**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS PENELITIAN**

1. **Tinjauan Pustaka** 
   1. **Hakikat Metode *Mind Mapping***
2. **Pengertian Metode *Mind Mapping***

Metode *Mind mapping* (Peta Pikiran) adalah metode pembelajaran yang dikembangkan oleh Tony Buzan, kepala *Brain Foundation*. Peta pikiran adalah metode mencatat kreatif yang memudahkan kita mengingat banyak informasi. Setelah selesai, catatan yang dibuat membentuk sebuah pola gagasan yang saling berkaitan, dengan topik utama di tengah, sementara subtopik dan perincian menjadi cabang-cabangnya

Sebagai penemu dari metode ini, Buzan (2013:4) mengungkapkan bahwa “*Mind mapping* adalah cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi keluar dari otak. *Mind mapping* adalah cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan memetakan pikiran kita”. Metode *Mind mapping* membantu kita mengingat perkataan dan bacaan, meningkatkan pemahaman terhadap materi, membantu mengorganisasi materi, dan memberikan wawasan baru**.** Menurut Silberman (2016:32) “Metode *Mind mapping* (pemetaan pikiran) adalah cara kreatif bagi siswa secara individual maupun berkelompok untuk menghasilkan ide-ide, mencatat pelajaran, atau merencanakan penelitian baru”. *Mind mapping* merupakan teknik visual yang menyelaraskan proses belajar dengan cara kerja alami otak. Hal ini sejalan yang dikemukakan oleh Porter (2012:152) bahwa:

Otak seringkali mengingat informasi dalam bentuk gambar, simbol, suara, bentuk-bentuk dan perasaan. Metode ini lebih mudah dibanding metode tradisional karena ia mengaktifkan kedua belah otak kanan dan kiri. Cara ini juga menenangkan, menyenangkan dan kreatif.

Belajar berbasis pada konsep Peta Pikiran (*Mind Mapping*) merupakan cara belajar yang menggunakan konsep pembelajaran komprehensif *Total-Mind Learning* (TML). Pada konteks TML, pembelajaran mendapatkan arti yang lebih luas. Bahwasanya, di setiap saat dan di setiap tempat semua makhluk hidup di muka bumi belajar, karena belajar merupakan proses alamiah. Semua makhluk belajar menyikapi berbagai stimulus dari lingkungan sekitar untuk mempertahankan hidup (Windura, 2016).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Mind Mapping* adalah perencanaan atau pola yang digunakan dalam menghasilkan ide-ide kreatif, mencatat pelajaran atau dalam perencanaan melakukan penelitian baru dengan menggunakan pikiran utama sebagai pusat pembahasan, yang diselingi dengan gambar, simbol, cabang utama, anak cabang dan diikuti dengan kata sebagai penjelas pembahasan. Dengan memerintahkan kepada siswa untuk membuat peta pikiran, diharapkan mereka akan menemukan kemudahan untuk mengidentifikasi secara jelas dan kreatif apa yang mereka pelajari dan apa yang mereka rencanakan.

1. **Langkah-langkah Pembuatan Metode *Mind Mapping***

Langkah-langkah pembuatan *Mind Mapping* menurut Buzan (2013), pembuatan sebuah *Mind Mapping* dapat dibagi menjadi empat langkah yang harus dilakukan secara berurutan yaitu:

1. Menentukan topik sentral yang akan dibuatkan *Mind Mapping*-nya, untuk buku pelajaran topik sentral biasanya adalah judul buku atau judul bab yang akan dipelajari dan harus diletakkan ditengah kertas serta usahakan berbentuk gambar.
2. Membuat *Basic Ordering Ideas-BOIs* untuk topik sentral yang telah dipilih, BOIs biasanya adalah judul Bab atau Sub-Bab dari buku yang akan dipelajari atau bisa juga dengan menggunakan 5WH (*What, Why, Where, When, Who dan How*).
3. Melengkapi setiap BOIs dengan cabang-cabang yang berisi data-data pendukung yang terkait. Langkah ini merupakan langkah yang sangat penting karena pada saat inilah seluruh data-data harus ditempatkan dalam setiap cabang BOIs secara asosiatif dan menggunakan struktur radian yang menjadi ciri yang paling khas dari suatu *Mind Mapping*.
4. Melengkapi setiap cabang dengan *Image* baik berupa gambar, simbol, kode, daftar, grafik dan garis penghubung bila ada BOIs yang saling terkait satu dengan lainnya. Tujuan dari langkah ini adalah untuk membuat sebuah *Mind Mapping* menjadi lebih menarik sehingga lebih mudah untuk dimengerti dan diingat.

Lebih lanjut Olivia (2013) telah menyusun sejumlah aturan yang harus diikuti agar *Mind Mapping* yang dibuat dapat memberikan hasil yang optimal yaitu:

1. Kertas: polos dengan ukuran minimal A4 dan paling baik adalah ukuran A3 dengan orientasi horizontal (*Landscape*). Topik sentral diletakkan ditengah-tengah kertas dan sedapat mungkin berupa *Image* dengan minimal 3 warna.
2. Garis: lebih tebal untuk BOIs dan selanjutnya semakin jauh dari pusat garis akan semakin tipis. Garis harus melengkung (tidak boleh garis lurus) dengan panjang yang sama dengan panjang kata atau image yang ada di atasnya. Seluruh garis harus tersambung ke pusat.
3. Kata: menggunakan kata kunci saja dan hanya satu kata untuk satu garis. Harus selalu menggunakan huruf cetak supaya lebih jelas dengan besar huruf yang semakin mengecil untuk cabang yang semakin jauh dari pusat.
4. Image: gunakan sebanyak mungkin gambar, kode, simbol, grafik, table dan ritme karena lebih menarik serta mudah untuk diingat dan dipahami. Kalau memungkinkan gunakan *Image* yang 3 Dimensi agar lebih menarik lagi.
5. Warna: gunakan minimal 3 warna dan lebih baik 5-6 warna. Warna berbeda untuk setiap BOIs dan warna cabang harus mengikuti warna BOIs.
6. Struktur: menggunakan struktur radian dengan topik sentral terletak di tengah-tengah kertas dan selanjutnya cabang-cabangnya menyebar ke segala arah. BOIs umumnya terdiri dari 2-7 buah yang disusun sesuai dengan arah jarum jam dimulai dari arah jam 1.

Inti dari *Mind Mapping* adalah terbentuknya asosiasi. *Mind Mapping* yang baik akan selalu menggunakan kata kunci dan gambar. Untuk memperkuat aspek kreatifitas dan merangsang daya ingat yang kuat perlu digunakan warna yang beragam. Ini berguna untuk membedakan antar penjelasan yang satu dengan yang lain. Selain dapat pula ditambahkan kode-kode tertentu sesuai kenyamanan pembuat *Mind mapping* apakah berupa simbol atau bentuk-bentuk tertentu seperti kotak, lingkaran, segitiga dan lain-lain

1. **Manfaat Metode *Mind Mapping***

*Mind Mapping* dapat membantu dalam banyak hal. *Mind Mapping* dapat membantu dalam merencana, berkomunikasi, menjadi lebih keatif, menghemat waktu dalam menyelesaikan masalah dan memusatkan perhatian, menyusun dan menjelaskan pikiran-pikiran serta mengingat dengan lebih baik.

Buzan (2013:132) mengemukakan lima manfaat dari metode *Mind Mapping*  yaitu:

1. Memberi pandangan menyeluruh pokok masalah atau area yang luas. 2) Memungkinkan kita merencanakan rute atau membuat pilihan-pilihan dan mengetahui kemana kita akan pergi dan dimana kita berada. 3) Mengumpulkan sejumlah besar data di satu tempat. 4) Mendorong pemecahan masalah dengan membiarkan kita melihat jalan-jalan terobosan kreatif baru. 5) Menyenangkan untuk dilihat, dibaca, dicerna, dan diingat.

Selanjutnya menurut Daryanto (2013), ada banyak sekali manfaat yang didapatkan dengan mencatat dengan menggunakan *Mind Mapping*, yaitu:

1. *Mind Mapping* mampu meningkatkan kapasitas pemahaman dengan cara melihat gambaran besar suatu persoalan sekaligus melihat informasi secara detail, mengingat informasi yang kompleks lebih mudah karena informasi tersebut telah di kelompokkan sesuai dengan cara seseorang mengingat termasuk hubunganya dengan subjek yang sama atau mengatasi informasi ynag membludak karena telah ditata dan dikelompokan sedemikian rupa.
2. *Mind Mapping* juga meningkatkan kemampuan seseorang dalam berimajinasi, berkonsentrasi, mengingat, membuat catatan, meningkatkan minat sekaligus mampu menyelesaikan persoalan hal ini dicapai karena *Mind Mapping* mengajarkan untuk melihat persoalan secara keseluruhan dan melihat hubunganya satu sama lain.
3. *Mind Mapping* adalah merangsang sisi kreatif seseorang lewat penggunaan garis lengkung, warna dan gambar. Ini membuat catatan sekaligus karya seni yang indah. *Mind Mapping* akan merangsang kemampuan membandingkan informasi yang ada baik berupa fakta, ide, termasuk data statistik.
4. *Mind Mapping* membantu seseorang membuat catatan yang menarik dalam waktu singkat. Selain itu, catatan ini mampu membuka pemahaman yang baik dan sisi kreatif dengan merangsang munculnya ide-ide dan wawasan baru bahkan pada saat membuat catatan itu sendiri.

Menurut Olivia (2013:7) Manfaat *Mind Mapping* dijelaskan sebagai berikut:

1. Membantu untuk berkonsentrasi (memusatkan perhatian) dan lebih baik dalam mengingat. b) Meningkatkan kecerdasan visual dan keterampilan observasi c) Melatih kemampuan berfikir kritis dan komunikasi. d) Melatih inisiatif dan rasa ingin tahu e) Meningkatkan kreatifitas dan daya cipta. f) Membuat catatan dan ringkasan pelajaran dengan baik. g) Membantu memunculkan ide cerita atau cerita brilian. h) Meningkatkan kecepatan berfikir dan mandiri serta merangsang pengungkapan pikiran. i) Menghemat waktu sebaik mungkin.nj)lMembantu mengembangkan diri dan merangsang pengungkapan pikiran. k) Membantu menghadapi ujian dengan mudah dan mendapat nilai yang lebih bagus. l) Membantu mengatur pikiran, hobi, dan hidup kita. m) Melatih kordinasi gerakan tangan dan mata. n) Mendapatkan kesempatan lebih banyak untuk bersenang-senang. o) Membuat tetap fokus pada ide utama maupun semua ide tambahan. p) Membantu menggunakan kedua belahan otak yang membuat kita terus menerus ingin belajar.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa manfaat *Mind Mapping* adalah merangsang sisi kreatif seseorang lewat penggunaan garis lengkung, warna dan gambar serta merangsang pengungkapan pikiran dan membantu menggunakan kedua belahan otak untuk membuat siswa terus menerus ingin belajar.

1. **Kelebihan dan Kekurangan Metode *Mind Mapping***

Metode *Mind Mapping* memiliki beberapa kelebihan, Menurut Olivia (2013) kelebihan metode *Mind Mapping* adalah sebagai berikut: 1) Cara mudah menggali informasi dari dalam dan dari luar otak; 2) cara baru untuk belajar dan berlatih dengan cepat dan ampuh; 3) cara membuat catatan agar tidak membosankan; 4) cara terbaik untuk mendapatkan ide baru dan merencanakan proyek; 5) alat berfikir yang mengasyikkan karena membantu dua kali lebih baik, dua kali lebih cepat, dua kali lebih jernih dan dengan lebih menyenangkan.

Sedangkan menurut Buzan (2013:73) kelebihan metode *Mind Mapping* antara lain:

1. Memberi pandangan menyeluruh pada pokok masalah atau area yang luas; b) Memungkinkan siswa merencanakan rute atau membuat pilihan-pilihan dan mengetahui ke mana kita akan pergi dan di mana siswa berada; c) Mengumpulkan sejumlah besar data di satu tempat; d) Menyenangkan untuk dilihat, dibaca, dicerna dan diingat;.e)sMemudahkan siswa berkonsentrasi.

Sedangkan kekurangan metode pembelajaran *Mind Mapping* menurut Olivia (2013:85) yaitu “ a) hanya siswa aktif yang terlibat; b) tidak sepenuhnya murid yang belajar; c) jumlah informasi tidak dapat dimasukkan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan metode *Mind Mapping* adalah siswa lebih mudah memahami pelajaran serta cara terbaik untuk mendapatkan ide baru dan merencanakan sesuatu dan dapat melatih siswa dalam mengunggah semangat belajar, dan alat berfikir yang mengasyikkan, karena melalui metode *Mind Mapping* siswa lebih memusatkan perhatian pada inti materi yang telah dibuat dalam *Mind Mapping*, dan kekurangan *Mind Mapping* tidak sepenuhnya murid yang aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

* 1. **Hasil Belajar**

1. **Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar terdiri dari dua kata yaitu: hasil dan belajar. Hasil berarti sesuatu yang diadakan oleh usaha-usaha, sedangkan pengertian belajar adalah merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.

Menurut (Anni, 2011:4) “Hasil Belajar merupakan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar”. Perolehan aspek-aspek perilaku tergantung pada apa yang dipelajari oleh pembelajar. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik (Sudjana, 2012:16).

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan-tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom (Anni, 2011:83) yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah yakni:

(1) Ranah Kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi; (2) Ranah Afektif, berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi; dan (3) Ranah Psikomotoris, berkenaan dengan hasil belajar ketrampilan dan kemampuan bertindak.

Ketiga ranah tersebut menjadi penilaian hasil belajar. Diantara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi pengajaran. Menurut Bloom (Anni, 2011) menjelaskan, ranah kognitif berdasarkan Taksonomi Bloom yang telah disempurnakan oleh Anderson terdiri dari enam aspek/kategori proses kognitif yaitu mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Hierarki ranah kognitif tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Mengingat (*remembering*) adalah kemampuan paling rendah dalam ranah kognitif, yang didefinisikan sebagai pemanggilan ulang informasi (*recalling information*). Contoh kata kerja yang digunakan adalah sebutkan (*cite*), pilihlah (*choose*), tunjukkan (*show*), jodohkan (*match*), dan sebagainya.
2. Memahami (*understanding*) selalu berhubungan dengan menjelaskan ide atau konsep. Pada tingkat ini, siswa dapat memahami maksud dari informasi dengan cara menafsirkan dan mengartikan apa yang telah dipelajarinya. Kata kerja yang dgunakan seperti hubungkan (*associate*), deskripsikan (*describe*), jelaskan (*explain*), definisikan (*define*), diskusikan (*discuss*), dan sebagainya.
3. Mengaplikasikan/ menerapkan (*applying*) mengacu pada kemampuan menggunakan materi pembelajaran dalam situasi yang baru dan nyata yang meliputi aplikasi suatu peraturan, metode, konsep, prinsip, hukum, dan teori. Dicirikan dengan kata kerja sesuaikan (*adapt*), aplikasikan (*apply*), peragakan (*demonstrate*), berikan gagasan (*construct*), gambarkan (*illustrate*), dan sebagainya.
4. Menganalisis (*analyzing, evaluating, and creating*) tergolong dalam kemampuan berpikir kritis. Menganalisis didefinisikan dengan kemampuan siswa memecah informasi menjadi bagian-bagian untuk mengeksplorasi pemahaman dan hubungannya yang menjadi bagian-bagian untuk mengeksplorasi pemahaman dan hubungannya, yang ditunjukkan dengan kata kerja analisis (*analyze*), susun (*arrange*), bandingkan (*compare*), hubungkan (*relate*), dan sebagainya.
5. Mencipta (*creating*) selalu berhubungan dengan kemampuan menciptakan ide baru atau sudut pandang. Siswa diharapkan mampu untuk mencipta ide dan informasi baru menggunakan apa yang telah dipelajari sebelumnya, yang ditunjukkan dengan kata kerja seperti lakukan (*act*), kumpulkan (*assemble*), kombinasikan (*combine*), susun (*compile*), kembangkan (*develop*), dan sebagainya.

Horward Kysley (Sudjana 2012) mengemukakan bahwa ada tiga macam hasil belajar yakni “(a) keterampilan dan kebiasaan; (b) pengetahuan dan pengertian; dan (c) sikap dan cita-cita”. Masing-masing jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum sedangkan Gagne (Sudjana 2012:22) membagi lima kategori hasil belajar, yakni “(a) informasi verbal; (b) keterampilan intelektual; (c) strategi kognitif; (d) sikap; dan (e) keterampilan motorik”.

Perolehan hasil belajar melalui proses dalam jangka pendek, jangka menengah atau jangka panjang. Hal ini sesuai dengan pendapat Mulyasa (2012:210) bahwa kriteria hasil belajar siswa dapat dilihat dalam jangka pendek, jangka menengah dan dalam jangka panjang dengan indikator-indikator sebagai berikut :

1. Sekurang-kurangnya 75% isi dan prinsip-prinsip pembelajaran dapat dipahami, diterima, dan diterapkan oleh para siswa di kelas.
2. Sekurang-kurangnya75% peserta didik merasa mendapat kemudahan, senang dan memiliki kemudahan yang tinggi.
3. Para peserta didik berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.
4. Materi yang dikomunikasikan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, dan memandang hal ini sangat berguna bagi kehidupannya kelak.

Indikator di atas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami perubahan meningkat apabila siswa menguasai materi sekurang-kurangnya 75% dan berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran, serta materi yang diperoleh diterima dan diaplikasikan sesuai dengan kebutuhan siswa dalam kehidupan.

1. **Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Gagne dan Briggs (Anni, 2011:90) mengemukakan hasil belajar pada proses belajar ditentukan oleh 5 (lima) faktor, diantaranya:

(1) Informasi Verbal (*Verbal Information*) adalah pengetahuan awal/dasar yang memiliki seseorang dan dapat diungkapkan dalam bentuk bahasa, lisan dan tulisan;n(2)nKemahiran Intelektual (*Intelektual Skill*) adalah kemampuan untuk berhubungan dengan lingkungan hidup dan dirinya sendiri dalam bentuk suatu representasi;s(3)nStrategi kognitif (pengaturan kegiatan kognitif) merupakan aktivitas mentalnya sendiri, sedangkan ruang gerak kemahiran intelektual adalah representasi dalam kesadaran terhadap lingkungan hidup dan diri sendiri; (4) Keterampilan Motorik (*Motor Skill*) Yang dimaksud adalah kemampuan melakukan suatu rangkaian gerak-gerik jasmaniah dalam urutan tertentu yang terkoordinir dan terpadu; dan (5) Sikap (*Attitude*) Kecenderungan menerima atau menolak suatu obyek berdasarkan penilaian terhadap obyek itu serta berguna/berharga atau tidak sering dinyatakan sebagai suatu sikap dan hal bila dimungkinkan adanya berbagai tindakan.

Sedangkan Kosasih dan Sumarna (2013: 39) membagi faktor belajar menjadi empat golongan, yaitu:

(1) Faktor Internal dari subjek didik, yakni kondisi dalam dirinya yang berkaitan langsung dengan peristiwa dan proses pembelajaran dalam hubungan ini dapat dikemukakan tentang kondisi psikologis berupa kesiapan mental dan perhatiannya, kesehatan jasmani, serta pengetahuan awal sebagai dasar yang perlu dikembangkan lebih lanjut;n(2) Faktor Eksternal berupa lingkungan pisik; meliputi situasi ruangan, pencahayaan dan pertukaran udara yang sehat dan nyaman serta sarana dan fasilitas yang memadai; (3) Faktor sistem yang berlaku dalam suatu institusi pendidikan, dalam arti apa yang dilaksanakan oleh para guru sebagai fasilitator dan motivator dalam pembelajaran dipengaruhi oleh sistem yang dianut; dan (4) Faktor tujuan yang ingin dicapai, misalnya suatu proses pembelajaran dirancang untuk tujuan jangka pendek berupa *crash* program, akan berbeda metode pembelajarannya dengan lembaga pendidikan yang mementingkan tujuan yang berjangka panjang.

Hasil dapat diartikan sebagai sesuatu yang diperoleh dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, baik secara individu maupun kelompok. Jadi, hasil merupakan istilah yang digunakan untuk menunjukkkan tingkat keberhasilan yang dapat dicapai seseorang setelah melakukan suatu usaha.

Berdasarkan pengertian hasil yang telah diuraikan di atas, hasil belajar adalah ukuran yang menyatakan seberapa besar tujuan pembelajaran yang telah dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar dalam suatu penggalan waktu tertentu melalui pemberian tes sebagai evaluasi belajar baik secara lisan maupun tulisan.

Bila dikaitkan dengan pembelajaran IPA maka hasil belajar IPA merupakan hasil belajar yang dicapai oleh siswa setelah proses belajar-mengajar dalam selang waktu tertentu. Bila siswa telah menguasai pelajaran IPA akan terjadi perubahan tingkah laku.

* 1. **Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar**
     + - 1. **Pengertian IPA**

IPA merupakan rumpun ilmu, memiliki karakteristik khusus yang mempelajari fenomena alam yang faktual (*factual*), baik berupa kenyataan (*reality*) atau kejadian (*events*) dan hubungan sebab-akibatnya. Istilah IPA, menurut Trianto (2010:136) berasal dari bahasa Inggris ‘*science*’. Kata ‘*science*’ sendiri berasal dari kata dalam bahasa latin ‘*scientia*’ yang berarti saya tahu. Susanto (2013:167) menjelaskan bahwa “ Sains atau IPA adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan”. IPA mempelajari alam semesta, benda-benda yang ada dipermukaan bumi, didalam perut bumi, dan diluar angkasa, baik yang dapat diamati indera maupun yang tidak dapat diamati indera.

Menurut Wisudawati, dkk (2013: 23) IPA terdiri dari tiga istilah yaitu:

“ilmu”, “pengetahuan”, dan “alam”. Pengetahuan adalah segala sesuatu yang diketahui manusia, seperti pengetahuan agama, pendidikan, kesehatan, ekonomi, politik, sosial, dan alam sekitar. Pengetahuan alam berarti pengetahuan tentang alam semesta beserta isinya. Ilmu adalah pengetahuan yang diperoleh secara ilmiah, artinya diperoleh dengan metode ilmiah. Dua sifat utama ilmu adalah rasional, artinya masuk akal, logis, atau dapat diterima akal sehat, objektif. Artinya, sesuai dengan objeknya, sesuai dengan kenyataannya, atau sesuai dengan pengamatan.

Berdasarkan pengertian tersebut mengandung makna bahwa, IPA dapat diartikan sebagai ilmu yang mempelajari tentang sebab dan akibat kejadian-kejadian yang ada di alam semesta beserta isinya.

* + - * 1. **Tujuan Pembelajaran IPA**

Konsep IPA di Sekolah Dasar merupakan konsep yang masih terpadu, karena belum dipisahkan secara tersendiri, seperti mata pelajaran kimia, biologi, dan fisika. Adapun tujuan pembelajaran sains di sekolah dasar dalam Badan Nasional Standar Pendidikan (Susanto, 2013:171), dimaksudkan untuk:

Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya; (2) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari; (3) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan tentang adanya hubungan yang saling memengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat; (4) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan; (5) Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam; (6) Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan, dan (7) Memperoleh bekal pengetahuan, konsep, dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat diketahui bahwa pembelajaran IPA di SD memegang peranan penting bagi anak didik.

1. **Kerangka Pikir**

Tercapainya tujuan pembelajaran IPA dapat dilihat dari hasil belajar IPA yang diperoleh siswa. Dengan demikian diperlukan adanya perubahan, pembelajaran harus turut berubah seiring dengan perubahan aspek yang lainnya sehingga terjadi keseimbangan dan kesesuaian dalam meningkatkan hasil belajar IPA. Pembelajaran yang dapat dijadikan paradigma baru untuk menjawab tantangan perubahan zaman adalah pembelajaran yang inovatif.

Masalah tersebut merupakan gambaran umum tentang permasalahan yang terdapat pada siswa kelas V SD Pertiwi Makassar Kecamatan Rappocini Kota makassar. Terkait dengan permasalahan tersebut, maka perlu kiranya memperhatikan keterlibatan metode pembelajaran. Karena hal tersebut sangat berpengaruh pada pencapaian hasil belajar siswa. Salah satu cara yang dapat mengubah suasana pembelajaran yang lebih bervariatif, kreatif dan menyenangkan yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran *Mind Mapping*. Metode pembelajaran *Mind Mapping* juga dapat merangsang rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran IPA. Dengan menggunakan metode ini siswa juga dapat memecahkan masalah secara kreatif dan juga dapat meningkatkan kosentrasi serta mudah dalam menyelesaikan pembelajaran. Pemberian tindakan yang akan dilaksanakan bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode pemebelajaran *Mind Mapping* terhadap hasil belajar IPA siswa.

Berikut skema kerangka pikir yang penulis gunakan dalam penelitian ini yaitu:

**Pembelajaran IPA Siswa Kelas V di SD Pertiwi**

**Makassar**

Kelas Eksperimen V B

Kelas Kontrol V A

*Pretest*

*Pretest*

“Proses pembelajaran pada Mata pelajaran IPA yang tidak Menggunakan Metode Pembelajaran *Mind Mapping*”

p

“Proses pembelajaran pada Mata pelajaran IPA menggunakan Metode Pembelajaran *Mind Mapping*”

*Posttest*

*Posttest*

**Analisis**

**Tidak ada Pengaruh**

**Ada Pengaruh**

**Terdapat Pengaruh Metode Pembelajaran *Mind Mapping* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA kelas V SD Pertiwi Makassar**

Gambar 2.1 Skema Kerangka Pikir

1. **Hipotesis**

**Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan uraian yang terdapat dalam latar belakang, kajian pustaka, maupun kerangka pikir, maka hipotesis penelitian ini yaitu:

1. Hipotesis nol (Ho) : Tidak terdapat perbedaan terhadap hasil belajar siswa setelah penggunaan Metodepembelajaran *Mind Mapping* pada mata pelajaran IPA kelas V SD Pertiwi Makassar Kecamatan Rappocini Kota Makassar.
   1. Hipotesis alternatif (Ha) : Terdapat perbedaan terhadap hasil belajar siswa setelah penggunaan Metode pembelajaran *Mind Mapping* pada mata pelajaran IPA kelas V SD Pertiwi Makassar Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

**2. Hipotesis Statistik**

Adapun hipotesis statistik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

H0 : 1 =2

H1 : 12

Keterangan:

1= nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen

2 = nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol