

PENGUNAAN MEDIA MIND MANAGER UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR AGRIBISNIS TANAMAN PERKEBUNAN (ATP) PADA MATA PELAJARAN GULMA PADA SISWA KELAS XI SMK N 1 PP KUALUH SELATAN TAHUN AJARAN 2018-2019

Oleh :
Rastiani Br Sipayung , S.Pd.

Abstrak

Dari hasil penelitian tentang proses pembelajaran yang dilaksanakan di Sekolah Menengah Negeri Pembangunan Pertanian 1 Kualuh Selatan, ternyata belum sepenuhnya melibatkan fisik dan mental siswa. Sehingga dalam proses pembelajaran terkesan siswa kurang aktif dan dalam proses pembelajaran guru-guru kurang memantapkan penggunaan metode yang telah dipelajari dan jarang sekali menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajarnya, sehingga hasil belajar yang di peroleh siswa sangat rendah mencapai skor rata-rata 6,3. Hal ini dapat dilihat dari nilai produktif siswa pada awal penyajian mata pelajaran gulma yang dilaksanakan di kelas XI semester 1. Padahal SMK N 1 PP Kualuh Selatan telah menetapkan standar ketuntasan minimal yaitu 7,5 untuk nilai produktif. Dari hasil tersebut menandakan siswa kurang memahami materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Manusia memiliki kemampuan untuk selalu mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Kemampuan manusia semakin bertambah dengan banyaknya pengalaman yang didapat. Belajar merupakan proses di mana manusia mencari pengalaman untuk terus bertahan hidup. Pada penelitian ini menggunakan pendekatan yang bersifat deskriptif. Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis data yang diperoleh dari siklus I hingga siklus III sudah sangat baik. Hal ini dapat dilihat secara keseluruhan terjadi perubahan yang lebih baik dalam pembelajaran menggunakan media mind manager. Hal ini membuktikan model pembelajaran *gulma dengan media pengajaran menggunakan mind manager* berhasil meningkatkan hasil belajar siswa baik secara individual maupun klasikal.

Kata Kunci : Mind Manager, Hasil Belajar, Agribisnis

1. PENDAHULUAN

Peningkatan hasil belajar khususnya di Sekolah Menengah Kejuruan tidak akan terjadi tanpa adanya kerjasama dari berbagai pihak. Keberhasilan pendidikan dan pengajaran dipengaruhi oleh faktor-faktor pendukung yang saling berkaitan dan saling menunjang. Faktor yang paling menentukan keberhasilan pendidikan / pengajaran adalah guru, sehingga guru sangat dituntut kemampuannya untuk menyampaikan bahan pengajaran kepada siswa dengan baik, untuk itu guru perlu mendapatkan pengetahuan tentang metode dan media pengajaran yang dapat di gunakan dalam proses belajar mengajar.

Dari hasil pengamatan proses pembelajaran yang dilaksanakan di Sekolah Menengah Negeri Pembangunan Pertanian 1 Kualuh Selatan , ternyata belum sepenuhnya melibatkan fisik dan mental siswa. Sehingga dalam proses pembelajaran terkesan siswa kurang aktif dan dalam proses pembelajaran guru-guru kurang memantapkan penggunaan metode yang telah dipelajari dan jarang sekali menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajarnya, sehingga hasil belajar yang di peroleh siswa sangat rendah mencapai skor rata-rata 6,3. Hal ini dapat dilihat dari nilai produktif siswa pada awal penyajian mata pelajaran gulma yang dilaksanakan di kelas XI semester 1. Padahal SMK N 1 PP Kualuh Selatan telah menetapkan standar ketuntasan minimal yaitu 7,5 untuk nilai produktif.

Dari hasil tersebut menandakan siswa kurang memahami materi pelajaran yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan hasil observasi diperoleh informasi bahwa rendahnya hasil belajar siswa kelas XI tersebut dalam mata diklat produktif Gulma disebabkan oleh beberapa faktor yaitu :

- Guru mengajar menggunakan metodologi mengajar tradisional. Cara mengajar tersebut bersifat otoriter dan berpusat pada guru (*teacher centered*) kegiatan pembelajaran berpusat pada guru ,sedangkan siswa hanya dijadikan sebagai objek bukan sebagai subjek. Guru memeberikan ceramah kepada siswa-siswinya sementara siswa hanya mendengarkan. Hal tersebut menyebabkan siswa menjadi jenuh sehingga sulit menerima materi – materi yang diberikan oleh guru.
- Belum dimanfaatkannya alat peraga berupa media pembelajaran .dengan adanya media pembelajaran tersebut memberikan pengalaman belajar kepada siswa karena mereka banyak berperan aktif sehingga pembelajran menjadi bermakna.
- Guru mengajar belum menggunakan berbagai inovasi pembelajaran . Diperlukan inovasi dan kreasi pembelajaran untuk penguasaan terhadap materi yang dikelola dan ditampilkan secara profesional, dari hati dan tanpa paksaan , logis dan menyenangkan serta dipadukan dengan pendekatan personal emosional terhadap peserta

didik, sehingga akan menciptakan pembelajaran yang baru atau dengan kata lain inovasi.

Dengan kondisi seperti itu dipandang perlu diadakan perbaikan pelaksanaan proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa, salah satu cara untuk meningkatkan pelaksanaan proses pembelajaran, guru harus mampu memilih dan menggunakan metode yang tepat yaitu metode demonstrasi dan media pengajaran berupa media mind manager.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti mengangkat judul penelitian “ Penggunaan media Mind Manager Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Agribisnis Tanaman Perkebunan (ATP) Pada Mata Pelajaran Gulma Pada Siswa Kelas XI SMK N 1 PP Kualuh Selatan Tahun Ajaran 2018-2019 ”.

2. KAJIAN TEORI

1. Hakekat Belajar

Manusia memiliki kemampuan untuk selalu mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Kemampuan manusia semakin bertambah dengan banyaknya pengalaman yang didapat. Belajar merupakan proses di mana manusia mencari pengalaman untuk terus bertahan hidup. Menurut Burton (1984) dalam Siregar (2014: 4), “belajar adalah proses perubahan tingkah laku pada diri individu karena adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya”. Gagne dan Berliner (1983: 252) dalam Rifa'i (2011: 82) menyatakan bahwa belajar merupakan proses dimana suatu organisme mengubah perilakunya sebagai hasil dari pengalaman.

Slameto (2010: 2) menyampaikan bahwa belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Definisi tersebut menekankan bahwa belajar adalah sebuah proses, artinya belajar tidak dilakukan secara singkat melainkan terus menerus (*continuu*). Belajar adalah usaha, yang dilakukan oleh individu untuk menjadi lebih baik, dan merupakan hasil dari perilaku sebelumnya yang berupa pengalaman.

Sementara Surya (1997) dalam Rusman (2015: 13), menjelaskan bahwa belajar sebagai suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman pribadi itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Suraya menjelaskan bahwa belajar adalah proses, artinya bahwa belajar adalah hasil dari sebuah tindakan yang dilakukan atau tidak tiba-tiba berubah. Lebih lanjut belajar itu merupakan suatu tindakan yang disengaja. Tindakan yang disengaja itu adalah untuk mencapai perubahan yang bertujuan. Rusman (2015: 12) berpendapat bahwa belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku

individu. Pendapat tersebut menempatkan belajar sebagai faktor dalam pembentukan karakter dan perilaku. Pembentukan pribadi dan perilaku seseorang sangat dipengaruhi oleh kegiatan belajarnya, misal dia tidak dapat belajar dengan baik, maka akan menghasilkan pembentukan pribadi dan perilaku tidak baik begitupun sebaliknya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu sebagai akibat dari pengalaman yang berupa interaksi dengan lingkungan sekitar. Melihat dari berbagai pendapat ahli, Rifa'i (2011: 82-83) menyebutkan bahwa konsep belajar mengandung tiga unsur utama yaitu:

1. Belajar berkaitan dengan perubahan perilaku.
2. Perubahan perilaku itu terjadi karena didahului oleh proses pengalaman.
3. Perubahan perilaku karena belajar bersifat relatif permanen.

Perubahan perilaku pada setiap individu berbeda-beda bergantung dari pengalaman yang mereka dapatkan. Pengalaman yang bermakna akan membentuk perilaku yang jauh lebih kuat. Sama halnya dengan proses belajar pada siswa, ketika proses belajar kurang bermakna akan mengakibatkan perubahan perilaku yang terjadi bersifat sementara. Karenanya dibutuhkan proses pembelajaran yang variatif yang mampu memberikan kesempatan bagi siswa untuk bertanya, mencari dan mencoba sendiri apa yang sedang mereka pelajari. Kegiatan semacam ini memberi kesan tersendiri bagi siswa sebagai hal yang menarik dan tidak membosankan yang berujung pada kebermaknaan sebuah pembelajaran. Dengan demikian, perubahan perilaku sebagai hasil proses belajar akan maksimal.

2. Hasil Belajar

Mata pelajaran gulma adalah salah satu mata pelajaran pada bidang keahlian agribisnis tanaman perkebunan, yang merupakan bagian dari pendidikan kejuruan bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, ahlak mulia, serta ketrampilan hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan program kejuruannya. Agar nantinya dapat bekerja secara efektif dan efisien serta mengembangkan keahlian serta ketrampilannya, dimana lulusan harus, menguasai bidang keahliannya dan dasar-dasar ilmu pengetahuan dan teknologi, memiliki etos kerja yang tinggi, mampu berkomunikasi sesuai dengan tuntutan pekerjaannya, memiliki stamina yang prima, serta memiliki kemampuan mengembangkan perkembangan pertanian, khususnya dibidang perkebunan .

Dari uraian di atas dapat ditegaskan bahwa hasil belajar mata pelajaran gulma di Sekolah Menengah Kejuruan dapat diuraikan sebagai hasil belajar pada bidang keahlian agribisnis tanaman perkebunan (ATP), agar dapat melatih pemahaman

siswa terhadap konsep-konsep agribisnis tanaman perkebunan (ATP), melatih keterampilan siswa dalam mengembangkan perkembangan ilmu dan teknologi. Dengan demikian diharapkan mutu hasil pendidikan menengah kejuruan khususnya bidang agribisnis tanaman perkebunan (ATP) dapat terus meningkat sesuai dengan standar kompetensi yang telah ditentukan.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode demonstrasi. Metode Demonstrasi adalah cara penyajian pelajaran dengan memeragakan suatu proses kejadian. Metode Demonstrasi biasanya diaplikasikan dengan menggunakan alat-alat bantu pengajaran seperti benda-benda miniatur, gambar, perangkat alat-alat laboratorium dan lain-lain. (Cecep, 2005). Metode Demonstrasi adalah metode mengajar dengan cara memperagakan barang, kejadian, aturan, dan urutan melakukan suatu kegiatan, baik secara langsung maupun melalui penggunaan media pengajaran yang relevan dengan pokok bahasan atau materi yang sedang disajikan (Muhibbin Syah, 2000).

3. Media pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium", yang berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari si pengirim (komunikator atau sumber/source) kepada si penerima (komunikasi atau audience/receiver). Sedangkan menurut KBBI, media dapat diartikan sebagai perantara, penghubung; alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk, yang terletak diantara dua pihak (orang, golongan, dan sebagainya). Jadi, secara umum bisa diartikan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Yaitu segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada peserta didik (siswa/murid).

Media pembelajaran merupakan bagian tak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran di sekolah. Pemanfaatan media pembelajaran juga merupakan upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang dapat membantu proses belajar siswa. Hal ini dikarenakan media berperan sebagai alat perangsang belajar dan dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga murid tidak mudah bosan dalam mengikuti proses belajar-mengajar. Beberapa contoh dan jenis media pembelajaran diantaranya adalah :

- a. Media Visual : grafik, diagram, chart, bagan, poster, kartun, komik
- b. Media Audial : radio, tape recorder, laboratorium bahasa, dan sejenisnya
- c. Projected still media : slide; over head proyektor (OHP), in focus dan sejenisnya
- d. Projected motion media : film, televisi, video (VCD, DVD, VTR), komputer dan sejenisnya.

Adapun Tujuan penggunaan media pembelajaran antara lain, sebagai berikut :

1. Memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk lebih memahami konsep, prinsip, dan ketrampilan tertentu dengan menggunakan media yang paling tepat menurut sifat bahan ajar.
2. Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga lebih merangsang minat dan motivasi peserta didik untuk belajar
3. Menumbuhkan sikap dan ketrampilan tertentu dalam teknologi karena peserta didik tertarik untuk menggunakan atau mengoperasikan media tertentu.
4. Menciptakan situasi belajar yang tidak dapat dilupakan peserta didik.
5. Memperjelas informasi atau pesan pembelajaran.
6. Meningkatkan kualitas belajar mengajar.

Konsep *Mind Map* ala Tony Buzan sedikit banyak membutuhkan kemampuan dan waktu untuk menggambar. Dan usaha ini tentunya akan memakan waktu yang tidak sedikit. Namun, dengan aplikasi Mindjet Mind Manager Pro 7 ini kita tidak perlu khawatir akan hambatan ini sehingga kita dapat bekerja dengan kreatif namun dengan waktu yang relatif singkat.

Dari segi penampilan, sekilas aplikasi ini tampak tidak jauh berbeda dengan *MS Word 2007* sehingga tidaklah sulit bagi pemakai untuk beradaptasi dengan penggunaannya. Dengan penggunaan yang relatif mudah, aplikasi ini akan membantu guru/siswa untuk membuat peta pikiran yang interaktif dan terorganisir sehingga mampu menyampaikan ide serta informasi secara efektif, menarik dan mudah dipahami. Aplikasi ini sangat cocok untuk guru, pelajar, maupun kalangan umum yang memerlukan alat bantu untuk membuat visualisasi ide-ide, gagasan dan informasi. Dengan fasilitas-fasilitas yang disediakan oleh aplikasi ini pula, kita bisa menghubungkan ide-ide tersebut sehingga menjadi sebuah gagasan dengan visualisasi yang menarik.

Alat media ini bertujuan untuk mengetahui kephahaman siswa yang diperlukan untuk dapat menguasai konsep yang dipelajari. Hal ini tergambar dari kelengkapan materi yang digambarkan, bagaimana cara menyimpulkan materi tersebut dengan menggunakan kalimat yang tepat, serta adanya kesinambungan antara materi yang satu dengan materi yang lainnya dalam bentuk gambar atau peta.

4. Penggunaan Media

Media pembelajaran menggunakan *mind manager* bukanlah sesuatu yang asing, karena merupakan visualisasi yang menarik berupa pewarnaan pada peta maupun teks. Hanya saja penggunaan media *mind manager* dalam pembelajaran umumnya pada mata pelajaran agribisnis tanaman perkebunan khususnya sangat jarang digunakan. Untuk itu penulis menggunakan

alat media ini dalam melakukan pengajaran khususnya pada topic gulma dikelas XI pada jurusan agribisnis tanaman perkebunan (ATP) di SMK N PP 1 Kualuh Selatan. Mind manager ini menyediakan beragam bentuk yang mewakili tipe topik yang bisa digunakan dalam merangkai sebuah mind map . Penggunaan media mind manager pada mata pelajaran gulma pada siswa kelas XI SMK N PP 1 Kualuh Selatan.

Berdasarkan teori dan kerangka pemikiran di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis / dugaan sementara yaitu Jika penerapan metode demonstrasi dengan media mind manager dalam pembelajaran gulma diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar agribisnis tanaman perkebunan (ATP) pada mata pelajaran gulma dikelas XI SMK N 1 PP Kualuh Selatan tahun 2018 -2019.

3. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research). Pada penelitian ini menggunakan pendekatan yang bersifat deskriptif. Penggunaan pendekatan ini disesuaikan dengan tujuan pokok penelitian, yaitu untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa di SMK PP N 1 Kualuh Selatan dengan penggunaan media mind manager untuk meningkatkan hasil belajar agribisnis tanaman perkebunan (ATP) pada mata pelajaran gulma.

Penelitian ini mengambil lokasi di SMK N 1 PP Kualuh Selatan pada siswa kelas XI-1, XI-2, XI-3 Dan Kelas XI-4 Agribisnis Tanaman Perkebunan SMK N PP 1 Kualuh Selatan. Sumber Data diambil dari Tes belajar kognitif, psikomotorik (tes tertulis) dan Tes observasi siswa dalam belajar : afektif (yang dibantu teman sejawat). Berdasarkan kurikulum 2013 revisi, indikator keberhasilan ditentukan dengan nilai kkm (yang dibuat oleh MGMP untuk nilai kognitif dan psikomotorik) dan nilai B (baik untuk nilai afektif)

Prosedur siklus I

“Penelitian tindakan kelas ini adalah penelitian yang dimaksud untuk memperbaiki pembelajaran” (Kasihani Kasbolah, 1998; 12). Penelitian tindakan kelas ini direncanakan akan dilaksanakan dalam dua siklus, dimana masing-masing siklus terdiri dari empat tahap, meliputi; 1)tahap perencanaan, 2) tahap pelaksanaan, 3) tahap evaluasi/observasi, dan 4) tahap refleksi.

a. Rencana Penelitian Tindakan Kelas Siklus I

Rencana Penelitian

Hal-hal yang perlu disampaikan adalah; 1) menyusun persiapan mengajar sesuai dengan pokok bahasan yang disajikan dalam setiap pertemuan, 2) menyiapkan media sesuai dengan pokok bahasan, 3) menentukan metode mengajar, dan 4) menyiapkan alat penelitian.

Tindakan

Pada tahap ini, penelitian melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang telah ditentukan. Struktur waktu diatur sebagai berikut; apersepsi 5 menit, kegiatan inti 240 menit, evaluasi 20 menit, dan tindak lanjut 5 menit. Maka waktu keseluruhan menjadi 270 menit yang dilaksanakan pada satu kali pertemuan.

Evaluasi

Pada setiap akhir pertemuan/ akhir siklus dilakukan evaluasi dengan pemberian tes akhir untuk mengetahui hasil belajar siswa sebanyak 3 kali tes yaitu: tes pertama materi pertemuan I-II, tes kedua materi pertemuan III dan tes ketiga materi pertemuan IV dan V.

Refleksi

Refleksi ini dilakukan untuk mengkaji hasil tindakan pada siklus I mengenai hasil belajar mata pelajaran gulma pada jurusan agribisnis tanaman perkebunan (ATP) Hasil kajian tindakan siklus I selanjutnya untuk dipikirkan serta ditetapkan beberapa alternative tindakan baru yang diduga lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran gulma. Tindakan ini ditetapkan menjadi tindakan baru pada siklus II.

Prosedur Siklus II

Rencana Penelitian

Beberapa hal yang perlu disiapkan yaitu; 1) menyusun persiapan mengajar sesuai dengan pokok bahasan yang disajikan, 2) menyiapkan media sesuai dengan pokok bahasan, 3) menentukan metode mengajar, dan 4) menyiapkan alat penelitian.

Tindakan

Penelitian melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan jadwal dan merencanakan alokasi waktu seperti; apersepsi 5 menit, kegiatan inti 240 menit, evaluasi 20 menit, dan tindak lanjut 5 menit. Maka keseluruhan waktu menjadi 270 menit yang dilaksanakan pada satu kali pertemuan.

Evaluasi

Pada setiap akhir pertemuan/ akhir siklus dilakukan evaluasi dengan pemberian tes akhir untuk mengetahui hasil belajar siswa sebanyak 3 kali yang rinciannya sebagai berikut: tes pertama materi dalam pertemuan I-II, tes kedua materi pertemuan III –IV,tes ketiga materi dalam pertemuan V.

Refleksi

Penelitian hasil observasi atau evaluasi penelitian tindakan kelas pada siklus II mendapat hasil yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan yaitu meningkatkan hasil belajar siswa.

Metode dan Instrumen Pengumpulan Data

Secara fungsional kegunaan instrumen penelitian adalah untuk memperoleh data yang diperlukan ketika peneliti sudah menginjak pada langkah pengumpulan informasi di lapangan. Pada penelitian PTK ini data dikumpulkan'

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Realisasi proses pembelajaran Praktek gulma, yang dilakukan peneliti bersama guru tim kolaborator merupakan pelaksanaan tindakan/intervensi dalam penelitian. Hal ini dimaksudkan untuk meningkatkan efektivitas proses dan perolehan hasil belajar yang optimal. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi kelas yang dilakukan peneliti bersama kolaborator telah melakukan tindakan/intervensi melalui tiga siklus.

Untuk mengetahui apakah pelaksanaan tindakan telah sesuai dengan rencana tindakan atau belum, dan apakah mulai terjadi ada peningkatan dan/atau perubahan positif menuju ke pencapaian tujuan diadakannya tindakan atau belum, berikut ini dikemukakan deskripsi realisasi pelaksanaan penelitian tindakan yang dilakukan sebanyak tiga siklus.

1. Hasil Observasi Siklus Pertama

Dengan adanya tindakan dari guru berupa orientasi kelas yang bertujuan untuk menciptakan situasi belajar yang kondusif, sebagian siswa sudah dapat mengikuti arahan dari guru. Namun sebagian siswa lainnya masih belum dapat mengikuti arahan tersebut. Hal ini nampak pada sebagian siswa ketika diberi arahan oleh guru, mereka masih membicarakan hal-hal lain yang tidak terkait dengan topik yang sedang dibicarakan.

Setelah guru melaksanakan PBM pada siklus I dengan menerapkan penggunaan mind manager untuk mata pelajaran gulma guru melakukan refleksi terhadap pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan. Menurut pengamat yang memantau kegiatan PBM pada siklus I guru masih belum sesuai dengan rencana yang disusun di RPP karena masih terdapat siswa yang kurang antusias dalam mengikuti proses belajar mengajar. Namun, hal tersebut wajar karena siswa baru pertama kali belajar menggunakan media mind manager untuk mata pelajaran gulma dalam pembelajaran sehingga guru dan siswa belum sepenuhnya berjalan secara maksimal sesuai dengan yang direncanakan.

Untuk menindak lanjuti siswa, maka ada beberapa upaya antara lain melihat kembali pembelajaran klasifikasi gulma tersebut melalui mind manager dan mencocokkan gambar pada saat praktek dilapangan sesuai dengan gambar yang ada pada materi pembelajaran dengan menggunakan mind manager yakni pembelajaran klasifikasi gulma klasifikasi gulma berdasarkan siklus hidup gulma semusim (annual weed), gulma dua musim (biannual weeds) dan gulma tahunan (perennial weeds) serta guru harus melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran(RPP), memberi tugas untuk membaca materi minggu depan, membangkitkan semangat siswa dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mengontrol kerja siswa dalam kelompoknya dan guru harus lebih

tegas jika masih ada siswa yang ribut didalam kelas.

2. Hasil Observasi Siklus Kedua

Siklus kedua dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 8 oktober dan hari Selasa 9 oktober 2018, jam 09.00 – 14.00, bertempat di ruang kelas XI – 1 agribisnis tanaman perkebunan (ATP) SMK PP N 1 Kualuh Selatan. Pada siklus ini, peneliti melaksanakan tindakan berupa kegiatan pembelajaran Praktek gulma. Materi teori meliputi: mengidentifikasi sifat biologi gulma, memilih tindakan pengendalian gulma, melaksanakan pengendalian gulma. Dalam proses pembelajaran ini, guru direkomendasikan menerapkan metode mengajar "Sistem Belajar Siswa Terbimbing" dengan tahap-tahap: mendeskripsikan, mendemonstrasikan, mempraktekkan, latihan (*drill*), dan pos-test

Setelah guru melaksanakan PBM pada siklus II dengan menerapkan media *mindmanager*, guru bersama pengamat melakukan refleksi terhadap pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan. Menurut pengamat yang memantau kegiatan belajar mengajar pada siklus II dapat dilaksanakan secara teratur oleh guru dari kegiatan awal sampai akhir dan siswa sudah mulai senang dengan metode pembelajaran yang diterapkan. Namun masih perlu perbaikan agar lebih mencapai hasil yang maksimal. Adapun kekurangan pada siklus II antara lain :

1. Keberhasilan guru dan siswa
 - a. Dalam menjelaskan materi, guru mampu mengaitkan pengaruh yang merugikan dengan adanya gulma pada lahan pertanian dan pengelompokan klasifikasi gulma berdasarkan morfologi gulma, siklus hidup , habitat tumbuh gulma, dan klasifikasi gulma berdasarkan pengaruhnya terhadap tanaman pada pemberian motivasi dan pembelajaran secara keseluruhan.
 - b. Guru sudah bisa mengontrol kelas pada saat guru menampilkan media *mindmanager*.
2. Kelemahan guru dan siswa
 - a. Berdasarkan tes hasil belajar, masih ada siswa yang belum tuntas hasil belajarnya dari 33 orang siswa terdapat 6 orang siswa yang belum tuntas hasil belajarnya.
 - b. Masih ada beberapa siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran, mereka hanya menyaksikan temannya dalam bekerja.

Menindak lanjuti keberhasilan dan kelemahan guru dan siswa pada siklus II, maka guru berupaya memperbaikinya pada siklus III. Upaya yang dilakukan oleh guru diantaranya ialah guru memberikan tugas membaca di rumah tentang sub judul yang akan di pelajari minggu depan, motivasi dan meningkatkan pengontrolan terhadap siswa yang kurang aktif dalam kelas.

3. Hasil Observasi Siklus Ketiga

Setelah guru melaksanakan PBM pada siklus III dengan menerapkan media mind manager, telah terlihat adanya pengaruh tindakan guru.

Pengaruh ini dapat ditinjau dari keberhasilan dari segi guru maupun siswa, antara lain :

- a. Guru telah berhasil membimbing siswa dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media *mindmanager*.
- b. Guru sudah dapat membimbing siswa secara keseluruhan.
- c. Aktivitas guru selama proses pembelajaran sudah sangat baik sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- d. Hasil belajar siswa setelah KBM cukup baik dimana hanya 1 siswa yang tidak tuntas secara individual.
- e. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran pada siklus III sesuai yang direncanakan. Siswa terlihat aktif dan bersemangat.
- f. Kemampuan guru dalam mengelola kelas selama proses pembelajaran dapat dikategorikan sangat baik dengan nilai rata-rata 3,67.

Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis data yang diperoleh dari siklus I hingga siklus III sudah sangat baik. Hal ini dapat dilihat secara keseluruhan terjadi perubahan yang lebih baik dalam pembelajaran menggunakan media mind manager. Hal ini membuktikan model pembelajaran *gulma dengan media pengajaran menggunakan mind manager* berhasil meningkatkan hasil belajar siswa baik secara individual maupun klasikal.

Pembahasan Hasil Penelitian

Peningkatan hasil belajar agribisnis tanaman perkebunan (ATP) pada mata pelajaran gulma dilaksanakan melalui proses pengorganisasian sistem penyampaian pembelajaran. Hal ini merupakan suatu interaksi aktif antara masukan sarana, terutama pendidik dengan masukan mentah siswa, dan berwujud dalam proses pembelajaran yaitu bagaimana tujuan-tujuan pembelajaran direalisasikan melalui berbagai strategi dan metode mengajar yang efektif dengan memanfaatkan berbagai media dan sumber yang relevan. Implementasi kegiatan pembelajaran Praktek gulma menekankan pada prinsip keterpaduan antara teori dan praktek. Hal ini dimaksudkan sebagai penyatu kaitan (*interconnection*) yang mencerminkan suatu keterkaitan, keterikatan, dan kebulatan antara "materi teori" dan "materi praktek" dalam pembelajaran sehingga tercipta keterpaduan dan keserasian antara pengetahuan, keterampilan, dan sikap guna mencapai tujuan pembelajaran.

Gagasan yang peneliti kemukakan pada kolaborator dan para guru agribisnis tanaman perkebunan yang diasumsikan dapat memperbaiki dan meningkatkan efektivitas proses dan perolehan hasil pembelajaran Mata pelajaran gulma pada

jurusan agribisnis tanaman perkebunan, Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan yang signifikan dalam pengembangan kemampuan siswa baik dalam pengembangan diri dalam mengklasifikasi gulma yang dikelompokkan berdasarkan morfologi gulma berdaun sempit (grasses), gulma golongan teki (sedges: famili cyperaceae), gulma golongan berdaun lebar (broad leaves), gulma golongan pakis – pakisan. Penguasaan teknik dan keterampilan mempraktekkan mengklasifikasi gulma berdasarkan pengaruhnya terhadap tanaman perkebunan (penggolongan gulma kelas A, B, C, D dan E) serta bekerja sama baik pada satu kelompok maupun antar kelompok dalam membuat tugas klasifikasi gulma yang dibuat sebelumnya. Disamping itu dalam peningkatan belajar siswa melalui media pembelajaran mind manager berhasil membantu siswa dalam memahami materi gulma, terjadi peningkatan hasil yang signifikan, sebelum tindakan hanya sebagian kecil dari sejumlah siswa yang mampu terlibat dalam pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna dan sesudah tindakan hampir semua siswa telah mampu mengidentifikasi gulma dengan baik dan benar.

5. SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Dari paparan tentang kondisi dan proses pembelajaran, serta setelah peneliti menganalisis temuan-temuan yang diperoleh selama kegiatan penelitian, maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

Di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri PP 1 Kualuh Selatan, pada program keahlian agribisnis tanaman perkebunan (ATP) yang mempelajari beberapa mata pelajaran yang diantaranya adalah Mata pelajaran gulma.

Pengembangan materi pembelajaran yang dirumuskan dalam penelitian ini, penggunaan media pembelajaran berupa mind manager serta strategi pengajaran yang menerapkan pendekatan pembelajaran berbasis tugas; sistem belajar siswa terbimbing; teknik pengajaran kelompok kecil; dan strategi pengajaran pemecahan masalah, memperlihatkan adanya peningkatan perolehan hasil belajar siswa, baik perolehan nilai siswa pada hasil pretes, praktek, postes, maupun rata-rata ketiganya.

Saran-saran

Guru diharapkan benar-benar dapat mengoptimalkan perannya sebagai perancang, motivator, fasilitator, pengelola pembelajaran sekaligus sebagai model dalam praktek pembelajaran. Karena pelaksanaan pembelajaran Praktek gulma menuntut adanya berbagai alternatif rumusan desain dan strategi pengajaran yang dapat meningkatkan efektivitas proses dan mengoptimalkan hasil pembelajaran, sehingga peran guru dalam proses pembelajaran dituntut

dapat menciptakan inovasi dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan jenis dan karakteristik materi pembelajaran.

Untuk memperluas temuan penelitian, perlu dilakukan penelitian lanjutan dengan topik dan metodologi yang sama pada jenjang SMK. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan hasanah dan pengalaman yang lebih luas kepada guru/instruktur yang mengajar bidang praktek, khususnya berkenaan dengan pengembangan dan perumusan model desain dan strategi pembelajaran yang dapat merangsang aktivitas dan kreativitas siswa, sehingga efektivitas proses dan kualitas hasil pembelajaran keterampilan lebih optimal. Disamping itu juga, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan guru dalam mengevaluasi kinerja diri sendiri sebagai upaya memperbaiki dan meningkatkan layanan profesionalitasnya kepada masyarakat, bangsa dan negara.

DAFTAR PUSTAKA

- Jubilee Enterprise Seni Berpikir Cerdas Dengan Mind Manager 7 Cara Cerdas Memetakan Ide Brilian Anda Secara Cepat Dan Efektif.
- Aris Shoimin Ali, 2016. 68 Model Pembelajaran Dan Kurikulum 2013/Aris Shoimin – Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Pusat Pengembangan Dan Pemberdayaan Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Pertanian 2017. Modul Penyegaran Instruktur Nasional Keahlian Ganda In 2. Departemen Agribisnis Tanaman Perkebunan.
- Jihad, A. Dan Abdul Haris , 2012. Evaluasi Pembelajaran . Yogyakarta: Multi Presindo
- Rusman .2014. Model – model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru . Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Slamento.2013. Belajar dan Faktor – faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sudjana.2009. Metode Statistika. Bandung: Tarsito. Susanto. Ahmad. 2014. Teori Belajar dan Pembelajaran di sekolah Dasar . Jakarta : Kencana.
- Suprihono. Agus .2013. Cooperative Learning. Surabaya : Pustaka Belajar.
- Arsyad, A. 2004, Media Pengajaran Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Purwanto, N. 2004, Prinsip – prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran m Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.