

## Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Seni Budaya ( Musik) dengan Menggunakan *Model Pembelajaran Mind Mapping Melalui Aplikasi Mind Maple* Pada Siswa Kelas XII IPA 3 di SMA Negeri 5 Bukittinggi

**Lucy Handayani**

Guru SMAN 5 Bukittinggi

[lucyhandayani56@gmail.com](mailto:lucyhandayani56@gmail.com)

Submitted: 05-11-2022, Reviewed: 20-11-2022, Accepted 29-11-2022

<https://doi.org/10.47233/jishs.v1i1.243>

### **Abstract**

*This research is motivated by the lack of involvement of students in learning activities because the strategies used do not attract students' interest in mastering the material being taught. This study aims to determine the increase in students' abilities by using the Mind Mapping Learning Model through the MindMaple Application in class XII IPA 3 academic year 2021-2022 SMAN 5 Bukittinggi. This research is Classroom Action Research, with the research subjects being class XII IPA 3 students at SMAN 5 Bukittinggi for the 2021-2022 academic year, with a total of 31 students consisting of 13 students and 18 female students. Based on this study, it appears that an increase occurred in the class average score and the percentage of completeness of student learning outcomes. During the implementation of cycle I, the average score was 73. Out of 31 students who got 1 person or 3% Very Good score, 11 students or 35.4% who got a Good score, 6 people or 19.3% got Enough score, while those who got less scores were 13 people or 42% in this case meaning that the mastery level of new students reached 38% with student activity of 71.88. Whereas in cycle II the average value was 80 and of the 31 students in class XI IPA 5 who got a score with very good criteria was 0 or 0%, the score with good criteria had increased by 31 people or 100% and this means All students have received a minimum completeness score of 78. The level of mastery of students' knowledge of the material is 100% with student activity of 92.86.*

**Keywords:** *Learning Outcomes; Mind Mapping; Learning Model, MindMaple Application*

### **Abstrak**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurang terlibatnya siswa dalam kegiatan pembelajaran karena strategi yang digunakan kurang menarik minat siswa untuk menguasai materi yang diajarkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa dengan menggunakan *Model Pembelajaran Mind Mapping melalui Aplikasi MindMaple* pada siswa kelas XII IPA 3 tahun pelajaran 2021-2022 SMAN 5 Bukittinggi. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas, dengan subjek penelitiannya adalah siswa kelas XII IPA 3 SMAN 5 Bukittinggi tahun pelajaran 2021-2022 yang berjumlah 31 siswa yang terdiri dari 13 siswa dan 18 siswi. Berdasarkan penelitian ini, terlihat bahwa peningkatan terjadi pada nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan hasil belajar siswa. Pada saat pelaksanaan siklus I nilai rata-rata 73 Dari 31 siswa yang mendapatkan nilai Sangat Baik 1 orang atau 3%, siswa yang mendapat nilai Baik 11 orang atau 35,4%, mendapat nilai Cukup adalah 6 orang atau 19,3% , sedangkan yang mendapat nilai kurang adalah 13 orang atau 42% dalam hal ini berarti tingkat penguasaan siswa baru mencapai 38 % dengan aktivitas siswa 71,88. Sedangkan pada siklus II nilai rata-rata 80 dan dari 31 siswa yang ada dalam kelas XI IPA 5 tersebut yang mendapatkan nilai dengan kriteria sangat baik adalah 0 atau 0 % , nilai dengan kriteria baik sudah jauh meningkat sebanyak 31 orang atau 100% dan ini berarti semua siswa sudah mendapat nilai ketuntasan minimal 78 tingkat penguasaan pengetahuan siswa terhadap materi adalah 100 % dengan aktivitas siswa 92,86.

**Kata Kunci :** *Hasil Belajar; Mind Mapping; Model Pembelajaran, Aplikasi MindMaple*

*This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license*



## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam pembangunan manusia Indonesia seutuhnya, juga merupakan sarana dan wahana dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia. Sejalan dengan pendapat itu, pendidikan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002:263) adalah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau sekelompok orang dalam mendewasakannya melalui upaya jenjang pendidikan dan pelatihan. Untuk mencapai tujuan pembelajaran baik, guru merupakan unsur pelaksana teknis utama yang bertugas dan bertanggung jawab menjalankan kegiatan proses pembelajaran di sekolah. Agar kegiatan pembelajaran berjalan sebagaimana mestinya guru juga dituntut dan diharapkan untuk berusaha semaksimal mungkin mengembangkan kemampuan serta motivasi dan disiplin sehingga produktivitas guru benar-benar seperti yang diharapkan oleh dunia pendidikan dan menjadi seorang guru yang professional.

Sekolah sebagai tempat proses belajar mempunyai kedudukan yang sangat penting dan menonjol dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu pendidikan di sekolah memegang peranan penting dalam rangka mewujudkan tercapainya pendidikan nasional secara optimal dalam rangka mewujudkan tercapainya pendidikan nasional secara optimal seperti yang diharapkan. Proses belajar mengajar merupakan inti dari proses pendidikan. Dalam proses belajar mengajar tersebut guru menjadi pemeran utama dalam menciptakan situasi interaktif yang edukatif, yakni interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan dengan sumber pembelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan belajar.

Pendidikan seni musik sebagai salah satu bidang studi yang memiliki tujuan membekali siswa untuk mengembangkan kemampuan pribadi memuat materi pengembangan diri dan bersifat hafalan sehingga pengetahuan dan informasi yang diterima siswa sebatas produk hafalan. Sifat materi pelajaran pendidikan seni musik tersebut membawa konsekuensi terhadap proses belajar mengajar yang didominasi oleh pendekatan ekspositoris, terutama guru menggunakan metode ceramah maupun tanya jawab terjadi dialog imperatif. Padahal dalam proses belajar mengajar keterlibatan siswa secara totalitas, artinya melibatkan pikiran, penglihatan, pendengaran dan psikomotor (keterampilan, salah satunya sambil menulis).

Jadi dalam proses belajar mengajar, seorang guru harus mengajak siswa untuk mendengarkan, menyajikan media yang dapat dilihat, memberi kesempatan untuk menulis dan mengajukan pertanyaan atau tanggapan, sehingga terjadi dialog kreatif yang menunjukkan proses belajar mengajar yang interaktif.

Semenjak berlakunya kurikulum 2013 penilaian mata pelajaran Seni Budaya menjacup nilai pengetahuan, keterampilan dan sikap. Untuk Ranah pengetahuan umumnya siswa kurang berminat terhadap mata pelajaran Pendidikan seni musik karena dianggap sebagai pelajaran yang membosankan karena harus membaca dan menghafalkan materi. Kenyataan yang peneliti temukan di Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Bukittinggi terhadap mata pelajaran Pendidikan seni musik masih kurang karena berdasarkan hasil ulangan harian siswa ternyata nilai Seni Musik masih berada dibawah KKM yaitu 78 . Proses belajar mengajar Kelas XI IPA 5 Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Bukittinggi terhadap pelajaran Seni Budaya (seni music) dalam materi memahami Konsep Musik Barat dalam 1 kali ulangan hanya 7 siswa dari 30 siswa yang mencapai ketuntasan belajar atau 23%. Selama pembelajaran berlangsung siswa tidak termotivasi untuk penjelasan peneliti karena peneliti dalam mengajar tidak melibatkan siswa secara aktif, bahkan sering peneliti memberi pertanyaan pada akhirnya peneliti sendiri yang menjawab. Hal tersebut terlihat bahwa pelajaran didominasi oleh peneliti dan penjelasan peneliti kurang didukung dengan metode yang sesuai dan menarik perhatian siswa.

Berangkat dari masalah-masalah yang sangat mengganggu dan menghambat siswa yang bersangkutan untuk meraih prestasi yang lebih tinggi, maka guru mengadakan perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan terhadap mata pelajaran Pendidikan seni musik pada diri siswa dengan cara peneliti akan melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SENI BUDAYA (MUSIK) DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *MIND MAPPING* MELALUI APLIKASI *MINDMAPLE* PADA SISWA KELAS XI DI SMA NEGERI 5 KOTA BUKITTINGGI”

## 2. TINJAUAN LITERATUR

Mind Mapping pertama kali dikembangkan oleh Tony Buzan seorang psikologi dari Inggris. Buzan menyatakan,

“Mind mapping adalah cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi keluar dari otak. Mind mapping adalah cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan memetakan pikiran-pikiran. Dalam membuat Mind mapping kita menggunakan warna, memiliki struktur alami yang memancar dari pusat, menggunakan garis lengkung, simbol, kata, dan gambar yang sesuai dengan satu rangkaian. Dengan Mind mapping, informasi yang ada menjadi mudah untuk diingat”(Tony Buzan, Buku Pintar Mind Map...hal.4)

Mind Mapping merupakan proses memetakan pikiran untuk menghubungkan konsep tertentu yang dituangkan kedalam suatu tulisan yang menarik dan kreatif menyerupai peta kota. Sehingga konsep dari pembelajaran tersebut akan mudah dipahami oleh otak. Model pembelajaran Mind Mapping merupakan suatu model pembelajaran yang mengaktifkan kedua bagian otak dalam pembelajaran. Pengaktifan kedua bagian otak merupakan suatu upaya agar proses pembelajaran yang diterima oleh siswa berjalan dengan baik. Model pembelajaran Mind Mapping merupakan suatu upaya untuk mengaktifkan kedua fungsi otak dalam pembelajaran.

Matematika, bahasa, IPA, dan agama adalah keterampilan-keterampilan otak kiri, sedangkan seni, musik, pengajaran keterampilan berfikir, menggunakan otak kanan. Dalam sistem pendidikan modern lebih cenderung memilih keterampilan-keterampilan otak kiri. Hal tersebut membuat ketidakseimbangan kerja antara otak kiri dan otak kanan. Akibatnya, kerja otak tidak sinergis, tidak optimal, dan tidak efisien. Otak kiri bersifat memori jangka pendek dan yang biasa digunakan anak untuk menghafal adalah otak kiri, sehingga anak mudah lupa dengan apa yang telah dipelajari sebelumnya.

Sekolah jarang mengajak siswa untuk mengaktifkan otak kanan, padahal kreativitas berada pada sisi otak kanan. Selain itu, otak kanan juga mempunyai sifat memori jangka panjang. Artinya, memori yang disimpan diotak sebelah kanan lebih lama dari pada memori yang disimpan diotak sebelah kiri.(Yulia Angraini,“Pengaruh model pembelajaran Mind mapping terhadap hasil belajar siswa pada materi konsep mol di SMA Negeri 1 Lubuhanhaji” (Banda Aceh:UIN AR-RANIRY,2017:9)

Otak tidak dirancang untuk mengingat dan mencerna informasi berupa kalimat-kalimat, namun lebih berupa gambar dan kata kunci. Oleh karena itu, hampir semua materi pelajaran anak harus diringkas terlebih dahulu menjadi bentuk yang lebih sederhana, sehingga anak tidak mudah lupa dengan apa yang telah dipelajari sebelumnya. Siswa yang paham dengan materi pembelajarannya tidak akan kesulitan dalam menemukan kata kunci lalu menuangkan ide tersebut dengan gambar yang saling berkaitan antara satu dengan yang lain. Ketika menggambarkan ide pokok sebuah mind map, kerja sama otak kiri dan otak kanan terjadi secara selaras. Gambar yang tertuang di dalam mind map merupakan pertanda keberhasilan siswa dalam menangkap informasi, membuat konversi informasi verbal ke visual, dan mengkomunikasikan hasil konversinya ke orang lain. Dengan jalan ini, siswa akan mudah mengingat informasi yang disimpannya karena siswa tersebut telah melakukan pengolahan informasi dengan membuat lintasan berpikir di otaknya. .(Yulia Angraini,“Pengaruh model pembelajaran Mind mapping terhadap hasil belajar siswa pada materi konsep mol di SMA Negeri 1 Lubuhanhaji” (Banda Aceh:UIN AR-RANIRY,2017:9)

Langkah-langkah pembelajaran menggunakan Mind mapping yaitu: (Karunia Eka Lestari & Mokhammad Ridwan Yudhanegara, Penelitian Pendidikan Matematika,...hal.76)

- a. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai
- b. Guru menyampaikan materi pelajaran
- c. Membentuk kelompok yang anggotanya 2-3 orang
- d. Tiap kelompok mencatat poin-poin penting dari materi yang disampaikan
- e. Setiap kelompok menyajikan kembali materi yang telah disampaikan guru dalam bentuk peta konsep (mind map) berupa bagan atau diagram.
- f. Perwakilan beberapa kelompok mempresentasikan mind map yang telah dibuat.

Menurut Buzan langkah-langkah dalam membuat Mind Map adalah sebagai berikut: (Tony Buzan, Buku Pintar Mind Map...hal.15)

- 1) Mulai dari Bagian Tengah Mulai dari bagian tengah kertas kosong yang sisanya panjang dan diletakkan mendatar.
- 2) Menggunakan Gambar atau Foto untuk Ide Sentral Gambar bermakna seribu kata dan membantu siswa menggunakan imajinasi.
- 3) Menggunakan Warna Bagi otak, warna sama menariknya dengan gambar. Warna membuat peta pikiran lebih hidup, menambah energi pemikiran kreatif, dan menyenangkan.

- 4) Menghubungkan Cabang-cabang Utama ke Gambar Pusat Hubungkan cabangcabang utama ke gambar pusat kemudian hubungkan cabang-cabang tingkat dua dan tiga ketingkat satu dan dua dan seterusnya.
- 5) Membuat garis hubung yang melengkung, cabang-cabang yang melengkung dan organis, seperti cabang-cabang pohon, jauh lebih menarik bagi mata.
- 6) Menggunakan Satu Kata Kunci untuk Setiap Garis Kata kunci tunggal memberi lebih banyak daya dan fleksibilitas kepada peta pikiran.

Dengan peta pikiran, siswa dapat lebih mudah mengingat materi pelajaran sekaligus dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi pelajaran tersebut. Imajinasi dan kreativitas siswa tidak terbatas sehingga menjadikan pembuatan dan pembacaan ulang catatan menjadi lebih menyenangkan. Setiap model pembelajaran tentunya tidak hanya memiliki kelebihan saja, melainkan juga memiliki kekurangan.

Adapun Kelebihan Model Pembelajaran Mind Mapping sebagai berikut: (Aris shoimin, 68 Model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013, (Yogyakarta : Ar ruzz media,2014) hal.106-107)

- a) Menggunakan cara ini cepat
- b) Teknik dapat digunakan untuk mengorganisasikan ide-ide yang muncul dalam pemikiran
- c) Proses menggambar diagram bisa memunculkan ide-ide yang lain
- d) Diagram yang sudah terbentuk bisa menjadi panduan untuk menulis

Kekurangan Model Pembelajaran Mind Mapping :

- a) Hanya siswa yang aktif yang terlibat
- b) Tidak seluruh murid belajar
- c) Jumlah detail informasi tidak dapat dimasukkan

#### **Aplikasi MindMaple**

MindMaple adalah perangkat lunak pemetaan pikiran intuitif yang berpotensi merevolusi cara orang bekerja, berpikir, dan berkomunikasi. Alat ini menawarkan metode pengorganisasian informasi kompleks pada peta, merepresentasikan informasi dan hubungan secara visual dengan cara yang mendorong pemahaman dan kreativitas. MindMaple adalah perangkat lunak yang efektif untuk bertukar pikiran, mencatat, mengatur, dan mengelola proyek dengan merangsang kedua sisi otak melalui penggunaan konten visual dan peta. MindMaple dirancang untuk memberi manfaat bagi pengguna pemula dan tingkat lanjut dengan memberikan keseimbangan yang tepat antara struktur dan kebebasan berkreasi.

### **3. METODOLOGI**

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Setting penelitian adalah lokasi atau tempat penelitian dilakukan. Setting yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah kelas XII MIPA 3 SMA Negeri 5 Bukittinggi. Kelas ini terdiri dari 31 siswa dengan 13 siswa putra dan 18 siswa putri. Tujuan penelitian ini untuk Meningkatkan Hasil Belajar Seni Budaya (Musik) Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Mind Mapping* Melalui Aplikasi *Mindmaple* Pada Siswa Kelas XII MIPA 3 Di Sma Negeri 5 Kota Bukittinggi. Indikator yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah Meningkatkan Hasil Belajar Seni Budaya (Musik) Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Mind Mapping* Melalui Aplikasi *Mindmaple* di SMA negeri 5 bukittinggi dengan predikat baik atau sangat baik dan dilihat keaktifannya.

### **4. HASIL PENELITIAN**

Berdasarkan hasil observasi diperoleh data awal atau pre-test yang dilakukan siswa yang berjumlah 31 orang di kelas tersebut didapatkan hasil sebagai berikut: Sangat Baik 1 Orang atau 3,32%, Siswa yang mendapat nilai Baik 7 orang siswa atau 22%, yang mendapat nilai cukup 4 orang atau 13% dan siswa mendapatkan nilai kurang 19 orang atau 61% maka tampak bahwa yang mencapai ketuntasan belajar hanya 8 orang atau 26% .

#### **1. Siklus I**

Tahapan yang penelitian pada siklus I ini adalah :

- a. Perencanaan

Untuk melakukan penelitian pada siklus I ini peneliti dalam pembelajaran merencanakan tindakan yang meliputi :

- 1) Menentukan tujuan pembelajaran
  - 2) Melakukan identifikasi karakteristik siswa (kemampuan awal, minat, gaya belajar, dan sebagainya)
  - 3) Memilih materi pelajaran.
  - 4) Menentukan topik-topik yang harus dipelajari siswa secara induktif (dari contoh-contoh generalisasi)
  - 5) Mengembangkan bahan-bahan belajar yang berupa contoh-contoh, ilustrasi, tugas dan sebagainya untuk dipelajari siswa
  - 6) Mengatur topik-topik pelajaran dari yang sederhana ke kompleks, dari yang konkret ke abstrak, atau dari tahap enaktif, ikonik sampai ke simbolik
  - 7) Melakukan penilaian proses dan hasil belajar siswa
- b. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilaksanakan pada tanggal 24 dan 31 Juli 2021, peneliti melakukan kegiatan sesuai dengan apa yang telah direncanakan, dimulai dengan penjelasan pada siswa tentang kegiatan yang harus dilakukan oleh siswa dalam mengikuti kegiatan.

Berdasarkan informasi yang telah didapatkan peneliti pada saat observasi pengajaran yang dilakukan, maka peneliti menyampaikan kelemahan dan kekurangan-kekurangan yang dilakukan siswa dalam menyelesaikan materi mengeksplorasi bunyi sesuai dengan prosedur yang telah dipelajari yang diujikan menggunakan model pembelajaran Mind Mapping melalui aplikasi MindMaple.

Peneliti membagikan lembar kerja yang telah dirancang oleh peneliti untuk diselesaikan siswa secara keseluruhan dan peneliti berkeliling untuk mengamati cara kerja siswa serta membantu siswa yang mengalami masalah dalam menyelesaikan lembar kerja yang dibagikan.

Pada saat pelaksanaan menyelesaikan lembar kerja siswa tampak beberapa siswa saling komunikasi dengan teman terdekatnya tentang cara penyelesaian dari lembar kerja yang dibagikan. Sambil berkeliling peneliti mencatat hambatan – hambatan yang terjadi pada saat siswa mengerjakan lembar kerja terutama dalam penggunaan aplikasi MindMaple tersebut selain itu peneliti juga mencatat siswa-siswa yang aktif dan mampu dalam menyelesaikan masalah yang diberikan oleh peneliti.

Peneliti memerintahkan pada siswa yang telah mampu menggunakan aplikasi MindMaple dalam membuat peta konsep untuk memecahkan masalah yang masih menjadi masalah pada sebagian besar siswa, untuk dijelaskan pada temannya cara menggunakan aplikasi tersebut untuk memecahkan masalah tersebut.

Pada akhir pengajaran yaitu 35 menit terakhir dari pembelajaran peneliti memberikan post test yang harus diselesaikan oleh seluruh siswa secara individual.

Dari 31 siswa yang mendapatkan nilai Sangat Baik 1 orang atau 3%, siswa yang mendapat nilai Baik 11 orang atau 35,4%, mendapat nilai Cukup adalah 6 orang atau 19,3% , sedangkan yang mendapat nilai kurang adalah 13 orang atau 42% dalam hal ini berarti tingkat penguasaan siswa baru mencapai 38 %

c. Pengamatan

Proses pengamatan dilakukan mulai dari mengumpulkan data dari proses hasil perubahan yang terjadi yakni perubahan hasil belajar pembelajaran seni budaya pada pertemuan I dan Pertemuan II, hasil kuis pada siklus I, dengan pembelajaran menggunakan Model Pembelajaran *Mind Mapping* Melalui Aplikasi *Mindmaple* Pada Siswa Kelas XII MIPA 3 Di SMA Negeri 5 Kota Bukittinggi. Pengamatan dilakukan secara terus menerus mulai dari siklus I sampai siklus II.

d. Refleksi

Pada refleksi di siklus I, dengan melihat titik lemah yang terjadi pada sebagian kecil siswa berkenaan memahami Konsep Musik Kontemporer maka perlu diadakan penjelasan yang mendasar pada anak – anak yang mengalami hambatan dengan memanfaatkan teman yang telah memahami Konsep Musik Kontemporer tersebut untuk menjelaskannya.

Perlu dibuat suatu catatan–catatan dasar yang siswa sering salah dalam mengartikan untuk ditindak lanjuti pada tindakan siklus II.

2. Siklus II

a. Perencanaan

Rencana tindakan pada siklus II tidak jauh beda halnya dengan tindakan yang dilakukan pada siklus I tetapi tindakan yang dilakukan dilihat berdasarkan kekurangan yang terjadi pada siklus I, kegiatan yang dilakukan antara lain peneliti menyusun rancangan tindakan berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, yang meliputi : Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, Indikator, Materi, Metode dan pendekatan, kegiatan pembelajaran, media/sumber, evaluasi/penilaian. Kemudian menyusun indikator, deskriptor dan kriteria penilaian dengan menggunakan menggunakan Model Pembelajaran *Mind Mapping* Melalui Aplikasi *Mindmaple* Pada Siswa Kelas XII MIPA 3

b. Pelaksanaan

Seperti yang telah direncanakan maka peneliti melaksanakan tindakan siklus II pada 7 dan 14 Agustus 2021 dengan materi membandingkan permainan musik kontemporer dengan kebebasan berekspresi, pada tindakan di siklus II ini diawali penjelasan kepada siswa tentang prosedur yang akan dilaksanakan pada pembelajaran untuk kelompok kecil.

Peneliti membagi kelompok yang terdiri dari 2 siswa dan menentukan ketua dari masing–masing kelompok tersebut, selanjutnya siswa berkumpul menurut kelompok masing–masing. Setelah siswa telah berkumpul dengan kelompoknya maka peneliti membagikan lembar kerja siswa untuk didiskusikan bersama dari masing– masing kelompok, kemudian peneliti menayangkan video pertunjukan Musik kontemporer dari Indonesia mulai berdiskusi tentang pertunjukan video tersebut. Peneliti kemudian berkeliling untuk mencatat kesalahan–kesalahan yang dilakukan kelompok dalam membuat *Mind Mapping* dengan menggunakan aplikasi *MindMaple* untuk dibimbing serta mencatat siswa–siswa yang pasif agar bisa diajak aktif oleh kelompoknya.

Setelah waktu yang ditentukan pada lembar kerja habis maka peneliti meminta perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil kerjanya dan kelompok lain diminta menanggapi apa yang telah dipresentasikan, pada kesempatan ini peneliti memandu jalannya diskusi dan bersama–sama siswa membuat rangkuman materi.

Pada hari siswa diberikan evaluasi tentang penguasaan materi Konsep Musik Kontemporer dalam waktu 1 jam pelajaran atau 40 menit. Berdasarkan evaluasi yang dilaksanakan setelah dikoreksi didapatkan hasil yang sesuai dengan indikator pencapaian hasil yang diharapkan karena dari 31 siswa yang ada dalam kelas XII IPA 3 tersebut yang mendapatkan nilai dengan kriteria sangat baik adalah 0 atau 0 %, nilai dengan kriteria baik sudah jauh meningkat sebanyak 31 orang atau 100% dan ini berarti semua siswa sudah mendapat nilai ketuntasan minimal 78 tingkat penguasaan pengetahuan siswa terhadap materi adalah 100 % .

c. Pengamatan

Pada pelaksanaan siklus II ini tampak sekali bahwa siswa sangat antusias dalam mengerjakan tugas kelompok, semua siswa terlihat aktif bersama kelompoknya dalam menyelesaikan lembar kerja yang diberikan peneliti.

d. Refleksi

Dari hasil evaluasi yang diberikan selama 1 jam pelajaran atau 40 menit ternyata 31 siswa telah mampu mendapatkan nilai di atas batas ketuntasan minimal namun masih terlihat kesalahan yang dibuat oleh siswa dikarenakan faktor kekurangan telitian siswa dalam bekerja.

Masalah skill dan kecermatan dalam mengambil langkah pengerjaan masih perlu ditingkatkan agar penguasaan materi membandingkan permainan musik kontemporer dengan kebebasan berekspresi dapat lebih baik lagi.

Keaktifan dari siswa secara keseluruhan telah sesuai yang diharapkan oleh peneliti karena dalam mengerjakan lembar kerja ini 93 % telah aktif dalam pembahasan lembar kerja yang diberikan.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siklus I dan II sebanyak dua kali pertemuan maka hasil data siklus I dan II tersebut dapat terlihat di aktifitas siswa pada siklus I adalah sebesar 71,88 % dan pada siklus II terjadi peningkatan menjadi 92,86 %.

Dibawah ini dapat dilihat hasil pelaksanaan penelitian mulai dari prasiklus, pelaksanaan siklus 1 dan siklus 2 sebagai berikut:

Tabel 10  
 Perbandingan Prasiklus, siklus 1 dan siklus 2

No	Nama	Prasiklus	Siklus 1	Siklus 2	Keterangan
1	SW 1	67	78	79	
2	SW 2	82	83	79	
3	SW 3	79	79	78	
4	SW 4	70	70	85	
5	SW 5	68	74	78	
6	SW 6	74	65	78	
7	SW 7	82	82	78	
8	SW 8	78	80	78	
9	SW 9	57	79	85	
10	SW 10	67	78	82	
11	SW 11	72	78	79	
12	SW 12	45	72	78	
13	SW 13	61	72	85	
14	SW 14	51	65	85	
15	SW 15	54	65	78	
16	SW 16	88	90	84	
17	SW 17	72	78	78	
18	SW 18	79	80	78	
19	SW 19	71	65	79	
20	SW 20	78	80	85	
21	SW 21	70	65	82	
22	SW 22	59	65	78	
23	SW 23	58	77	80	
24	SW 24	66	64	79	

25	SW 25	60	64	79	
26	SW 26	59	71	82	
27	SW 27	47	71	78	
28	SW 28	62	70	78	
29	SW 29	61	65	79	
30	SW 30	79	72	82	
31	SW 31	62	74	83	
	Jumlah	2078	2270	2487	
	Rata - Rata	67	73	80	
	Nilai Maksimum	88	90	85	
	Nilai Minimum	45	62	78	
	Persentase ketuntasan	25%	38%	100%	

Dari uraian di atas seiring dengan peningkatan hasil belajar siswa maka ketuntasan belajar dapat juga ditingkatkan sehingga pada siklus I siswa yang tuntas belajar sebanyak 12 orang dan yang tidak tuntas 19 orang dengan aktivitas siswa 71,88. Sedangkan pada siklus II semua siswa tuntas dengan aktivitas siswa 92,86. Dengan demikian target hasil belajar yang diharapkan minimal 78 dapat tercapai dengan rata-rata hasil belajar siswa 73 pada siklus I dan 80 pada siklus II.

Diagram 1

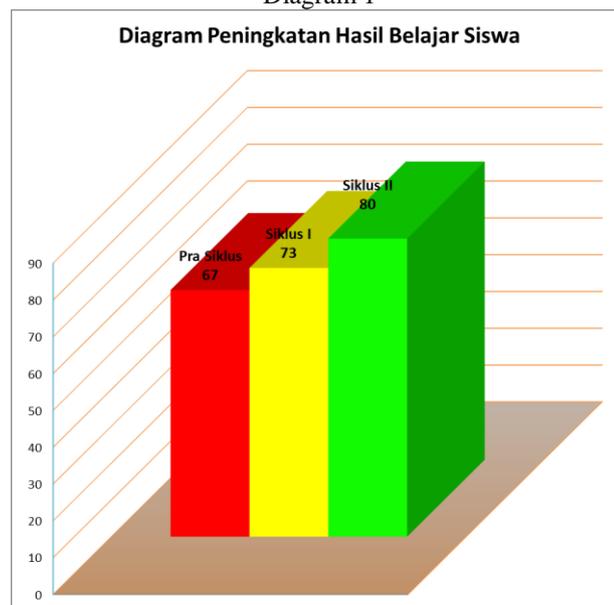
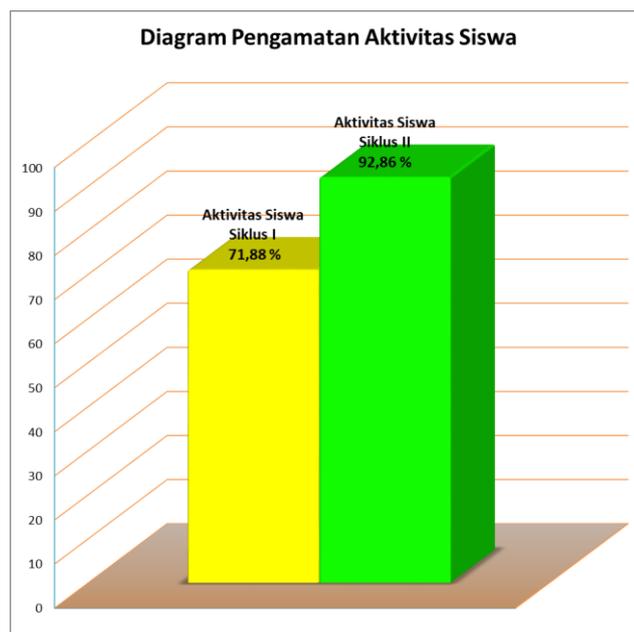


Diagram 2



Berdasarkan hal itu peneliti berhasil meningkatkan hasil belajar seni budaya (seni musik) dengan menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* melalui aplikasi MindMaple pada pembelajaran Konsep Musik Kontemporer di kelas XII IPA 3 SMA Negeri 5 Bukittinggi.

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Dari penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan pada siswa kelas XII IPA 3 SMA Negeri 5 Bukittinggi, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Dengan menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* di bantu dengan menggunakan media aplikasi *MindMaple* dalam pembelajaran akan dapat meningkatkan penguasaan materi Konsep Musik Kontemporer dari siswa yang bersangkutan.
2. Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* melalui aplikasi *MindMaple* merupakan strategi yang efektif untuk menyampaikan materi Memahami konsep dan teknik berkreasi musik kontemporer bagi siswa
3. Pembelajaran dalam kelompok kecil dapat meningkatkan kemampuan penguasaan materi Memahami konsep dan teknik berkreasi musik kontemporer dari siswa, selain itu dengan kelompok kecil ini kerjasama diantara siswa dapat tercipta dengan lebih baik.

### B. Saran.

Setelah mengadakan penelitian tindakan kelas pada siswa kelas XII IPA 3 SMA Negeri 5 Bukittinggi ini maka disarankan pada :

1. Hasil penelitian ini dapat menjadi pedoman bagi peneliti sendiri untuk memperhatikan paradigma-paradigma baru sehingga dalam mengajar tidak monoton.
2. Menjadi pedoman bagi peneliti agar dapat merancang pembelajaran dengan sebaik-baiknya dengan menggunakan strategi yang tepat sesuai dengan kondisi dan situasi siswa yang akan diberi pelajaran
3. Sebagai cambuk bagi peneliti untuk dapat mencari strategi yang efektif untuk mengajarkan materi tertentu sesuai dengan situasi dan kondisi dari siswa dan materi yang akan diajarkan.

### Referensi

- Abdul Majid, 2005, *Perencanaan Pembelajaran.mengembangkan standar kompetensi guru*, Bandung, PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Anita Lie, 2003, *Cooperative Learning*, Jakarta, PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Aris shoimin, *68 Model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*, Yogyakarta : Ar ruzz media,2014
- B. Asri Budiningsih,DR, 2005, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta, Rineka Cipta.
- Hamidi.Dr.M.Si, 2004, *Metode Penelitian Kualitatif*, Malang, Universitas Muhammadiyah.

- Eka Lestari, Karunia dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Indrawati, Setiawan, Wawan. 2009. *Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan*. Jakarta: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Ilmu Pengetahuan Alam (PPPPTK IPA) untuk Program PERMUTU
- Melvin.L. Silberman, 2006, *Active Learning 101 cara belajar siswa aktif*, Bandung, Penerbit Nusamedia.
- M. Sobry Sutikno, 2005. *Pembelajaran Efektif apa dan bagaimana mengupayakannya*, Mataram, NTP Pres.
- Sardiman. A.M, 2004, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta, PT Raja Grafindo Persada.
- Nasution.Prof. Dr.M.A, 2003, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*, Jakarta, Bumi Aksara.
- Suharsini Arikunto.Prof, SuharDjono. Prof, Supardi.Prof, 2006, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta, Bumi Aksara.
- Sukidin, Basrowi, Suranto, 2002, *Manajemen Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung. PT Insan Cendekia
- Syaiful Bahri Djamarah. Drs, 2002, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*, Jakarta, Rineka Cipta.
- Syaiful Sagala,H. DR. M.Pd, 2003, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, Bandung. Penerbit ALFABETA.
- Totok Djuroto.Drs.M.Si, Bambang Suprijadi.Drs. M.Si, 2003, *Menulis Artikel dan Karya Ilmiah*, Bandung. Remaja Resdokarya.
- Tony Buzan,2006, *Buku Pintar Mind Map*, Jakarta, Gramedia
- Widdihartono(2006), *Model-model Pembelajaran Matematika SMP*, Yogyakarta: PPPG Matematika
- Yulia Angraini, "Pengaruh model pembelajaran Mind mapping terhadap hasil belajar siswa pada materi konsep mol di SMA Negeri 1 Lubuhanhaji" (Banda Aceh: UIN AR-RANIRY, 2017:9)