. Penulis menyampaikan bahwa ia akan memberikan hadiah/ *reward* padanya, jika nilai yang ia peroleh saat menjawab soal pada pertemuan terakhir lebih baik dari pada saat menjawab soal pada pertemuan pertama. Selain itu ia juga akan berkompetisi dengan seorang siswa yang sebaya dengannya, jika nilainya saat menjawab soal IPS pada pertemuan terakhir lebih baik dari pada nilai temannya tersebut, maka ia akan mendapat hadiah juga.

Setelah itu penulis pun memulai kegiatan pada pertemuan pertama yaitu pengambilan nilai *baseline*. Penulis memberikan H sebuah bahan bacaan mata pelajaran IPS kelas 6 SD dengan tema, “Perkembangan Wilayah Indonesia”, dan memberikan waktu 30 menit pada M untuk membacanya. Bahan bacaan tersebut boleh ia corat-coret.

H pun kemudian mulai membaca bahan bacaan tersebut. Ia membaca bahan bacaan tersebut sambil meletakkannya di atas pahanya. Ruangan yang dijadikan tempat pengambilan nilai *baseline* adalah ruang perpustakaan sekolah H. Dalam ruangan tersebut hanya ada H dan penulis, namun suara-suara siswa yang kelasnya berada di sekitar perpustakaan masih dapat terdengar dengan jelas sampai ke dalam ruangan perpustakaan. Tampaknya H tidak terganggu, ia terus mengarahkan perhatiannya kepada bahan bacaan di depannya.

Setelah selesai membaca, penulis kemudian meminta H meletakkan bahan bacaan tersebut di meja secara terbalik, sehingga ia tidak bisa membacanya. Penulis kemudian menanyakan apakah ia ingin istirahat sebentar atau langsung ke kegiatan selanjutnya, H pun meminta kegiatan untuk dilanjutkan. Ia sempat menanyakan apakah kegiatan bersama penulis masih lama lagi. Penulis mengatakan setelah uji kemampuan, ia bisa kembali ke kelas. Penulis kemudian memberikan instruksi kepada H untuk mengerjakan 15 soal yang akan diberikan dalam waktu 30 menit dengan cara menyilang jawaban yang ia anggap tepat. Penulis juga menyatakan bahwa seluruh pertanyaan berasal dari bahan bacaan yang tadi ia baca. H sempat meninggalkan

beberapa item yang ia anggap sulit, namun ia tidak lupa kembali pada item tersebut. Ia juga mengecek kembali jawaban yang telah ia berikan.

Hasil :

Adapun hasil yang H dapatkan adalah, dari keseluruhan 15 soal ia menjawab 7 soal dengan tepat dan 8 soal dijawab dengan salah. Maka dari itu jika dipersentasekan H hanya mampu menjawab 46,6 % dari keseluruhan item. Atau dengan kata lain, H mendapat nilai sebesar 47.

Jika dapat disimpulkan, maka hasil yang di dapatkan H pada tahap Persiapan ini adalah sebagai berikut.

Tabel 4.2. Hasil *Baseline* H

Nilai Rapor IPS Semester 1	60
Nilai Tes <i>Baseline</i>	47

4.1.2. Tahap Intervensi

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah, untuk M, ia akan mendapatkan program intervensi berupa pelatihan membuat Mind Map yang terdiri dari 4 tahap. Setelah pelatihan, M kemudian akan diberikan uji kemampuan pada mata pelajaran IPS yaitu *pre-test*. Sedangkan untuk H, sebagai subjek kontrol ia tidak akan menerima intervensi dari penulis, ia hanya akan diberikan bahan bacaan dan selanjutnya penulis akan memberikan kebebasan baginya untuk menggunakan metode apa pun untuk mempelajari bahan bacaan yang merupakan sumber pertanyaan untuk *pre-test*.

A. Intervensi Untuk M

Proses program intervensi yang dijalankan untuk M akan dijelaskan berdasarkan sesi yang telah dipersiapkan, yaitu 4 sesi. Berikut ini jadwal pelaksanaan program intervensi berupa pelatihan Mind Map kepada M.

Hari/ tanggal : Jum'at/ 30 Mei 2008
 Waktu : 07.20 -11.15
 Tempat : Ruang Kelas VI, SDIT Insan Mandiri, Kalibata

Selanjutnya akan dijelaskan jalannya kegiatan intervensi-berdasarkan sesi yang harus dijalankan.

1. Sesi “Memori Dan Tujuan Belajar”.

Sesi pertama ini dilaksanakan pada pukul 07.20 -08.10 WIB. Rencananya pada kegiatan ini penulis akan menggunakan berkas presentasi dengan format *Microsoft Office Powerpoint* yang sudah penulis simpan di laptop dan akan ditampillkan melalui LCD *projector*, namun karena masalah teknis (sepertinya laptop dan LCD *projector* kurang kompatibel), maka penulis melakukan pelatihan hanya dengan bantuan laptop. Laptop tersebut akhirnya diletakkan di atas meja, kemudian penulis dan M duduk berdampingan mengarah ke laptop. Penulis memulai kegiatan dengan salam lalu menjelaskan nama kegiatan yang sedang dilakukan dan meminta partisipasi aktif dari M. Sejak awal sesi pertama M sudah tidak bisa duduk dengan tenang, cukup sering ia merubah posisi duduknya. Ia juga sering kali terlihat memainkan sebuah pena yang dilengkapi antena, yang ia bawa dari rumah.

Penulis memulai sesi pertama dengan bertanya kepada M, apakah M mengetahui apa itu memori, ia menjawab tidak tahu. Penulis kemudian menjelaskan bahwa memori itu merupakan ingatan manusia. Lalu penulis lanjutkan dengan menyatakan bahwa salah satu hubungan antara memori dengan belajar adalah jika dalam diri manusia tidak terjadi proses mengingat, maka dapat dikatakan kegiatan belajar dapat dikatakan tidak terjadi. Penulis kemudian menjelaskan fakta-fakta mengenai memori manusia dengan tidak lupa menyelipkan contoh-contoh dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya mungkin saat M diperkenalkan dengan beberapa orang teman penulis pada saat kegiatan pengambilan data kasus individual di sekolahnya beberapa bulan yang lalu, mungkin saat bertemu lagi di jalan atau di sekolah M sudah lupa. Penulis kemudian menyampaikan bahwa ketika mengetahui fakta-fakta mengenai memori manusia tersebut, apakah hal itu menunjukkan bahwa kebanyakan orang memiliki memori yang buruk, yang sebenarnya hal itu tidak betul. Mengapa bisa berkata seperti itu, ini karena pada dasarnya memori yang manusia miliki baik, tapi sayangnya, banyak orang yang tidak melakukan latihan yang tepat untuk mengingat informasi dan mereka juga kurang menggunakan memori atau ingatan mereka secara secara efisien.

Kegiatan dilanjutkan dengan penulis memberikan M sebuah kisah mengenai seorang ahli hadits ternama, yaitu Imam Bukhari. Setelah M selesai membaca kisah tersebut, penulis bertanya kepada M pelajaran apa yang bisa diambil dari kisah Iman Bukhari. M menyatakan bahwa Beliau itu hebat, karena bisa menghafal banyak hadits. Penulis lalu menyampaikan pelajaran yang dapat diambil dari kisah tersebut.

Terlihat saat penulis menjelaskan tentang hikmah dari kisah Imam Bukhari, posisi tubuhnya yang tadinya bersandar di kursi dan menyelonjorkan kaki, menjadi tegak dan memperhatikan penjelasan yang penulis berikan. Selain menyampaikan bahwa hikmah kisah itu adalah, bahwa kemampuan memori manusia untuk menyimpan informasi sebenarnya tidak terbatas. Penulis juga tekankan bahwa Imam Bukhari tidak hanya menghafal hadits-hadits tersebut, namun ia menjadikan hadits tersebut sebagai sesuatu yang memiliki arti baginya dan tidak hanya mengandalkan kemampuan memorinya untuk sekedar menghafal, namun mempergunakannya untuk memberi makna atau arti pada materi yang ia pelajari. Kegiatan dilanjutkan dengan penulis bertanya kepada M apakah ia ingin mengoptimalkan memorinya seperti Imam Bukhari, M pun menjawab bahwa ia ingin mengoptimalkan memorinya seperti Imam Bukhari.

Sebelum memberikan cara untuk mengoptimalkan memori, penulis masuk ke materi mengenal memori manusia. Pertama-tama penulis menjelaskan komponen memori. Penulis juga memberikan contoh mengenai kapasitas dan durasi masing-masing komponen. Penulis juga menyampaikan bahwa LTM memiliki fungsi yang sangat penting dalam kehidupan manusia untuk bertahan hidup dan beradaptasi. Hal itu karena dalam beraktivitas sehari-hari manusia manusia banyak informasi yang harus ia simpan dan ia ingat kembali dan diperlukan LTM untuk menyimpan semua informasi tersebut. Penjelasan mengenai memori dilanjutkan dengan penjelasan mengenai bagaimana informasi tersimpan di dalam memori. M terlihat sangat tertarik memperhatikan diagram mengenai masuknya informasi yang penulis tampilkan, misalnya ia menanyakan maksud dari tanda-tanda panah pada diagram tersebut. Ia juga tidak segan untuk mengomentari penjelasan yang penulis berikan.

Penulis lalu masuk ke pembahasan tujuan belajar. Di awal penulis menyampaikan makna dari belajar di sekolah yaitu agar siswa mendapatkan pemahaman terhadap informasi yang diberikan, kemudian penulis menghubungkannya dengan LTM, bahwa perlu diupayakan cara sehingga informasi atau materi yang diberikan tidak hanya sekedar dimasukkan ke dalam STM, namun ke dalam LTM. Karena kalau informasi tidak masuk LTM, siswa akan cepat melupakan apa yang sudah mereka pelajari dan kemudian pelajaran tersebut tidak dapat mereka gunakan dalam kehidupan sehari.

Selesai menjelaskan tujuan belajar, penulis menjelaskan bagaimana caranya sehingga informasi dapat tersimpan di dalam LTM. Misalnya motivasi dan minat

terhadap materi yang dipelajari. Penulis lalu menekankan bahwa agar siswa dapat termotivasi dan berminat mempelajari materi dan pada akhirnya materi pelajaran dapat tersimpan di dalam LTM adalah dengan menggunakan otak kanan maupun otak kiri secara bersamaan.

Penjelasan dilanjutkan dengan pembahasan mengenai otak manusia dan dua bagiannya, yaitu kiri dan kanan, serta aktivitas yang dilakukan oleh masing-masing bagian otak. Penulis menyatakan berdasarkan penjelasan di atas, maka ada baiknya proses belajar melibatkan keduanya, tapi pada kenyataannya selama ini di sekolah, siswa lebih ditekankan untuk menggunakan otak kiri, dan jarang menggunakan otak kanan. Hal tersebut dapat terlihat dari praktek yang terjadi selama ini di sekolah, yaitu siswa dibiasakan belajar dengan mencatat, namun catatan mereka hanya mengandung unsur pola linear, simbol, dan analisis. Penulis juga memperlihatkan kembali tampilan *powerpoint* mengenai aktivitas masing-masing bagian otak. Dan menekankan bahwa unsur-unsur dalam catatan linear tidak akan cukup merangsang otak sehingga siswa dapat menyimpan materi yang mereka pelajari ke dalam LTM.

Pada akhir sesi pertama penulis menyimpulkan bahwa sangat penting bagi siswa untuk menyimpan informasi yang mereka dapatkan di sekolah agar masuk ke dalam LTM, untuk menimbulkan pemahaman dan dapat diterapkan pada kehidupan sehari-hari siswa. Penulis juga mencotohkan berbagai metode belajar yang dapat siswa gunakan untuk memasukkan materi ke dalam LTM misalnya melagukan materi yang sedang dipelajari, atau membuat puisi dari materi tersebut, bisa juga dengan membuat Mind Map, dan lain-lain. Untuk sesi berikutnya penulis akan menjelaskan lebih rinci kepada M metode belajar Mind Map.

Kendala:

Pada sesi pertama ini kendala yang dihadapi adalah berusaha mempertahankan perhatian M terhadap penjelasan yang diberikan. Hal ini bisa terjadi karena tampilan presentasi yang kurang menarik sehingga kurang dapat merangsang M untuk terus memperhatikan penjelasan yang diberikan.

2. Sesi “Apa Itu Mind Map

Sesi ini segera dimulai setelah sesi pertama berakhir, yaitu mulai jam 08.10 dan berakhir pada pukul 08.25. Penulis memulai kegiatan dengan menyampaikan bahwa pada sesi pertama telah disampaikan bahwa catatan yang diajarkan dan diterapkan di sekolah lebih banyak mengandung pola atau unsur linear dan lebih banyak

memanfaatkan fungsi otak bagian kiri. Selain itu penulis juga menyampaikan mulai sesi ini sampai akhir pelatihan, penulis akan banyak menampilkan presentasi dengan menggunakan Mind Map. Penulis kemudian memberikan sebuah catatan dalam bentuk linear dengan tema Pembangkit Listrik Tenaga Air (PLTA). Selama beberapa menit M mengamati materi tersebut, penulis kemudian memberikan sebuah catatan dengan tema yang sama, namun dalam bentuk Mind Map. Kedua catatan tersebut kemudian diletakkan di atas meja M. Ia tampak tertarik, dan berkomentar bahwa catatan Mind Map terlihat lebih menarik. Ketika ditanya apa yang menarik, M menjawab karena gambar dan warna pada catatan Mind Map tersebut.

Setelah mengesampingkan kedua catatan tersebut, penulis lalu melanjutkan pembahasan kepada penjelasan apa itu Mind Map. Penjelasan tersebut dibagi menjadi tiga yaitu definisi, ciri-ciri dan manfaat dari Mind Map. Penjelasan ini penulis berikan pada *powerpoint* dengan format Mind Map. Ini membuat M semakin tertarik pada penjelasan penulis, karena posisi tubuhnya yang tidak lagi bersandar ke kursi. Penulis lalu mulai menjelaskan definisi, ciri-ciri, dan manfaat Mind Map. Sebelumnya penulis bertanya apakah M mengetahui apa itu definisi, M menjawab ia tidak tahu, penulis memberikan penjelasan bahwa kata definisi sepadan dengan kata makna. Karena penjelasan materi penulis berikan dalam format Mind Map, penulis juga menyelipkan sedikit penjelasan mengenai Mind Map, misalnya memadukan gambar dengan kata atau tulisan.

Sama dengan sesi sebelumnya M tetap terlihat tidak bisa diam. Ada saja bagian tubuhnya yang bergerak, baik itu kakinya yang kadang bergerak-gerak, maupun tangannya yang memainkan pena yang ia bawa. Namun dapat dikatakan bahwa sesi ini berjalan lebih baik karena M sudah terlihat lebih atentif dari pada sesi sebelumnya.

Kendala:

Pada sesi kedua ini, penulis tidak mengalami kendala yang berarti. M terlihat lebih atentif. Hal ini karena tampilan presentasi pada sesi ini dapat dikatakan lebih menarik dari pada sesi sebelumnya.

3. Sesi “Doing Mind Map”

Setelah sesi kedua berakhir pada pukul 08.25, penulis kemudian menyampaikan kepada M bahwa kita akan memulai sesi selanjutnya, namun sebelum membuat MM seperti yang ia lihat pada sesi sebelumnya, pertama-tama kita akan

mulai dengan kegiatan Mind Map *Ice break*. Kemudian dilanjutkan dengan membuat Mind Map *Brainstorm*.

Penulis kemudian memulai kegiatan Mind Map *Ice Break* dengan memberikan M beberapa lembar kertas HVS ukuran A4 dan juga spidol dengan berbagai warna, serta crayon dan pensil warna. M kemudian mengambil selembar kertas dan mendekatkan spidol-spidol yang penulis berikan ke mejanya. Penulis kemudian memberikan instruksi kepada M untuk menuliskan kata “Bahagia” di tengah kertas. M pun bertanya spidol warna apa yang harus ia gunakan, ia juga bertanya apa tulisan tersebut harus dilingkari atau tidak, penulis menyatakan M boleh menggunakan warna apa pun. Ia juga boleh memberikan bentuk apapun di sekeliling kata tersebut.

Setelah M terlihat selesai menulis kata yang diminta dan menambahkan hiasan-hiasan yang ia inginkan disekitarnya, penulis kemudian meminta M untuk menuliskan 10 kata pertama yang timbul di pikirannya saat mendengarkan kata tersebut dan meletakkannya di sekeliling kata “Bahagia” tersebut, seperti yang ia lihat pada Mind Map di sesi sebelumnya. Penulis sudah mengingatkan M untuk langsung menuliskan kata tersebut, walaupun kata itu terdengar lucu atau aneh. Namun tampaknya M kesulitan dalam mulai menuliskan kata. Penulis kemudian memberikan sedikit bantuan dengan memberikan petunjuk pada M. Misalnya penulis membantu dengan memberikan pertanyaan kepada M, hal apa saja yang membuat ia bahagia. M pun menyebutkan kata es krim, main PS, dan lain-lain. Penulis pun meminta M untuk mulai menuliskan kata-kata tersebut tersebut. Segera setelah selesai menuliskan 10 kata yang diminta, M menyatakan bahwa ia belum selesai, ia kemudian memberikan hiasan-hiasan di sekeliling kertas menggunakan spidol.

Penulis kemudian menjelaskan kepada M tujuan dari kegiatan tersebut, yaitu ingin menunjukkan kepada M betapa luasnya kemampuan asosiasi/ menghubungkan yang ia miliki dan juga sebagai *ice breaking* atau perkenalan sebelum M memulai pembuatan Mind Map. Penulis juga ingin mengetahui sejauh mana pemahaman M selama ini mengenai apa itu Mind Map, misalnya dari bentuk dan bagaimana membuat suatu Mind Map. Karena ketika ditanyakan sebelumnya ternyata di sekolah M pernah diajarkan membuat Mind Map. Penulis ingin mengetahui Mind Map seperti apa yang diajarkan di sekolah.

Selesai menjelaskan tujuan kegiatan Mind Map *Ice Break*, penulis meminta M untuk bersiap menerima petunjuk selanjutnya, karena kita akan memulai kegiatan Mind Map *Brain Storm*. Penulis memulai kegiatan *Brain Storm* dengan meminta M

kembali menghadapi lembaran *ice breaking* yang telah ia kerjakan. Disampaikan juga bahwa kegiatan selanjutnya merupakan kelanjutan dari *ice breaking*, yaitu *Mind Map Brain Storm*. Penulis memberikan instruksi bahwa M diminta untuk menuliskan 4 kata pertama yang timbul dari masing-masing kata atau cabang dari *Mind Map ice breaking* “Bahagia”. Serupa dengan kegiatan pertama, M juga menghadapi kesulitan mengerjakan kegiatan ini, namun M ternyata mulai bisa memecahkan kebuntuan pikirannya dengan menerapkan salah satu Hukum *Mind Map* (padahal penulis belum menjelaskannya), jika ia menghadapi kesulitan dalam menemukan kata, M akan membuat cabang-cabangnya terlebih dahulu. Setelah membuat cabang-cabang tersebut M mulai lancar menuliskan pemikiran-pemikirannya pada *Mind Map Brain Storm* yang ia buat, tidak lupa ia menggunakan berbagai spidol warna dan memberikan hiasan-hiasan disekeliling *Mind Map Brain Storm* yang ia buat. Penulis pun kemudian menampilkan *Mind Map Ice Break*, hasil buatan penulis dan menjelaskan maksud dari masing-masing cabang dari *Mind Map* yang penulis buat, penulis juga menambahkan bahwa *Mind Map* yang kita buat menunjukkan kepribadian pembuatnya, jadi yang paling memahami artinya adalah pembuatnya sendiri. Penulis lalu menjelaskan tujuan dari kegiatan tersebut, yaitu untuk memperlancar M dalam berasosiasi dan membuat *Mind Map* dalam bentuk kata atau huruf.

Penulis melanjutkan sesi dengan menyatakan bahwa *Mind Map* bisa berbentuk kata, seperti yang M telah buat dan bisa juga berbentuk gambar, dan bisa juga menggabungkan keduanya. Kini adalah waktunya M mempelajari *Mind Map* dengan gambar. Penulis meminta M mengambil selembar kertas kosong yang penulis telah berikan. M kemudian diminta menggambar sebuah rumah di tengah-tengah kertas. M pun sempat bertanya apakah rumah itu perlu dilingkari. Penulis menyerahkan kepada M apakah ia mau memberikan tambahan atau tidak. M kemudian melingkari rumah yang ia gambar. Melihat M telah selesai menggambar rumah, penulis kemudian memberikan instruksi selanjutnya, yaitu meminta M untuk menggambar 10 hal pertama yang terpikirkan olehnya saat melihat gambar rumah tersebut. Waktu yang M perlukan dalam menyelesaikan tugas ini lebih cepat dibandingkan ketika ia membuat *Mind Map* dengan kata. Setelah ia selesai menggambar, penulis kemudian bertanya kepada M maksud dari gambar-gambar tersebut baginya. Selesai ia menjelaskan *Mind Map* miliknya, penulis kemudian menampilkan *Mind Map Brain Storm* buatan penulis. Dan penulis kemudian memberikan informasi mengenai tujuan dari kegiatan

tersebut, yaitu untuk melihat kemampuan M dalam menghasilkan Mind Map dalam bentuk gambar.

Seluruh kegiatan sesi ketiga selesai sampai pukul 09.00 WIB. Pada sesi ini, dengan banyaknya kegiatan yang sifatnya permainan membuat M terlihat lebih aktif dalam mengikuti setiap kegiatan dan ia terlihat jarang memainkan pulpen antena yang ia bawa.

Kendala:

Kendala yang timbul pada sesi ketiga ini adalah, pada saat M diminta mengerjakan Mind Map *Ice Break* dan Mind Map *Brain Storm*. Dalam mengerjakan kedua tugas tersebut yang pada dasarnya merupakan Mind Map berbentuk kata, M membutuhkan waktu yang relatif lama untuk mengeluarkan ide yang pertama kali terlintas dipikirkannya. Hal ini mungkin saja disebabkan oleh kata “bahagia”, yang terlalu abstrak atau terlalu luas baginya.

4. Sesi “Practice Your Mind Map”

Sebelum memulai sesi terakhir pada pelatihan, penulis bertanya kepada M apakah ia ingin istirahat terlebih dahulu. M meminta pelatihan dilanjutkan, lagi pula bel sekolah untuk istirahat belum berbunyi, sehingga percuma juga jika ia istirahat, penjual makanan belum ada ditempatnya. Maka penulis langsung memulai sesi keempat dan terakhir ini pada jam 09.00 WIB.

Di awal sesi penulis kembali memberikan ceramah yang isinya untuk menekankan kegunaan dari Mind Map. Dilanjutkan dengan ceramah apa saja yang diperlukan untuk membuat Mind Map dan dilanjutkan dengan materi mengenai tahapan membuat Mind Map.

Penulis mengatakan sebelum membuat Mind Map, M akan diberikan informasi mengenai Hukum Mind Map. Pemeriksa menekankan bahwa Hukum Mind Map tidak bertujuan untuk membatasi, namun untuk meningkatkan kebebasan M untuk berkreasi. Penting juga untuk diingat, bahwa harus dibedakan antara teratur dengan kaku dan kebebasan dengan kekacauan. Penulis kemudian mulai menjelaskan tiga unsur dari Hukum Mind Map, yaitu teknik, layout dan saran-saran secara satu persatu. Tidak lupa penulis menyelipkan pengalaman pribadi penulis saat membuat Mind Map yang ada hubungannya dengan Hukum Mind Map. Lalu juga kejadian

yang dialami oleh M pada saat pelatihan di mana ia menerapkan salah satu Hukum Mind Map, yaitu pada saat ia mengalami kesulitan menemukan kata untuk mengisi cabang Mind Map, ia menggambar cabangnya terlebih dahulu.

Dengan selesainya materi ceramah pada pukul 09.30, kegiatan pembuatan membuat Mind Map pun di mulai. Penulis meminta M untuk membuat Mind Map dari materi pelajaran IPS kelas 6 dari buku terbitan Erlangga, dengan judul materi “Peristiwa Alam Di Indonesia dan Negara Tetangga”. Sebelum membuat Mind Map-nya M diminta untuk membaca materi tersebut terlebih dahulu. Belum sempat M membaca materi tersebut bel istirahat sekolah berbunyi. Penulis pun sepekat dengan M untuk melanjutkan kegiatan setelah istirahat.

Pada pukul 09.55 WIB, kegiatan dimulai kembali dengan M membaca materi yang diberikan. M menghabiskan waktu lebih banyak dari yang telah ditentukan untuk membaca materi tersebut, ia diberi waktu membaca selama 30 menit, namun ia menghabiskan waktu 40 menit untuk membaca. M membaca sambil menggunakan pulpen antenanya untuk menunjuk materi yang sedang ia baca. Posisi tubuhnya saat membaca kembali bersandar ke kursi. Sesekali ia menggigit pulpennya.

Selesai M membaca materi, pada pukul 10.40 WIB, kegiatan membuat Mind Map dimulai. Penulis meminta M mencoba membuat Mind Map dari materi tersebut dengan bahan yang telah penulis berikan. Terlihat M kesulitan dalam memulai, sehingga penulis berusaha memberikan petunjuk-petunjuk pada M. Mulai dari gambar apa yang kira-kira diletakkan di tengah kertas. Penulis juga bertanya kepadanya kira-kira gambar apa yang menurutnya menggambarkan judul bab tersebut, M pun menjawab letusan gunung berapi. Maka penulis meminta M menggambar gunung berapi. Selanjutnya penulis bertanya kepada M kira-kira berapa cabang yang bisa dihasilkan dari materi tersebut. Berdasarkan materi yang ada ternyata ada dua sub-tema, M kemudian membuat dua buah cabang. Agar terfokus, penulis meminta M fokus menggambar satu cabang terlebih dahulu, kemudian melanjutkan pada cabang yang kedua. Penulis juga meminta M untuk memasukkan lebih banyak kata kunci dalam bentuk gambar dibandingkan kata. Hal ini agar M lebih terlatih dalam mengasosiasikan suatu materi dengan gambar.

Latihan pembuatan Mind Map pun selesai pukul 11:05 WIB, penulis pun meminta M untuk mengerjakan soal uji kemampuan yang telah penulis siapkan Soal

tersebut dibuat berdasarkan materi yang telah diberikan. M pun menyelesaikan uji kemampuan tersebut dalam waktu 10 menit. Adapun hasil yang M dapatkan adalah, dari keseluruhan 15 soal ia menjawab 8 soal dengan tepat dan 7 soal dijawab dengan salah. Maka dari itu jika dipersentasakan M hanya mampu menjawab 53,3 % dari keseluruhan item. Atau dengan kata lain, M mendapat nilai sebesar 53,3.

Dengan selesainya uji kemampuan maka telah selesai lah seluruh proses pelatihan Mind Map. Sebelum pelatihan berakhir, penulis memberikan M kertas evaluasi pelatihan dan kemudian meminta M untuk melakukan latihan membuat Mind Map di rumah dengan menggunakan materi yang telah diberikan. Dan ia akan bertemu dengan penulis kembali untuk memperlihatkan hasil Mind Map buatannya. Penulis kemudian menutup kegiatan tersebut dengan mengucapkan salam kepada M. Perlu menjadi catatan bahwa M hanya menggunakan spidol dalam menggambar Mind Map, ia tidak pernah menggunakan crayon dan pensil warna yang penulis berikan.

Kendala:

Pada sesi terakhir ini kendala yang timbul adalah saat M membaca bahan bacaan yang akan dijadikan Mind Map. Waktu yang M butuhkan dalam membaca materi tersebut lebih lama dari yang penulis perkirakan, sehingga jadwal kegiatan intervensi menjadi mundur dari waktu yang telah ditentukan sebelumnya.

B. Intervensi Subjek Kontrol (H)

Berikut ini jadwal kegiatan yang penulis lakukan dengan H

Hari/ tanggal : Kamis/ 29 Mei 2008

Waktu : 07.20 -07.45

Tempat : Sekolah H

Jalannya kegiatan :

Kegiatan di mulai pukul 07.20 di ruangan perpustakaan sekolah H. Penulis menanyakan kepada H apakah ia sudah membaca bahan bacaan yang sehari sebelumnya telah diberikan. H mengatakan bahwa ia sudah membacanya. Mengetahui hal itu penulis kemudian melanjutkan kegiatan dengan memberikan H lembar uji kemampuan yaitu lembar *pre-test*. H langsung mengerjakan tugas yang diminta, ia hanya membutuhkan waktu 10 menit untuk menjawab semua soal. Dalam rentang waktu itu ia juga sempat memeriksa jawabannya.

Hasil :

Adapun hasil yang H dapatkan adalah, dari keseluruhan 15 soal ia menjawab 11 soal dengan tepat dan 4 soal dijawab dengan salah. Maka dari itu jika dipersentasekan H hanya mampu menjawab 73,3 % dari keseluruhan item. Atau dengan kata lain, H mendapat nilai sebesar 73.3.

4.1.3. Tahap Evaluasi

Ini merupakan tahapan akhir dari program intervensi. Pada tahap ini kegiatan yang penulis lakukan dengan M adalah melakukan pengecekan terhadap tugas pekerjaan rumah yang pemeriksa minta M kerjakan yaitu latihan membuat Mind Map dari materi IPS. Dan kemudian memberikan uji kemampuan atau *post-test* untuk melihat kemampuan memorinya dalam mempertahankan informasi setelah beberapa hari telah berlalu semenjak berakhirnya program intervensi.

Sedangkan kegiatan yang pemeriksa lakukan dengan H adalah memberikan uji kemampuan atau *post-test* kepada H. untuk melihat kemampuan memorinya dalam mempertahankan informasi setelah beberapa hari telah berlalu semenjak terakhir kali bertemu dengan penulis.

Sebenarnya penulis berusaha menyamakan waktu pertemuan setelah intervensi antara M dan H, yaitu 4 hari. Namun karena alasan urusan keluarga, penulis baru bisa melaksanakan evaluasi kepada M, 5 hari setelah kegiatan intervensi. Berikut ini penjelasan kegiatan yang penulis lakukan dengan M dan H.

A. Evaluasi Terhadap M

Berikut ini jadwal pelaksanaan evaluasi kepada M.

Hari/ tanggal : Rabu/ 04 Juni 2008

Waktu : 07.20 -07.40

Tempat : Ruang Kelas VI, SDIT Insan Mandiri, Kalibata

Jalannya kegiatan:

Kegiatan dimulai pukul 07.20 WIB bertempat di ruang kelas M, sewaktu penulis sampai di kelas, M telah menunggu di sana. Penulis kemudian memulai kegiatan dengan meminta M memperlihatkan Mind Map yang telah ia buat di rumah. Ternyata hasilnya tidak terlalu berbeda jauh dengan Mind Map yang ia buat pada saat pelatihan 5 hari yang lalu. Hanya saja ada beberapa perbedaan misalnya gambar M yang terbaru menggunakan lebih banyak warna dan lebih susunan gambarnya lebih teratur, yang menunjukkan M mulai

memperhatikan penempatan masing-masing cabang sehingga pemakaian kertas bisa lebih maksimal. Penulis kemudian meminta M untuk mengerjakan soal uji kemampuan atau *post-test*.

Hasil:

Adapun hasil yang M dapatkan pada *post-test* ini adalah, dari keseluruhan 15 soal ia menjawab 10 soal dengan tepat dan 5 soal dijawab dengan salah. Maka dari itu jika dipersentasekan M hanya mampu menjawab 66,7 % dari keseluruhan item. Atau dengan kata lain, H mendapat nilai sebesar 66.7.

B. Evaluasi Terhadap H

Berikut ini jadwal pelaksanaan evaluasi kepada H.

Hari/ tanggal : Senin/ 02 Juni 2008

Waktu : 07.30 -07.50

Tempat : Sekolah H

Jalannya kegiatan:

Kegiatan dimulai pukul 07.30 WIB bertempat di ruang perpustakaan sekolah H.

Penulis kemudian meminta H untuk mengerjakan soal uji kemampuan atau *post-test*.

Hasil:

Adapun hasil yang H dapatkan pada *post-test* ini adalah, dari keseluruhan 15 soal H berhasil menjawab 8 soal dengan tepat dan 7 soal dijawab dengan salah. Maka dari itu jika dipersentasekan H hanya mampu menjawab 53,3 % dari keseluruhan item. Atau dengan kata lain, H mendapat nilai sebesar 53,3.

C. Evaluasi Terhadap Program Intervensi

Bagian ini disusun berdasarkan kertas evaluasi program intervensi yang diisi oleh M (kertas evaluasi terlampir). Berikut ini akan dijelaskan hasilnya.

Menurut penilaian M, materi yang diberikan pada saat intervensi memang sesuai dengan apa yang ia butuhkan dan apa yang ia minati. Sedangkan untuk metode penyampaian materi yang penulis gunakan, menurut M sudah baik. Ketika ditanyakan mengenai fasilitator dalam hal ini penulis, M menyatakan penulis sudah sempurna dalam menyampaikan tujuan pelatihan, menghidupkan suasana, menyampaikan materi, keramahan, dan berusaha membantu subjek memahami materi. Namun untuk kemampuan penulis dalam menggunakan alat bantu, M hanya menyatakan sangat baik. Secara keseluruhan, M menganggap penulis sebagai fasilitator sudah sempurna.

Mengenai fasilitas pelatihan, M hanya mengatakan fasilitasnya sangat baik. Pada lembar evaluasi M tidak memberikan komentar atau pun saran, terutama dalam hal meningkatkan efektivitas pelatihan.

D. Ringkasan Hasil Program Intervensi

Seluruh hasil kegiatan program intervensi dalam bentuk nilai yang didapatkan oleh masing-masing siswa dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4.3. Ringkuman Hasil Intervensi

Siswa	Baseline		Pre-test	Post-test
	Tes	Rapor		
M	47	69	53,3	66,7
H	47	60	73,3	53,3

Berdasarkan tabel ini dapat dilihat bahwa pada awalnya, yaitu sewaktu pengambilan nilai *baseline*, kemampuan M dan H dapat dikatakan setara. Kemudian sewaktu *pre-test* ternyata nilai yang didapatkan oleh H lebih tinggi dibandingkan M (73,3:53,3). Namun setelah program intervensi berlalu selama beberapa hari dan kedua siswa ini diberikan *post-test*, ternyata M mengalami peningkatan nilai sebesar 13,4 poin. Sedangkan H mengalami penurunan nilai sebesar 20 poin. Maka dapat disimpulkan bahwa program pelatihan memberi efek positif terhadap kemampuan M dalam menyerap informasi dan juga mempengaruhi masuknya informasi tersebut ke dalam LTM siswa.

5. KESIMPULAN, DISKUSI, DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan kajian teoritik dan pembahasan hasil program intervensi, maka ada beberapa hal yang dapat disimpulkan guna menjawab pertanyaan penelitian, yaitu:

1. Proses penerapan teknik Mind Map atau pelatihan Mind Map bagi siswa SD dalam mempelajari bahan ajar IPS dapat dilakukan dalam 4 sesi. Pada sesi pertama subjek pelatihan diberikan pemahaman bahwa kemampuan memori manusia dalam menyimpan informasi tidak terbatas dan tujuan dari belajar adalah masuknya informasi ke dalam LTM. Kemudian pada sesi kedua subjek disampaikan apa itu Mind Map dan manfaatnya dalam belajar. Lalu pada sesi ketiga subjek diajarkan dasar-dasar membuat Mind Map. Dan terakhir, pada sesi keempat diberikan petunjuk bagaimana mengembangkan Mind Map dengan gayanya sendiri. Untuk teknik yang digunakan dalam masing-masing sesi pelatihan bisa bervariasi, mulai dari ceramah, membaca, permainan, dan lain-lain.
2. Program intervensi atau pelatihan Mind Map dapat dikatakan membawa pengaruh positif terhadap pemahaman siswa (M) terhadap materi pelajaran IPS. Hal ini bisa dilihat dari peningkatan nilai yang ia dapatkan antara *pre-test* dan *post-test*.

5.2. Diskusi

Pelaksanaan program intervensi pelatihan pembuatan Mind Map untuk mata pelajaran IPS kelas VI SD ini dilakukan dalam 4 sesi yang kegiatan dan materi-materi yang digunakan berasal dari tulisan Buzan (2003) dan Olivia (2008). Secara umum seluruh kegiatan program intervensi ini berlangsung lancar mulai dari tahap persiapan hingga tahap evaluasi. Penulis juga memperoleh kerjasama yang baik dari M, orangtunya maupun pihak sekolah.

Ada beberapa hal yang menarik yang dapat penulis diskusikan dari kegiatan ini. Salah satunya adalah ternyata di sekolah M mereka mengajarkan siswanya membuat catatan dengan teknik Mind Map yang di sampaikan oleh Tony Buzan dalam berbagai bukunya yang terbit di Indonesia, namun dari hasil pembicaraan yang penulis lakukan terhadap pihak sekolah dan dari hasil pengamatan terhadap Mind Map yang dibuat oleh teman M, ternyata apa yang diajarkan oleh sekolah berbeda cukup jauh dengan teori mengenai Mind Map yang disampaikan oleh Buzan. Mereka kurang memperhatikan konsep-konsep dasar dari Mind Map yang disampaikan oleh Buzan (2003), misalnya konsep Mind Map di mana masing-masing cabang terdapat satu kata atau gambar kunci. Sedangkan gambar Mind Map yang dibuat oleh salah seorang teman M adalah dari gambar yang berada di pusat kertas keluar

cabang pikiran yang berupa tanda panah dan pada tanda panah tersebut bukannya terdapat satu kata atau gambar kunci, tapi malah terdapat suatu kotak atau kerangka yang di dalamnya terdapat suatu penjelasan panjang, gambar yang digunakan pun minim. Hal ini perlu menjadi catatan karena konsep Mind Map yang dikembangkan oleh Buzan berasal dari suatu teori yang disusun dengan matang dan ada baiknya pemberi materi Mind Map mengetahui teori tersebut terlebih dahulu, selain itu improvisasi dapat dilakukan, namun tetap memperhatikan konsep-konsep dasar Mind Map. Dapat dikatakan dengan dasar teori yang kurang tepat, maka Mind Map yang dibuat tidak akan mencapai tujuannya, yaitu memberikan kepada siswa alternatif dalam metode pembelajaran sehingga belajar merupakan kegiatan yang menyenangkan. Dan juga menghilangkan tujuan utamanya yaitu membuat informasi yang siswa terima masuk ke dalam memori jangka panjangnya (LTM).

Mengenai hasil dari kegiatan intervensi ini, berdasarkan skor yang di dapatkan oleh M dan H (kelompok kontrol) pada saat *pre-test* dan *post-test* didapatkan hasil bahwa nilai M pada saat *pre-test* lebih rendah dari nilai H, namun pada saat *post-test* atau setelah diberikan intervensi, nilai M mengalami peningkatan, sedangkan nilai H mengalami penurunan. Dari hasil ini sebenarnya penulis dapat menyimpulkan bahwa program intervensi dalam hal ini pelatihan Mind Map membawa pengaruh positif terhadap M, yaitu membuat informasi yang ia terima bisa masuk ke dalam LTM. Namun setelah dilakukan evaluasi, ternyata terdapat satu kekurangan pada prosedur intervensi. Pada saat tahap intervensi, setelah M membaca materi yang diberikan dan mencoba membuat Mind Map dari materi tersebut, penulis langsung memberikan *post-test* kepadanya, ini berbeda dengan kondisi yang dialami oleh H. Untuk H, penulis memberikan waktu kepada H setelah pemberian materi untuk belajar. Hal ini menyebabkan kondisi yang seharusnya setara antara M dan H menjadi terganggu. Akan lebih tepat jika setelah M latihan membuat Mind Map, ia diberikan kesempatan untuk mempelajari materi untuk *pre-test* baru kemudian diberikan tes. Salah satu sebab kenapa M langsung diberikan *pre-test* adalah waktu yang terbatas. Setelah ia menjalani pelatihan selama kurang lebih 4 jam, ia sudah merasa jenuh dan ingin segera menyelesaikan kegiatan dengan penulis, belum lagi waktu pelatihan yang dikhawatirkan terpotong oleh sholat Jum'at.

Kemudian selama proses program pelatihan atau intervensi dilakukan ada beberapa hal yang dapat dijadikan catatan. Dari keempat sesi yang terdapat pada tahap intervensi, M terlihat paling kurang berminat mengikuti kegiatan pada sesi pertama, yaitu sesi mengenai memori dan tujuan belajar. Pada materi ini penulis belum memasukkan unsur Mind Map dalam presentasi pelatihan. Hal ini tampaknya membuat M kurang antusias dalam menjalani sesi pertama pelatihan. Namun antusiasme M tampak mulai timbul saat tampilan presentasi

sesi kedua ditampilkan. Dan antusiasme tersebut cukup dapat terjaga sampai sesi keempat berakhir. Hal ini dapat disebabkan karena mulai dari sesi kedua sampai sesi terakhir penulis menggunakan tampilan presentasi dengan menggunakan model Mind Map yang telah penulis siapkan. Selain itu pada Mind Map itu sendiri penulis tidak hanya memasukkan Mind Map berupa kata namun juga gambar. Pertimbangan penggunaan tampilan presentasi standar (berupa kata atau tulisan saja) pada sesi pertama pelatihan pada awalnya bertujuan untuk membuat M menyadari kontrasnya perbedaan tampilan pada sesi pertama dan sesi selanjutnya selain itu, penulis juga ingin memberikan semacam “kejutan” kepada M dengan menampilkan Mind Map yang sebenarnya (maksudnya sesuai dengan teori) jika dibandingkan dengan Mind Map yang ia ketahui di sekolah. Namun hal tersebut terbukti kurang tepat dan penulis juga kurang cermat dalam mempertimbangkan salah satu faktor penyebab masuknya informasi yang diberikan kepada siswa adalah minatnya pada materi yang akan dipelajari (Elliott, et.al, 2003), dan M lebih berminat terhadap gambar dan berbagai kegiatan yang melibatkan gambar di dalamnya.

Hal tersebut juga tergambar pada saat penulis menampilkan dua buah materi yang isinya sama namun dicatat dengan menggunakan metode yang berbeda. M terlihat bersemangat memperhatikan materi yang dibuat dengan Mind Map kemudian membandingkannya dengan materi yang dibuat dengan metode pencatatan linear. Selain itu alasan lain yang dapat menjelaskan minat M yang kurang dalam menjalani sesi pertama adalah karena sesi tersebut menggunakan metode ceramah sedangkan modalitas belajar yang M miliki adalah modalitas belajar visual, jadi ia akan mampu menyerap informasi lebih baik lewat media yang memerlukan penglihatan, misalnya lewat gambar.

Berhubungan dengan konten dari materi yang disampaikan pada sesi pertama yang tampilan presentasinya menggunakan tulisan dan membuat M kurang bersemangat mengikuti sesi tersebut. Hal tersebut cukup wajar, karena tahap perkembangan kognitif M yang masih berada pada tahap Operasional Konkret. Individu pada tahap tersebut mampu menggunakan kognisinya untuk memecahkan berbagai masalah, namun yang sifatnya konkret (Papalia, dkk., 2001). Materi yang diberikan hanya dalam bentuk tulisan dan bukan gambar atau benda konkret akan kurang menarik bagi siswa usia tersebut untuk mempelajarinya. Namun jika materi diberikan menggunakan gambar, materi tersebut akan lebih atraktif, sehingga akan menarik bagi siswa. Menariknya presentasi juga berhubungan dengan rentang perhatian yang dimiliki oleh siswa. Jika rentang perhatian siswa pendek, materi yang diberikan secara menarik akan mampu membuat siswa yang sudah mulai bosan untuk kembali memperhatikan penjelasan yang diberikan.

Selain itu hal yang perlu menjadi perhatian adalah pada saat sesi ketiga ketika pembuatan Mind Map *Ice Break* dan Mind Map *BrainStorm*, M mengalami kesulitan dalam melaksanakan kegiatan tersebut. Beberapa hal dapat menjelaskannya, salah satunya adalah M memang individu yang sulit dalam menyampaikan perasaan dan pendapatnya. Hal ini penulis sudah ketahui sebelumnya (sewaktu kasus individual di Program Mayor), dan penulis kira ia akan lebih nyaman dengan menyampaikan apa yang ia pikirkan lewat media tulisan. Namun ternyata M masih membutuhkan waktu yang relatif lama dalam mengeluarkan idenya. Faktor lain adalah bisa saja kata kunci yang digunakan yaitu “bahagia” terlalu luas bagi M, sehingga ia membutuhkan waktu lebih banyak untuk memikirkan hal-hal yang terlintas saat mendengar kata tersebut. Keluasan dari kata kunci tersebut juga bisa berhubungan dengan perkembangan kognitif M yang telah disebutkan sebelumnya yaitu masih berada pada tahap Operasional Konkret.

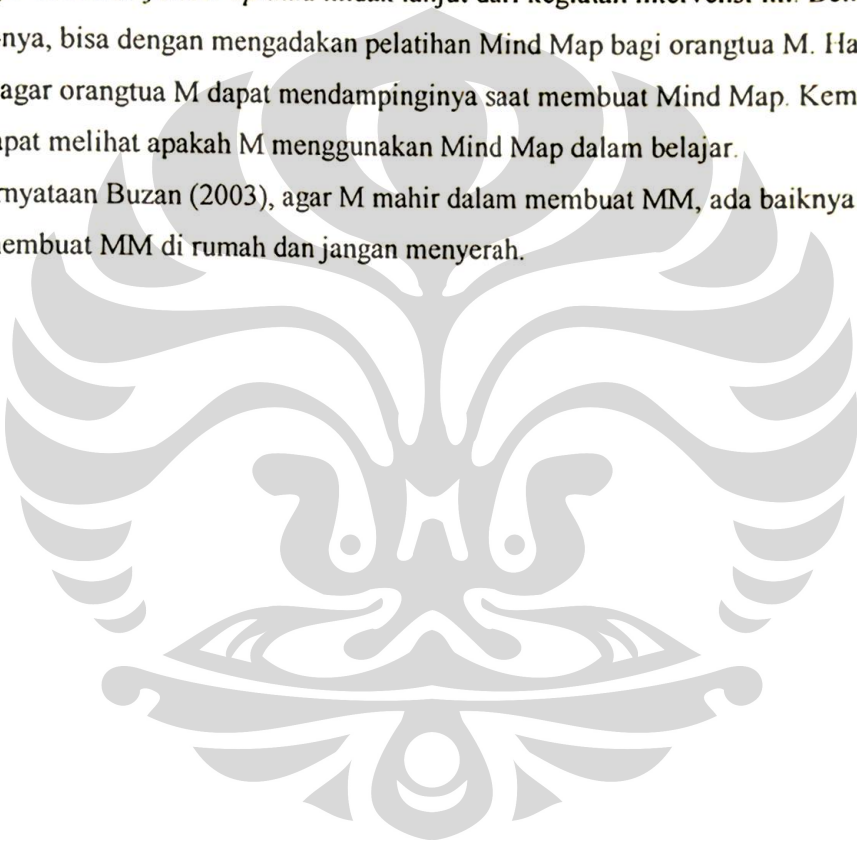
Kesulitan lain yang dihadapi oleh M adalah pada saat kegiatan membaca. Pada kegiatan program intervensi ini beberapa kegiatan yang menuntut M untuk membaca materi, yaitu membaca materi mengenai Imam Bukhari dan materi pelajaran IPS “Peristiwa Alam Indonesia dan Negara Tetangga”. Dalam menjalani kegiatan ini M membutuhkan waktu yang lebih banyak dari yang penulis perkirakan untuk menyelesaikan membacanya. Namun berdasarkan informasi yang penulis dapatkan, ia tidak mengalami kendala saat membaca komik yang jelas di dalamnya terdapat gambar. Seperti sebelumnya konten materi yang ia hadapi akan mempengaruhi minat dan juga motivasi M dalam mempelajarinya.

5.3. Saran

Untuk meningkatkan optimalisasi program intervensi, penulis memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Selain penyeragaman kondisi program intervensi, sehingga dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa dengan penggunaan Mind Map dalam belajar akan membuat individu memahami informasi atau membuat informasi masuk ke dalam LTM, ada baiknya jumlah partisipan pelatihan ditambah lagi, sehingga penelitian menjadi lebih valid dan reliabel.
2. Ada baiknya seluruh tampilan presentasi pada saat pelatihan menggunakan Mind Map, sehingga subjek pelatihan tidak bosan dan informasi pada sesi pertama (yang merupakan sesi terpenting, karena merupakan dasar pemahaman bagi subjek akan perlunya metode Mind Map) dapat tersampaikan dengan baik.

3. Sebelum program pelatihan dilaksanakan, ada baiknya memperhitungkan waktu yang diperlukan, sehingga tidak berbenturan dengan jadwal kegiatan lain yang tidak bisa diganggu gugat seperti sholat Jum'at.
4. Karena membaca materi sebelum membuat Mind Map sangat penting, dan juga melihat minat M yang agak kurang dalam membaca materi pelajaran, ada baiknya orangtua membantu M dengan membacakan materi yang perlu ia pelajari bersama-sama M dan kemudian meminta M membuat Mind Map dari materi tersebut.
5. Agar program intervensi ini bisa terlihat hasilnya pada prestasi M di sekolah nantinya, ada baiknya diadakan *follow up* atau tindak lanjut dari kegiatan intervensi ini. Bentuk *follow up*-nya, bisa dengan mengadakan pelatihan Mind Map bagi orangtua M. Hal ini bertujuan agar orangtua M dapat mendampingi saat membuat Mind Map. Kemudian mereka dapat melihat apakah M menggunakan Mind Map dalam belajar.
6. Sesuai pernyataan Buzan (2003), agar M mahir dalam membuat MM, ada baiknya ia terus berlatih membuat MM di rumah dan jangan menyerah.



DAFTAR PUSTAKA

- A Comparison Between Concept Maps, Mind Maps, Conceptual Diagrams, and Visual Metaphors As complementary Tools For Knowledge Construction And Sharing*. Lihat: <http://proquest.umi.com/pqdweb?index=3&sid=5&srchmode=1&vinst=PROD&fmt=6&startpage=1&clientid=45625&vname=PQD&RQT=309&did=1123438051&scaling=FULL&ts=1204007083&vtype=PQD&rqt=309&TS=1204007411&clientId=45625>
- Buzan, T. (2003). *Use Your Memory*. London: BBC Worldwide Limited.
- Buzan, T., Buzan, B. (2003). *The Mind Map Book*. London: BBC Worldwide Limited.
- Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Pada Acara Peresmian Implementasi Hasil Penyesuaian Kurikulum 1994 SD, SLTP, SMU DAN SMK*. Retrieved 29 Februari 2008: Lihat: <http://www1.bpkpenabur.or.id/kps-jkt/berita/9907/artikel1.htm>
- Deutsche Internationale Schule: *Jembatan Budaya antara Jerman dan Indonesia*. Retrieved 07 Mei 2008. Lihat: <http://64.203.71.11/kompas-cetak/0305/13/Jendela/304705.htm>
- Elliott, Stephen N. et.al. (2000). *Educational Psychology: Effective Teaching, Effective Learning (3rd ed.)*. Boston: McGraw-Hill.
- Hunt, R.R., Ellis, Henry C. (2004). *Fundamentals of Cognitive Psychology (7th ed.)*. Boston: McGraw-Hill
- Mata Pelajaran Ekonomi untuk Sekolah Menengah Atas (SMA)/Madrasah Aliyah (MA)*. Retrieved 25 April 2008. Lihat: <http://www.puskur.net/inc/si/sma/Ekonomi.pdf>
- Mata Pelajaran Geografi untuk Sekolah Menengah Atas (SMA)/Madrasah Aliyah (MA)*. Retrieved 25 April 2008. Lihat: <http://www.puskur.net/inc/si/sma/Geografi.pdf>
- Mata Pelajaran Sejarah untuk Sekolah Menengah Atas (SMA)/Madrasah Aliyah (MA)*. Retrieved 25 April 2008. Lihat: <http://www.puskur.net/inc/si/sma/Sejarah.pdf> (250408)
- Mata Pelajaran Sosiologi untuk Sekolah Menengah Atas (SMA)/Madrasah Aliyah (MA)*. Retrieved 25 April 2008. Lihat: <http://www.puskur.net/inc/si/sma/Sosiologi.pdf>
- Memory And Retention Time*. Retrieved 06 Maret 2008. Lihat: <http://www.education-reform.net/memory.htm>
- Memory*. Retrieved 03 Maret 2008. Lihat: <http://en.wikipedia.org/wiki/Memory>
- Memory*. Retrieved 03 Maret 2008. Lihat: <http://tip.psychology.org/memory.html>
- Memory*. Retrieved 03 Maret 2008. Lihat: <http://www.webref.org/psychology/m/memory.htm>

- Olivia, Femi. (2008). *Gembira Belajar Dengan Mind Mapping: Bantu Anak Menguasai "Senjata Rahasia" Para Jenius Untuk Melejitkan Prestasi Di Sekolah*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Omnrod, Jeanne E. (2003). *Educational Psychology: Developing Learners. 4th Ed*. New Jersey: Merrill Prentice Hall
- Papalia, D. E., Olds, S. W., Feldman, R. D. (2001). *Human Development. (8th ed.)*. New York: McGraw-Hill, Inc.
- Penerapan Metode Peta Pikiran (Mind Mapping) Dalam Pembelajaran Menulis Narasi Dalam Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis (Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas 1 SMPN 12 Bandung Tahun Ajaran 2004-2005)*. Retrieved 25 Februari 2008. Lihat: <http://digilib.upi.edu/pasca/available/etd-1230105-113056/>
- Pusat Kurikulum Balitbang Depdiknas. (2003). *Kegiatan Belajar Mengajar Yang Efektif*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Quo vadis, Pendidikan IPS di Indonesia*. Retrieved 11 Maret 2008: Lihat: [http://203.130.201.221/materi_rembuknas2007/Komisi%201/Subkom-3 KTSP/SD/NaskahWord/Pengembangan%20Silabus/01%20Model%20Pengemb%20Silabu%20dan%20RPP%20SD/Silabus%20&%20RPP%20IPS%20SD/01a%20Silabus%20IPS%20 D.doc](http://203.130.201.221/materi_rembuknas2007/Komisi%201/Subkom-3%20KTSP/SD/NaskahWord/Pengembangan%20Silabus/01%20Model%20Pengemb%20Silabu%20dan%20RPP%20SD/Silabus%20&%20RPP%20IPS%20SD/01a%20Silabus%20IPS%20D.doc).
- Resensi: Mengembalikan Roh Pendidikan dan Belajar*. Retrieved 06 Maret 2008. Lihat: http://www.kanisiusmedia.com/resensi_detail.php?idresensi=41
- Rote Learning*. Retrieved 06 Maret 2008. Lihat: http://en.wikipedia.org/wiki/Rote_learning
- Rote Memory to Understanding*. Retrieved 06 Maret 2008. Lihat: <http://ncert.nic.in/sites/unesco/Constructivismnam/constructivism/From%20Rote%20Memory.pdf>
- Tim Bina Karya Guru. (2007). *IPS Terpadu: Untuk Sekolah Dasar Kelas VI*. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Tinjauan Perkembangan Kurikulum Pendidikan IPS SD*. Retrieved 29 Februari 2008: Lihat: <http://pustaka.ut.ac.id/learning.php?m=learning2&id=263>
- The efficacy of the 'mind map' study technique*. Retrieved 26 Februari 2008: Lihat: <http://web.ebscohost.com/ehost/pdf?vid=1&hid=15&sid=352591dd-5067-48a7-b85c-2be78322cd0b%40SRCM2>

Sukadji, S., Singgih-Salim, Evita E. (2001). *Sukses Di Perguruan Tinggi*. Depok: Fakultas Psikologi UI.

Woolfolk, A. (2004). *Educational Psychology (9th ed.)* Boston: Pearson.







Lampiran I
Materi Program Intervensi

SESI 1

MEMORI DAN TUJUAN BELAJAR

TUJUAN

Peserta menyadari bahwa kemampuan memori manusia dalam penyimpanan informasi tidak terbatas dan tujuan dari belajar adalah masuknya informasi ke dalam LTM.

METODE

→ Membaca (bahan mengenai Imam Bukhari) dan ceramah

MATERIAL

→ contoh kasus

WAKTU

→ 45 menit

PROSEDUR

1. Fasilitator membuka sesi dengan prolog
→ membahas fakta mengenai kemampuan memori manusia
2. Fasilitator menyampaikan bahwa fakta-fakta tersebut tidak menunjukkan bahwa pada dasarnya memori manusia buruk, namun mereka kurang melatih dan menggunakannya secara efisien.
3. Fasilitator memberikan **bahan bacaan** mengenai kisah kehebatan memori Imam Bukhari.
4. Fasilitator meminta peserta menyampaikan hasil bacaan yang telah ia lakukan.
5. Fasilitator memberikan ceramah mengenai **memori dan tujuan belajar**.

MATERI SESI 1

➤ Mitos Mengenai Otak Manusia (bahan presentasi)

Perkaatan yang sering timbul mengenai memori atau ingatan manusia (Buzan, 2003):

1. Kebanyakan orang hanya ingat kurang dari 10% orang yang baru mereka kenal.
2. Kebanyakan orang melupakan 99% nomor telepon yang diberikan kepada mereka.
3. Memori atau ingatan akan berkurang seiring dengan usia.
4. Siapa pun orangnya, dari suku, agama, bangsa, atau usia berapa pun, ada pengalaman yang sama bahwa memori mereka nantinya akan berkurang.
5. Kadang-kadang orang menganggap kesulitan mereka dalam mengingat atau lupa dengan alasan "kita hanya manusia".
6. dll

➤ Imam Bukhari (Bahan bacaan untuk peserta)

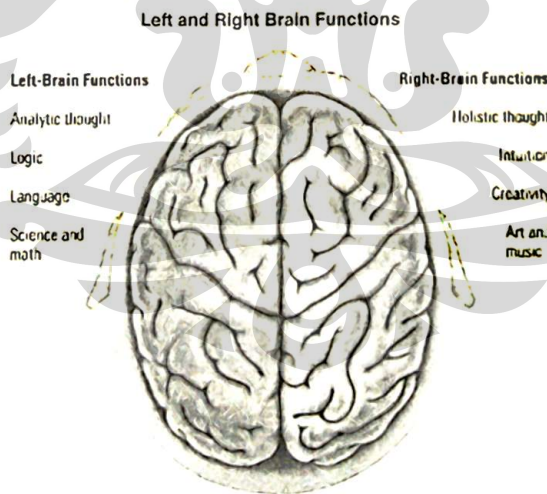
Imam Bukhari bergelar Amirul-Mu'minin fil-Hadits (pemimpin orang mukmin dalam hadits), suatu gelar ahli hadits tertinggi. Nama lengkapnya adalah Abu Abdullah Muhammad ibn Ismail ibn Ibrahim ibn al-Mughirah ibn Bardizbah. Abu Abdullah Muhammad ibn Ismail, lahir di Bukhara pada 13 Syawal 194 H (21 Juli 810 M)

Mengenai kemampuan memori Imam Bukhari yang menakjubkan dapat dibuktikan pada kisah berikut. Ketika ia tiba di Baghdad, ahli-ahli hadits di sana berkumpul untuk menguji kemampuan dan kepintarannya. Mereka mengambil 100 buah hadits, lalu mereka tukar-tukarkan sanad (jalan periwayatan hadist) dan matannya (diputar balikkan), matan hadits ini diberi sanad hadits lain dan sanad hadits lain dibuat untuk matan hadits yang lain pula. 10 orang ulama tampil dan masing-masing mengajukan pertanyaan sebanyak 10 pertanyaan tentang hadits yang telah diputarbalikkan tersebut. Orang pertama tampil dengan mengajukan sepuluh buah hadits kepada Bukhari, dan setiap orang itu selesai menyebutkan sebuah hadits, Imam Bukhari menjawab dengan tegas: "Saya tidak tahu hadits yang Anda sebutkan ini." Ia tetap memberikan jawaban serupa sampai kepada penanya yang ke sepuluh, yang masing-masing mengajukan sepuluh pertanyaan. Di antara hadirin yang tidak mengerti, memastikan bahwa Imam Bukhari tidak akan mungkin mampu menjawab dengan benar pertanyaan-pertanyaan itu, sedangkan

para ulama berkata satu kepada yang lainnya: "Orang ini mengetahui apa yang sebenarnya."

Setelah 10 orang semuanya selesai mengajukan semua pertanyaannya yang jumlahnya 100 pertanyaan tadi, kemudian Imam Bukhari melihat kepada penanya yang pertama dan berkata: "Hadits pertama yang anda kemukakan isnadnya yang benar adalah begini; hadits kedua isnadnya yang benar adalah beginii" Begitulah Imam Bukhari menjawab semua pertanyaan satu demi satu hingga selesai menyebutkan sepuluh hadits. Kemudian ia menoleh kepada penanya yang kedua, sampai menjawab dengan selesai kemudian menoleh kepada penanya yang ketiga sampai menjawab semua pertanyaan dengan selesai sampai pada penanya yang ke sepuluh sampai selesai. Imam Bukhari menyebutkan satu persatu hadits-hadits yang sebenarnya dengan cermat dan tidak ada satupun dan sedikitpun yang salah dengan jawaban yang urut sesuai dengan sepuluh orang tadi mengeluarkan urutan pertanyaannya. Maka para ulama Baghdad tidak dapat berbuat lain, selain menyatakan kekagumannya kepada Imam Bukhari akan kekuatan daya hafal dan kecemerlangan pikirannya, serta mengakuinya sebagai "Imam" dalam bidang hadits.

➤ **Otak Kanan dan Otak Kiri (bahan bacaan untuk presentasi)**



Bila membicarakan memori, kurang lengkap rasanya jika tidak menyinggung mengenai otak manusia. Buzan dan Buzan (2003), menyatakan bahwa agar individu dapat menyimpan materi pelajaran yang diberikan kepadanya baik dari guru maupun dari membaca buku, sehingga dapat dimasukkan ke dalam LTM adalah dengan meningkatkan fungsi kerja otak, baik otak kanan maupun otak kiri. Berdasarkan penelitian yang

dilakukan oleh Sperry (dalam Buzan&Buzan, 2003), pada bagian otak yaitu *cerebral cortex*, diketahui bahwa bagian tersebut memiliki dua bagian atau hemisfer, yang masing-masing merepresentasikan fungsi intelektual manusia, yang biasanya disebut otak kanan dan otak kiri. Otak kanan didominasi oleh kegiatan yang berhubungan dengan irama, kewaspadaan spasial, *gestalt*, imajinasi, khayalan, warna dan dimensi, sedangkan otak kiri didominasi oleh kegiatan yang berhubungan dengan kata, logika, angka, urutan, analisa, dan lain-lain (Buzan&Buzan, 2003). Zaidel kemudian melakukan penelitian lanjutan yang hasilnya menunjukkan bahwa, kemampuan dari otak kanan maupun otak kiri tidak hanya terbatas pada kegiatan yang telah dipaparkan oleh Sperry, namun kedua belahan otak tersebut mampu melakukan kegiatan yang diperuntukkan oleh bagian otak yang lain

<http://proquest.umi.com/pqdweb?index=3&did=120622737&SrchMode=1&sid=1&Fmt=6&VInst=PROD&VType=PQD&RQT=309&VName=PQD&TS=1204005506&clientId=45625>;
Retrieved 26 Februari 2008).

Selama ini di sekolah, siswa lebih ditekankan untuk menggunakan otak kiri, dan jarang menggunakan otak kanan. Hal tersebut dapat terlihat dari praktek yang terjadi selama ini di sekolah, yaitu siswa dibiasakan belajar dengan mencatat, namun catatan mereka hanya mengandung unsur pola linear, simbol, dan analisis. Ketiga unsur tersebut tidak akan cukup merangsang otak sehingga siswa dapat menyimpan materi yang mereka pelajari ke dalam LTM. Menurut Buzan bersaudara cara mencatat sederhana itu kurang dapat menstimulasi otak karena dalamnya kurang terdapat unsur-unsur seperti, irama visual, pola visual, warna, dimensi imajinasi, visualisasi, dimensi, kewaspadaan spasial, *gestalt*, dan asosiasi, yang merupakan aktivitas yang dominan pada otak kanan (Buzan dan Buzan, 2003).

SESI 2

APA ITU MIND MAP (MM)

TUJUAN

Peserta mengetahui definisi dari Mind Map dan manfaatnya dalam Belajar

METODE

→ ceramah

MATERIAL

→ *hand-out* ceramah; catatan tulisan tangan; gambar catatan Mind Map

WAKTU

→ 45 menit

PROSEDUR

1. Fasilitator membuka sesi dengan memperlihatkan sebuah catatan tulisan tangan linear kepada peserta
2. Fasilitator kemudian memperlihatkan catatan dengan isi yang sama kepada peserta namun dalam format Mind Map.
3. Fasilitator meminta peserta untuk membandingkan kedua model catatan tersebut dan menyampaikannya kepada fasilitator.
4. Fasilitator menyampaikan kepada peserta bahwa pada sesi berikutnya mereka akan mulai belajar membuat Mind Map

MATERI SESI 2

➤ Definisi Mind Map (bahan bacaan untuk presentasi)

Mind Map didefinisikan sebagai teknik pembelajaran menggunakan peta konsep, yang mana pencatatan materi belajar dituangkan dalam bentuk diagram yang memuat simbol, kode, gambar dan warna yang saling berhubungan (Buzan&Buzan, 2003). Sedangkan Eppler

(<http://proquest.umi.com/pqdweb?index=3&sid=5&srchmode=1&vinst=PROD&fmt=6&startpage=1&clientid=45625&vname=PQD&RQT=309&did=1123438051&scaling=FULL&ts=1204007083&vtype=PQD&rq=309&TS=1204007411&clientid=45625>; Retrieved 26 Februari 2008) mendefinisikan Mind Map sebagai suatu diagram yang multi warna dan menekankan pada gambar yang ditampilkan secara hierarkis, yang mana diagram tersebut merepresentasikan suatu materi yang dipelajari.

➤ Karakteristik MM (bahan bacaan untuk presentasi)

Menurut Buzan dan Buzan (2003) Mind Map memiliki beberapa karakteristik, yaitu:

- Gagasan utama berada di tengah-tengah kertas.
- Cabang-cabang pikiran keluar dari gambar yang ditengah atau pusat gambar.
- Pada masing-masing cabang pada gambar tersebut terdapat kata atau gambar kunci.

➤ Keuntungan dari MM (bahan bacaan untuk presentasi)

- Lebih efisien untuk membuat catatan dan menghafalkan suatu informasi daripada teknik penulisan tradisional yang memanjang dari tepi kiri ke kanan buku.
- Dengan menggunakan teknik MM, individu akan dapat mengoptimalkan kerja fungsi otak kiri dan kanan secara penuh.
- Paling awet menempel di memori otak kita. Dengan kata lain informasi akan diproses dan akan tersimpan dalam LTM.
- Penggunaannya sangat luas, mulai dari anak sekolah sampai direktur, bahkan ibu rumah tangga juga dapat memanfaatkan teknik ini.
- Apa pun materinya dapat dituangkan melalui teknik mind map

➤ Model Catatan Linear (untuk diperlihatkan ke peserta)

➤ Model Mind Map (untuk diperlihatkan ke peserta)

SESI 3

DOING MIND MAP

TUJUAN

Peserta mampu memahami dasar-dasar pembuatan Mind Map

METODE

→ Ceramah dan permainan

MATERIAL

→ kertas HVS A4, alat tulis (spidol dengan berbagai warna dan ukuran).

WAKTU

→ 60 menit

PROSEDUR

1. Fasilitator menyampaikan sebelum mereka mulai membuat Mind Map seperti yang diperlihatkan pada sesi kedua, akan melakukan kegiatan Mind Map *Ice break* dan dilanjutkan dengan Mind Map *Brainstorm*
2. Fasilitator memandu peserta untuk membuat Mind Map kata
3. Fasilitator memandu peserta membuat Mind Map gambar
4. fasilitator meminta peserta membuat Mind Map dari Materi pelajaran IPS

MATERI SESI 3

➤ Cara Membuat MM (bahan untuk presentasi)

Berikut tahap-tahap dalam membuat Mind Map (disarikan dari berbagai sumber), yaitu sebagai berikut.

- Mulailah dari posisi tengah kertas kosong.
- Gunakan gambar (simbol) dengan warna apapun untuk ide utama.
- Garis pada bagian utama atau ditengah gambar lebih tebal dari garis cabang. Semakin jauh cabang atau gambar utama, semakin tipis garis cabang tersebut.
- Pada setiap cabang, tuliskan satu kata atau gambar kunci yang melambangkan subjek.
- Gunakan berbagai macam warna dan gambar sesuka hati (perbanyak penggunaan gambar dibandingkan kata).
- Hubungkan cabang-cabang utama ke gambar pusat. Buatlah ranting-ranting yang berhubungan ke cabang dan seterusnya.
- Kembangkanlah gaya Mind Map yang unik untuk masing-masing individu.

➤ MM Ice Break (petunjuk pelaksanaan)

Pelaksanaan

- Fasilitator menyampaikan kepada peserta bahwa sebelum membuat Mind Map kita akan melakukan *ice breaking* MM terlebih dahulu.
- Fasilitator memberikan selembar kertas HVS A4 dan alat tulis kepada peserta
- Fasilitator kemudian meminta peserta untuk menerapkan konsep-konsep MM yang sudah dijelaskan sebelumnya.
- Fasilitator menugaskan peserta untuk menuliskan kata "Bahagia" di tengah kertas, lalu meminta peserta untuk menuliskan 10 kata pertama yang timbul di pikirannya saat mendengarkan kata tersebut. Ingatkan peserta untuk langsung menuliskan kata tersebut, walaupun kata itu terdengar lucu atau aneh.
- Fasilitator meminta peserta menjelaskan hasil yang ia peroleh

Tujuan Kegiatan

- Menunjukkan betapa luasnya kemampuan asosiasi/ menghubungkan yang individu miliki.

- Sebagai *ice breaking* sebelum memasuki materi pembuatan MM
- Mengetahui batas pemahaman peserta mengenai penjelasan bagaimana cara membuat MM.

➤ **MM Brainstorm (petunjuk pelaksanaan)**

Pelaksanaan

- Fasilitator memulai kegiatan *brainstorm* dengan meminta peserta kembali menghadapi lembaran *ice breaking* yang telah ia kerjakan.
- Fasilitator lalu menyampaikan bahwa kegiatan selanjutnya merupakan kelanjutan dari *ice breaking*, yaitu *brainstorming*.
- Fasilitator kemudian meminta peserta, dengan proses kerja serupa dengan kegiatan sebelumnya menuliskan 4 kata pertama yang timbul dari masing-masing kata atau cabang dari *ice breaking* "Bahagia".
- Fasilitator meminta peserta untuk menjelaskan hasil kerjanya.

Tujuan

- Untuk melihat kemampuan peserta dalam menghasilkan MM dalam bentuk kata.

➤ **MM Gambar (petunjuk pelaksanaan)**

Pelaksanaan

- Fasilitator kembali mengingatkan peserta bahwa MM dapat berupa kata dan dapat berupa gambar, dua kegiatan sebelumnya merupakan salah satu bentuk latihan MM yang menggunakan kata. Kini saatnya melakukan kegiatan pembuatan MM yang hanya melibatkan gambar.
- Fasilitator kemudian memberikan kertas HVS A4 kosong kepada peserta.
- Fasilitator meminta peserta menggambar rumah.
- Fasilitator kemudian meminta peserta menggambar 10 hal pertama yang terpikirkan olehnya saat memikirkan rumah.
- Fasilitator meminta peserta menjelaskan hasil gambarnya.

Tujuan

- Untuk melihat kemampuan peserta dalam menghasilkan MM dalam bentuk gambar.

➤ **Materi Pelajaran IPS Kelas 6 SD (untuk peserta)**

SESI 4
PRACTICE YOUR MIND MAP

TUJUAN

Peserta mampu mengembangkan Mind Map dengan gayanya sendiri

METODE

→ Ceramah dan permainan

MATERIAL

→ kertas HVS A4, kertas *flipchart*, alat tulis (spidol dengan berbagai warna dan ukuran),
-- materi pelajaran IPS kelas 6 SD

WAKTU

→ 60 menit

PROSEDUR

1. Fasilitator memberikan ceramah mengenai *Mind Map Law*.
2. Fasilitator memberikan bahan bacaan mata Pelajaran IPS kelas 6 SD, dan meminta peserta membuat Mind Map-nya

MATERI SESI 4

➤ MM Law (Bahan untuk presentasi)

Hukum MM tidak bertujuan untuk membatasi, namun untuk meningkatkan kebebasan individu untuk berkreasi. Penting untuk diingat, bahwa harus dibedakan antara teratur dengan kaku dan kebebasan dengan kekacauan. Sudah sangat sering, teratur dipandang negatif dan memiliki kesamaan dengan kaku dan terbatas. Selain itu kebebasan juga sering disalahartikan dengan kekacauan dan kurang atau tidak berstruktur, maka dari itu diperlukannya Hukum MM. Hukum MM terdiri dari tiga unsur, yaitu teknik, layout dan saran-saran. Berikut penjelasan masing-masing unsur tersebut berdasarkan penjelasan Buzan dan Buzan (2003) dengan berbagai perubahan dan tambahan.

1. TEKNIK

• Gunakan Penekanan

a. Selalu mempergunakan gambar sebagai titik sentral dari MM.

Sebuah gambar akan secara otomatis memfokuskan mata dan otak ke arahnya. Gambar tersebut dapat memicu berbagai macam asosiasi. Dan sangat efektif sebagai alat pembantu dalam mengingat. Jika tidak bisa menggunakan gambar, huruf juga dapat digunakan, namun agar membuat huruf tersebut lebih "hidup", buat lah huruf tersebut dengan dimensi, berbagai macam warna, bentuk yang menarik.

b. Gunakanlah gambar sesering mungkin.

Dengan menggunakan gambar, selain keuntungan yang telah disebutkan di atas, ia juga mampu menyeimbangkan antara kerja otak kanan dan otak kiri. Jangan mudah menyerah jika gambar yang dimiliki kelihatannya buruk, teruslah mencoba!

c. Jika memungkinkan pakai 3 warna atau lebih pada setiap gambar.

Warna dapat menstimulasi memori dan kreativitas, warna juga akan membuat MM yang dihasilkan lebih menarik.

d. Pergunakan dimensi pada gambar atau huruf.

Dimensi akan membuat gambar atau huruf lebih menonjol.

e. Variasikan ukuran dari gambar, huruf, atau garis.

Variasi dalam ukuran gambar, huruf, atau garis (secara singkat disebut item) sangat penting sebagai penanda seberapa penting item tersebut pada hierarki MM. Dengan mengembangkan ukuran, akan memberikan penekanan, sehingga akan meningkatkan kemungkinan materi dapat diingat kembali.

f. Buatlah jarak pada kata atau gambar yang ditulis.

Dengan memberikan jarak pada kata atau gambar akan memberikan ruang, sehingga MM akan terstruktur dengan rapi. Dan juga akan memberikan ruang jika nantinya ada penambahan-penambahan pada MM.

- Manfaatkan Asosiasi

a. Gunakan anak panah saat ingin membuat hubungan atau koneksi antara cabang-cabang tertentu.

Anak panah akan secara otomatis menuntun mata dalam menghubungkan satu bagian MM dengan bagian yang lain. Anak panah tersebut juga bisa dibuat dalam berbagai bentuk dan ukuran.

b. Gunakan warna-warna tertentu untuk mudah mengingat suatu kata atau gambar kunci.

Warna merupakan salah satu alat yang ampuh untuk meningkatkan memori dan kreativitas. Dengan menggunakan suatu warna pada bagian tertentu dari MM akan mempermudah individu dalam mengakses informasi yang tersimpan dalam memori.

c. Gunakan kode.

Penggunaan kode dapat mempermudah individu dalam membuat hubungan antara berbagai bagian dari MM. Kode juga akan membuat waktu pembuatan MM lebih singkat. Kode bisa digunakan untuk merepresentasikan orang, waktu, dan sebagainya.

- Buatlah Sejelas Mungkin

a. Gunakan satu kata kunci percabang atau garis.

Dengan menempatkan satu kata kunci, dapat memicu ribuan kemungkinan hubungan dan juga akan memberikan kebebasan bagi individu dalam berasosiasi.

b. Tuliskan kata tersebut selengkap mungkin, jika ingin menggunakan singkatan, pastikan singkatan tersebut mudah dikenali oleh si pembuat MM.

c. Tuliskan kata kunci tersebut di atas garis atau cabang.

Garis bisa diibaratkan sebagai "rangka" atau tulang dan kata akan memberikan "daging" pada rangka tersebut.

d. Buatlah panjang garis cabang sama dengan panjang kata kunci yang ingin ditulis.

e. Pastikan cabang-cabang utama benar-benar terhubung pada gambar atau kata sentral/ utama.

Menghubungkan garis pada MM akan membuat individu mudah menghubungkan ide-ide yang ada dalam pikirannya.

- f. Pastikan garis yang berada paling dekat dengan gambar atau kata utama lebih tebal, kemudian semakin jauh garis atau cabang dari gambar utama, semakin tipis garis atau cabang tersebut.
- g. Gambar yang dihasilkan harus sejelas mungkin.
Jelasnya gambar yang dibuat menunjukkan kejelasan juga dalam berpikir.
- h. Pastikan kertas berada posisi horizontal.
Kertas dalam posisi tersebut dapat memberikan kebebasan dan keluasaan dalam menggambar MM, dibandingkan jika MM dibuat dalam posisi kertas vertikal.
- i. Buatlah gambar atau tulisan setegak mungkin.
Dengan gambar atau tulisan yang tegak dapat memberikan individu akses yang mudah untuk mengekspresikan hal yang ada dalam pikirannya.
- **Kembangkan Gaya Pribadi**
Karena masing-masing individu unik, maka tidak ada satu individu yang akan membuat MM yang sama persis. Dalam mengembangkan MM dengan gaya pribadi, harus diingat aturan "1+", yang maksudnya setiap MM yang dibuat harus lebih baik dari yang sebelumnya.

2. TATA LETAK

- **Gunakan hierarki dan atau kategorisasi.**
Penggunaan hierarki serta kategorisasi akan semakin memperkuat kekuatan memori pada otak.
- **Pakailah nomor untuk mengurutkan.**
Jika MM yang dibuat bertujuan untuk tugas tertentu, misalnya pidato atau membuat karya tulis, maka dengan memberikan nomor pada masing-masing cabang berdasarkan urutan yang diinginkan, akan mempermudah mengingat urutan pada tugas tersebut.

3. SARAN- SARAN

- **Runtuhkan *Mental Blocking***
- a. **Tambahkan garis kosong.**
Jika pada suatu waktu saat membuat MM terjadi kesulitan dalam mengeluarkan ide, cara yang terbilang efektif untuk mengatasinya adalah dengan menambah garis pada MM tersebut. Hal ini akan menstimulasi otak untuk menyelesaikan garis yang belum terisi tersebut dengan kata atau gambar.
- b. **Berikan pertanyaan pada diri sendiri.**

Dengan melontarkan pertanyaan pada saat terjadi *mental blocking*, otak akan merasa tertantang untuk memberikan jawaban yang tepat atas pertanyaan tersebut.

c. Tambahkan gambar.

Menambahkan gambar pada MM dapat memicu asosiasi maupun pengingatan kembali dari materi yang tersimpan di memori.

d. Selalu yakin akan kemampuan asosiasi manusia yang tidak terbatas.

- Beri Imbalan/ *Reinforcement*

a. Bacalah kembali MM yang telah dibuat.

Ketika membaca kembali MM untuk memperkuat penyimpanan informasi tersebut di LTM, ada waktu-waktu tertentu yang disarankan sehingga informasi tersebut dapat tersimpan secara optimal. Berikut waktu yang disarankan untuk mengulang membaca MM setelah selesai membuatnya.

- Setelah 10-30 menit
- Setelah sehari
- Setelah seminggu
- Setelah sebulan
- Setelah 3 bulan
- Setelah 6 bulan

b. Lakukan pengecekan terhadap MM secara singkat.

Maksud dari kegiatan ini adalah, individu berusaha membuat kembali MM yang sudah ia kerjakan sebelumnya. Saat membuat MM yang baru tersebut, individu sebenarnya melakukan penyegaran kembali atas memori yang ia miliki.

- Tahap Persiapan

a. Persiapkan sikap mental

- Memiliki sikap mental yang baik.

Dengan sikap mental yang baik, individu dapat menghilangkan *mental block*, meningkatkan kemungkinan hubungan yang spontan pada MM, membuat tubuh lebih santai, meningkatkan persepsi, dan menimbulkan perkiraan bahwa MM yang dihasilkan akan baik.

- Tirulah gambar-gambar yang ada disekitar.

Jika memungkinkan, usahakan untuk meniru gambar atau hasil seni lainnya yang ada di sekitar kita. Hal ini karena otak manusia didisain untuk belajar meniru kemudian membuat gambar baru dari konsep yang telah ditiru sebelumnya.

- **Harus berkomitmen dalam membuat MM**
Individu kadang merasa khawatir atau frustrasi jika MM mereka tidak sesuai dengan harapan yang dimiliki, namun yang harus dilakukan adalah individu menganalisa MM yang ia buat tanpa disertai unsur penilaian atau evaluatif.
- **Jangan takut untuk mengeluarkan ide, walaupun kelihatannya konyol.**
- **Buat MM sebagus mungkin.**
- b. **Persiapkan material yang diperlukan dengan baik.**
- c. **Persiapkan lingkungan sekitar se nyaman mungkin.**
 - **Siapkan ruangan dengan temperatur sedang.**
 - **Ruangan juga sebaiknya memiliki suplai oksigen yang banyak.**
 - **Ciptakan suasana sekitar yang menyenangkan.**
- **Pelaksanaan Pembuatan Mind Map**
 - **Fasilitator menyatakan agar peserta dapat mengembangkan MM dengan gaya pribadi, ia akan diberikan beberapa kali latihan untuk membuat MM dari materi pelajaran IPS.**
- **Bahan Bacaan IPS kelas 6 SD (untuk peserta)**



Lampiran II
Konten Ceramah Program Intervensi

SESI 1

Pendahuluan

Sebelum kita mulai masuk membahas memori dan tujuan belajar, kita lihat dulu beberapa fakta mengenai memori Manusia (Buzan, 2003) berikut ini:

- Orang hanya ingat < 10% orang yang baru dikenal.
- Orang melupakan 99% nomor telepon yang mereka dapat.
- Memori atau ingatan akan < seiring usia.
- Siapa pun orangnya, akan mengalami berkurangnya memori.
- Kadang orang menganggap kesulitan mereka dalam mengingat atau lupa dengan alasan "kita hanya manusia".
- Rata-rata orang baru memanfaatkan kemampuan otaknya sebesar 1-4% saja

Pernahkah kamu (peseta pelatihan) merasakan fakta-fakta di atas terjadi pada dirimu sendiri?. Merasa kesulitan mengingat orang yang baru dikenal di suatu acara, mengingat daftar belanja yang diberikan orangtua atau mengingat di mana meletakkan buku pelajaran.

Kemudian ketika mengetahui fakta-fakta mengenai memori manusia tersebut, apakah hal itu menunjukkan bahwa kebanyakan orang memiliki memori yang buruk? Hal itu sebenarnya tidak betul. Mengapa bisa berkata seperti itu, ini karena pada dasarnya memori yang manusia miliki baik, tapi sayangnya, banyak orang yang tidak melakukan latihan yang tepat untuk mengingat informasi dan mereka juga kurang menggunakan memori atau ingatan mereka secara efisien.

Coba baca kisah berikut mengenai seorang ahli hadits ternama, yaitu Imam Bukhari.

Setelah membaca kisah tersebut, apa pelajaran yang bisa kita ambil. Pertama ini menunjukkan bahwa kemampuan memori manusia untuk menyimpan informasi sebenarnya tidak terbatas. Ini dibuktikan oleh Imam Bukhari yang mampu mengingat begitu banyak hadits, bukan hanya isinya saja, namun juga orang-orang yang meriwayatkannya sampai kepada Rasulullah SAW. Pelajaran lain adalah Imam Bukhari tidak hanya menghafal hadits-hadits tersebut, namun ia menjadikan hadits tersebut sebagai sesuatu yang memiliki arti baginya. Bagaimana ia melakukannya? Beliau memahami bahwa mempelajari hadits, ini akan membuatnya dekat kepada ALLAH. Lalu ia tidak hanya menghafal hadits dari buku, namun ia langsung pergi menemui orang yang meriwayatkan dan mendengar hadits tersebut langsung dari orang tersebut. Walaupun perjalanan tersebut memakan waktu sehari-hari. Jadi Beliau tidak hanya mengandalkan kemampuan memorinya untuk sekedar menghafal, namun mempergunakannya untuk memberi makna atau arti pada materi yang ia pelajari.

Maukah kamu mengoptimalkan memori seperti Imam bukhari? Sebelum mengetahui cara untuk mengoptimalkan memori, kita harus mengenal dulu apa itu memori manusia.

Komponen Memori

Menurut dua orang tokoh dari Amerika Serikat, Atkinson dan Shiffrin, memori manusia memiliki 3 komponen yang disebut sistem memori, yang terdiri dari *sensory register*, *short-term memory* (STM) dan *long-term memory* (LTM) (Elliot, et.al.,2000). Pembagian sistem tersebut didasarkan pada kapasitas (daya tampung) dan durasi (lama waktu) informasi yang dapat disimpan atau diproses ke dalam otak manusia (<http://en.wikipedia.org/wiki/Memory>; Retrieved 03 Maret 2008). *Sensory register* merupakan komponen dari memori yang menerima berbagai rangsangan dari lingkungan yang diterima oleh manusia melalui indera (misalnya penglihatan, penciuman, dll) (Ormrod, 2003). Untuk durasi, *sensory register* hanya dapat menyimpan informasi dalam durasi yang singkat, yaitu kurang dari dua detik. Sedangkan kapasitas yang dimiliki oleh *sensory register* sangat besar. Sedangkan jika ada informasi dari *sensory register* yang ingin diingat atau dipertahankan, maka informasi tersebut kemudian diproses untuk dimasukkan ke STM, namun durasi penyimpanan informasi tersebut di STM juga tidak terhitung lama. Jangka waktu yang dimiliki oleh suatu informasi untuk bertahan dalam STM hanya sekitar 15 sampai 20 detik (Woolfolk, 2004). Jika individu dalam hal ini seorang siswa menginginkan agar informasi atau materi pelajaran bisa tersimpan dalam waktu yang lebih lama, maka ia harus dimasukkan ke dalam LTM. Kapasitas penyimpanan informasi yang dimiliki oleh LTM dapat dikatakan tidak terbatas, mulai dari informasi sehari-hari, misalnya bagaimana cara menggunakan pisau sampai kepada rumus-rumus matematika yang kita pelajari sewaktu di Sekolah Dasar. Selain itu menurut Elliot, et.al (2003), LTM memiliki fungsi yang sangat signifikan dalam kehidupan manusia dalam hal untuk bertahan hidup dan beradaptasi, maksudnya adalah manusia membutuhkan informasi dalam jumlah banyak untuk dapat bertahan hidup dalam dunia modern. Atau dapat dikatakan bahwa informasi atau materi yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari amatlah banyak dan diperlukan LTM untuk menyimpan semua informasi tersebut.

Untuk lebih memudahkan dalam memahami perbedaan antara ketiga komponen memori tersebut, dapat dilihat pada tabel berikut.

	<i>Sensory Register</i>	<i>Short-Term Memory</i>	<i>Long-Term Memory</i>
Kapasitas	Besar	Terbatas	Tidak Terbatas
Durasi	¼ - 2 detik	10 – 15 detik	Tidak terbatas

Baqaimana Informasi Tersimpan Di Memori

Pada awalnya seluruh informasi yang datang dari berbagai indra pada tubuh manusia akan melewati komponen *sensory register*. Pada komponen tersebut informasi yang diterima masih dalam bentuk aslinya atau dengan kata lain informasi tersebut belum dimaknai. Agar informasi tersebut dapat diingat atau dipertahankan maka ia harus dipindahkan ke dalam komponen berikutnya yaitu STM. Salah satu cara mempertahankan informasi tersebut adalah dengan memberikan perhatian (*attention*) pada materi tersebut.

STM merupakan komponen memori yang berfungsi menyimpan informasi yang individu terima secara sementara, selagi informasi tersebut diproses secara mental (Ormrod, 2003). Komponen ini juga merupakan komponen yang siswa gunakan untuk berpikir, misalnya pada saat siswa berusaha memahami materi yang diberikan oleh guru, atau sedang membaca wacana pada buku pelajaran. Namun seperti halnya *sensory register*, kapasitas dan durasi yang STM miliki cukup terbatas, sehingga materi atau informasi yang ingin siswa pelajari atau ingat, harus disimpan ke dalam komponen memori selanjutnya yaitu LTM.

Proses penyimpanan informasi dalam LTM umumnya melibatkan kegiatan mengingat kembali informasi "lama" yang sudah tersimpan dalam LTM, maka dari itu pengetahuan yang siswa telah miliki sangat bermanfaat untuk memasukkan informasi baru ke dalam LTM (Ormrod, 2003). Selain itu usaha atau kegiatan yang dilakukan untuk memasukkan informasi dari STM ke LTM adalah dengan melakukan *encoding* (memberi tanda atau makna pada materi yang ingin diingat) dan juga melakukan *rehearsal* (latihan). Menyimpan informasi ke dalam LTM sangat penting karena kapasitas dan durasi dari informasi yang dapat tersimpan di dalamnya tidak terbatas (Woolfolk, 2004).

Tujuan Belajar

Belajar dapat dijelaskan sebagai suatu perubahan tingkah laku yang disebabkan oleh pengalaman latihan (Mangunsong dan Indiaty dalam Sukadji dan Singgih-Salim, 2001). Sedangkan belajar dalam lingkungan sekolah berarti proses pembangunan makna/ pemahaman terhadap informasi dan/ atau pengalaman, dan proses pembangunan makna tersebut dilakukan oleh siswa atau bersama orang lain (Pusat Kurikulum Balitbang Depdiknas, 2003). Berdasarkan penjelasan di atas maka tujuan yang ingin dicapai dari belajar di sekolah adalah pemahaman siswa terhadap informasi yang diberikan, maka dari itu, perlu diupayakan cara sehingga informasi atau materi yang diberikan tidak hanya sekedar diproses atau dimasukkan ke dalam STM, namun ke dalam LTM. Hal ini dikarenakan jika materi tersebut tidak memasuki LTM, siswa akan cepat melupakan apa yang sudah mereka pelajari dan kemudian pelajaran tersebut tidak dapat mereka gunakan dalam kehidupan sehari-hari. Woolfolk (2004) juga turut menekankan pentingnya informasi agar masuk atau tersimpan ke dalam

LTM, dengan menyebutkan bahwa tujuan dari pengajaran adalah masuknya informasi yang ditransfer oleh guru kepada siswa dan kemudian siswa menyimpan informasi tersebut ke dalam LTM.

Cara memasukkan Informasi Ke Dalam Memori Jangka Panjang (LTM)

Bagaimana caranya sehingga informasi dapat tersimpan di dalam LTM. Elliott, et.al (2003) menyatakan bahwa semakin bermaknanya suatu materi yang disampaikan, akan membuat siswa semakin mudah menghubungkannya dengan pengalaman mereka sendiri. Selain itu motivasi siswa juga mempengaruhi pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Selain itu hal-hal lain yang mempengaruhi penyimpanan informasi dalam LTM adalah minat individu pada materi yang sedang dipelajari, kemudian bagaimana materi yang disampaikan kepada siswa dapat merangsang siswa secara emosional, visual dan auditori atau dengan kata lain, materi tersebut disampaikan dengan metode yang dapat merangsang seluruh indera individu (<http://www.education-reform.net/memory.htm>; Retrieved 06 Maret 2008). Sedangkan Buzan dan Buzan (2003), menyatakan bahwa agar individu dapat menyimpan materi pelajaran yang diberikan kepadanya baik dari guru maupun dari membaca buku, sehingga dapat dimasukkan ke dalam LTM adalah dengan menggunakan otak kanan maupun otak kiri secara bersamaan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sperry (dalam Buzan&Buzan, 2003) diketahui bahwa otak memiliki dua bagian, yang biasanya disebut otak kanan dan otak kiri. Otak kanan didominasi oleh kegiatan yang berhubungan dengan irama, kewaspadaan spasial, *gestalt*, imajinasi, khayalan, warna dan dimensi, sedangkan otak kiri didominasi oleh kegiatan yang berhubungan dengan kata, logika, angka, urutan, analisa, dan lain-lain (Buzan&Buzan, 2003). Selain itu menurut Olivia (2008), aktivitas yang dilakukan oleh otak kiri adalah hal-hal sebagai berikut:

- ✓ Berkaitan dengan angka-angka.
- ✓ Berkaitan dengan kata-kata.
- ✓ Berkaitan dengan struktur atau susunan.
- ✓ Berkaitan dengan hal yang bersifat matematis dan ilmiah.
- ✓ Berkaitan dengan hal yang bersifat linear.
- ✓ Berkaitan dengan hal yang mempunyai pertimbangan secara analisis.

Sedangkan aktivitas yang dilakukan oleh otak kanan adalah:

- Berkaitan dengan gambar, bentuk dan warna.
- Berkaitan dengan irama dan musik.
- Berkaitan dengan imajinasi.

- Berkaitan dengan kreativitas.
- Berkaitan dengan orisinalitas dan daya cipta.
- Berkaitan dengan seni.
- Berkaitan dengan pikiran secara menyeluruh.

Melihat kegiatan yang dilakukan oleh masing-masing bagian otak tersebut, maka ada baiknya proses belajar melibatkan keduanya, namun selama ini di sekolah, siswa lebih ditekankan untuk menggunakan otak kiri, dan jarang menggunakan otak kanan. Hal tersebut dapat terlihat dari praktek yang terjadi selama ini di sekolah, yaitu siswa dibiasakan belajar dengan mencatat, namun catatan mereka hanya mengandung unsur pola linear, simbol, dan analisis. Ketiga unsur tersebut tidak akan cukup merangsang otak sehingga siswa dapat menyimpan materi yang mereka pelajari ke dalam LTM. Maka dapat disimpulkan berdasarkan pemaparan teori di atas mengenai memori, bahwa memori berperan sangat penting dalam proses belajar. Selain itu sangat esensial bagi siswa untuk menyimpan informasi yang mereka dapatkan di sekolah agar masuk ke dalam LTM, untuk menimbulkan pemahaman dan dapat diterapkan pada kehidupan sehari-hari siswa. Berbagai metode belajar yang dapat siswa gunakan untuk memasukkan materi ke dalam LTM misalnya melagukan materi yang sedang dipelajari, atau membuat puisi dari materi tersebut, bisa juga dengan membuat Mind Map, dan lain-lain. Maka dari itu pada bagian berikut ini akan dibahas salah satu metode belajar tersebut, yaitu Mind Map.

SESI 2

Apa Itu Mind Map (MM)

Buzan dan Buzan (2003), menyebutkan Mind Map merupakan teknik pembelajaran menggunakan peta konsep, yang mana pencatatan materi belajar dituangkan dalam bentuk diagram yang memuat simbol, kode, gambar dan warna yang saling berhubungan. Eppler (<http://proquest.umi.com/pqdweb?index=3&sid=5&srchmode=1&vinst=PROD&fmt=6&startpage=1&clientid=45625&vname=PQD&RQT=309&did=1123438051&scaling=FULL&ts=1204007083&vtype=PQD&rqt=309&TS=1204007411&clientid=45625>; Retrieved 26 Februari 2008) juga memberikan definisi mengenai teknik tersebut, yaitu sebagai suatu diagram yang multi warna dan menekankan pada gambar yang ditampilkan secara hierarkis, yang mana diagram tersebut merepresentasikan suatu materi yang dipelajari.

Ciri-ciri MM

Berikut ciri-ciri MM menurut Buzan (2003)

1. Gagasan utama berada di tengah-tengah kertas.
2. Cabang-cabang pikiran keluar dari gambar yang ditengah atau pusat gambar.
3. Pada masing-masing cabang pada gambar tersebut terdapat kata atau gambar kunci.

Manfaat Mind Map

Secara umum MM memiliki beberapa manfaat atau kelebihan dibandingkan teknik pencatatan biasa atau linear

(http://www.kawanpustaka.com/kabar_kawan/mengasah_esq_anak_dengan_metode_mind_map.html; Retrieved 28 Februari 2008), yaitu:

- Lebih efisien untuk membuat catatan dan menghafalkan suatu informasi daripada teknik penulisan tradisional yang memanjang dari tepi kiri ke kanan buku.
- Mengoptimalkan kerja fungsi otak kiri dan kanan secara penuh.
- Paling awet menempel di memori otak kita. Dengan kata lain informasi akan diproses dan akan tersimpan dalam LTM.
- Penggunaannya sangat luas, mulai dari anak sekolah sampai direktur, bahkan ibu rumah tangga juga dapat memanfaatkan teknik ini.
- Apa pun materinya dapat dituangkan melalui teknik mind map.
- Bisa ditulis tangan atau menggunakan *software* komputer. Kini telah tersedia berbagai program perangkat lunak untuk *Personal Computer (PC)* yang diperuntukkan membuat mind map, baik diperoleh secara gratis maupun membeli.

Selain itu keuntungan dari pencatatan dengan Mind Map antara lain, sebagai berikut (Eppler, 2006):

- Mudah dipelajari dan diterapkan.
Mulai dari anak-anak sampai orang tua (manula) dapat belajar membuat MM
- Mendorong timbulnya kreativitas dan ekspresi diri.
Dengan menekankan pada penggunaan gambar dan bentuk-bentuk lainnya individu "dipaksa" menjadi kreatif. MM juga bisa menjadi sarana mengekspresikan diri, karena individu bisa menyampaikan pemikirannya melalui MM
- Menyediakan materi yang tersusun secara hierarkis.
Karena materi yang hierarkis atau berjenjang kita bisa membedakan mana topik utama dan mana yang sub-topik.

- Isinya mudah dikembangkan dan ditambah-tambah.
MM memudahkan pembuatnya untuk menambahkan topik, gambar atau kata yang ada dalam MM, sehingga MM tersebut dapat terus dikembangkan sesuai dengan selera dari si pembuat.

SESI 3

→ Sesi 3 tidak menggunakan metode ceramah, namun metode permainan.

→ Untuk melihat lebih jelas mengenai kegiatan permainan pada sesi 3, dapat merujuk pada Bab 3 TA yaitu Rancangan Intervensi, lebih tepatnya pada bagian, 3.2.2. Pelaksanaan Program Pelatihan.

SESI 4

Kegunaan MM

Menurut Waruwu (dalam www.psikologi.tarumanagara.ac.id/fidelis/Files/uph/Mind_Mapping.ppt; Retrieved 28 Februari 2008) MM memiliki berbagai kegunaan, misalnya:

- Memberi pandangan menyeluruh pokok masalah atau area yang luas.
- Memungkinkan kita merencanakan rute atau membuat pilihan-pilihan dan mengetahui ke mana kita akan pergi dan di mana kita berada.
- Mengumpulkan sejumlah besar data di satu tempat.
- Mendorong pemecahan masalah dengan membiarkan kita melihat jalan-jalan terobosan kreatif baru.
- Menyenangkan untuk dilihat, dibaca, dicerna dan diingat.

Dari sumber yang sama juga dijelaskan tahap-tahap dalam membuat Mind Map, yaitu sebagai berikut.

- Mulailah dari tengah kertas kosong.
- Gunakan gambar (simbol) untuk ide utama.

- Garis pada bagian utama atau ditengah gambar lebih tebal dari garis cabang. Semakin jauh cabang atau gambar utama, semakin tipis garis cabang tersebut.
- Gunakan berbagai macam warna.
- Hubungkan cabang-cabang utama ke gambar pusat. Buallah ranting-ranting yang berhubungan ke cabang dan seterusnya.
- Buallah garis hubung yang melengkung.
- Gunakan satu kata kunci untuk setiap garis
- Banyak gunakan gambar dibandingkan kata.
- Kembangkanlah gaya Mind Map yang unik untuk masing-masing individu.

Hukum MM

Hukum MM tidak bertujuan untuk membatasi, namun untuk meningkatkan kebebasan individu untuk berkreasi. Penting untuk diingat, bahwa harus dibedakan antara teratur dengan kaku dan kebebasan dengan kekacauan. Sudah sangat sering, teratur dipandang negatif dan memiliki kesamaan dengan kaku dan terbatas. Selain itu kebebasan juga sering disalahartikan dengan kekacauan dan kurang atau tidak berstruktur, maka dari itu diperlukannya Hukum MM. Hukum MM terdiri dari tiga unsur, yaitu teknik, layout dan saran-saran. Berikut penjelasan masing-masing unsur tersebut berdasarkan penjelasan Buzan dan Buzan (2003) dengan berbagai perubahan dan tambahan.

4. TEKNIK

- Gunakan Penekanan
- a. Selalu mempergunakan gambar sebagai titik sentral dari MM.
Sebuah gambar akan secara otomatis memfokuskan mata dan otak ke arahnya. Gambar tersebut dapat memicu berbagai macam asosiasi. Dan sangat efektif sebagai alat pembantu dalam mengingat. Jika tidak bisa menggunakan gambar, huruf juga dapat digunakan, namun agar membuat huruf tersebut lebih "hidup", buat lah huruf tersebut dengan dimensi, berbagai macam warna, bentuk yang menarik.
 - b. Gunakanlah gambar sesering mungkin.
Dengan menggunakan gambar, selain keuntungan yang telah disebutkan di atas, ia juga mampu menyeimbangkan antara kerja otak kanan dan otak kiri. Jangan mudah menyerah jika gambar yang dimiliki kelihatannya buruk, teruslah mencoba!
 - c. Jika memungkinkan pakai 3 warna atau lebih pada setiap gambar.
Warna dapat menstimulasi memori dan kreativitas, warna juga akan membuat MM yang dihasilkan lebih menarik.

- d. **Pergunakan dimensi pada gambar atau huruf.**
Dimensi akan membuat gambar atau huruf lebih menonjol.
- e. **Variasikan ukuran dari gambar, huruf, atau garis.**
Variasi dalam ukuran gambar, huruf, atau garis (secara singkat disebut item) sangat penting sebagai penanda seberapa penting item tersebut pada hierarki MM. Dengan mengembangkan ukuran, akan memberikan penekanan, sehingga akan meningkatkan kemungkinan materi dapat diingat kembali.
- f. **Buatlah jarak pada kata atau gambar yang ditulis.**
Dengan memberikan jarak pada kata atau gambar akan memberikan ruang, sehingga MM akan terstruktur dengan rapi. Dan juga akan memberikan ruang jika nantinya ada penambahan-penambahan pada MM.
- **Manfaatkan Asosiasi**
- d. **Gunakan anak panah saat ingin membuat hubungan atau koneksi antara cabang-cabang tertentu.**
Anak panah akan secara otomatis menuntun mata dalam menghubungkan satu bagian MM dengan bagian yang lain. Anak panah tersebut juga bisa dibuat dalam berbagai bentuk dan ukuran.
- e. **Gunakan warna-warna tertentu untuk mudah mengingat suatu kata atau gambar kunci.**
Warna merupakan salah satu alat yang ampuh untuk meningkatkan memori dan kreativitas. Dengan menggunakan suatu warna pada bagian tertentu dari MM akan mempermudah individu dalam mengakses informasi yang tersimpan dalam memori.
- f. **Gunakan kode.**
Penggunaan kode dapat mempermudah individu dalam membuat hubungan antara berbagai bagian dari MM. Kode juga akan membuat waktu pembuatan MM lebih singkat. Kode bisa digunakan untuk merepresentasikan orang, waktu, dan sebagainya.
- **Buatlah Sejelas Mungkin**
- a. **Gunakan satu kata kunci percabang atau garis.**
Dengan menempatkan satu kata kunci, dapat memicu ribuan kemungkinan hubungan dan juga akan memberikan kebebasan bagi individu dalam berasosiasi.
- b. **Tuliskan kata tersebut selengkap mungkin, jika ingin menggunakan singkatan, pastikan singkatan tersebut mudah dikenali oleh si pembuat MM.**
- c. **Tuliskan kata kunci tersebut di atas garis atau cabang.**
Garis bisa diibaratkan sebagai "rangka" atau tulang dan kata akan memberikan "daging" pada rangka tersebut.
- d. **Buatlah panjang garis cabang sama dengan panjang kata kunci yang ingin ditulis.**

- e. Pastikan cabang-cabang utama benar-benar terhubung pada gambar atau kata sentral/ utama.

Menghubungkan garis pada MM akan membuat individu mudah menghubungkan ide-ide yang ada dalam pikirannya.

- f. Pastikan garis yang berada paling dekat dengan gambar atau kata utama lebih tebal, kemudian semakin jauh garis atau cabang dari gambar utama, semakin tipis garis atau cabang tersebut.

- g. Gambar yang dihasilkan harus sejelas mungkin.

Jelasnya gambar yang dibuat menunjukkan kejelasan juga dalam berpikir.

- h. Pastikan kertas berada posisi horizontal.

Kertas dalam posisi tersebut dapat memberikan kebebasan dan keluasaan dalam menggambar MM, dibandingkan jika MM dibuat dalam posisi kertas vertikal.

- i. Buatlah gambar atau tulisan setegak mungkin.

Dengan gambar atau tulisan yang tegak dapat memberikan individu akses yang mudah untuk mengekspresikan hal yang ada dalam pikirannya.

- Kembangkan Gaya Pribadi

Karena masing-masing individu unik, maka tidak ada satu individu yang akan membuat MM yang sama persis. Dalam mengembangkan MM dengan gaya pribadi, harus diingat aturan "1+", yang maksudnya setiap MM yang dibuat harus lebih baik dari yang sebelumnya.

5. TATA LETAK

- Gunakan hierarki dan atau kategorisasi.

Penggunaan hierarki serta kategorisasi akan semakin memperkuat kekuatan memori pada otak.

- Pakailah nomor untuk mengurutkan.

Jika MM yang dibuat bertujuan untuk tugas tertentu, misalnya pidato atau membuat karya tulis, maka dengan memberikan nomor pada masing-masing cabang berdasarkan urutan yang diinginkan, akan mempermudah mengingat urutan pada tugas tersebut.

6. SARAN- SARAN

- Runtuhkan *Mental Blocking*

- a. Tambahkan garis kosong.

Jika pada suatu waktu saat membuat MM terjadi kesulitan dalam mengeluarkan ide, cara yang terbilang efektif untuk mengatasinya adalah dengan menambah garis pada MM tersebut. Hal ini akan menstimulasi otak untuk menyelesaikan garis yang belum terisi tersebut dengan kata atau gambar.

b. Berikan pertanyaan pada diri sendiri.

Dengan melontarkan pertanyaan pada saat terjadi *mental blocking*, otak akan merasa tertantang untuk memberikan jawaban yang tepat atas pertanyaan tersebut.

c. Tambahkan gambar.

Menambahkan gambar pada MM dapat memicu asosiasi maupun pengingatan kembali dari materi yang tersimpan di memori.

d. Selalu yakin akan kemampuan asosiasi manusia yang tidak terbatas.

- Beri Imbalan/ *Reinforcement*

c. Bacalah kembali MM yang telah dibuat.

Ketika membaca kembali MM untuk memperkuat penyimpanan informasi tersebut di LTM, ada waktu-waktu tertentu yang disarankan sehingga informasi tersebut dapat tersimpan secara optimal. Berikut waktu yang disarankan untuk mengulang membaca MM setelah selesai membuatnya.

- Setelah 10-30 menit
- Setelah sehari
- Setelah seminggu
- Setelah sebulan
- Setelah 3 bulan
- Setelah 6 bulan

d. Lakukan pengecekan terhadap MM secara singkat.

Maksud dari kegiatan ini adalah, individu berusaha membuat kembali MM yang sudah ia kerjakan sebelumnya. Saat membuat MM yang baru tersebut, individu sebenarnya melakukan penyegaran kembali atas memori yang ia miliki.

- Tahap Persiapan

d. Persiapkan sikap mental

- Memiliki sikap mental yang baik.

Dengan sikap mental yang baik, individu dapat menghilangkan *mental block*, meningkatkan kemungkinan hubungan yang spontan pada MM, membuat tubuh lebih santai, meningkatkan persepsi, dan menimbulkan perkiraan bahwa MM yang dihasilkan akan baik.

- Tirulah gambar-gambar yang ada disekitar.

Jika memungkinkan, usahakan untuk meniru gambar atau hasil seni lainnya yang ada di sekitar kita. Hal ini karena otak manusia didisain untuk belajar meniru kemudian membuat gambar baru dari konsep yang telah ditiru sebelumnya.

- Harus berkomitmen dalam membuat MM

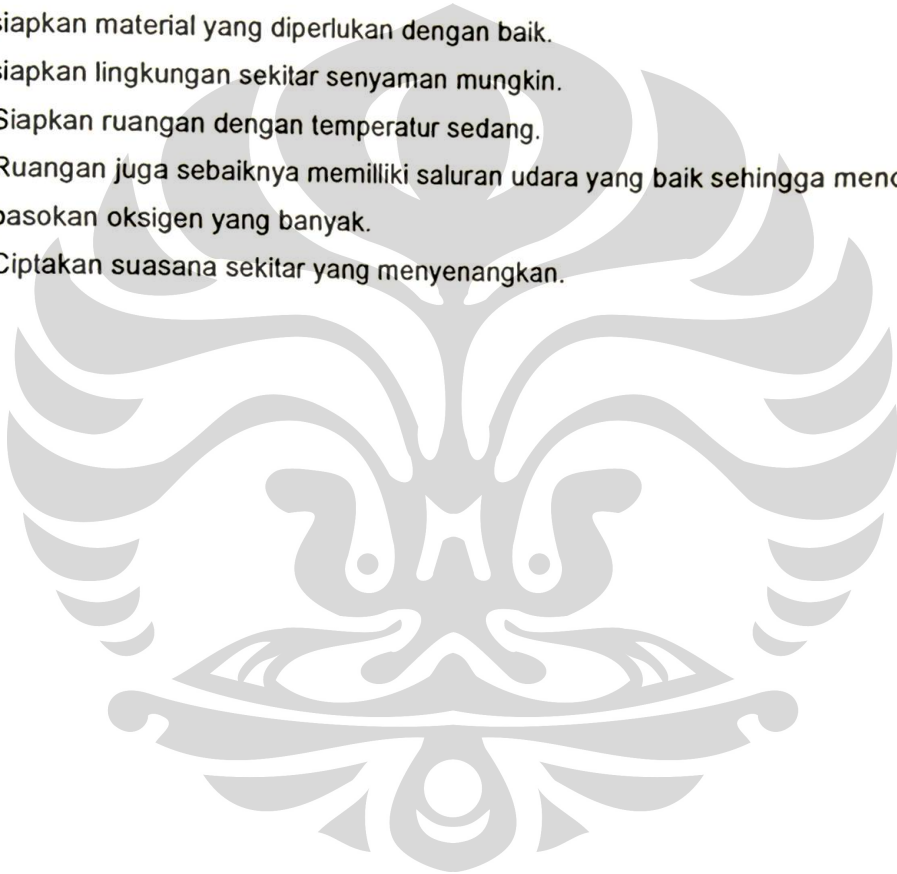
Individu kadang merasa khawatir atau frustrasi jika MM mereka tidak sesuai dengan harapan yang dimiliki, namun yang harus dilakukan adalah individu menganalisa MM yang ia buat tanpa disertai unsur penilaian atau evaluatif.

- Jangan takut untuk mengeluarkan ide, walaupun kelihatannya konyol.
- Buat MM sebagus mungkin.

e. Persiapkan material yang diperlukan dengan baik.

f. Persiapkan lingkungan sekitar senyaman mungkin.

- Siapkan ruangan dengan temperatur sedang.
- Ruangan juga sebaiknya memiliki saluran udara yang baik sehingga mendapatkan pasokan oksigen yang banyak.
- Ciptakan suasana sekitar yang menyenangkan.





Lampiran III
Soal-Soal *Baseline, Pre-Test, Dan Post-
Test*

UJI KEMAMPUAN

Petunjuk Pengerjaan:

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d di depan jawaban yang paling tepat!

1. Pada awal kemerdekaan, Indonesia terdiri atas... d
 - a. 5 provinsi
 - b. 7 provinsi
 - c. 6 provinsi
 - d. 8 provinsi
2. Berikut ini provinsi yang terbentuk pada tahun 1945, kecuali... a
 - a. Irian Jaya
 - b. Sunda Kecil
 - c. Borneo
 - d. Sumatera
3. Provinsi Riau berdiri tahun 1958, sebelumnya termasuk Provinsi... b
 - a. Sumatera Utara
 - b. Sumatera Barat
 - c. Sumatera Tengah
 - d. Sumatera selatan
4. Provinsi terluas wilayahnya di Kalimantan adalah... d
 - a. Kalimantan Barat
 - b. Kalimantan Selatan
 - c. Kalimantan Tengah
 - d. Kalimantan Timur
5. Provinsi Gorontalo berdiri pada tahun 2000. Sebelumnya termasuk provinsi... a
 - a. Sulawesi Utara
 - b. Sulawesi selatan
 - c. Sulawesi Tengah
 - d. Sulawesi Tenggara
6. Provinsi Banten sebelum berdiri termasuk bagian dari provinsi... c
 - a. DKI Jakarta
 - b. Jawa Tengah
 - c. Jawa Barat
 - d. Banten Serang
7. Pulau Buton sebagai penghasil aspal alam termasuk provinsi... c
 - a. Sulawesi Selatan
 - b. Sulawesi Tengah
 - c. Sulawesi Tenggara
 - d. Gorontalo

Pre-test

8. Selat Sunda menghubungkan Pulau Jawa dengan... a
- Pulau Sumatra
 - Pulau Madura
 - Pulau Kalimantan
 - Pulau Sulawesi
9. Laut teritorial Indonesia diukur dari garis dasar ke arah laut lepas sepanjang... c
- 3 mil
 - 5,5 km
 - 12 mil
 - 12 km
10. Provinsi yang dibentuk tahun 2004 dan merupakan pemekaran dari provinsi Sulawesi Selatan adalah... a
- Sulawesi Barat
 - Sulawesi Tengah
 - Sulawesi Tenggara
 - Gorontalo
11. Diantara Provinsi berikut, manakah yang belum menjadi Provinsi tersendiri pada tahun 1945... c
- Jawa Barat
 - Jawa Tengah
 - Yogyakarta
 - Jawa Timur
12. Sejak tahun berapa D.I. Aceh berubah namanya menjadi Nanggroe Aceh Darussalam... d
- 1964
 - 1969
 - 2000
 - 1999
13. Pulau Bangka dan Belitung dihubungkan oleh selat... a
- Selat Gaspar
 - Selat Berhala
 - Selat Karimata
 - Selat Malaka
14. Salah satu upaya pelestarian laut adalah... d
- Mengadakan reklamasi
 - Melakukan eksplorasi
 - melakukan eksploitasi
 - Membuat terumbu karang
15. Tanaman apakah yang dapat membantu mencegah abrasi pantai... c
- Rumput laut
 - Terumbu karang
 - Tanaman bakau
 - Ganggang

UJI KEMAMPUAN

Petunjuk Pengerjaan:

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d di depan jawaban yang paling tepat!

1. Peristiwa alam yang membawa manfaat bagi manusia adalah... a
 - a. hujan
 - b. badai
 - c. tanah longsor
 - d. angin topan

2. Berikut ini yang termasuk bencana alam adalah... d
 - a. hujan lebat
 - b. musim hujan
 - c. gelombang pasang
 - d. Tanah longsor

3. Pernyataan berikut ini yang benar adalah... d
 - a. Secara geologis, sebagian besar wilayah Asia Tenggara memiliki kesamaan
 - b. Secara geografis, semua wilayah Asia Tenggara memiliki kesamaan
 - c. Secara geologis, semua wilayah Asia Tenggara memiliki kesamaan
 - d. Secara geografis, sebagian besar wilayah Asia Tenggara memiliki kesamaan

4. Pernyataan yang menjelaskan tentang gempa bumi adalah ... b
 - a. Gerakan bumi yang terjadi karena pengaruh gerakan inti bumi
 - b. Gerakan pada lapisan kerak bumi karena pengaruh gerakan inti bumi
 - c. Gerakan inti bumi yang terjadi karena pengaruh gerakan lapisan kerak bumi
 - d. Gerakan permukaan bumi yang timbul karena ada gerakan dalam lapisan kerak bumi

5. Berikut ini peristiwa alam yang muncul karena pengaruh alam itu sendiri, kecuali... c
 - a. Gelombang tsunami
 - b. Angin topan
 - c. Banjir bandang
 - d. Letusan gunung api

6. Jika Gunung Krakatau meletus, maka daerah yang terkena dampaknya paling besar adalah pulau... a
 - a. Jawa dan Sumatra
 - b. Kalimantan dan Bali
 - c. Sulawesi dan Lombok
 - d. Kalimantan dan Jawa

7. Berikut adalah penyebab terjadinya banjir bandang, kecuali... b
 - a. Berkurangnya daerah resapan air di hulu sungai
 - b. Tanaman di sepanjang bantaran sungai
 - c. Curah hujan yang sangat tinggi
 - d. Bangunan di sepanjang bantaran sungai

Post-test

8. Kebakaran hutan sering terjadi karena kecerobohan manusia yang melakukan kegiatan... c
- a. Mengolah tanah pertanian
 - b. Mengambil hasil hutan
 - c. Membuka lahan perkebunan
 - d. Memburu hewan perusak tanaman
9. Berikut merupakan dampak adanya kebakaran hutan, kecuali... d
- a. Kerusakan lingkungan hutan
 - b. Polusi udara karena asap
 - c. Mengganggu penerbangan pesawat terbang
 - d. Menghilangkan lapisan humus tanah
10. Berikut ini adalah berbagai untuk mencegah terjadinya bencana banjir, kecuali... d
- a. Membuang sampah pada tempatnya
 - b. Mencegah penggundulan hutan
 - c. Membersihkan saluran air dari sampah
 - d. Memindahkan penduduk ke tempat yang lebih aman
11. Di antara peristiwa gempa bumi dan tsunami di bawah ini, yang memakan korban paling sedikit adalah di... a
- a. Liwa, 1994
 - b. Yogyakarta, 2006
 - c. Pangandaran, 2006
 - d. Aceh, 2004
12. Dari berbagai material yang dimuntahkan oleh gunung yang meletus berikut ini, manakah yang bermanfaat untuk menyuburkan tanah ... c
- a. Batu kerikil
 - b. Batu padat besar
 - c. Abu halus
 - d. Lahar
13. Gunung yang terdapat di Sulawesi Utara adalah... a
- a. Gunung Kinabalu
 - b. Gunung Apo
 - c. Gunung Sorikmarapi
 - d. Gunung Soputan
14. Berikut ini yang bukan merupakan perbuatan manusia yang merusak alam adalah... b
- a. Menebang hutan secara liar
 - b. Melakukan reboisasi
 - c. Membuang sampah di sungai
 - d. Membuat ladang berpindah-pindah
15. Salah satu cara menghadapi gempa bumi adalah... c
- a. Melakukan reboisasi
 - b. Melarang buang sampah sembarangan
 - c. Melakukan latihan menghadapi bencana secara berkala
 - d. Membuat sumur resapan

UJI KEMAMPUAN

Petunjuk Pengerjaan:

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d di depan jawaban yang paling tepat!

1. Berikut ini adalah peristiwa alam yang membawa manfaat bagi manusia, kecuali... a
 - a. Badai
 - b. Hujan
 - c. Mendung
 - d. Cerah

2. Berikut ini yang bukan termasuk bencana alam adalah... d
 - a. Gempa bumi
 - b. Gunung meletus
 - c. Tanah longsor
 - d. Gelombang pasang

3. Pernyataan berikut ini yang benar adalah... c
 - a. Secara geologis, semua wilayah Asia Tenggara memiliki kesamaan
 - b. Secara geografis, semua wilayah Asia Tenggara memiliki kesamaan
 - c. Secara geologis, sebagian besar wilayah Asia Tenggara memiliki kesamaan
 - d. Secara geografis, sebagian kecil wilayah Asia Tenggara memiliki kesamaan

4. Berikut ini yang merupakan penyebab utama terjadinya bencana banjir adalah ... b
 - a. Kerusakan alam dan air pasang
 - b. Curah hujan tinggi dan kerusakan alam
 - c. Saluran air meluap dan kerusakan alam
 - d. Curah hujan tinggi dan membuang sampah sembarangan

5. Berikut ini peristiwa alam yang muncul karena pengaruh alam itu sendiri, kecuali... c
 - a. Gelombang tsunami
 - b. Angin topan
 - c. Banjir bandang
 - d. Letusan gunung api

6. Bencana alam yang dapat terjadi karena perubahan musim adalah... a
 - a. Kekeringan
 - b. Banjir bandang
 - c. Kebakaran rumah penduduk
 - d. Hujan

7. Berikut yang merupakan penyebab terjadinya banjir bandang adalah... d
 - a. Perbesaran saluran air
 - b. Tanaman di sepanjang bantaran sungai
 - c. Penebangan hutan
 - d. Bangunan di sepanjang bantaran sungai

Post-test

8. Kebakaran hutan sering terjadi karena kecerobohan manusia yang melakukan kegiatan... c
- Mengolah tanah pertanian
 - Mengambil hasil hutan
 - Membuka lahan perkebunan
 - Memburu hewan perusak tanaman
9. Berikut merupakan dampak adanya kebakaran hutan, kecuali... d
- Kerusakan lingkungan hutan
 - Polusi udara karena asap
 - Mengganggu penerbangan pesawat terbang
 - Menghilangkan lapisan humus tanah
10. Berikut ini adalah berbagai untuk mencegah terjadinya bencana banjir, kecuali... d
- Membuang sampah pada tempatnya
 - Mencegah penggundulan hutan
 - Membersihkan saluran air dari sampah
 - Memindahkan penduduk ke tempat yang lebih aman
11. Di antara peristiwa gempa bumi dan tsunami di bawah ini, yang memakan korban paling sedikit adalah di... a
- Liwa, 1994
 - Yogyakarta, 2006
 - Pangandaran, 2006
 - Aceh, 2004
12. Dari berbagai material yang dimuntahkan oleh gunung yang meletus berikut ini, manakah yang bermanfaat untuk menyuburkan tanah ... c
- Batu kerikil
 - Batu padat besar
 - Abu halus
 - Lahar
13. Gunung yang terdapat di Sulawesi Utara adalah... d
- Gunung Kinabalu
 - Gunung Apo
 - Gunung Sorikmarapi
 - Gunung Soputan
14. Berikut ini yang bukan merupakan perbuatan manusia yang merusak alam adalah... b
- Menebang hutan secara liar
 - Melakukan reboisasi
 - Membuang sampah di sungai
 - Membuat ladang berpindah-pindah
15. Salah satu cara menghadapi gempa bumi adalah... c
- Melakukan reboisasi
 - Melarang buang sampah sembarangan
 - Melakukan latihan menghadapi bencana secara berkala
 - Membuat sumur resapan



Lampiran IV
Powerpoint Program Intervensi



ASSALAMU'ALAYKUM


Selamat datang



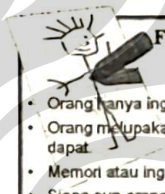
PROGRAM PELATIHAN
MIND MAP

Diberikan oleh:
SANDRIAF ALGA, S.Psi

SDIT INSAN MANDIRI
KALIBATA, JAKARTA SELATAN
MEI 2008





SESI 1
MEMORI DAN TUJUAN
BELAJAR



Fakta Mengenai Memori Manusia
(Buzan, 2003)



- Orang hanya ingat < 10% orang yang baru dikenal.
- Orang melupakan 99% nomor telepon yang mereka dapat.
- Memori atau ingatan akan < seiring usia.
- Siapa pun orangnya, akan mengalami berkurangnya memori.
- Kadang orang menganggap kesulitan mereka dalam mengingat atau lupa dengan alasan "kita hanya manusia".
- Rata-rata orang baru memanfaatkan kemampuan otaknya sebesar 1-4% saja



Melihat fakta-fakta mengenai memori manusia, apakah nanti menunjukkan bahwa kebanyakan orang memiliki memori yang buruk???


Itu tidak betul!!!
Karena pada dasarnya memori yang manusia miliki baik, tapi sayangnya...
Tidak dilatih dan digunakan secara efisien

COBA BACA KISAH NYATA
BERIKUT INI...



BAHAN
BACAAN

IMAM BUKHARI



Pelajaran Dari Kisah Imam Bukhari

- Kemampuan memori manusia menyimpan informasi tidak terbatas.
- Imam Bukhari tidak sekedar menghafal, tapi menjadikan hadits sebagai sesuatu berarti/ bermakna baginya.

Bagaimana ia membuat hadits itu bermakna???

- Beliau memahami bahwa dengan mempelajari hadits, akan mendekatkan dirinya kepada ALLAH.
- Ia langsung pergi menemui orang yang merwayatkan dan mendengar hadits tersebut langsung dari orang tersebut. Walaupun perjalanan tersebut memakan waktu berhari-hari.

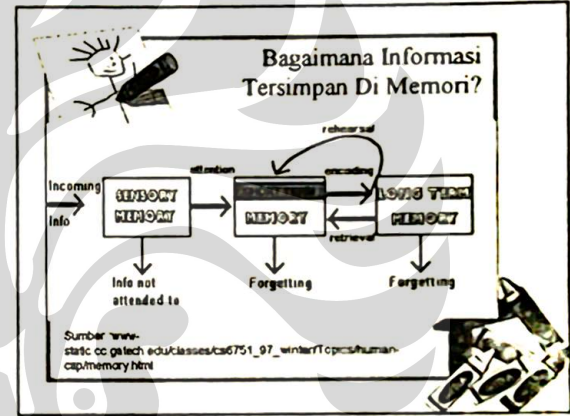
Belum kita lanjutkan ke bagaimana kita mengoptimalkan memori kita...

Hal pertama yang harus diketahui adalah...

Mengenal memori kita sendiri!

Komponen Memori

	Sensory Register	Short-Term Memory (memori jangka pendek)	Long-Term Memory (memori jangka panjang)
Kapasitas	Besar	Terbatas	Tidak Terbatas
Durasi	1/4 - 2 detik	10 - 15 detik	Tidak Terbatas



TUJUAN BELAJAR

Agar siswa dapat menyimpan materi pelajaran ke dalam Memori Jangka Panjang!

BAGAIMANA CARANYA???



Cara memasukkan Materi Ke Memori Jangka Panjang

- Informasi ditulis dengan menggabungkan bentuk verbal (misalnya tulisan) dan non-verbal (misalnya gambar atau grafik).
- Berminat pada materi yang akan dipelajari
- Materi tersebut disampaikan dengan metode yang dapat merangsang seluruh indera siswa.
- Menghubungkan materi yang baru didapat dengan pengalaman, dan materi/ pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya.

↳ caranya

Menggunakan otak kanan dan otak kiri secara bersama-sama

Our Amazing Brain





OTAK KIRI

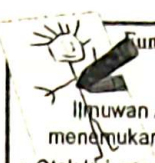
- Kata
- Logika
- Angka
- Urutan
- Analisa

OTAK KANAN

- Irama
- Kewaspadaan spasial
- Gestalt
- Imaginasi
- Khayalan
- Warna
- Dimensi




Fungsi Otak Kiri Dan Otak Kanan




Ilmuwan Amerika (Roger Sperry) menemukan fungsi di dua belahan otak:

- Otak kiri: mengontrol kemampuan berbicara, pemikiran logis dan tubuh bagian kanan.
- Otak kanan: mengontrol penglihatan mengenai ruang/tempat, pengenalan pola (atau susunan gambar atau warna), dan tubuh bagian kiri.




Otak Kiri




Aktivitas yang dilakukan

- ✓ Berkaitan dengan angka-angka.
- ✓ Berkaitan dengan kata-kata.
- ✓ Berkaitan dengan struktur atau susunan.
- ✓ Berkaitan dengan hal yang bersifat matematis dan ilmiah.
- ✓ Berkaitan dengan hal yang bersifat linear.
- ✓ Berkaitan dengan hal yang mempunyai pertimbangan secara analisis.




Otak Kanan




Aktivitas yang dilakukan

- Berkaitan dengan gambar, bentuk dan warna
- Berkaitan dengan irama dan musik
- Berkaitan dengan imajinasi
- Berkaitan dengan kreativitas
- Berkaitan dengan orisinalitas dan daya cipta
- Berkaitan dengan seni.
- Berkaitan dengan pikiran secara menyeluruh




Mengapa Penting Menggunakan Otak Kanan Dan Kiri Secara Bersamaan?



Karena pada kenyataannya...

- Selama ini siswa di sekolah lebih ditekankan menggunakan otak kiri saja.
- Catatan sekolah siswa lebih banyak mengandung pola catatan linear, simbol, dan analisis.
- Cara mencatat yang diajarkan di sekolah < menstimulasi otak secara keseluruhan, karena didalamnya < unsur aktivitas yang dominan p < otak kanan



Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa...
 Diperlukan Teknik Belajar yang dapat memadukan kerja otak kiri dan otak kanan

⇓
SEHINGGA


Materi pelajaran akan tersimpan dalam Memori Jangka Panjang!!!

⇓
Teknik apa saja ?

- Barmysyd (barmesyid) → materi dibuat dalam bentuk lagu
- Berpulsu → materi dibuat dalam bentuk puisi
- Membuat MIND MAP
- dll



⇓

Pada bagian selanjutnya akan dijelaskan secara lebih khusus mengenai metode MIND MAP



SESI 2

APA ITU MIND MAP (MM)

Lihatlah Contoh Catatan Tulisan Tangan Berikut Ini...

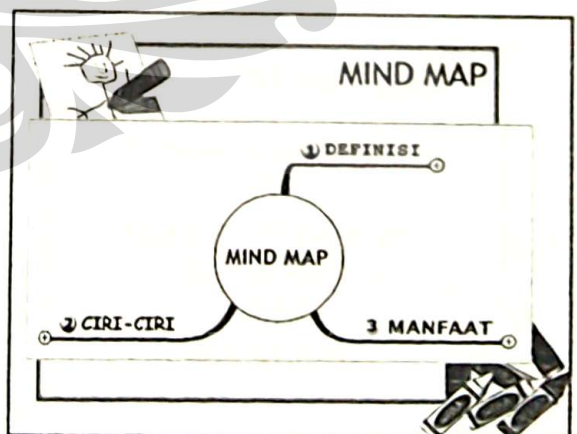
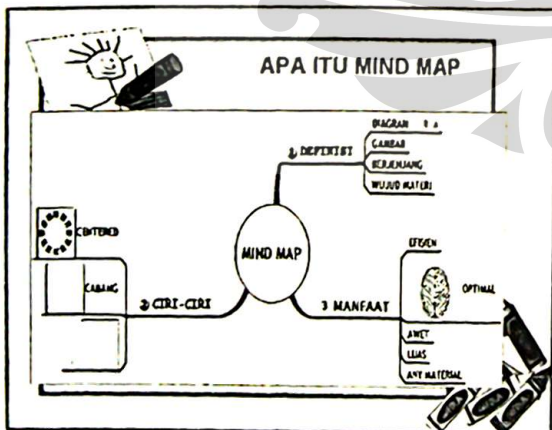




Lihatlah Contoh Catatan Dengan Mind Map Berikut Ini...




Bandingkanlah Kedua Model Catatan Itu !!!









DEFINISI

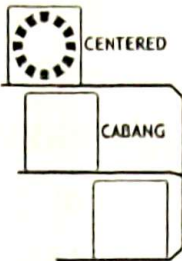
DIAGRAM R A

1 DEFINISI

- GAMBAR
- BERJENJANG
- WUJUD MATERI



CIRI-CIRI



CENTERED


CABANG

2 CIRI-CIRI

MANFAAT


EFISIEN



OPTIMAL


3 MANFAAT

- AWET
- LUAS
- ANY MATERIAL





SESI 3

DOING MIND MAP

Sebelum membuat Mind Map
Kita akan membuat
Mind Map Ice Break
Trus
Mind Map BrainStorm




MM Ice Break

Dengarkan instruksinya baik-baik

Tuliskan Di Tengah-tengah Kertas
Kata
"BAHAGIA"



Instruksi Selanjutnya...

- Tuliskan 10 kata pertama yang terpikir saat mendengar kata
 - "Bahagia"

Contoh MM Ice break Kak Alga

PENGHARGAAN	INTERNET
TERTAWA	HARTA
AKHIR PEKAN	LIBURAN
TIDUR	WATCH TV
MAKAN	NIKAH

BAHAGIA

TUJUAN KEGIATAN MM ICE BREAK

↓ LUASNYA ASOSIASI

TUJUAN MM ICE BREAK

PEMAHAMAN ICE BREAKING

MM BrainStorm

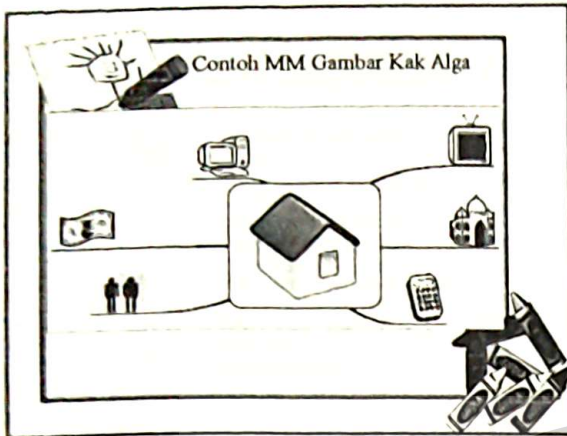
- Dengarkan instruksinya baik-baik
- Tuliskan 4 kata pertama yang terpikir saat melihat masing-masing kata atau cabang dari ice breaking "Bahagia"

Contoh MM Brainstorm Kak Alga

SORANG GEMAS-GEMAS KAT BERFAMANS LUCU COMEK NONYON TV KOLE BELACANG	PENGHARGAAN TERTAWA AKHIR PEKAN TIDUR MAKAN	BAHAGIA	INTERNET HARTA LIBURAN WATCH TV NIKAH	GEM DITIK YAHOO KEKAYAAN PERUBI ASAD JUMAT NYANTAI SANTAN BONEKE YCO SHALIBAH PERTALANG CANTIK
---------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------	---------	---------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

MM Gambar

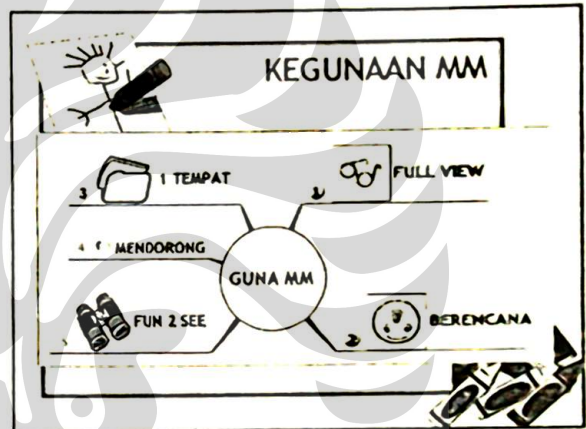
- MM dapat berupa KATA dapat Berupa GAMBAR
- Gambarkan sebuah RUMAH di tengah-tengah kertas
- Gambarkan 10 hal pertama yang terpikir saat melihat RUMAH tersebut



SESI 4

PRACTICE YOUR MIND MAP

Apa Kegunaan Mind Map?



Apa yang diperlukan untuk membuat Mind Map?

Membuat Mind Map:
 Apa yang diperlukan untuk membuat Mind Map?

- Kertas kosong
- Pena/ pensil warna
- Otak
- Imajinasi

**Membuat Mind Map:
Langkah-langkah Membuat Mind Map**

1. Mulailah dari tengah kertas kosong.
2. Gunakan gambar (simbol) untuk ide utama
3. Gunakan berbagai warna.
4. Hubungkan cabang-cabang utama ke gambar pusat. Buallah ranting-ranting yang berhubungan ke cabang dan seterusnya
5. Gunakan satu kata kunci untuk setiap garis
6. Gunakan gambar.

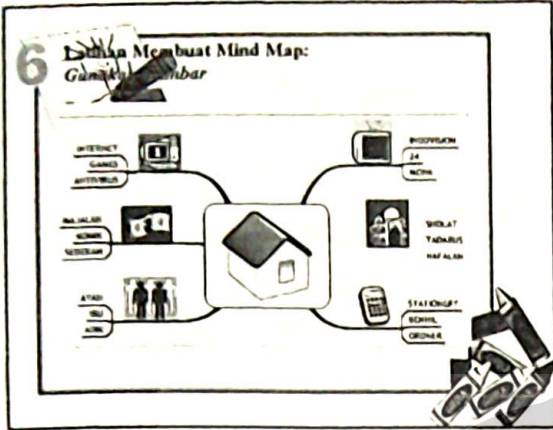
**Langkah Membuat Mind Map:
Mulailah dengan kertas kosong...**

**2 Langkah Membuat Mind Map:
Gunakan gambar (simbol) untuk ide utama**

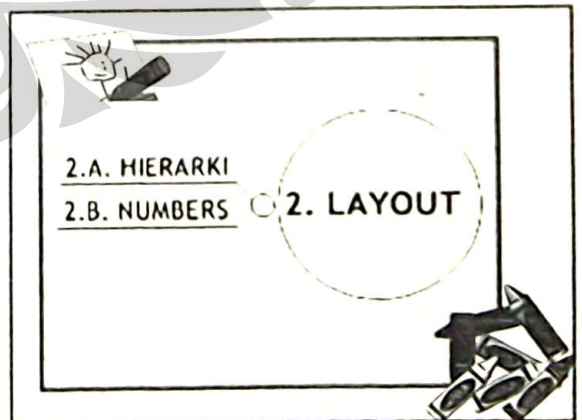
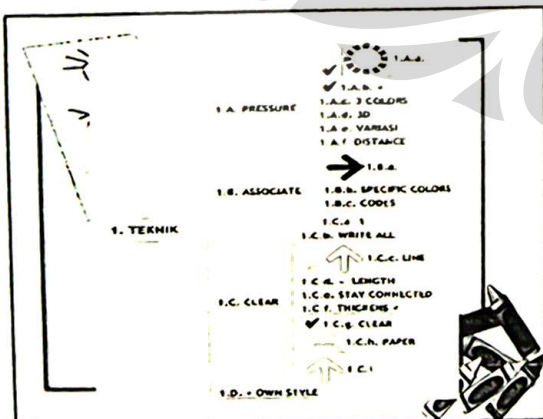
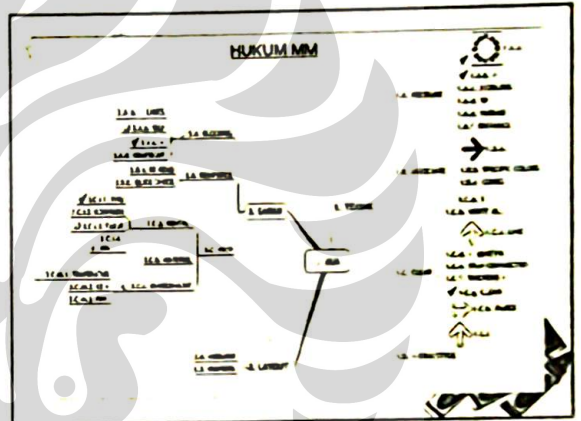
**3 Langkah Membuat Mind Map:
Gunakan berbagai warna**

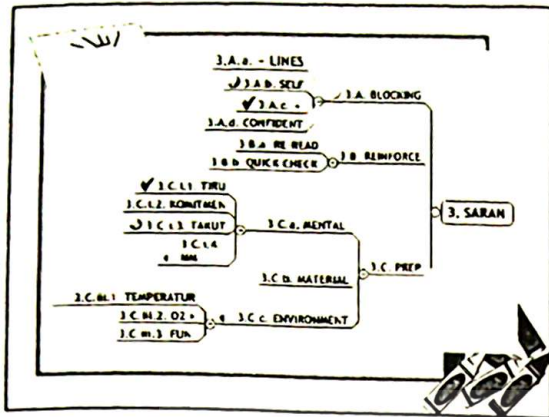
**4 Langkah Membuat Mind Map:
Hubungkan cabang-cabang utama ke pusat**

**5 Langkah Membuat Mind Map:
Gunakan kata kunci untuk setiap garis**



Sebelum latihan membuat MM kita mulai.
Ada hal-hal yang perlu diketahui mengenai MM, yaitu...
HUKUM Mind Map!!!





Setelah tahu semua tentang MM
 Mari sekarang mulai membuat MM

TUGAS
 Buat lah MM dari materi pelajaran
 IPS yang diberikan

SELAMAT
 MENERJAKAN!!!

WASSALAMU'ALAYKUM



Lampiran V
Hasil Program Intervensi

LEMBAR EVALUASI

Fasilitator : Kak Alga
 Materi : program pelatihan mind map

Hari/tanggal : Jumat - 30 Mei 2008
 Waktu :

Berikan penilaian Anda secara jujur. Penilaian Anda akan membantu kami untuk meningkatkan program ini lebih lanjut.

1. Bagaimana kesesuaian materi dengan kebutuhan Anda?
 sesuai cukup tidak sesuai
2. Bagaimana kesesuaian materi dengan minat Anda?
 sesuai cukup tidak sesuai
3. Bagaimana penilaian Anda terhadap metode penyampaian materi?
 baik cukup kurang
4. Bagaimana penilaian Anda terhadap fasilitator :

	Sempurna	Sangat baik	Baik	Cukup	Kurang
Penyampaian tujuan pelatihan	✓				
Menghidupkan suasana	✓				
Penyampaian materi	✓				
Penggunaan alat bantu		✓			
Keramahan	✓				
Membantu peserta memahami materi	✓				

5. Secara keseluruhan, bagaimana penilaian Anda terhadap fasilitator
 Sempurna
 Sangat baik Komentar & Saran :
 Baik
 Cukup
 Kurang

6. Bagaimana penilaian Anda terhadap fasilitas pelatihan?
 Sempurna
 Sangat baik Komentar & Saran :
 Baik
 Cukup
 Kurang

7. Apa saran Anda untuk meningkatkan efektivitas sesi ini?





