

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### A. TINJAUAN PUSTAKA

#### 1. Konsep Pengaruh

Pengertian pengaruh dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Poerwadarminta (1995:849) adalah “Daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang”. Definisi pengaruh menurut Badudu-Zain (1996:1031) adalah “(a) Daya yang menyebabkan sesuatu terjadi, (b) Sesuatu yang dapat membentuk dan mengubah sesuatu yang lain, (c) Tunduk atau mengikuti karena kuasa atau kekuatan orang lain.”

Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa pengaruh adalah suatu daya yang ada atau timbul akibat dari sesuatu yang mengubah atau membentuk sesuatu yang lain. Maka dalam penelitian ini penulis membatasi pada daya yang timbul dari penerapan model pembelajaran *mind mapping* yaitu hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran sejarah dengan menggunakan model pembelajaran *mind mapping*.

## 2. Konsep *Mind Mapping*

Mencatat merupakan salah satu usaha untuk meningkatkan daya ingat, karena segala sesuatu yang dilihat, didengar dan dirasakan dapat disimpan ke dalam memori penyimpanan otak manusia. Tujuan pencatatan yaitu membantu mengingat informasi yang tersimpan dalam memori, tanpa pencatatan siswa hanya mampu mengingat sebagian kecil materi yang diajarkan karena umumnya siswa membuat catatan dalam bentuk tradisional dalam bentuk tulisan linier panjang yang mencakup seluruh isi materi pelajaran sehingga catatan terlihat sangat monoton dan membosankan.

Bobbi de Portyer dan Hernacki, (2004 :152 ) menyatakan bahwa

“Otak tidak dapat langsung mengolah informasi menjadi bentuk rapi dan teratur melainkan harus mencari, memilih merumuskan dan merangkainya dalam gambar-gambar, simbol-simbol, suara, citra, bunyi dan perasaan sehingga informasi yang keluar satu persatu dihubungkan oleh logika, diatur oleh bahasa dan menghasilkan arti yang dipahami.”

Dibutuhkan suatu model pencatatan yang dapat membantu dalam mengingat catatan dan salah satu model pencatatan tersebut adalah *mind mapping*. *Mind Mapping* sendiri berasal dari dua suku kata *Mind* dan *Mapping* kedua kata tersebut bila diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia merupakan pikiran dan pemetaan jadi *mind mapping* itu sendiri dapat diartikan sebagai pemetaan pikiran. Ratna Wilis Dahar (1989:122) menyatakan bahwa “*mind mapping* atau pemetaan pikiran

adalah suatu cara menyampaikan materi pelajaran dengan memperlihatkan hubungan antara dua konsep atau lebih konsep-konsep yang dikaitkan oleh kata hubung secara berurutan”. Tony Buzan (2006:4) mengatakan bahwa “*Mind mapping* adalah cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi keluar dari otak dan merupakan cara mencatat yang kreatif, efektif dan secara harfiah akan memetakan pikiran-pikiran”. Lebih lanjut Bobbi de Porter dan Hernacki (2004 :152) mengatakan bahwa “peta pikiran adalah teknik meringkas bahan yang akan dipelajari dan memproyeksikan masalah yang dihadapi ke dalam bentuk peta sehingga lebih mudah memahaminya”.

Berdasarkan dari uraian-uraian tersebut di atas *mind mapping* merupakan model pembelajaran yang lebih menekankan kepada teknik pencatatan yang mampu membantu meringkas catatan-catatan sehingga lebih mudah untuk diingat karena ide-ide yang dituangkan ke dalam *mind mapping* ini cenderung bebas dan tidak terikat sehingga mudah untuk dipahami . *Mind mapping* sendiri tidak membuat catatan menjadi bosan untuk dibaca karena *mind mapping* mengkombinasikan tulisan dan gambar yang berwarna-warni sehingga catatan terlihat lebih menarik dan variatif.

## 2.1 Langkah-Langkah Penggunaan Model Pembelajaran *Mind Mapping*

Menurut Toni Buzan (2006:15)

- a. Mulailah dari bagian tengah kertas kosong. Memulainya dari tengah-tengah kertas kosong seperti halnya dengan gambar dan gambar ini di buat di tengah-tengah kertas yang kita sebutkan dengan enam topi berpikir, karena mulai dari tengah memberi kebebasan kepada otak untuk menyebar ke segala arah dan untuk mengungkapkan dirinya dengan lebih bebas dan alami
- b. Gunakan gambar atau simbol untuk ide sentral
- c. Membuatkan gambar-gambar pada ide pusatnya, karena sebuah gambar bermakna seribu kata dan membantu kita menggunakan imajinasi. Sebuah gambar sentral akan lebih menarik membuat kita tetap terfokus, membantu kita berkonsentrasi, dan mengaktifkan otak kita.
- d. Gunakan warna Menggunakan berbagai warna dalam menulis dan membuat *mind map* ini, karena bagi otak warna sama menariknya dengan gambar. Warna membuat *Mind Map* lebih hidup, menambah energy kepada pemikiran kreatif, dan menyenangkan
- e. Hubungkan cabang-cabang utama ke gambar pusat (ide pokok) Cabang-cabang yang sudah dibuat dihubungkan dengan gambar-gambar, karena otak bekerja menurut asosiasi, otak senang mengaitkan dua (atau tiga, atau empat ) hal sekaligus. Bila kita menghubungkan cabang-cabang , akan lebih mudah mengerti dan mengingat.
- f. Buatlah garis melengkung bukan lurus. Sama halnya dengan langkah yang ke empat, membuat garis yang melengkung bukan lurus karena garis yang lurus akan membosankan otak, tapi sebenarnya garis yang dibuat terserah siswa.
- g. Gunakan satu kata kunci untuk setiap garis membuat satu kata kunci pada setiap garis, karena kata kunci tunggal memberi banyak daya dan fleksibilitas kepada *Mind Mapping*. Setiap kata tunggal atau gambar adalah seperti pengganda, menghasilkan sederet asosiasi , lebih bebas dan bisa memicu ide dan pikiran baru.
- h. Gunakan gambar pada samping-samping tulisan, dibuatkan gambar-gambar kecil, terserah dalam gambar apa, karena seperti gambar sentral setiap gambar bermakna seribu kata

## 2.2 Kelebihan *Mind Mapping*

Menurut Toni Buzan (2006: 60 ) Kelebihan *Mind Mapping* adalah

- a. Dapat mengemukakan pendapat secara bebas *mind mapping* adalah teknik belajar dengan cara membuat catatan kreatif sendiri-sendiri oleh masing-masing siswa, sehingga ia akan bisa menuangkan ide-idenya secara bebas, atau siswa bisa mencatat materi-materi yang diberikan guru dengan menggunakan bahasanya sendiri.
- b. Catatan lebih berfokus kepada inti materi karena dalam model pembelajaran *mind mapping* ini adalah cara mencatat kreatif, dan juga dengan membuat peta-peta konsep dari materi yang diberikan sehingga akan mencatat inti-inti atau bagian-bagian yang penting saja dari materi itu.
- c. Dapat bekerja sama dengan teman lainnya
- d. Catatan lebih padat dan jelas karena *mind mapping* ini mencatat hal-hal yang penting saja sehingga catatan akan lebih jelas kelihatannya.

## 2.3 Kekurangan *Mind Mapping*

Dalam sebuah blog nya Mirfan Sape (2012:1) mengatakan bahwa kekurangan *mind mapping* adalah

- a. Hanya siswa yang aktif yang terlibat karena pada *mind mapping* merupakan catatan masing-masing siswa dan pembuatan atau penulisannya tidak dipatokkan bagaimana bentuknya oleh guru sehingga ada sebagian siswa yang tidak membuat *mind mapping* dengan serius, mereka akan membuatnya pada saat akan dikumpulkan saja sehingga materi yang di *mind mapping* kan tidak optimal.
- b. Tidak sepenuhnya murid yang belajar sama seperti point yang pertama, karena pembuatan *mind mapping* tidak dikontrol sehingga ada sebagian siswa yang enggan untuk belajar dan membuat *mind mapping* ini.
- c. Guru akan kewalahan memeriksa *mind map* siswa Karena jumlah siswa dalam kelas lumayan banyak, maka akan ada banyak *mind mapping* dari satu materi yang diajarkan, sehingga guru akan kewalahan dalam memeriksa mind map siswa.

## 2.4 Manfaat *Mind Mapping*

Menurut Toni Buzan (2006:6) manfaat *mind mapping* adalah

- a. Memberi pandangan menyeluruh pokok masalah atau area yang luas dengan adanya model pembelajaran *mind mapping* ini, siswa akan bisa memberi pandangan yang menyeluruh tentang suatu materi karena mereka sudah belajar dalam cara menuangkan isi pemikiran mereka sendiri dan dan pendapat mereka sendiri tentang suatu materi tersebut.
- b. Memungkinkan kita merencanakan rute atau membuat pilihan-pilihan dan mengetahui ke mana kita akan pergi dan di mana kita berada. Karena dalam *mind map* ini kita membuat sistematis atau bisa dibayangkan peta konsep maka kita akan bisa merencanakan rute-rute.
- c. Mengumpulkan sejumlah besar data di satu tempat.
- d. Mendorong pemecahan masalah dengan membiarkan melihat jalan-jalan terobosan kreatif baru. Karena dalam *mind mapping* ini kita mengeluarkan pendapat atau membahasakan materi yang dipelajari dengan bahasa sendiri sehingga akan memudahkan kita untuk menemukan pemecahan-pemecahan masalah dan juga akan mendapatkan terobosan-terobosan baru yang kreatif.
- e. Menyenangkan untuk dilihat, dibaca, dicerna dan diingat. Karena bentuk catatannya yang kreatif, dan tidak hanya dengan mencatat di buku dari awal sampai akhir saja yang membosankan untuk dilihat, sehingga tulisan ini senang untuk dilihat.

## 3. Konsep Pembelajaran Sejarah

Sejarah dapat dikatakan sebagai ilmu pengetahuan karena telah mengandung tiga aspek pokok yang merupakan ciri ilmu pengetahuan seperti yang dikatakan oleh

Rustam E. Tamburaka ( 2002 : 20 ) yakni

- a. Sejarah dilakukan oleh manusia dalam rangka memperoleh pengetahuan baru.
- b. Sebagai pengetahuan, ilmu sejarah memang mengkaji peristiwa – peristiwa masa lampau tetapi peristiwanya dikupas, dianalisis dengan meneliti sebab akibatnya.

- c. Hasil analisis tersebut dirangkumkan kembali sehingga dapat diperoleh pengertian dalam bentuk sintesis yang dapat memberi penjelasan mengenai aspek – aspeknya

Sejarah merupakan bagian dari disiplin Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang diajarkan secara terpisah dari disiplin ilmu sosial lainnya pada tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA). Menurut S.K Kocchar “Pembelajaran sejarah mengembangkan kemampuan anak untuk memformulasikan penilaian yang objektif, mempertimbangkan setiap bukti yang penuh kehati-hatian dan menganalisis bukti-bukti yang dikumpulkannya secara tepat” (S.K. Kochhar, 2008:32). I Gede Widja menyatakan bahwa “pembelajaran sejarah adalah perpaduan antara aktivitas belajar dan mengajar yang di dalamnya mempelajari tentang peristiwa masa lampau yang erat kaitannya dengan masa kini” (I Gde Widja, 1989: 23). Adapun manfaat dalam mempelajari sejarah menurut Rustam E. Tamburaka ( 2002 : 9 ) adalah :

- a. Untuk memperoleh pengalaman mengenai peristiwa – peristiwa sejarah di masa lalu baik positif maupun pengalaman negatif dijadikan hikmah agar kesalahan – kesalahan yang pernah terjadi tidak terulang kembali.
- b. Untuk mengetahui dan dapat menguasai hukum – hukum sejarah yang berlaku agar kemudian dapat memanfaatkan dan menerapkannya bagi mengatasi persoalan – persoalan hidup saat sekarang dan yang akan datang.
- c. Untuk menumbuhkan kedewasaan berpikir, memiliki vision atau cara pandang ke depan yang lebih luas serta bertindak lebih arif dan bijaksana terutama dalam mengambil keputusan.

Dari manfaat yang dipaparkan jelas bahwa sejarah sangat penting untuk dipelajari ,  
sehingganya dalam tingkat SMA pembelajaran sejarah dibuat terpisah dari  
disiplin ilmu sosial lainnya karena

“Pembelajaran sejarah berfungsi sebagai guru kehidupan,karena pembelajaran sejarah memiliki fungsi genetik,pragmatik serta didaktis dan mempelajari ilmu sejarah dapat memberikan manfaat rekreasi,inspiratif,instruktif dan edukatif.Sehingga peran dan fungsi pembelajaran sejarah menjadi sarana untuk menumbuhkan jiwa nasionalisme dan patriotisme generasi muda”(Sartono Kartodirdjo 1993: 258 ).

Berdasarkan pemaparan diatas dapat diketahui bahwa pembelajaran sejarah adalah pembelajaran tentang peristiwa-peristiwa masa lampau yang sangat penting untuk dipelajari dan merupakan salah satu pembelajaran yang bersifat normatif karena tujuan,makna dan fungsinya berdasarkan dengan tujuan pendidikan itu sendiri yaitu menciptakan generasi muda yang berjiwa nasionalisme dan patriotisme serta generasi muda yang arif dan bijaksana.

#### **4. Konsep Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan rangkaian penilaian yang diperoleh peserta didik dalam Setiap proses belajar yang dilaksanakan, menurut Sagala Syaiful (2010: 22) ”Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”,menurut Oemar Hamalik (2005:43) menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang diharapkan, yang nantinya



dimiliki siswa setelah dilaksanakannya kegiatan belajar mengajar”. Dari definisi hasil belajar di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang didapatkan peserta didik setelah mengalami proses belajar. Menurut Anas Sudijono dikutip dari Benyamin S Bloom bahwa “ hasil belajar memiliki 3 ranah pencapaian yaitu ranah afektif, ranah psikomotorik dan ranah kognitif ”.( Anas Sudijono 2008 :49 ).

1. Ranah Afektif merupakan seluruh kegiatan yang berkenaan dengan sikap dan nilai yang terdiri dari lima aspek. Kelima aspek tersebut dimulai dari tingkat dasar atau sederhana hingga ketinggian yang lebih tinggi an kompleks yaitu :1. *Receiving/Attending* (Penerimaan) 2.*Responding* (Jawaban) 3. *Valuaing* (Penilaian) 4.Organisasi 5.Karakteristik nilai atau Internalisasi nilai
2. Ranah Psikomotorik hasil belajar pada tahap psikomotorik tampak dalam bentuk ketrampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu yang terdiri dari 6 tingkatan yaitu 1.Gerakan refleks/ketrampilan pada kegiatan yang tidak sadar 2.Ketrampilan pada gerakan dasar 3.Kemapuan Perseptual 4.Kemampuan dibidang fisik 5.Gerakan-gerakan *skill* 6.Gerakan-gerakan yang berkaitan dengan komunikasi.
3. Ranah Kognitif merupakan seluruh kegiatan yang menyangkut daya kerja otak untuk berfikir , menurut Anas Sudijono (2008:50) yang dikutip dari Benyamin S.Bloom bahwa “ Ranah Kognitif adalah segala upaya yang menyangkut aktivitas otak ,dan memiliki enam tahapan yaitu 1.Pengetahuan (*knowledge*) 2.Pemahaman (*Comperenshion*) 3.Penerapan (*Application*) 4.Analisis (*Analysis*) 5.Sintesis ( *Synthesis*) 6. Penilaian ( *Evaluasi* )”. Berikut adalah enam tahapan kognitif yang dibagi oleh Benjamin S Bloom

**a. *Knowledge* (Pengetahuan)**

Kemampuan seseorang untuk mengingat-ingat kembali atau mengenali kembali

tentang nama, konsep, istilah-istilah atau fakta, ide, gejala, rumus-rumus, dan sebagainya tanpa mengharapkan kemampuan untuk menggunakannya kemampuan ini merupakan bagian tahapan terendah untuk pencapaian kognitif.

**b. *Comprehension* (Pemahaman)**

Kemampuan seseorang untuk mengerti dan memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Siswa dituntut memahami atau mengerti apa yang diajarkan, mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan dan dapat memanfaatkan isinya tanpa harus menghubungkannya dengan hal-hal lain, sehingga dapat dikatakan bahwa memahami sesuatu apabila dapat memberikan penjelasan atau uraian yang lebih teliti tentang suatu hal dengan menggunakan kata-katanya sendiri, kemampuan ini merupakan kemampuan satu tingkat lebih tinggi dari kemampuan ingatan atau hafalan.

**c. *Application* (Penerapan)**

Kemampuan seseorang untuk menerapkan atau menggunakan apa yang telah diketahuinya dalam situasi yang baru baginya. Situasi yang baru dimana ide, metode dan lain-lain yang dipakai itu harus baru, karena apabila tidak demikian, maka kemampuan yang diukur bukan lagi penerapan tetapi ingatan semata-mata.

**d. *Analysis (Analisis)***

Suatu tingkat kemampuan seseorang untuk menganalisis atau menguraikan suatu integritas atau suatu situasi tertentu ke dalam komponen-komponen atau unsur-unsur pembentuknya. Pada tingkat ini, seseorang diharapkan dapat memahami dan sekaligus dapat memilah-milahnya menjadi bagian-bagian. Hal ini dapat berupa kemampuan untuk memahami dan menguraikan bagaimana proses terjadinya sesuatu, cara bekerjanya sesuatu, atau mungkin sistematikanya.

**e. *Synthesis (Sintesis)***

Suatu proses yang memadukan bagian-bagian atau unsur-unsur secara logis, sehingga menjelma menjadi suatu yang berstruktur atau berbentuk pola baru yang menyeluruh.. Berpikir sintesis merupakan salah satu terminal untuk menjadikan orang lebih kreatif. Dan berpikir kreatif ini merupakan salah satu hasil yang dicapai dalam pendidikan.

**f. *Evaluation (Evaluasi)***

Suatu kemampuan seseorang untuk mempertimbangkan terhadap suatu situasi, keadaan, nilai atau ide, pernyataan atau konsep berdasarkan suatu kriteria tertentu, misalnya jika seseorang dihadapkan pada beberapa pilihan, maka ia

akan mampu memilih satu pilihan yang terbaik sesuai patokan-patokan atau kriteria yang ada. Jadi disini maksudnya yaitu memberikan evaluasi terhadap sesuatu,( Anas Sudijono 2008 :49-53).

Dari pemaparan mengenai ranah hasil belajar di atas maka hasil belajar yang dipilih untuk diteliti pada penelitian ini adalah hasil belajar pada ranah kognitif dengan keseluruhan pencapaian tahapan kognitif yang berjumlah enam tahapan yaitu Pengetahuan(*knowledge*),Pemahaman(*Comperenshion*),Penerapan (*Application*) , Analisis (*Analysis*), Sintesis ( *Synthesis*) dan Penilaian ( *Evaluasi* ) setelah diberi perlakuan atau *treatment* berupa penerapan model pembelajaran *mind mapping* pada kelas experiment

## **2.2. Penelitian Yang Relevan**

Penelitian ini dilakukan berdasarkan pada penelitian yang telah dilakukan terdahulu yaitu

1. Penerapan Model Pembelajaran *Mind Mapping* di SMP Nasima Semarang kelas VII Semester II Tahun 2008/2009.Penelitian ini dilakukan oleh Hendrawan Kresna tahun 2009 Jurusan Sejarah FIS UNNES, dengan hasil penelitian yaitu terdapat peningkatan hasil belajar pada awal proses pembelajaran sebelum diterapkannya model pembelajaran *mind mapping*

diperoleh nilai rata-rata 64,32 dengan ketuntasan klasikal 24,43% kemudian setelah dilakukan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran *mind mapping* terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 73,39 dengan presentase ketuntasan klasikal sebesar 64,29%.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Hattarina Sofia tahun 2008 Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang dengan judul penelitian yaitu Penerapan Model Pembelajaran *Mind Mapping* ( Peta Pikiran ) Untuk meningkatkan Hasil Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah kelas XI IPS SMAN 1 Talun menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar yang diujikan dengan melakukan test. Pada test pertama sebelum diterapkannya model pembelajaran *mind mapping* presentase ketuntasan klasikal sebesar 33,75% dan pada test selanjutnya setelah diterapkannya model pembelajaran *mind mapping* persentase ketuntasan menjadi 73,25%.

Dari kedua penelitian yang telah dilakukan terdahulu menunjukkan bahwa memang terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah dilakukan penerapan model pembelajaran *mind mapping*, ini membuktikan bahwa model pembelajaran

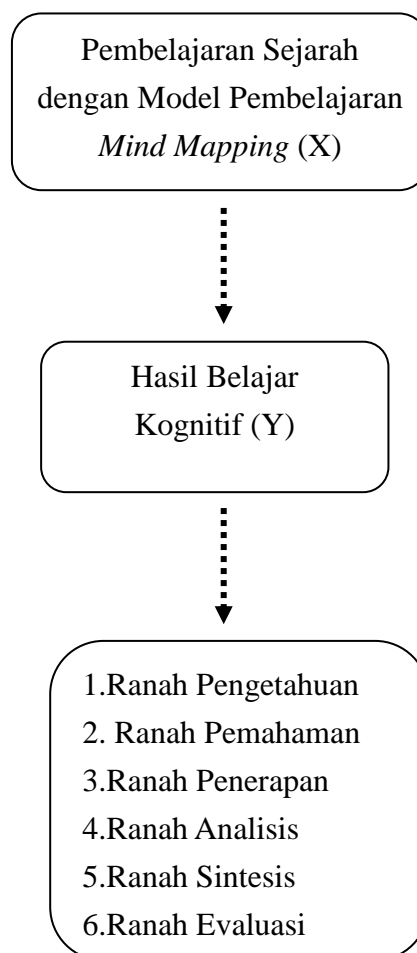
memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa, sehingga peneliti tertarik untuk membuktikan apakah model pembelajaran *mind mapping* ini juga akan berpengaruh pada hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS SMA Negeri 16 Bandar Lampung.

## **B. Kerangka pikir**

Pada pembelajaran sejarah pemahaman materi sendiri menyangkut ke dalam beberapa aspek dan saling berkaitan antar konsep. Keterkaitan tersebut menjadi syarat utama dalam pemahaman konsep sejarah itu sendiri, karena satu konsep akan sulit dikaji secara utuh apabila pemahaman konsep yang lainnya belum dikaitkan, permasalahan muncul saat dihadapkan pada sebuah keadaan dimana siswa harus mengingat kembali materi yang telah dipelajari, dicatat, direkam atau yang dulu pernah diingat permasalahan tersebut mengakibatkan siswa sulit berkonsentrasi dalam mengerjakan tugas ataupun sebuah tes dikarenakan catatan yang masih kurang teratur, maka dibutuhkan sebuah model pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam mencatat dengan baik sehingga mempermudah siswa mengingat ataupun menghafal materi yang dijelaskan. Melalui model pembelajaran *mind mapping* ini siswa diajak untuk menggali ide-ide kreatif dan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran agar pembelajaran yang dilakukan akan menjadi lebih hidup,

variatif, dan membiasakan siswa memecahkan permasalahan dengan cara memaksimalkan daya pikir serta kreatifitas dan diharapkan dapat mempengaruhi perolehan hasil belajar kognitif siswa yang terdiri dari 6 tahapan yaitu 1.Pengetahuan 2.Pemahaman 3.Penerapan 4.Analisis 5.Sintesis dan 6.Evaluasi

### C. Paradigma



#### Keterangan

- = Garis Kegiatan  
 .....→ = Garis Pengaruh

#### D. Hipotesis

“Hipotesis adalah pernyataan yang diterima secara sementara sebagai suatu kebenaran sebagaimana adanya, pada saat fenomena dikenal dan merupakan dasar kerja serta panduan dalam verifikasi.” Moh.Nasir (2005:151) sedangkan Sugiyono(2012:96) menyatakan bahwa “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan.” Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa hipotesis adalah dugaan jawaban sementara dari suatu permasalahan yang perlu diuji kebenarannya melalui sebuah penelitian dengan cara pengumpulan data-data baik berupa fakta maupun data-data pendukung.

Berdasarkan rumusan masalah, tinjauan pustaka dan kerangka pikir maka hipotesis atau pernyataan sementara yang dapat diambil adalah :

1.  $H_0$  : Tidak ada pengaruh dari model pembelajaran *mind mapping* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS di SMAN 16 Bandar Lampung
2.  $H_1$  : Ada pengaruh dari model pembelajaran *mind mapping* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS di SMAN 16 Bandar Lampung.



## REFERENSI

- Poerwadarminta. 1995. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta : Gramedia.  
Halaman : 849.
- J.S Badudu dan Zain, Sultan Mohammas. 1996. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*.  
Jakarta: Pustaka Sinar Harapan. Halaman 1031
- Bobbi De Porter dan Mike Hernacki.2002.*Quantum Learning,Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*.Kaifa: Bandung.Halaman 152.
- Ratna Wilis Dahar.1989.*Teori-Teori Belajar*.Erlangga: Jakarta.Halaman 122
- Toni Buzan.2006.*Buku Pintar Mind Map*.Jakarta:Gramedia Pustaka Utama.  
Halaman 4.
- Bobbi de Porter dan Mike hernacike.*Opcit*.Halaman 152.
- Tony Buzan.*Opcit*.Halaman 15.
- Ibid*.Halaman 60.
- Mirfan Sape.2012.Dalam [Http//mirfansape.blogspot.com/2012/12](http://mirfansape.blogspot.com/2012/12), Model Pembelajaran Mind Mapping. Halaman 1.Diakses pada pukul 19.00 tanggal 21 Mei2013.
- Toni Buzan.*Opcit*.Halaman 6.
- Rustam E Tamburaka .2002.** Pengantar Ilmu Sejarah, Teori Filsafat Sejarah, Sejarah Filsafat dan Iptek. Halaman : 20.
- Kochhar.S.K. 2008. Pembelajaran Sejarah *Teaching of History*.Terjemahan purwanto dan yovita Hardiah. Jakarta PT.Grasindo. Dalam [http:// Siswodwimartanto. Blogspot.com](http://Siswodwimartanto.Blogspot.com). (19 Maret 2014, 20 : 00 WIB).

I Gede Widja. 1989. *Dasar - Dasar Pengembangan Strategi Serta Metode Pengajaran Sejarah*. Jakarta : Debdikbud. Halaman 23.

Rustam E Tambraka. *Opcit*. Halaman:9.

Sartono Kartodirdjo. 1993. *Pendekatan Ilmu Sosial dalam Metodologi Sejarah*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama. Halaman 258.

Syaiful Sagala. 2010. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta Halaman 23.

Oemar Hamalik. 2005. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara Halaman : 43.

Anas Sudijono. 2008. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. Hlm.49.

*Ibid*. Halaman 50.

Moh Nasir. 2005. *Metode Penelitian*. Bogor : Ghalia Indonesia. Halaman 151.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung : Alfabeta. Halaman 96.