

## **BAB II**

### ***MIND MAPPING* DAN**

### **PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM**

#### ***A. Mind Mapping***

##### **1. Pengertian *Mind Mapping***

*Mind mapping* adalah suatu teknis grafis yang memungkinkan untuk mengeksplorasi seluruh kemampuan otak kita untuk keperluan berfikir dan belajar.<sup>1</sup>

*Mind Mapping* pertama kali dikembangkan oleh Tony Buzan. Berikut pemaparan tentang *mind Mapping* menurut para ahli misalnya, Menurut Bobby De Porter peta pikiran adalah teknik pemanfaatan keseluruhan otak dengan menggunakan citra visual dan grafis lainnya untuk membentuk kesan antara otak kiri dan kanan yang ikut terlibat sehingga mempermudah memasukkan informasi ke dalam otak.<sup>2</sup>

Menurut Tony Buzan, *mind napping* adalah suatu cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan memetakan pikiran-pikiran<sup>3</sup> menurut Sutanto Windura, *Mind Mapping* (peta pikiran) merupakan metode pencatatan yang dapat mengakomodir untuk keseluruhan dari suatu topik, kepentingan, serta hubungan relatif antar masing-masing komponen dan mekanisme penghubungannya<sup>4</sup>

Bisa dibayangkan, saat sedang mengikuti pelajaran di kelas ataupun sedang belajar sendiri di rumah, orang selalu menekankan pada kata apa ketimbang bagaimana:

- a. APA yang anda pelajari, bukan BAGAIMANA anda mempelajarinya
- b. APA yang dicatat, bukan BAGAIMANA mencatat yang efektif, efisien dan menyenangkan

---

<sup>1</sup> Sutanto Windura, *Mind Map Langkah Demi Langkah* (Jakarta,: PT Gramedia, 2008) hlm. 16

<sup>2</sup> Bobby de Porter, Mike Hernacki, *Quantum Learning: Membiasakan Belajar yang Nyaman dan Menyenangkan* (Bandung,: Kaifa, 2003)hlm.153

<sup>3</sup> Tony Buzan *Buku Pintar Mind Map*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2008), cet. 6, hlm.4

<sup>4</sup> Yovan P. Putra, *Memori dan Pembelajaran Efektif* (Bandung: Yrama Widya, 2008), hlm. 257

- c. APA yang dibaca, bukan BAGAIMANA membaca yang cepat, efisien, dan memberikan tingkat pemahaman yang bagus
- d. APA yang perlu dipikirkan, bukan BAGAIMANA cara berpikir yang terbaik.<sup>5</sup>

Dari semua yang dipaparkan diatas, peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa *mind mapping* adalah suatu cara mencatat yang dapat memetakan pikiran yang kreatif dan efektif yang dapat mengakomodir keseluruhan topik dan asosiasi antara masing-masing komponen yang dapat menggunakan otak kiri dan otak kanan sehingga mempermudah memasukkan informasi ke dalam otak.

## 2. Tujuan dan Manfaat *Mind Mapping*

*Mind mapping* juga sudah sesuai dengan cara kerja alami otak. *Mind mapping* dapat menghasilkan catatan yang memberikan banyak informasi dalam satu halaman dan memperlihatkan hubungan antar berbagai konsep dan ide. Maka dengan *mind mapping*, daftar informasi yang panjang bisa dialihkan menjadi peta yang berwarna-warni, sangat teratur dan mudah diingat yang selaras dengan cara kerja alami otak<sup>6</sup>

*Mind mapping* adalah alat pilihan untuk membantu peserta didik menajamkan ingatan. *mind mapping* dapat bekerja dengan baik karena ia menggunakan kedua pemain utama dari ingatanmu: imajinasi dan asosiasi.

*Mind mapping* adalah bentuk istimewa pencatatan yang bekerja selama dengan otak peserta didik untuk memudahkan mengingat. *Mind mapping* menggunakan warna dan gambar-gambar untuk membantu membangunkan imajinasimu dan caramu menggambar *mind map*-dengan kata-kata atau gambar-gambar yang bertengger digaris-garis melengkung atau cabang-cabang” akan membantu ingatanmu membuat asosiasi.<sup>7</sup>

---

<sup>5</sup> Maurizal Alamsyah, *Kiat Jitu Meningkatkan Prestasi dengan Mind Mapping* (Yogyakarta: Mitra Pelajar, 2009), hlm. 18-19

<sup>6</sup> *Ibid*, hlm. 17

<sup>7</sup> Tony Buzan, *Buku Pintar Mind Map untuk Anak*, (Jakarta: PT Gramedia, 2007), hlm. 19-20

Manfaat *mind Mapping* (peta pikiran) tanpa disadari dapat kita rasakan dalam kehidupan sehari-hari seperti halnya dalam pembelajaran. Secara ringkas, dengan belajar membuat peta pikiran, akan banyak manfaat yang bisa anak peroleh, diantaranya:

- a. Merencana
- b. Berkomunikasi
- c. Menjadi lebih kreatif
- d. Menghemat waktu
- e. Menyelesaikan masalah
- f. Memusatkan perhatian
- g. Menyusun dan menjelaskan pikiran
- h. Mengingat dengan lebih baik
- i. Belajar lebih cepat dan efisien
- j. Melihat gambar keseluruhan.<sup>8</sup>

Selain itu *mind mapping* juga bermanfaat:

- a. Selain mendapatkan gambaran keseluruhan mengenai materi pelajaran tersebut, pada saat yang bersamaan anda bisa melihat detail informasinya secara mudah
- b. Dapat melihat detailnya tanpa kehilangan ‘benang merah’ nya antar topik.
- c. Terdapat pengelompokan informasi
- d. Menarik perhatian mata dan tidak membosankan
- e. Memudahkan kita berkonsentrasi.
- f. Proses pembuatannya menyenangkan karena melihatkan gambar-gambar, warna dan lain-lain
- g. Mudah mengingatnya karena ada penanda-penanda visual<sup>9</sup>
- h. *Mind mapping* dapat mengatasi permasalahan-permasalahan belajar yang telah disebutkan pada bab sebelumnya yang pada dasarnya adalah bersumber dari tidak adanya penggunaan kedua belah otak secara sinergis

---

<sup>8</sup> Tony Buzan, *Buku Pintar Mind Map*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2008), hlm. 6

<sup>9</sup> Maurizal Alamsyah, *op.cit.*, hlm. 23-24

- i. *Mind mapping* menggunakan banyak gambar dan sekaligus menggunakan kedua belah otak kita secara bersamaan dan seimbang<sup>10</sup>
- j. Kebaikan dan keunggulan mind map tidak hanya dinilai dari apa yang terlihat kasat mata, namun juga hal-hal yang melandasi prinsip pembuatannya yang sungguh-sungguh mengikuti apa yang diinginkan otak kita.<sup>11</sup>

Al Qur'an telah menekankan agar manusia mempergunakan akalinya untuk memikirkan ciptaan alam semesta, termasuk dirinya sendiri. Sebagaimana firman Allah SWT di dalam surah Al Baqarah ayat 164 :

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ وَالْفُلْكِ  
الَّتِي تَجْرِي فِي الْبَحْرِ بِمَا يَنْفَعُ النَّاسَ وَمَا أَنْزَلَ اللَّهُ مِنَ السَّمَاءِ  
مِنْ مَاءٍ فَأَحْيَا بِهِ الْأَرْضَ بَعْدَ مَوْتِهَا وَبَثَّ فِيهَا مِنْ كُلِّ دَابَّةٍ  
وَتَصْرِيفِ الرِّيَّاحِ وَالسَّحَابِ الْمُسَخَّرِ بَيْنَ السَّمَاءِ وَالْأَرْضِ لآيَاتٍ  
لِقَوْمٍ يَعْقِلُونَ (البقرة : ١٦٤)

Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, silih bergantinya malam dan siang, bahtera yang berlayar di laut membawa apa yang berguna bagi manusia, dan apa yang Allah turunkan dari langit berupa air, lalu dengan air itu Dia hidupkan bumi sesudah mati (kering)nya dan Dia sebarkan di bumi itu segala jenis hewan, dan pengisaran angin dan awan yang dikendalikan antara langit dan bumi, sesungguhnya (terdapat) tanda-tanda (keesaan dan kebesaran) bagi kaum yang memikirkan. (QS. Al Baqarah : 164).<sup>12</sup>

Dari uraian di atas, pemetaan pikiran mempunyai banyak manfaat yang dapat diperoleh peserta didik yang disebabkan karena adanya unsur-unsur yang terdapat dalam *mind mapping* itu sendiri, sehingga dipandang dapat menghilangkan semua kekurangan-kekurangan dalam pencatatan standar. Ditambah, adanya hubungan antarinformasi menyebabkan semua informasi yang masuk dalam otak akan terasosiasi satu sama lain.

<sup>10</sup> Sutanto Windura, *op.cit.*, hlm.17

<sup>11</sup> *Ibid.*, hlm 18

<sup>12</sup> Soenarjo, dkk, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Jakarta: Depag RI, 2006), hlm. 40.

### 3. *Mind Mapping* (peta pikiran) sebagai metode pencatatan

Mencatat adalah suatu kegiatan untuk mendokumentasikan informasi yang kita dengar dan pelajari agar lebih mudah diingat.<sup>13</sup> Mencatat merupakan salah satu usaha untuk meningkatkan daya ingat. Tujuan pencatatan adalah membantu mengingat informasi yang tersimpan dalam memori. Syaikh Az Zarnuji dalam kitab *Ta'lim Muta'allim*, mengungkapkan<sup>14</sup>

وإذا ما حفظت شيئاً أعدّه ثم أكدّه غاية التأكيد  
ثم علقه كي تعود إليه وإلى درسه على التأييد

(Dan jika kamu telah memahami suatu pelajaran, maka ulangilah, kemudian kukuhkanlah dalam hati sekukuh-kukuhnya. Setelah itu catatlah, karena jika sewaktu-waktu lupa, kamu dapat mempelajari kembali).

Dari ungkapan diatas, peserta didik sangat dianjurkan untuk mencatat pelajarannya, sebagai salah satu usaha untuk mengingat-ingat pelajaran. Tanpa mencatat dan mengulangi informasi, peserta didik hanya mampu mengingat sebagian kecil materi yang diajarkan.

Adapun manfaat membuat catatan antara lain:

- a. Membuat informasi tersebut tertulis dan permanen
- b. Mengetahui ide utama dari bahan pelajaran tersebut
- c. Membantu dalam mengingat informasi tersebut secara lebih baik.
- d. Sewaktu-waktu lupa dapat ditunjukkan kepada orang lain.<sup>15</sup>

Belajar yang sangat menyenangkan dan mengasyikkan prinsipnya sama yaitu: *use Sides of your brain*, gunakan kedua belah otak yaitu otak kiri dan otak kanan secara seimbang<sup>16</sup> *mind mapping* bisa memanfaatkan kedua belahan otak ketika berfikir, karena *mind Mapping* menggunakan

---

<sup>13</sup> Sunanto Winduri, *Be An Absolute Genius*, (Jakarta, PT. Elex Media Komputindo, 2008) hlm, 141

<sup>14</sup> Az- Zarnuji, *ta'lim Muta'alim*, (Surabaya: Muktabah Muhammad Ibn Ahmad Nabhan Wa Aw ladihi, t.h) hlm. 29

<sup>15</sup> Sunanto Wundari, *Opcit*, hlm. 141

<sup>16</sup> *Ibid.*, hlm. 14

gambar, warna, dan imajinasi (wilayah otak kanan) bersamaan dengan kata, angka, dan logika (wilayah otak kiri)

Jadi tak heran jika *mind Mapping* sering disebut cara yang paling mudah dan efisien untuk memasukkan informasi ke otak, menyimpan di otak, dan mengambil informasi ke otak, menyimpan di otak, dan mengambil informasi dari otak. Ini sebabnya *mind mapping* mempunyai unsur-unsur yang membuatnya lebih baik dari pada metode pencatatan linear.

#### 4. Unsur-Unsur *Mind Mapping*

Unsur-unsur dalam *mind mapping* dipaparkan sebagai berikut.

- a. Fokus pusat yang berisi, citra atau lambang gambar masalah atau informasi yang dipetakan, diletakkan ditengah halaman.
- b. Gagasan dibiarkan mengalir bebas tanpa penilaian
- c. Kata-kata kunci digunakan untuk menyatakan gagasan
- d. Hanya satu kata kunci ditulis perbaris
- e. Gagasan kata kunci dihubungkan ke fokus pusat dengan garis.
- f. Warna yang digunakan untuk memerangi dan menekankan pentingnya sebuah gagasan.
- g. Gambar dan lambang digunakan untuk menyoroti gagasan dan merangsang pikiran agar membentuk kaitan yang lain.<sup>17</sup>

Dari uraian di atas maka unsur-unsur mind mapping dapat disimpulkan bahwa gagasan mind mapping dibiarkan mengalir bebas dan kata kunci digunakan untuk menyatakan gagasan informasi yang dipetakan, sedangkan lambang, gambar dan warna digunakan untuk menyoroti gagasan dan merangsang pikiran agar membentuk kaitan dengan yang lain. Dengan melibatkan penggunaan semua unsur ini, mind mapping menghasilkan beberapa catatan yang mudah diingat.

#### 5. Langkah-Langkah *Mind Mapping*

Cara membuat *mind mapping* (peta pikiran) sangatlah mudah, karena bahan-bahan yang dibutuhkan sangatlah sedikit, yaitu:

---

<sup>17</sup> Joyce Wycoff, *Menjadi Super Kreatif Melalui Metode Pemetaan-Pikiran*, (Bandung: Kaifa, 2003), cet, 3 hlm. 67-68

- a. Kertas
  - 1) Putih
  - 2) Polos (tidak bergaris-garis)
  - 3) Ukuran minimal A4 (21 x 29.7 cm)
- b. Pensil warna atau spidol
  - 1) Minimal 3 warna
  - 2) Bervariasi tebal dan tipis (jika memungkinkan)
- c. Imajinasi
- d. Otak kita sendiri <sup>18</sup>

#### **Element-element *mind mapping***

Setiap peta pikiran mempunyai elemen-elemen sebagai berikut:

- a. Pusat peta pikiran
  - 1) Pusat peta pikiran ini merupakan ide atau gagasan utama. Jika anda sedang memimpin rapat, pusat peta pikiran adalah judul rapat Anda. Jika Anda sedang merangkum buku, pusat peta pikiran adalah judul buku tersebut.
  - 2) dalam meringkas atau kaji ulang, biasanya adalah judul bab atau tema pokok
  - 3) harus berwujud gambar yang disertai dengan tulisan
  - 4) terletak di tengah-tengah kertas
- b. Cabang utama
  - 1) Cabang utama adalah cabang tingkat pertama yang langsung memancar dari pusat peta pikiran. Cabang utama ini juga dapat disebut *Basic Ordering Ideas* (BOI). Ada pula yang menyebutkan dengan *main branch*.
  - 2) Untuk keperluan meringkas biasanya merupakan subbab-subbab dari materi pelajaran yang dipelajari anak
  - 3) Setiap cabang utama yang berbeda sebaiknya menggunakan warna pensil/spidol yang berbeda pula.

---

<sup>18</sup> Sutanto Windura, *op.cit.*, hlm. 33-35

c. Cabang

- 1) Cabang merupakan pancaran dari cabang utama. Anda dapat menuliskannya ke segala arah.
- 2) Diusahakan meliuk, bukan sekadar melengkung atau lurus
- 3) Pangkal tebal lalu menipis
- 4) Semakin jauh dari pusat, semakin tipis
- 5) Panjangnya sesuai dengan panjang kata kunci/gambar di atasnya
- 6) Ke segala arah

d. Kata

Setiap cabang berisi satu kata kunci (key word). Kata kunci tersebut ditulis di atas cabang. Seharusnya semakin keluar kecil hurufnya. Namun, kadang aturan ini tidak kaku. Pada cabang-cabang yang terlalu dalam, sangat sulit untuk menuliskan kata yang semakin kecil; dari cabang level di atasnya beberapa syaratnya

- 1) Berupa 1 kata kunci (keyword)
- 2) Kata ditulis di atas cabang
- 3) Semakin keluar, semakin kecil ukuran hurufnya
- 4) Tulisan tegak, maksimum kemiringan  $45^{\circ}$

e. Gambar

Tidak ada aturan baku tentang penggunaan gambar. Sangat subyektif. Anda dapat menggunakan gambar-gambar yang anda sukai.

f. Warna

Menggunakan warna-warni yang menarik dalam peta pikiran anda. Semakin berwarna, semakin hidup. Semakin hidup peta pikiran anda semakin menarik. Semakin menarik peta pikiran anda, semakin anda tertarik untuk memandangnya.<sup>19</sup>

Tujuh langkah dalam membuat *mind mapping* dapat diuraikan sebagai berikut.

- a. Mulailah dari bagian tengah kertas kosong yang sisi panjangnya diletakkan mendatar.

---

<sup>19</sup> *Ibid.*, hlm. 26-29

Karena memulai dari tengah akan memberi kebebasan kepada otak untuk menyebar ke segala arah dengan lebih bebas dan alami.

b. Gunakan gambar dan foto untuk ide sentral

Karena sebuah gambar dapat membantu dalam menggunakan imajinasi, selain itu dengan menggunakan gambar akan lebih menarik, membantu berkonsentrasi, mengaktifkan otak dan tetap fokus.

c. Gunakan warna

Karena bagi otak, warna sama menariknya dengan gambar. Warna membuat mind mapping lebih hidup, menambah energi kepada pemikiran kreatif dan tidak membosankan.

d. Hubungkan cabang-cabang utama ke gambar pusat dan hubungkan cabang-cabang tingkat dua dan tiga ke tingkat satu dan dua.

Karena otak bekerja menurut asosiasi. Otak senang mengaitkan dua, tiga atau banyak hal sekaligus. Dengan menghubungkan cabang-cabang akan lebih mudah dimengerti dan diingat

e. Buatlah garis melengkung bukan garis lurus

Karena garis lurus akan membosankan otak sedangkan garis melengkung seperti cabang-cabang pohon jauh membuat mata lebih menarik.

f. Gunakan satu kata kunci untuk setiap garis

Menggunakan kata kunci membuat catatan menjadi semakin mudah diingat, karena mencari kata kunci membutuhkan pergantian dan keterlibatan. Dalam hal ini, perhatian dan keterlibatan adalah usaha untuk meningkatkan pemahaman dan ingatan

g. Gunakan gambar

Adanya gambar menambah catatan menjadi lebih menarik dan dapat diaktifkan otak kanan.

Sedangkan kiat-kiat dalam pembuatan *mind mapping* adalah:<sup>20</sup>

a. Gunakan warna berbeda untuk setiap topik utama

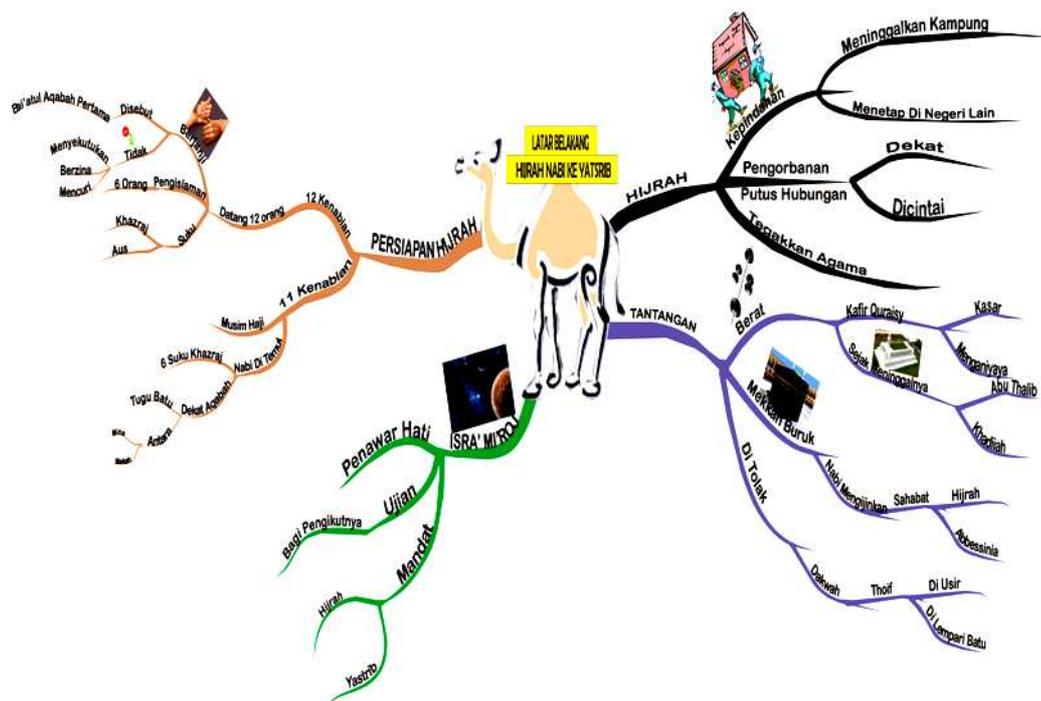
---

<sup>20</sup> Bobby De Porter, et al., *Quantum Teaching: Mempraktikkan Quantum Learning Ruang-ruang Kelas*, (Bandung: Kaifa, 2003), hlm. 177

- b. Tunjukkan asosiasi dengan menggambar panah antara cabang-cabang
- c. Kembangkan sendiri dengan menggunakan gambar, simbol dan singkatan;
- d. Nomori cabang-cabang dengan urutan alur kronologis
- e. Kreatiflah

Pemetaan pikiran dapat menuangkan informasi yang diperoleh diatas kertas sesuai dengan cara pikiran mengolahnya, bukannya dalam bentuk garis besar yang kaku. Setiap peta pikiran adalah hasil khas pribadi orang yang membuatnya. Peta pikiran adalah sebuah teknik untuk menolong menuliskan gagasan di atas kertas, membuat kaitan baru dalam pemikiran, dengan cepat dan efisien serta menjadi lebih kreatif.

Berikut salah satu contoh gambar model *mind mapping*<sup>21</sup>



<sup>21</sup> Sutanto Windura, *Mind Map Langkah Demi Langkah*, op.cit., hlm. 101

## B. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

### 1. Pengertian Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Pembelajaran menurut Oemar Hamalik adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, internal material fasilitas perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>22</sup>

Menurut Lester D. Crow and Alice Crow *learning is a modification of behaviour accompanying growth processes that are brought about through adjustment to tensions initiated through sensory stimulation.*<sup>23</sup> (Pembelajaran adalah perubahan tingkah laku yang diiringi dengan proses pertumbuhan yang ditimbulkan melalui penyesuaian diri terhadap keadaan lewat rangsangan atau dorongan).

Menurut Frederick Y. Mc. Donald dalam bukunya *Educational Psychology* mengatakan: *Education is a process or an activity, which is directed at producing desirable changes into the behavior of human beings.* Pendidikan adalah suatu proses atau aktifitas yang menunjukkan perubahan yang layak pada tingkah laku manusia.<sup>24</sup>

Pembelajaran menurut Abdul Aziz dan Abdul Aziz Majid dalam kitabnya “*At-Tarbiyah Wa Turuku Al-Tadris*” adalah:

أَمَّا التَّعْلِيمُ فَمَحْدُودُ الْمَعْرِفَةِ الَّتِي يُقَدِّمُهَا الْمُدْرِسُ فَيَحْصِلُهَا التِّلْمِيذُ،  
وَلَيْسَتْ الْمَعْرِفَةُ دَائِمًا قُوَّةً وَإِنَّمَا هِيَ قُوَّةٌ إِذَا اسْتُخْدِمَتْ فِعْلًا  
وَاسْتَفَادَ مِنْهَا الْقَرْدُ فِي حَيَاتِهِ وَسُلُوكِهِ.<sup>25</sup>

“Adapun pembelajaran itu terbatas pada pengetahuan dari seorang guru kepada murid. Pengetahuan itu yang tidak hanya terfokus pada

<sup>22</sup> Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2001), hlm. 57.

<sup>23</sup> Lester D. Crow and Alice Crow, *Human Development and Learning*, (New York: American Book Company, 1956), hlm. 215

<sup>24</sup> Frederick Y. Mc. Donald, *Educational Psychology*, (Tokyo: Overseas Publication LTD, 1959), hlm. 4.

<sup>25</sup> Sholeh Abdul Azis dan Abdul Azis Abdul Madjid, *Al-Tarbiyah Waturuqu Al-Tadrisi*, Juz.1., (Mesir: Darul Ma'arif, 1979), hlm. 61

pengetahuan normative saja namun pengetahuan yang memberi dampak pada sikap dan dapat membekali kehidupan dan akhlaknya”

Menurut Mulyasa, pembelajaran pada hakekatnya adalah interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Dalam pembelajaran tersebut banyak sekali faktor yang mempengaruhinya, baik faktor internal yang datang dari diri individu, maupun faktor eksternal yang datang dari lingkungan individu tersebut.<sup>26</sup>

Sedangkan sejarah adalah asal usul, silsilah atau kejadian dan peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau.<sup>27</sup> Kebudayaan adalah pikiran, akal budi, adat istiadat.<sup>28</sup> Sedangkan Islam adalah agama yang diajarkan oleh Nabi Muhammad SAW, berpedoman pada kitab suci Al-Qur'an yang diturunkan ke dunia melalui wahyu Allah SWT<sup>29</sup>. SKI merupakan mata pelajaran sejarah yang ada di sekolah-sekolah madrasah, seperti Madrasah Ibtidaiyah dan Tsanawiyah.

Sejarah Islam adalah suatu disiplin keilmuan yang membahas aktualisasi konsep dan pemikiran yang diketengahkan Islam lewat Nabi Muhammad. Berangkat dari pembatasan ini, sejarah Islam dapat mencakup berbagai aspek kehidupan kaum muslimin baik politik, keagamaan, sosial, budaya maupun keilmuan. Sebab sejarah Islam merefleksikan praktek pengalaman dan kejadian diantara orang Islam ia bisa saja memberikan gambaran yang berbeda tentang berbagai ide dan konsep yang dikemukakan sumber ajaran al-Qur`an dan Nabi. Hal ini tentunya unik bagi sejarah Islam.<sup>30</sup> Ada dua sebab pokok yang mempengaruhi pembiasaan pengalaman kemanusiaan muslim dalam menerapkan ajaran agama:

a. Pemahaman sumber ajaran selalu mengandung berbagai interpretasi.

---

<sup>26</sup> E. Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik dan Implementasi*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004) hlm. 100.

<sup>27</sup> Depdikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2001), hlm.1011

<sup>28</sup> *Ibid.*, hlm.169

<sup>29</sup> *Ibid.*, hlm. 44

<sup>30</sup> Harun Nasution, *Ensiklopedi Islam Indonesia*, (Jakarta: Djambatan , 1992), hlm. 849

b. Latar belakang individu dan kelompok penganut suatu agama yang berbeda-beda mewarnai pola pendekatan dan aktualisasi ajaran.

SKI merupakan pendidikan yang melalui ajaran-ajaran agama Islam, yaitu berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar nantinya setelah selesai dari pendidikan seorang peserta didik dapat memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran-ajaran agama Islam serta menjadikan ajaran agama itu sebagai suatu pandangan hidupnya demi keselamatan dan kesejahteraan hidup di dunia maupun di akhirat.<sup>31</sup>

Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah merupakan salah satu mata pelajaran PAI yang menelaah tentang asal-usul, perkembangan, peranan kebudayaan/peradaban Islam dan para tokoh yang berprestasi dalam sejarah Islam pada masa lampau, mulai dari sejarah masyarakat Arab pra-Islam, sejarah kelahiran dan kerasulan Nabi Muhammad SAW, sampai dengan masa Khulafaurrasyidin. Secara substansial, mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati sejarah kebudayaan Islam, yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak, dan kepribadian peserta didik.<sup>32</sup>

## 2. Tujuan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Dalam undang-undang RI No 20 tahun 2003 pasal 3 di sebutkan pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif,

---

<sup>31</sup> Zakiah Daradjat, dkk., *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1996), hlm. 86

<sup>32</sup> Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia No. 2 Tahun 2008, Tentang Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab di Madrasah, hal. 21

mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.<sup>33</sup>

Secara umum tujuan pendidikan ialah terjadinya perubahan tingkah laku sikap, dan kepribadian peserta didik setelah mengalami proses pendidikan dan pada akhirnya potensi dapat berkembang menuju manusia dewasa, potensi di sini ialah potensi fisik, emosi, sosial, moral, pengetahuan, dan ketrampilan.

Reja Mudy Harjo dan Waini Rasyidin mengemukakan bahwa Bloom dan kawan-kawan telah mengembangkan taksonomi tujuan pendidikannya yaitu domain (*kawasan kognitif, afektif, dan psikomotor*). Tujuan pendidikan ialah peningkatan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor seseorang yang hasilnya dapat digunakan untuk lebih meningkatkan taraf hidup pribadi, pekerja, warga masyarakat dan Tuhan.<sup>34</sup>

Sedang Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan-kemampuan sebagai berikut:

- a. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai dan norma-norma Islam yang telah dibangun oleh Rasulullah SAW dalam rangka mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.
- b. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan
- c. Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah.
- d. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam di masa lampau.

---

<sup>33</sup>Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional 2003 (UU RI No. 20 th. 2003), (Jakarta: Sinar Grafika, 2003), hlm. 2.

<sup>34</sup>Zahara Idris, *Dasar-dasar Pendidikan*, (Jakarta: Rieneka Cipta, 1997), hlm. 12.

e. Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil ibrah dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni, dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.<sup>35</sup>

### 3. Materi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Peristiwa Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yatsrib)

Materi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah meliputi :

- a. Sejarah masyarakat Arab pra-Islam, sejarah kelahiran dan kerasulan Nabi Muhammad SAW.
- b. Dakwah Nabi Muhammad SAW dan para sahabatnya, yang meliputi kegigihan dan ketabahannya dalam berdakwah, kepribadian Nabi Muhammad SAW, hijrah Nabi Muhammad SAW ke Thaif, peristiwa *Isra' Mi'raj* Nabi Muhammad SAW.
- c. Peristiwa hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yatsrib, keperwiraan Nabi Muhammad SAW, peristiwa *Fathu Makkah*, dan peristiwa akhir hayat Rasulullah SAW.
- d. Peristiwa-peristiwa pada masa khulafaurrasyidin.
- e. Sejarah perjuangan tokoh agama Islam di daerah masing-masing.<sup>36</sup>

Pada penelitian ini materi yang di kaji adalah Peristiwa Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yatsrib berikut peneliti uraian sedikit tentang materi:

Setelah ada jaminan keamanan dari masyarakat Madinah, Nabi Muhammad memerintahkan kepada kaum muslimin Makkah untuk berhijrah ke Yatsrib karena beberapa pertimbangan, seperti:

- a. Makkah tidak aman, sedangkan Madinah aman
- b. Menghindari gangguan dari orang kafir Quraisy
- c. Membangun kekuatan Islam di Madinah
- d. Menyelamatkan agama Islam

---

<sup>35</sup> Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia No. 2 Tahun 2008, *op.cit*, hlm. 22

<sup>36</sup> *Ibid*, hlm. 25

Pada suatu malam yang telah ditentukan, pemuda-pemuda pilihan Quraisy mengepung rumah Nabi Muhammad SAW untuk membunuhnya. Pada saat yang sama, Rasulullah berkemas untuk meninggalkan rumahnya. Dengan tenang Nabi Muhammad SAW menyuruh Ali bin Abi Thalib tidur di tempat tidurnya dengan menggunakan selimut yang biasa beliau pakai. Tugas yang penuh resiko ini dijalankan dengan baik oleh Ali bin Abi Thalib yang juga terkenal sebagai pemuda pemberani.

Di bawah perlindungan Allah, Nabi Muhammad SAW keluar dari rumahnya menuju rumah Abu Bakar untuk mengajaknya hijrah. Berangkatlah Nabi ke selatan menuju Gua Tsur tempat persembunyian sementara. Rasul dan Abu Bakar dengan kekuatan iman dan tawakkal ke hadapan Allah Tuhan Yang Maha Besar.

Tiga hari tiga malam Rasul SAW bersama Abu Bakar bersembunyi di dalam Gua. Tidak ada yang tahu keadaan dan tempat mereka bersembunyi selain Asma' binti Abu Bakar, Abdullah bin Abu Bakar, dan Amir bin Fuhairah. Asma adalah orang yang mengantarkan bekal makan tiap hari. Abdullah bin Abu Bakar yang memberitahukan keadaan sekitar gua, Amir bin Fuhaira berjasa menghilangkan jejak Nabi dan Abu Bakar dengan cara menggembalakan kambing di sekitar gua.

Menyadari keadaan telah aman, Nabi dan Abu Bakar melanjutkan perjalanan ke arah utara menyusuri Pantai Laut Merah. Pada tanggal 12 Rabiul Awal Tahun 1 Hijriyah bertepatan dengan tanggal 28 Juni 622 M, Nabi dan Abu Bakar sampai di Quba'. Beliau tinggal di sana selama 4 hari. Selama 4 hari Nabi Muhammad beserta sahabat dan penduduk Quba' mendirikan masjid yang diberi nama masjid Quba'. Inilah masjid yang pertama kali didirikan oleh Nabi Muhammad SAW.

Setelah itu Nabi SAW, Abu Bakar, dan Ali meneruskan perjalanan menuju Yatsrib. Umat Islam baik kaum Muhajirin dan kaum Anshor telah lama merindukan Nabi dan telah bersiap untuk menyambut kedatangan Rasul pilihan yang mulia itu. Pada hari Jum'at tanggal 16 Rabiul Awal

tahun 1 H, rombongan Nabi tiba di Yatsrib. Beliau mendapat sambutan yang sangat akrab dan penuh kerinduan.

Pada hari itu juga Nabi Muhammad mengadakan shalat Jum'at yang pertama dalam sejarah Islam. Shalat dilakukan di kampung Bani Salim yaitu Hazmun Nabit. Tempat ini semula dipakai untuk pertemuan kaum muslimin melakukan shalat dan rakaat dalam rangka menyaingi syiar Yahudi. Beliau menyampaikan khutbah pertama di hadapan kaum muhajirin dan kaum Anshar di Yatsrib. Sejak saat itu Yatsrib berubah menjadi kota Nabi (Madinatun Nabi) yang selanjutnya disebut Madinah.

Setelah berada di Madinah Nabi SAW mulai mengatur rencana untuk kebaikan dan kepentingan penduduk Madinah khususnya dan umat Islam pada umumnya. Peristiwa hijrah ini akhirnya dijadikan awal perhitungan tahun baru Islam, yaitu Tahun Hijriyah. Penetapan ini dilakukan pada masa pemerintahan Khalifah Umar bin Khattab.

#### Hikmah Hijrah Nabi ke Madinah

- a. Dakwah membutuhkan keadaan yang mendukung
- b. Perjuangan memerlukan perjuangan jiwa dan raga
- c. Perjuangan membutuhkan persiapan yang matang
- d. Allah selalu bersama orang-orang yang beriman
- e. Setiap kebenaran pasti akan membuahkan kemenangan

Dimulainya tahun baru Islam tahun Hijrah.<sup>37</sup>

4. Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas V

#### Kelas V, Semester 1

STANDAR KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR
1. Mengenal peristiwa hijrah Nabi Muhammad SAW	1.1 Mengidentifikasi sebab-sebab hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yatsrib 1.2 Menceritakan peristiwa hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yatsrib

<sup>37</sup> Tim Guru MI, *Mengenal Sejarah Kebudayaan Islam*, (Surabaya: PT. Putratama Bintang Timur, 2004), hlm. 11-15

<b>STANDAR KOMPETENSI</b>	<b>KOMPETENSI DASAR</b>
ke Yatsrib	1.3 Mengambil hikmah dari peristiwa hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yatsrib
2. Memahami keperwiraan Nabi Muhammad SAW	2.1 Mendeskripsikan upaya yang dilakukan Nabi Muhammad SAW dalam membina masyarakat Madinah (sosial, ekonomi, agama, dan pertahanan) 2.1 Meneladani keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam membina masyarakat Madinah

#### **Kelas V, Semester 2**

<b>STANDAR KOMPETENSI</b>	<b>KOMPETENSI DASAR</b>
3. Mengenal peristiwa <i>Fathu Makkah</i>	3.1 Mengidentifikasi sebab-sebab terjadinya <i>Fathu Makkah</i> 3.2 Menceritakan kronologi peristiwa <i>Fathu Makkah</i> 3.3 Mengambil ibrah dari peristiwa <i>Fathu Makkah</i>
4. Mengidentifikasi peristiwa akhir hayat Rasulullah SAW	4.1 Menceritakan peristiwa-peristiwa di akhir hayat Rasulullah SAW 4.2 Mengambil hikmah dari peristiwa akhir hayat Rasulullah SAW

#### 5. Hasil Belajar SKI

Istilah hasil belajar itu sama dengan prestasi belajar. Hasil belajar atau prestasi belajar dapat diraih melalui proses belajar. Belajar itu tidak hanya mendengarkan dan memperhatikan guru yang sedang memberikan pelajaran di dalam kelas, atau peserta didik membaca buku, akan tetapi lebih luas dari kedua aktivitas di atas.

Berikut ini beberapa definisi tentang hasil belajar atau prestasi belajar, antara lain:

Menurut Mulyono Abdurrahman, “Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui kegiatan belajar”.<sup>38</sup>

Menurut W.S. Winkel “Hasil belajar adalah perubahan sikap atau tingkah laku setelah anak melalui proses belajar”.<sup>39</sup>

Hasil belajar SKI adalah penguasaan ketrampilan dan pengetahuan yang dimiliki peserta didik dalam mata pelajaran SKI yang ditunjukkan dengan tes atau nilai yang diberikan oleh guru dan kemampuan perubahan sikap atau tingkah laku yang diperoleh peserta didik melalui kegiatan belajar.

Menurut pendapat Benyamin S. Bloom yang ditulis oleh Anas Sudiyono, hasil belajar mencakup tiga ranah yaitu ; ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.<sup>40</sup>

a. Ranah kognitif yang meliputi<sup>41</sup>:

- 1) Pengetahuan (*knowledge*). Ciri utama taraf ini adalah pada ingatan
- 2) Pemahaman (*Comprehension*). Pemahaman digolongkan menjadi tiga yaitu: menerjemahkan, menafsirkan dan mengekstrapolasi (memperluas wawasan)
- 3) Penerapan (*aplication*), merupakan abstraksi dalam suatu situasi konkret.
- 4) Analisis, merupakan kesanggupan mengurai suatu integritas menjadi unsur-unsur yang memiliki arti sehingga hirarkinya menjadi jelas.
- 5) Sintesis, merupakan kemampuan menyatukan unsur-unsur menjadi suatu integritas.
- 6) Evaluasi, merupakan kemampuan memberikan keputusan tentang nilai sesuatu berdasarkan kriteria yang dipakainya misalnya; baik - buruk, benar - salah, kuat- lemah dan sebagainya.

---

<sup>38</sup> Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2), hlm. 37

<sup>39</sup> W.S. Winkel, *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*, (Jakarta: Gramedia, 2003), hlm. 48

<sup>40</sup> Anas Sudiyono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008), hlm. 49.

<sup>41</sup> Nana Sudjana *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Bandung : Remaja Remaja Rosda Karya, 1989), hlm. 23

b. Ranah afektif meliputi:

- 1) Memperhatikan (*Receiving /attending*) yaitu kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulus) yang datang dari luar peserta didik dalam bentuk masalah, gejala, situasi dan lain – lain.
- 2) Merespon (*Responding*) yaitu reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulus yang datang dari luar.
- 3) Menghayati nilai (*valuing*) yaitu berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau sistem.
- 4) Mengorganisasikan atau menghubungkan yaitu pengembangan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi.
- 5) Menginternalisasi nilai, sehingga nilai- nilai yang dimiliki telah mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.<sup>42</sup>

c. Ranah psikomotorik.

Ranah ini berhubungan dengan ketrampilan peserta didik setelah melakukan belajar meliputi: Persepsi (cara pandang)

- 1) Gerakan reflek yaitu ketrampilan pada gerakan yang tidak sadar.
- 2) Ketrampilan pada gerakan – gerakan dasar.
- 3) Kemampuan perseptual termasuk didalamnya membedakan visual, auditif, motoris dan lain – lain.
- 4) Kemampuan dibidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan.
- 5) Gerakan – gerakan skill dari yang sederhana sampai pada ketrampilan yang kompleks.<sup>43</sup>

Untuk mengevaluasi seorang guru aqidah akhlak dapat menggunakan berbagai alat untuk melakukan penilaian. Teknik penilaian yang dapat dengan mudah.

### **C. Proses Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam melalui Model *Mind Mapping***

SKI merupakan pendidikan yang melalui ajaran-ajaran agama Islam, yaitu berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar nantinya setelah

---

<sup>42</sup> *Ibid.*, hlm. 29

<sup>43</sup> *Ibid.*, hlm. 31

selesai dari pendidikan seorang peserta didik dapat memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran-ajaran agama Islam serta menjadikan ajaran agama itu sebagai suatu pandangan hidupnya demi keselamatan dan kesejahteraan hidup di dunia maupun di akhirat.<sup>44</sup> Dimana sangat dibutuhkan kurikulum tingkat satuan pendidikan karena sekolahlah yang tahu kemampuan dan apa yang terbaik dalam setiap proses pembelajaran apalagi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang lebih banyak bertujuan untuk meningkatkan akhlakul karimah peserta didik, maka latar belakang dan keadaan sosiohistoris peserta didik dan masyarakat setempat menjadi hal yang penting untuk menjadi dasar dalam proses pembelajaran SKI

Dalam proses belajar SKI, peserta didik tidak semestinya diperlakukan seperti bejana kosong yang pasif yang hanya menerima kucuran ceramah guru tentang ilmu pengetahuan atau informasi. Karena itu dalam proses pembelajaran, guru dituntut mampu menciptakan suasana yang memungkinkan peserta didik secara aktif menemukan, memproses dan mengkonstruksi ilmu pengetahuan dan keterampilan baru. Istilah Inovatif memiliki makna bahwa pembelajaran merupakan sebuah proses mengembangkan kreatifitas peserta didik, karena pada dasarnya setiap individu memiliki imajinasi dan rasa ingin tahu yang tidak pernah berhenti. Dengan demikian, guru dituntut mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang beragama sehingga seluruh potensi dan daya imajinasi peserta didik dapat berkembang secara maksimal.

Pembelajaran SKI itu dikatakan berhasil dapat dilihat tingkah laku mana yang muncul dalam suatu proses belajar mengajar berdasarkan apa yang dirancang oleh guru.

Indikator tersebut dapat dilihat dari lima segi, yaitu:

1. Segi peserta didik

- a. Keinginan, keberanian menampilkan minat, kebutuhan dan permasalahan yang dihadapinya

---

<sup>44</sup> Zakiah Daradjat, dkk., *op.cit.*, hlm. 86

- b. Keinginan dan keberanian serta kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan persiapan, proses dan kelanjutan belajar
  - c. Penampilan berbagai usaha belajar dalam menjalani dan menyelesaikan kegiatan belajar sampai mencapai hasil
  - d. Kemandirian belajar
2. Segi guru tampak adanya
- a. Usaha mendorong, membina gairah belajar dan berpartisipasi dalam proses pengajaran secara aktif
  - b. Peran guru yang tidak mendominasi kegiatan belajar peserta didik
  - c. Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk belajar menurut cara dan keadaan masing-masing
  - d. Menggunakan berbagai macam metode mengajar dan pendekatan multi media
3. Segi program tampak hal-hal berikut
- a. Tujuan sesuai dengan minat, kebutuhan serta kemampuan peserta didik
  - b. Program cukup jelas bagi peserta didik dan menantang peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar
4. Segi situasi menampakkan hal-hal berikut
- a. Hubungan erat antara guru dan peserta didik, guru dan guru, serta dengan unsur pimpinan sekolah
  - b. Peserta didik bergairah belajar
5. Segi sarana belajar tampak adanya
- a. Sumber belajar yang cukup
  - b. Fleksibilitas waktu bagi kegiatan belajar
  - c. Dukungan media pengajaran
  - d. Kegiatan belajar baik di dalam maupun diluar kelas<sup>45</sup>

Salah satu cara yang bisa di gunakan adalah dengan menggunakan model Pembelajaran *mind mapping*. Menurut Muhammad Noer manfaat *mind*

---

<sup>45</sup> Ahmad Tafsir, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, cet. VII, 2003), hlm. 146

*mapping* adalah sebagai berikut.<sup>46</sup> *Pertama, mind mapping* mampu meningkatkan kapasitas pemahaman dengan cara:

- a. Melihat gambaran besar suatu persoalan sekaligus melihat informasi secara detail
- b. Mengingat informasi yang kompleks lebih mudah
- c. Mengatasi informasi yang banyak karena telah ditata dan dikelompokkan sedemikian rupa.

*Kedua, mind mapping* dapat meningkatkan kemampuan seseorang dalam berimajinasi, mengingat, berkonsentrasi, membuat catatan, meningkatkan mental sekaligus mampu menyelesaikan persoalan. *Ketiga, mind mapping* dapat merangsang sisi kreatif seseorang lewat penggunaan garis lengkung, warna dan gambar. Ini membuat sebuah catatan sekaligus menjadi karya seni yang indah. *Keempat, mind mapping* membantu seseorang membuat catatan yang menarik dalam waktu singkat.

*Mind mapping* (peta pikiran) adalah suatu metode pencatatan yang berbeda dari bentuk pencatatan secara konvensional. Lebih lanjut, peta pikiran adalah teknik meringkas bahan yang akan dipelajari dan memproyeksikan masalah yang dihadapi ke dalam bentuk peta atau teknik grafik sehingga lebih mudah memahaminya. Berikut ini disajikan perbedaan antara catatan tradisional dengan catatan *mind mapping*.

Tabel Perbedaan catatan Biasa dan Mind Mapping<sup>47</sup>

Catatan Biasa	Peta Pikiran ( <i>Mind Mapping</i> )
Hanya berupa tulisan-tulisan saja	Berupa tulisan, simbol dan gambar
Hanya dalam satu warna	Berwarna-warna
Untuk mereview ulang memerlukan waktu yang lama	Untuk mereview ulang diperlukan waktu yang pendek
Waktu yang diperlukan untuk belajar lebih lama	Waktu yang diperlukan untuk belajar lebih cepat dan efektif

<sup>46</sup> Muhammad Moer, <http://www.muhammadnoer.com/2010/10/mind-map-tentang-mind-mapping/>, diunduh pada tanggal 22 Oktober 2010

<sup>47</sup> Iwan Sugiarto, *Mengoptimalkan Daya Kerja Otak Dengan berfikir Holistik dan Kreatif*, (Jakarta: PT Gramedia, 2004), hlm. 76

Statis	Membuat individu menjadi lebih kreatif
--------	--

Dalam menerapkan pembelajaran SKI dengan model *mind mapping* pendekatan yang bisa digunakan adalah sebagai berikut :

1. Rasional (penalaran, deduktif, induktif)
2. Emosional
3. Pengamalan
4. Pembiasaan
5. Fungsional
6. Keteladanan

Sedangkan Prinsip-Prinsip Pembelajaran yang bisa dikembangkan

1. Student centered
2. Belajar dengan melakukan (learning by doing)
3. Mengembangkan kemampuan social
4. Mengembangkan keingintahuan, imajinasi dan fitrah ke-Tuhan-an
5. Mengembangkan ketrampilan problem solving
6. Mengembangkan kreativitas
7. Mengembangkan kemampuan iptek
8. Menumbuhkan kesadaran sebagai warga negara yang baik
9. Belajar sepanjang hayat (Long life education)
10. Kompetitif, kerjasama dan solidaritas

Berikut peneliti uraikan langkah-langkah pembelajaran SKI dengan menggunakan model *mind mapping*

1. Guru memberikan informasi awal tentang jalannya pembelajaran *mind mapping* dan tugas yang harus dilaksanakan peserta, dan peneliti menyajikan contoh produk-produk *mind mapping* yang sudah jadi sebagai motivasi dalam pembuatan *mind mapping* yang akan dilakukan.
2. Guru siap menyajikan materi Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yatsrib
3. Guru membentuk kelompok belajar heterogen (2-4 peserta didik) dan mengatur tempat duduk peserta didik agar setiap kelompok dapat saling bertatap muka

4. Guru membagikan modul kecil atau ringkasan materi yang akan dikerjakan peserta didik menjadi produk *mind mapping*,
5. Tiap kelompok menerima lembar tugas yang harus diselesaikan dan dibuat *mind mapping*
6. Tiap kelompok bekerja memproduksi *mind mapping* sesuai dengan kaidah-kaidah pembuatan *mind mapping*.
7. Setiap kelompok secara serentak memajang hasil kerja kelompoknya di papan pajangan
8. Perwakilan secara bergiliran menjelaskan *mind mapping*nya kepada seluruh peserta didik
9. Perwakilan dan peserta didik membuat kesimpulan atau melengkapi jawaban peserta didik
10. Guru memberikan tugas / PR secara individual tentang materi pokok yang sedang dipelajari

Model *mind mapping* ini dapat meningkatkan pembelajaran SKI, dengan pembelajaran ini suasana kelas akan semakin baik dan proses pembelajaran sangat disukai oleh peserta didik.

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dalam penelitian ini dirumuskan hipotesis tindakan yaitu melalui model pembelajaran *Mind Mapping* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yatsrib Kelas V MI Al-Khoiriyyah 2 Semarang.