

PENERAPAN *MIND MAP* DENGAN MODEL PEMBELAJARAN PERADILAN SEMU UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN (PPKN)

Winarno¹

winnelaz@yahoo.com

Abstrak: Masalah pembelajaran merupakan masalah kompleks yang dihadapi mulai dari sekolah tingkat dasar sampai dengan tingkat perguruan tinggi. Permasalahan yang kompleks tersebut dapat dilihat dari motivasi belajar siswa saat mengikuti pembelajaran, salah satunya pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Pada kenyataannya jika peserta didik sedang menerima materi tentang Pendidikan Kewarganegaraan khususnya materi tentang hukum, peserta didik akan merasa jemu, merasa bosan yang pada akhirnya dapat menurunkan semangat belajar peserta didik. Sangat ironi bahwasanya materi tentang konsep hukum adalah materi dasar tentang bagaimana caranya menjadi warga negara yang baik dan cerdas (*smartgood citizen*) namun semangat belajarnya kurang. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Dalam upaya mengatasi permasalahan pembelajaran yang semakin kompleks pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, khususnya materi tentang hukum, diperlukan sebuah solusi yang tepat dan cermat, sehingga pembelajaran akan semakin menyenangkan dan tidak menjenuhkan. Salah satu solusi yang ditawarkan adalah melalui penggunaan media *Mind Map* (peta pikiran). Media *Mind Map* ini dalam penggunaannya dapat dipadukan dengan model simulasi peradilan semu dalam penyampaian materi hukum khususnya sistem dan peranan lembaga peradilan nasional. Dengan demikian, melalui penggunaan media *mind map* mampu menarik perhatian siswa agar lebih fokus terhadap materi pembelajaran. Hal ini karena penggunaan media *Mind Map* mampu: (1) meningkatkan motivasi belajar siswa; (2) meningkatkan hasil belajar siswa; (3) siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan khususnya materi yang berkenaan dengan hukum dan lembaga peradilan; dan (4) guru merasa terantang untk lebih inovatif dan kreatif dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Kata kunci: *Mind Map*, Peradilan Semu, Motivasi dan hasil belajar, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

PENDAHULUAN

Masalah pembelajaran merupakan masalah kompleks yang dihadapi mulai dari sekolah tingkat dasar sampai dengan tingkat perguruan tinggi. Pada kenyataannya jika peserta didik sedang menerima materi tentang pendidikan kewarganegaraan khususnya materi tentang hukum, peserta didik akan

merasa jemu, merasa bosan yang pada akhirnya dapat menurunkan semangat belajar peserta didik. Sangat ironi bahwasanya materi tentang konsep hukum adalah materi dasar tentang bagaimana caranya menjadi warga negara yang baik dan cerdas (*smartgood citizen*) namun semangat belajarnya kurang. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru

¹guru SMK Negeri 1 Leuwimunding, Majalengka

mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

Konfigurasi atau kerangka sistemik Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dibangun atas dasar paradigma sebagai berikut: pertama, PKn secara kurikuler dirancang sebagai subjek pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu agar menjadi warga negara Indonesia yang berakhlak mulia, cerdas, partisipatif, dan bertanggung jawab. Kedua, PKn secara teoritik dirancang sebagai subjek pembelajaran yang memuat dimensi-dimensi kognitif, afektif dan psikomotorik yang bersifat *konfluen* atau saling berpenetrasi dan terintegrasi dalam konteks substansi ide, nilai, konsep, dan moral Pancasila, kewarganegaraan yang demokratis, dan bela negara. Ketiga, PKn secara pragmatik dirancang sebagai subjek pembelajaran yang menekankan pada isi yang mengusung nilai-nilai (*content embedding values*) dan pengalaman belajar (*learning experiences*) dalam bentuk berbagai perilaku yang perlu diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari dan merupakan tuntunan hidup bagi warga negara dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara sebagai penjabaran lebih lanjut dari ide, nilai, konsep, dan moral Pancasila, kewarganegaraan yang demokratis, dan bela negara (Budimansyah dan Suryadi, 2008:68).

Salah satu cara mengatasi masalah pembelajaran tersebut adalah dengan menggunakan media *mind map* (peta pemikiran). Dengan menggunakan media *mind map* (peta pemikiran) dipadukan dengan model simulasi peradilan semu

dalam penyampaian materi hukum khususnya sistem dan peranan lembaga peradilan nasional, diharapkan mampu menarik perhatian siswa sehingga lebih fokus terhadap materi pembelajaran. Selain digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi, *mind map* (peta pemikiran) ini juga digunakan siswa ketika mencatat materi dengan tujuan untuk mengembangkan kreativitas dan aktivitas dalam proses pembelajaran.

Dalam peta pemikiran ini, intisari atau pokok-pokok penting materi pembelajaran disampaikan kepada siswa dengan menggunakan bentuk, warna, garis sehingga menjadi bentuk sebuah peta pemikiran. Hal ini bertujuan untuk membantu siswa dalam memahami materi dan meningkatkan daya ingatnya. Daya ingat seseorang terhadap suatu materi atau objek akan melemah ketika orang tersebut diberikan materi yang baru. Hal ini dikarenakan terbatasnya kapasitas otak kita. Namun demikian, ingatan yang telah melemah terhadap suatu materi atau objek tersebut dapat dipanggil kembali (*recalling*) ketika kita mengingat simbol atau makna yang berkaitan erat dengan objek tersebut. Setelah peta pemikiran terbentuk untuk lebih menumbuhkan motivasi belajar dan peningkatan hasil belajar, maka peta pemikiran perlu direalisasikan oleh siswa melalui simulasi peradilan semu. Secara sederhana peradilan semu adalah peradilan yang tidak sebenarnya, sehingga para siswa berusaha mempraktikkan aktifitas dalam persidangan. Media *Mind Map* (peta pemikiran) sangat membantu kelancaran pelaksanaan simulasi peradilan semu sekaligus bermanfaat untuk meningkatkan

daya ingat otak terhadap peran dan tugas pihak-pihak yang berada dalam persidangan dimana biasanya para siswa akan merasa jemu (motivasi belajar berkurang) dan secara otomatis hasil belajar siswa menurun jika berhadapan dengan materi hukum khususnya materi tentang sistem dan peranan lembaga peradilan di Indonesia.

Dari penjelasan tersebut di atas, perlu adanya perbaikan dalam proses belajar mengajar. Salah satunya dengan menggunakan media *mind map* dan model simulasi peradilan semu untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKN.

Pembatasan dan Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, maka secara umum masalah yang akan diteliti adalah bagaimana penerapan media *mind map* dengan model peradilan semu dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam materi sistem lembaga peradilan nasional pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan bagi siswa? Secara khusus, permasalahan tersebut dijabarkan ke dalam beberapa pertanyaan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah mendeskripsikan Pembelajaran PPKn pada materi Sistem Lembaga Peradilan Nasional dengan media *MindMap* dengan model pembelajaran peradilan semu?
2. Bagaimanakah mendeskripsikan motivasi siswa dalam Pembelajaran

- PPKn pada materi Sistem dan Peranan Lembaga Peradilan Nasional dengan media *MindMap* dengan model pembelajaran peradilan semu?
3. Bagaimanakah mendeskripsikan hasil Pembelajaran PPKn pada materi Sistem Lembaga Peradilan Nasional dengan media *MindMap* dengan model pembelajaran peradilan semu?

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Konsep *Mind Map* dan Peradilan Semu

1. Pengertian *Mind Map*

Mind Map adalah istilah yang digunakan oleh J. D. Novak dan Gawith tentang strategi yang digunakan oleh dosen untuk membantu mahasiswa mengorganisasikan konsep perkuliahan yang telah dipelajari berdasarkan arti dan hubungan antara komponennya. Hubungan antara satu konsep (informasi) dengan konsep yang lain dikenal sebagai proposisi.

Pada tahun 1975, Tony Buzan telah mengembangkan suatu metode pembelajaran dalam dunia pendidikan yang dapat melatih siswa berpikir dengan lebih berdayaguna, yaitu suatu metode yang terkenal dengan istilah *Mind Map* (peta pikiran) dan sejak itu metode *Mind Map* (peta pikiran) berkembang dan telah banyak dipergunakan dalam pembelajaran. (<http://www.tonybuzan.edu.sg/oldsite/mindmap.html>). Menurut Tony Buzan (2004:68) *Mind Map* (peta pikiran) adalah “metode untuk menyimpan suatu informasi yang diterima oleh seseorang dan mengingat kembali informasi yang diterima tersebut”. *Mind*

Map (peta pikiran) juga merupakan teknik meringkas bahan yang akan dipelajari dan memproyeksikan masalah yang dihadapi ke dalam bentuk peta atau teknik grafik sehingga lebih mudah memahaminya. *Mind map* (peta pikiran) merupakan satu bentuk metode belajar yang efektif untuk memahami kerangka konsep suatu materi pelajaran. (<http://guru.pembaharu.com/pembelajaran/perencanaan/pemetaan-pikiran-mind-map/>).

Iwan Sugiarto (2004:75) menerangkan bahwa *Mind Map* (peta pikiran) merupakan suatu metode pembelajaran yang sangat baik digunakan oleh guru untuk meningkatkan daya hafal siswa dan pemahaman konsep siswa yang kuat, siswa juga dapat meningkatkan daya kreatifitas melalui kebebasan berimajinasi. Lebih lanjut Iwan Sugiarto (2004:76) menerangkan bahwa *Mind Map* (peta pikiran) adalah “eksplorasi kreatif yang dilakukan oleh individu tentang suatu konsep secara keseluruhan, dengan membentangkan subtopik-subtopik dan gagasan yang berkaitan dengan konsep tersebut dalam satu presentasi utuh pada selembar kertas, melalui penggambaran simbol, kata-kata, garis, dan tanda panah”.

Menurut Martin (Basuki, 2000:22) mengungkapkan bahwa “*Mind Map* (peta pikiran) merupakan petunjuk bagi guru, untuk menunjukkan hubungan antara ide-ide yang penting dalam materi pelajaran”. Sedangkan menurut Arends (Basuki, 2000:25) menuliskan bahwa *Mind Map* (peta pikiran) “merupakan suatu cara yang baik bagi siswa untuk memahami dan mengingat sejumlah informasi baru”.

Dengan penyajian peta konsep yang baik maka siswa dapat mengingat suatu materi dengan lebih lama lagi. Bobbi de Porter dan Hernacki (1999:152) menjelaskan, “*Mind Map* (peta pikiran) merupakan metode pemanfaatan keseluruhan otak dengan menggunakan citra visual dan prasarana grafis lainnya untuk membantu suatu kesan yang lebih dalam”. *Mind Map* (peta pikiran) adalah teknik meringkas konsep yang akan dipelajari dan memproyeksikan masalah yang dihadapi ke dalam bentuk peta atau teknik grafik sehingga lebih mudah memahaminya (Iwan Sugiarto, 2004:74).

Menurut Eric Jensen (2002:95) “*Mind Map* (peta pikiran) sangat bermanfaat untuk memahami materi, terutama materi yang telah diterima oleh siswa dalam proses pembelajaran”. *Mind Map* (peta pikiran) bertujuan membuat materi pelajaran terpo secara visual dan grafis yang akhirnya dapat membantu merekam, memperkuat, dan mengingat kembali informasi yang telah dipelajari. Menurut Tony Buzan (2004:68) *Mind Map* (peta pikiran) dapat menghubungkan konsep yang baru diperoleh siswa dengan konsep yang sudah didapat dalam proses pembelajaran, sehingga menimbulkan adanya tindakan aktif yang dilakukan oleh siswa, sehingga akan menciptakan suatu hasil peta pikiran berupa konsep materi yang baru dan berbeda.

Sesuai dengan permasalahan yang diteliti maka dibawah ini akan dijelaskan secara sepintas teori yang berhubungan langsung dengan penelitian ini. Teori yang menjadi acuan dalam penelitian ini yaitu teori Ausubel. Dalam Teori Ausubel (Dahar, 1996:143)

menyatakan bahwa “Keberhasilan belajar mahasiswa sangat ditentukan oleh kebermaknaan bahan ajar yang dipelajari”. Ausubel pun sangat menekankan agar para dosen mengetahui konsep-konsep yang telah dimiliki para mahasiswa supaya belajar bermakna dapat berlangsung. Tetapi Ausubel belum menyediakan suatu alat atau cara bagi para dosen yang dapat digunakan untuk mengetahui apa yang telah diketahui. Menindaklanjuti teori belajar Ausubel, Novak mengemukakan gagasannya bahwa hal itu dapat dilakukan dengan pertolongan *Mind Map*.

2. Pengertian Peradilan Semu

Sebelum membahas lebih mendalam, perlu kita kaji lebih mendalam tentang apa definisi dari peradilan itu sendiri. Menurut kamus besar bahasa Indonesia tahun 2008, peradilan merupakan segala sesuatu mengenai perkara persidangan. Dari pengertian tersebut nampak bahwa peradilan adalah salah satu dari sekian aparat penegak hukum yang sangat berpotensi untuk melindungi masyarakat. Sedangkan semu menurut kamus besar Bahasa Indonesia adalah tidak asli. Sehingga peradilan semu dapat diartikan sebagai istilah mempraktekan suatu perkara di persidangan agar tampak seperti asli.

Dalam istilah akademisi peradilan semu lebih dikenal dengan istilah *moot court*. *Moot court* secara etimologis, *moot* diartikan sebagai dapat diperdebatkan atau semu, dan “*court*” dapat diartikan sebagai “pengadilan/peradilan.” Dengan demikian, apabila dirangkaikan “*moot court*” dapat

berarti “peradilan yang dapat diperdebatkan.” Dalam perkembangannya sekarang ini, moot court dikenal sebagai peradilan semu.

Moot court memberikan tambahan belajar bagi mahasiswa Fakultas Hukum untuk mengembangkan diri, terutama perwujudan konkrit dari matakuliah-matakuliah hukum acara. Meskipun belum sepenuhnya benar, tapi proses belajar yang dialami mahasiswa (baca: *undergraduate student*) dapat diupayakan untuk mengerti lebih jauh mengenai kebiasaan-kebiasaan praktek beracara. Tugas hakim, jaksa, penasehat hukum, dan bahkan kedudukan terdakwa serta saksi-saksi di pengadilan menarik untuk digali dan dicerna sisi-sisi ilmiahnya. Mahasiswa yang belajar di dalam *moot court* mencernakan pelajaran yang ia dapat selama kuliah, menganalisis kasus dan tindakan-tindakan yang perlu dilakukan oleh penegak hukum dalam upaya menangani kasus-kasus. Tentu saja dengan demikian *moot court* sendiri memberikan peluang bagi mahasiswa untuk berkarya, mencoba-coba, dan sekaligus “pura-pura” menjadi penegak hukum sesungguhnya. Mereka dapat menjadi hakim, jaksa, penasehat hukum, dan bahkan saksi dan terdakwa dalam suatu acara pengadilan.

Moot court juga berisi mengenai perdebatan-perdebatan akademis mengenai telaah kasus-kasus fiksi dan nonfiksi yang dilihat berdasarkan analisis dalam kerangka yuridis normatif berdasarkan teori-teori hukum yang mahasiswa dapatkan selama kuliah. Perlahan tapi pasti mahasiswa diperhadapkan pada tataran ideal kekuatan

peradilan yang dapat memutus perkara mengenai berbagai kasus yang terjadi. Kemampuan untuk membuat atau praktek membuat berkas-berkas yang diperlukan untuk beracara di pengadilan dipertaruhkan bagi mahasiswa Fakultas Hukum di dalam *moot court*. Surat dakwaan, surat tuntutan, putusan hakim, pembelaan, adalah beberapa di antara berbagai berkas yang mutlak diperlukan untuk melaksanakan acara peradilan (www.kaskus.co.id).

Pada perkembangannya istilah peradilan semu dapat dijadikan model pembelajaran dalam mata pelajaran PKn khususnya berkaitan dengan materi tentang hukum, termasuk yang peneliti gunakan dalam membuat penelitian tindakan kelas.

Penelitian yang relevan

Menurut Dadang Sundawa dkk (2014) dalam penelitiannya “Metode Pembelajaran Klik Berbasis *Imind Map* dalam Memanfaatkan Cara Kerja Otak Sebagai Mesin Asosiasi untuk Mengatasi Kesulitan Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Hukum Pidanan” dapat disimpulkan bahwa Media *Mind Map* dapat mempermudah proses pembelajaran dalam memahami materi tentang hukum. Selanjutnya Saefudien DJ menyimpulkan juga bahwa model simulasi peradilan semu juga akan mempermudah pembelajaran dalam memahami sistem dan peranan lembaga peradilan nasional serta tata cara beracara dalam proses persidangan.

Konsep Motivasi Belajar dan Hasil Belajar

1. Tinjauan Motivasi Belajar

Motivasi adalah ‘pendorongan’ yaitu suatu usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar ia tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai suatu hasil atau tujuan tertentu (Ngalim Purwanto, 2006:71). Menurut Oemar Hamalik (2008:158) “motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan”.

Menurut Echole (Usman, 2002:24) Motivasi berasal dari kata “motif” yang artinya sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Menurut McDonald (Oemar Hamalik, 2008:158), *Motivation is a energy change within the person characterized by affective arousal and anticipatory goal reactions*. Motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif dan reaksi untuk mengantisipasi tercapainya tujuan. Dari pengertian tersebut, motivasi mengandung tiga elemen penting, yaitu:

- a. Motivasi mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu manusia.
- b. Motivasi ditandai dengan munculnya rasa “*feeling*” afeksi seseorang. Dalam hal ini motivasi relevan dengan persoalan-persoalan kejiwaan, afeksi dan emosi yang dapat menentukan manusia.

c. Motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan. Jadi motivasi dalam hal ini sebenarnya merupakan respon dari suatu aksi, yakni tujuan. Motivasi memang muncul dari dalam diri manusia, tetapi kemunculannya karena terangsang/terdorong oleh adanya unsur lain, dalam hal ini adalah tujuan. Tujuan ini akan menyangkut soal kebutuhan.

Motivasi menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2003:61) didefinisikan sebagai kekuatan yang menunjuk suatu dalam diri individu dan mendorong atau menggerakkan individu tersebut melakukan kegiatan untuk mencapai sesuatu tujuan. Sementara itu Winkel (1991:92) menyatakan bahwa motivasi ialah keseluruhan daya penggerak psikis di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan belajar dan memberikan arah kegiatan belajar itu demi mencapai suatu tujuan. Oemar Hamalik (2001:162) menyatakan bahwa motivasi ada 2 yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.

a Motivasi intrinsik

Motivasi intrinsik adalah motivasi yang tercakup dalam situasi belajar yang bersumber dari kebutuhan dan tujuan-tujuan siswa sendiri. Motivasi ini timbul tanpa pengaruh luar. Motivasi yang berasal dari dalam dapat berupa: keinginan untuk berhasil, keinginan untuk memperoleh pengetahuan, keinginan untuk trampil serta keinginan untuk mengembangkan pengetahuan yang dimiliki.

b Motivasi ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang berasal dari luar atau

motivasi yang timbul dari pengaruh luar. Motivasi yang berasal dari luar berupa: adanya keinginan memperoleh penghargaan, adanya persaingan antar teman dan adanya dorongan dari guru atau dosen.

Sardiman (2007:75) juga mengartikan Motivasi merupakan rangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Jadi motivasi dapat dirangsang oleh faktor dari luar tetapi motivasi itu adalah tumbuh di dalam diri seseorang. Menurut Oemar Hamalik (2001:166), ada beberapa cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar siswa di sekolah diantaranya yaitu memberi nilai-nilai, hadiah, saingan/kompetisi, kerja kelompok, pujian dan film pendidikan.

Motivasi juga timbul karena adanya kebutuhan, tujuan yang ingin dicapai dan lingkungan. Salah satu cara membangkitkan motivasi adalah dengan menunjukkan kepada siswa bahwa keterampilan yang mereka pelajari itu sangat diperlukan oleh mereka dalam rangka belajarnya (Usman, 2002:28). Sementara itu Sardiman (2007:93), berpendapat bahwa menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri, adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang cukup penting. Motivasi memiliki peran dalam menumbuhkan gairah dan semangat untuk belajar. Berdasarkan

pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa motivasi merupakan suatu dorongan yang kuat baik dari dalam diri seseorang maupun dorongan dari luar diri seseorang untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan atau keadaan dan kesiapan dalam diri individu yang mendorong tingkahlakunya untuk berbuat sesuatu dalam mencapai tujuan.

Menurut W.S. Winkel (2004:169) menyatakan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak psikis didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan memberikan arah kepada kegiatan belajar itu demi mencapai suatu tujuan. Motivasi belajar menurut Sardiman (2007:75) adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan-kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

Ada beberapa ciri orang yang memiliki motivasi belajar, seperti yang dikemukakan oleh Sardiman AM (2006:83) yaitu:

- a. Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai).
- b. Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa). Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya).
- c. Senang mencari dan memecahkan bermacam-macam masalah (Cepat

bosan pada hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif).

d. Lebih senang bekerja mandiri.

e. Dapat mempertahankan pendapatnya (Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu kalau sudah yakin akan sesuatu). Motivasi belajar juga penting diketahui oleh dosen, pengetahuan dan pemahaman tentang motivasi belajar mendorong timbulnya kelakuan dan mempengaruhi serta mengubah kelakuan.

Jadi menurut Oemar Hamalik (2001:161), fungsi motivasi itu adalah:

- a. Mendorong timbulnya kelakuan atau perbuatan. Tanpa motivasi tidak akan timbul suatu perbuatan seperti belajar.
- b. Sebagai pengarah, artinya mengarahkan perbuatan kepada pencapaian tujuan yang diinginkan
- c. Sebagai penggerak, ia berfungsi sebagai mesin mobil. Besar-kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan. Berdasarkan uraian di atas, maka motivasi belajar merupakan keseluruhan daya atau dorongan penggerak yang berasal dari dalam diri siswa (motivasi intrinsik) maupun yang berasal dari luar diri siswa (motivasi ekstrinsik) untuk menimbulkan kegiatan-kegiatan belajar, yang menjamin kegiatan kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah kepada belajar sehingga tujuan yang

dikehendaki oleh subyek belajar dapat tercapai.

2. Tinjauan Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan tujuan akhir dilaksanakannya kegiatan pembelajaran di sekolah. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistematis mengarah kepada perubahan yang positif yang kemudian disebut dengan proses belajar. Akhir dari proses belajar adalah perolehan suatu hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa di kelas terkumpul dalam himpunan hasil belajar kelas. Semua hasil belajar tersebut merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar di akhiri dengan proses evaluasi hasil belajar, sedangkan dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar (Dimiyati dan Mudjiono, 2009: 3).

Menurut Sudjana (2010: 22), hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Selanjutnya Warsito (dalam Depdiknas, 2006: 125) mengemukakan bahwa hasil dari kegiatan belajar ditandai dengan adanya perubahan perilaku ke arah positif yang relatif permanen pada diri orang yang belajar. Sehubungan dengan pendapat itu, maka Wahidmurni, dkk. (2010: 18) menjelaskan bahwa seseorang dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar jika ia mampu menunjukkan adanya perubahan dalam dirinya. Perubahan-perubahan tersebut di antaranya dari segi kemampuan berpikirnya, keterampilannya, atau sikapnya terhadap suatu objek.

Jika dikaji lebih mendalam, maka hasil belajar dapat tertuang dalam taksonomi Bloom, yakni dikelompokkan dalam tiga ranah (domain) yaitu domain kognitif atau kemampuan berpikir, domain afektif atau sikap, dan domain psikomotor atau keterampilan. Sehubungan dengan itu, Gagne (dalam Sudjana, 2010: 22) mengembangkan kemampuan hasil belajar menjadi lima macam antara lain: (1) hasil belajar intelektual merupakan hasil belajar terpenting dari sistem lingsikolastik; (2) strategi kognitif yaitu mengatur cara belajar dan berfikir seseorang dalam arti seluas-luasnya termasuk kemampuan memecahkan masalah; (3) sikap dan nilai, berhubungan dengan arah intensitas emosional dimiliki seseorang sebagaimana disimpulkan dari kecenderungan bertingkah laku terhadap orang dan kejadian; (4) informasi verbal, pengetahuan dalam arti informasi dan fakta; dan (5) keterampilan motorik yaitu kecakapan yang berfungsi untuk lingkungan hidup serta memprestasikan konsep dan lambang.

Untuk mengetahui hasil belajar seseorang dapat dilakukan dengan melakukan tes dan pengukuran. Tes dan pengukuran memerlukan alat sebagai pengumpul data yang disebut dengan instrumen penilaian hasil belajar. Menurut Wahidmurni, dkk. (2010: 28), instrumen dibagi menjadi dua bagian besar, yakni tes dan non tes. Selanjutnya, menurut Hamalik (2006: 155), memberikan gambaran bahwa hasil belajar yang diperoleh dapat diukur melalui kemajuan yang diperoleh siswa setelah belajar dengan sungguh-sungguh. Hasil belajar

tampak terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur melalui perubahan sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya.

Berdasarkan konsepsi di atas, pengertian hasil belajar dapat disimpulkan sebagai perubahan perilaku secara positif serta kemampuan yang dimiliki siswa dari suatu interaksi tindak belajar dan mengajar yang berupa hasil belajar intelektual, strategi kognitif, sikap dan nilai, inovasi verbal, dan hasil belajar motorik. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya.

Konsep Pembelajaran PKn

1. Konsep Pembelajaran

Kemampuan manusia dapat ditingkatkan melalui proses belajar, sebab kemampuan adalah dapat mengerjakan sesuatu dengan cara berpikir dan bersikap. Dengan demikian, proses belajar menjadi penting dalam usaha meningkatkan kemampuan individu. Berkaitan dengan pembelajaran, selanjutnya akan dikemukakan pengertian pembelajaran menurut beberapa ahli sebagai berikut:

1) Natawidjaya dan Moesa (1999:23) pembelajaran adalah upaya pembimbingan terhadap siswa agar siswa itu secara sadar, terarah dan berkeinginan untuk belajar dan memperoleh hasil belajar sebaik-baiknya sesuai dengan keadaan dan kemampuan siswa yang bersangkutan.

2) Djahiri (2007:1) secara programatik pembelajaran dimaknai seperangkat komponen rancangan pelajaran yang memuat hasil pilihan dan ramuan profesional perancang/ guru untuk dibelajarkan kepada peserta didiknya.

3) Suherman dan Winataputra (1992/1993: 90) mengemukakan bahwa secara sederhana pembelajaran dapat diartikan sebagai upaya penataan lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik dapat belajar. Dalam rangka penataan dan pemanfaatan lingkungan belajar tersebut, guru sebagai pengarah dan memberi kemudahan belajar dituntut untuk dapat melakukan aktivitas, yaitu (a) menyajikan sesuatu; (b) menumbuhkembangkan proses berpikir; (c) membina interaksi sosial; (d) mengajar bagaimana belajar.

4) Wahab, dkk (19986:44) merumuskan definisi pembelajaran sebagai berikut: (a) komunikasi antar dua orang atau lebih yang saling mempengaruhi melalui ide-ide; (b) mengisi pikiran si pelajar dengan informasi dan pengalaman tentang fakta-fakta yang berguna untuk masa yang akan datang.

2. Konsep Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan secara historis mengalami beberapa perubahan nama. Pada tahun 1957 bernama Kewarganegaraan tahun 1959 bernama Civics, tahun 1962 bernama kewrgaan Negara, tahun 1968 bernama Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), tahun 1975 bernama Pendidikan Moral Pancasila

(PMP), tahun 1994 bernama Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Undang-Undang No. 2 Tahun 1989 yang selanjutnya dicabut dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, PPKn berganti nama lagi menjadi Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). (Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan, 2007:114).

Somantri (2001:159) memberikan definisi Pendidikan Kewarganegaraan sebagai seleksi dan adaptasi lintas disiplin ilmu-ilmu sosial, ilmu kewarganegaraan, humaniora, dan kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara psikologis dan ilmiah untuk mencapai salah satu tujuan pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). PKn merupakan sebuah mata pelajaran yang berbasis keilmuan, sebab benar-benar bersandar pada disiplin-disiplin keilmuan, dengan demikian terbebas dari pengaruh kekuasaan. Disiplin keilmuan pendidikan kewarganegaraan adalah kewarganegaraan dan hukum, selain itu disiplin ilmu ekonomi, sosiologi, antropologi, ilmu politik, dan filsafat politik merupakan komponen utama dari Pendidikan Kewarganegaraan.

3. Strategi yang sesuai dengan materi konsep hukum dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Sudah menjadi keharusan bahwa guru harus senantiasa mampu berinovasi terhadap penyampaian materi dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Dibutuhkan strategi yang tepat terkait materi yang akan

disampaikan agar siswa tidak merasa jenuh dalam belajar tentang Pendidikan Kewarganegaraan.

Djahiri (*CICED*, 1996:6) mengemukakan strategi pembelajaran yang hendak dilakukan guru adalah sebagai berikut:

- 1) Membina dan menciptakan keteladanan, baik fisik dan material (tata dan aksesoris kelas/ sekolah), kondisional (suasana proses kegiatan belajar mengajar) maupun personal (guru, pimpinan sekolah dan tokoh unggulan)
- 2) Membiasakan/ membakukan atau mempraktekan apa yang diajarkan di kelas-sekolah-rumah-dan lingkungan belajar.
- 3) Memotivasi minat, gairah untuk melibatkan dalam proses belajar, untuk kaji lanjutannya dan mencobakan serta membiasakannya.

Strategi yang sesuai dengan materi konsep hukum dalam pembelajaran PKn yang sesuai adalah peserta didik dilibatkan secara langsung dalam praktek peradilan semu. Peradilan semu adalah proses sidang secara semu dimana para siswa mempraktekan secara langsung proses yang terjadi dalam persidangan yang mereka ciptakan dalam ruangan kelas. Peserta didik diberikan kebebasan untuk mencari contoh kasus hukum baik yang sudah pernah disidangkan dengan cara mencari informasi melalui internet, peserta didik diberikan kebebasan untuk memerankan pihak-pihak dalam persidangan sesuai dengan pemahaman mereka sesuai dengan informasi berdasarkan sumber yang mereka gali sendiri.

Dengan demikian peserta didik akan menjadi aktif sekaligus konsep hukum serta materi yang terkait di dalamnya seperti materi tentang sistem hukum nasional, sistem peradilan Indonesia dan peranan lembaga negara dengan sendirinya mereka akan lebih mudah memahami.

Kerangka Pemikiran

Jika minat siswa dapat dibangkitkan untuk kemudian seluruh perhatiannya dapat dipusatkan kepada materi pelajaran yang diberikan oleh guru, maka keadaan kelas menjadi tenang sebab siswa tidak mempunyai kesempatan melakukan hal-hal yang melanggar ketertiban kelas. Dengan demikian pembelajaran dapat berlangsung dengan baik, mudah diterima dan dimengerti oleh siswa yang selanjutnya disimpan, diingat untuk diaplikasikan ke dalam dunia nyata. Pada waktunya nanti mudah pula untuk disimak dan ditimbulkan kembali.

Motivasi yang tinggi terhadap suatu pelajaran memungkinkan siswa memberikan perhatian lebih terhadap pelajaran itu, sehingga memperoleh hasil belajar yang tinggi sebagai akibat ketertarikan siswa terhadap suatu mata pelajaran. Sebagian besar siswa cenderung memiliki motivasi yang rendah terhadap pembelajaran PKn khususnya materi tentang hukum termasuk di dalamnya materi tentang sistem dan peranan lembaga peradilan nasional. Maka untuk mengatasinya salah satunya dengan menggunakan media *Mind Map* dan model simulasi peradilan semu dalam belajar PKn, sehingga siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar PKn. Dari

uraian di atas bahwa penerapan media *Mind Map* dan model simulasi peradilan semu dapat memberi pengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan uraian pada hasil penelitian dan pembahasan tersebut di atas, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Penggunaan media *mind map* dengan model simulasi peradilan semu mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Penggunaan media *mind map* dengan model simulasi peradilan semu mampu meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Model simulasi peradilan semu membuat siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran PPKn khususnya materi yang berkenaan dengan hukum dan lembaga peradilan.
4. Melihat keberhasilan penerapan media *mind map* dengan model simulasi peradilan semu sebagai mana disebutkan di atas, guru merasa terantang untuk lebih inovatif dan kreatif dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Saran

Berdasarkan temuan-temuan di atas, dapat disarankan agar:

1. Siswa diharapkan mampu bersikap lebih kritis dan selalu termotivasi dalam pembelajaran.
2. Guru diharapkan mampu memberikan pelayanan terbaik dengan penuh semangat dan inovatif dalam proses pembelajaran.

3. Sekolah diharap bisa senantiasa mendukung kepada kreatifitas Bapak Ibu guru dalam melaksanakan tugas.
4. Dapat dijadikan referensi bagi peneliti lain dalam melaksanakan penelitian sehingga akan mendapatkan kesempurnaan dalam proses penelitian yang akan datang.

DAFTAR RUJUKAN

Bobby Deporter dan Mike Hernarcki. (2011). *Quantum Learning*. Bandung: Kaifa.

Budimansyah, D. Dan Suryadi, K. (2008). *PKn dan Masyarakat Multikultural*. Bandung: Sekolah Pasca Sarjana UPI.

Dahar, RW. (1996). *Teori-Teori Belajar*. Jakarta: Erlangga.

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (1999). *Penelitian Tindakan Kelas (Action Research)*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah.

Djahiri, A. Kosasih (2007). *Kapita Selekta Pembelajaran; Pembaharuan Paradigma PKn-PIPS-PAI*. Bandung: Lab PMPKN FPIPS UPI Bandung.

Iwan Sugiarto. (2004). *Mengoptimalkan Daya Kerja Otak Dengan Berfikir Holistik dan Kreatif*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.

Jensen. Eric dan Karen Makowitz. (2002). *Otak Sejuta Gyabite: Buku Pintar Membangun Ingatan Super*. Bandung: Kaifa.

Nana Syaodih Sukmadinata. (2003). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Natawidjaya, R. Dan Moesa, A. M. (1991). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan dirjen DIKTI, PPTK.

Ngalim Purwanto. (2003). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Rosdakarya.

Oemar Hamalik. (2008). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Porter. De Bobbi dan Hernacki. (1999). *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Kaifa.

Sardiman, A.M. (2007). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.

Somantri, M. Numan. (2001). *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sugiarto,Iwan. (2004). *Mengoptimalkan Daya Kerja Otak Dengan Berfikir*. Jakarta: Gramedia.

Usman, Uzer. (2002). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Tesis

Winarno, (2011). *Proses Penerapan Habitiasi Melalui Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Menumbuhkan Kesadaran Hukum*. Tesis Pasca Sarjana UPI Bandung.