**BAB II**

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

1. **Tinjauan Pustaka**
2. **Model Pembelajaran Mind Mapping**
3. **Model Pembelajaran**

Trianto (2012: 51) mendefinisikan model pembelajaran sebagai suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas atau pembelajaran dalam tutorial. Joyce dan Weil (1980: 1) dalam Rusman (2011: 133) menyebutkan bahwa model pembelajaran merupakan sebuah rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau lainnya.

Arends (1997: 7) dalam Trianto (2012: 54) menjelaskan bahwa model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.

Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi para guru dalam merancang kegiatan pembelajaran guna membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

1. **Pengertian *Mind Mapping***

Setiap penelitian harus menggunakan pengaruh yang tepat untuk menghasilkan sebuah penelitian yang baik dan berkualitas. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005: 849) “Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.” Sementara itu, Surakhmad (1982: 7) mengemukakan bahwa “pengaruh adalah kekuatan yang muncul dari suatu benda atau orang dan juga gejala yang dapat memberikan perubahan terhadap apa-apa yang ada di sekelilingnya”. Jadi, dari pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pengaruh merupakan suatu daya atau kekuatan yang timbul dari sesuatu, baik itu orang maupun benda serta segala sesuatu yang ada di alam  sehingga mempengaruhi apa-apa yang ada di sekitarnya.

Otak manusia seperti bola besar yang terdiri dari jaringan yang amat rumit. Otak memiliki 100 miliar sel atau biasa disebut neuron. Jumlah ini sebanding dengan 167 kali dari jumlah manusia di planet ini. Setiap neuron dapat muncul 20.000 cabang atau dendrit. Penelitian tentang otak menemukan bahwa otak memiliki dua belahan yang menjalankan fungsi yang berbeda. Kedua belahan tersebut terdiri dari jaringan yang sangat kompleks dengan dihubungkan 300 juta neuron. Sistem peta pikiran atau *Mind Mapping* adalah suatu teknik grafis yang dapat menyelaraskan proses belajar dengan cara kerja alami otak. Sistem ini ditemukan dan dipopulerkan oleh Dr. Tony di awal tahun 1970-an dan merupakan sistem pembelajaran yang paling banyak digunakan di seluruh dunia. Sistem peta pikiran atau *Mind Mapping* sering disebut juga dengan otak kata dan *Mind Mapping* adalah cara paling efektif dan efisien untuk memasukkan, menyimpan, dan mengeluarkan data yang ada di otak kita. Michael Michales (Huzan, 2006: 2) mengemukakan bahwa “peta pikiran atau *Mind Mapping* merupakan alternatif pemikiran keseluruhan otak terhadap pemikiran linear, *Mind Mapping* menggapai ke segala arah dan menangkap berbagai pikiran dari segala sudut”.

*Mind Mapping* diciptakan berawal dari asumsi bahwa otak manusia tidak bekerja secara linear melainkan secara kreatif memancar seperti radiasi dari suatu konsep atau ide sentral. *Mind Mapping* digunakan untuk menggambarkan dan meningkatkan cara berpikir kreatif yang disebut *radience thinking*, yaitu proses berpikir yang berawal dari titik sentral idea atau konsep yang kemudian menyebar ke segala arah. *Mind Mapping* juga merupakan peta ide yang hebat bagi ingatan, memungkinkan kita menyusun fakta dan pemikiran sedemikian rupa sehingga cara kerja alami otak dilibatkan sejak awal ini berarti mengingat sekaligus memproduksi kembali informasi akan lebih mudah dan lebih bisa diandaikan dari pada menggunakan teknik pencatatan konvensional. *Mind Mapping* memiliki struktur alami yang memancar dari planet dan menggunakan warna *Mind Mapping* juga menggunakan garis lengkung, simbol, kata, dan gambar yang sesuai dengan satu rangkaian aturan sederhana, mendasar, alami, dan sesuai dengan cara kerja otak. *Mind Mapping* daftar informasi yang panjang bisa dialihkan menjadi diagram warna-warni, sangat teratur, dan mudah diingat yang bekerja selaras dengan cara kerja alami otak dalam melakukan berbagai hal. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa *Mind Mapping* adalah teknik meringkas bahan atau materi yang akan dipelajari dan memproyeksikan masalah yang dihadapi ke dalam bentuk peta atau teknik grafik sehingga lebih mudah memahaminya. Dengan menggunakan *Mind Mapping* kemampuan otak menyimpan dan mengembangkan konsep materi atau informasi tertentu dapat ditingkatkan dengan sangat baik. Di dalam *Mind Mapping* terdapat kata kunci, garis lengkung, gambar, dan warna yang bervariasi yang semuanya ingin mempermudah otak mengingat sesuatu dengan lebih baik. *Mind Mapping* menggabungkan cara kerja otak bagian kanan dan kiri. Wilayah otak bagian kanan melibatkan gambar, warna, imajinasi, sedangkan wilayah otak bagian kiri melibatkan kata, angka, dan logika, sehingga siswa dapat menggunakan potensi otaknya secara optimum. Dengan demikian, *Mind Mapping* bukan hanya dapat dikatakan sebagai teknik mencatat yang akan meningkatkan daya ingat siswa, tetapi *Mind Mapping* juga dapat meningkatkan kreativitas siswa.

Berdasarkan ketiga pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa *Mind Mapping* adalah suatu metode mencatat kreatif yang memetakan pikiran-pikiran manusia dengan memaksimalkan potensi otak kanan dan otak kiri.

1. **Manfaat *Mind Mapping***

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

Michalko dalam Buzan (2015: 6) pada buku terlarisnya *Cracking Creativity* mengemukakan tujuhmanfaat *Mind Mapping* sebagai berikut:

(1) Mengaktifkan seluruh otak; (2) Membereskan akal dari kekusutan mental; (3) Memungkinkan kita berfokus pada pokok bahasan; (4) Membantu menunjukkan hubungan antara bagian-bagian informasi yang saling terpisah; (5) Memberi gambaran yang jelas pada keseluruhan dan perincian; (6) Memungkinkan kita mengelompokkan konsep, membantu kita membandingkannya; (7) Mensyaratkan kita untuk memusatkan perhatian pada pokok bahasan yang membantu mengalihkan informasi tentangnya dari ingatan jangka pendek ke ingatan jangka panjang.

Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa *Mind Maping* sangat berguna dikegiatan menulis, *Mind Mapping* menjadikan seseorang mengingat lebih baik, belajar lebih cepat dan efisien, serta menghemat waktu. *Mind Mapping* akan membantu seseorang menemukan banyak contoh praktis, cara penggunaan *Mind Mapping* membantu merencana dan mengatur hidup demi keberhasilan maksimal, memunculkan ide-ide baru yang kreatif, mengagumkan, dan menyerap fakta serta informasi baru dengan sangat mudah. Selain itu, dengan *Mind Mapping* juga mampu membantu seseorang mengenal otak lebih baik dan menemukan cara membantu otak belajar mengingat informasi.

1. **Langkah-Langkah Membuat *Mind Mapping***

*Mind Mapping* merupakan sebuah metode mencatat yang memiliki langkah maupun ciri-ciri khusus yang dimiliki sehingga dapat membedakan *Mind Mapping* dengan metode lainnya. Adapun langkah-langkah dalam pembuatan *Mind Mapping* menurut Khoo (2014: 82) ada empat, yaitu :

1) Menggambar topik di bagian tengah halaman. Topik yang diletakkan dapat digambarkan dengan aneka warna yang diinginkan. Tidak boleh dilingkupi dengan batas atau kotak agar topik terlihat berbeda dan mudah diingat. Boleh menambahkan gambar dan kata-kata jika topik itu adalah sesuatu yang abstrak. Dibuat dalam ukuran dua buah koin 50 sen.

2) Menambahkan beberapa subjudul. Subjudul harus ditulis dengan huruf kapital, diletakkan pada garis cabang yang tebal agar terlihat berbeda. Semua cabang harus menyambung ke pusat dan semuanya harus digabung dengan menyudut (tidak mendatar) agar cabang-cabang lainnya menyebar lebih muda.

3) Untuk setiap subjudul, tambahkan hal-hal pokok dan rincian pendukung. Setiap subjudul hanya ada kata kunci dan gambar yang digunakan. Jika memungkinkan dapat menggunakan simbol dan singkatan untuk menghemat waktu dan tempat. Setiap kata kunci/gambar harus diletakkan di atas garis. Maksimal satu kata satu garis. Pada semua cabang harus melingkar dari satu poin tunggal, cabang harus melingkar dari satu poin tunggal. Semua cabang yang menyebar dari poin yang sama harus diberi warna yang sama dan setiap warna harus berubah saat berpindah dari satu tingkat gagasan ke tingkat yang lebih spesifik.

4) Membiarkan imajinasi berkembang dan melakukan kreativitasnya sendiri dengan menambahkan gambar-gambar dan coretan-coretan yang akan membuat *Mind Mapping* menjadi lebih berkesan bagi si pembuat.

Selain itu ada pula pendapat dari Windura (2013) tentang langkah-langkah dalam membuat *Mind Mapping.* Sebelum membuat sebuah *Mind Mapping* diperlukan beberapa bahan, yaitu kertas kosong tak bergaris, pena, dan pensil warna, otak dan imajinasi

Selanjutnya Shoimin (2014: 105) menjelaskan “*Mind Mapping* membantu pembelajar mengatasi kesulitan, mengetahui apa yang hendak ditulis, serta bagaimana mengorganisasi gagasan, sebab teknik, mengetahui apa yang akan ditulis pembelajar, serta bagaimana memulainya”.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode *mind mapping* dalam proses pembelajaran merupakan salah satu metode yang mampu memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran khususnya pada teknik mencatat serta secara tidak langsung peserta didik memahami hal-hal yang ditulisnya.

1. **Fungsi *Mind Mapping***

Menurut Michael Michalko (Buzan, 2006:6) dalam buku Creacking Creativity, *Mind Mapping* akan :

1. Mengaktifkan seluruh otak, (2) Membereskan akal dari kekusutan mental, (3) Memungkinkan kita berfokus pada pokok bahasan, (4) Membantu menujukkan hubungan antara bagian-bagian informasi yang saling terpisah, (5) Memberi gambaran yang jelas pada keseluruhan dan perincian, (6) Memungkinkan kita mengelompokkan konsep, membantu kita membandingkannya.
2. **Keunggulan Model *Mind Mapping***

*Mind Mapping* adalah suatu sistem yang dapat diterima di seluruh dunia karena memiliki beberapa keunggulan Menurut Windura, (2008:70) antara lain :

1. Ide utama materi pelajaran ditentukan secara jelas Menarik perhatian mata dan otak kita sehingga memudahkan kita berkonsentrasi; (2) Dapat melihat gambaran secara menyeluruh, sekaligus detailnya; (3) Hubungan antara informasi yang satu dengan yang lainnya jelas; (4) Terdapat pengelompokan informasi; (5) Prosesnya menyenangkan (*fun*), tidak membosankan karena banyak menggunakan unsur otak kanan seperti gambar, warna, dimensi, dsb. (6) Sifatnya unik sehingga mudah diingat
2. **Kelebihan dan Kekurangan *Mind Mapping***

Adapun kelebihan dn kekurangan metode *mind mapping* menurut Aris Shoimin (2014) yaitu:

1. Cara ini cepat
2. Teknik dapat digunakan untuk mengorganisasikan ide-ide yang muncul dalam pemikiran.
3. Proses menggambar diagram bisa memunculkan ide-ide yang lain.
4. Diagram yang sudah terbentuk bisa menjadi panduan untuk menulis.

Adapun kekuranganYaitu

1. Hanya siswa yang aktif terlibat
2. Jumlah detail informasi tidak dapat dimasukkan
3. **Belajar dan Hasil Belajar**
   * + - 1. **Pengertian Belajar**

Belajar merupakan suatu proses dari seorang individu yang berupaya mencapai tujuan belajar atau yang biasa disebut hasil belajar. Terciptanya proses belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi belajar yang tinggi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang berkualitas.

Belajar merupakan unsur yang sangat penting dalam penyelanggaraan pendidikan. Pengertian belajar telah banyak dikemukakan oleh beberapa ahli pendidikan. Menurut gagne dan Berliner (1983) dalam rifa’I dan anni (2009: 82), belajar merupakan proses dimana suatu organisme mengerubah perilakunya karena hasil dari pengalaman. Morgan et.al (1986) dalam Anni dkk (2007: 2) menyebutkan bahwa belajar merupakan perubahan relatif permanen yang terjadi karena hasil dari praktik atau pengalaman.

Adapun definisi belajar yang dikemukakan oleh para ahli, antara lain: Whittaker dalam Aunurrahman (2012) mendefinisikan belajar sebagai proses dimana tingkah laku diubah melalui pengalaman. Hilgard dan Marquis dalam Sagala (2008) mendefinisikan belajar merupakan proses mencari ilmu yang terjadi dalam diri seseorang melalui latihan, pembelajaran, dan sebagainya sehingga terjadi perubahan dalam diri. Lebih lanjut Jihad (2012: 1) belajar adalah kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan sangat tergantung pada keberhasilan proses belajar siswa di sekolah dan lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan definisi belajar yang telah dikemukakan oleh beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses tingkah laku diubah melalui pengalaman, latihan dan pembelajaran sehingga terjadi perubahan di dalam diri.

Menurut DePorter (1999) yang dikutip oleh Sugihartono (2007:14) menerangkan bahwa kedua belahan baik otak kiri maupun otak kanan, mengatur aktivitas mental yang berbeda. Masing-masing mempunyai peran yang berbeda-beda dalam proses belajar. Jika guru dalam mengajar senantiasa teratur menerangkan dari devinisi hingga latihan soal, menjelaskan dari buku tiap halaman, mengerjakan dari buku urut dari soal yang mudah hingga soal yang sulit, maka guru tersebut cenderung mengasah otak kiri anak dalam berpikir.

Apabila guru mengajak untuk belajar dalam berbagai kasus di lapangan, mengamati berbagai fenomena di lapangan, kemudian anak selanjutnya diminta untuk menghubungkan dengan berbagai teori yang ada di buku, maka guru tersebut juga mengasah otak kanan anak dalam berpikir. Dalam proses kerja otak manusia, stimulasi otak bagian kiri atau kanan saja kurang sempurna tanpa ada rangsangan

atau dorongan dari bagian luar. Dengan demikian dalam proses pembelajaran, guru dianjurkan untuk dapat menstimulasi kedua belahan otak siswa dalam proses pembelajaran berdasarkan karakteristinya masing-masing.

1. **Aktivitas Belajar**

Dalam setiap kegiatan pembelajaran selalu ada aktivitas.Pada dasarnya aktivitas adalah kegiatan. Jadi aktivitas belajar adalah kegiatan-kegiatan siswa yang menunjang keberhasilan belajar.

Aktivitas merupakan prinsip yang sangat penting dalam interaksi pembelajaran. Tanpa adanya aktivitas, proses belajar tidak mungkin terjadi. Menurut Siddiq dkk, (2008: 1.4) belajar adalah proses mental dan emosional atau proses berpikir dan merasakan. Proses aktivitas pembelajaran harus melibatkan seluruh aspek psikofisis peserta didik, baik jasmani maupun rohani sehingga akselerasi perubahan perilakunya dapat terjadi secara cepat, tepat, mudah, dan benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor (Hanafiah dan Suhana 2009: 23). Aktivitas rohani yang berupa pikiran dan perasaan tidak dapat diamati orang lain melainkan hanya dapat dirasakan oleh individu itu sendiri. Aktivitas yang dapat diamati oleh orang lain adalah aktivitas jasmani. Guru dapat melihat kegiatan siswa sebagai akibat dari adanya pikiran dan perasaan, seperti bertanya, menjawab, berdiskusi, mencatat, danmembuat peta.

Dalam proses pembelajaran, guru perlu menimbulkan aktivitas siswa dalam berpikir maupun berbuat. Penerimaan pembelajaran jika dengan aktivitas siswa sendiri akan menimbulkan kesan (Slameto 2010: 36).

Dierich dalam Hamalik (2011: 90-1) membagi aktivitas belajar dalam 8 kelompok, yaitu:

1. Kegiatan-kegiatan visual, meliputi membaca, melihat gambar-gambar, mengamati, eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.
2. Kegiatan-kegiatan lisan (oral),meliputi mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara,dan diskusi.
3. Kegiatan-kegiatan mendengarkan, meliputi mendengarkan penyajian bahan, percakapan atau diskusi kelompok, permainan, dan radio.
4. Kegiatan-kegiatan menulis, meliputi menulis cerita, laporan, membuat sketsa, membuat rangkuman, mengerjakan tes, dan mengisi angket.
5. Kegiatan-kegiatan menggambar, meliputi menggambar, membuat grafik, *Chart* diagram peta, dan pola.
6. Kegiatan-kegiatan metrik, meliputi melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menari, berkebun, dan menyelenggarakan permainan.
7. Kegiatan-kegiatan mental, meliputi merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, menemukan hubungan-hubungan, dan membuat keputusan.
8. Kegiatan-kegiatan emosional, meliputi minat, membedakan, berani, tenang, dan lain-lain.

Menurut Sudjana (2009: 61), dalam penilaian proses pembelajaran yang utama adalah melihat sejauh mana keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Keaktifan siswa dapat dilihat dalam hal: (1) turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya, (2) terlibat dalam pemecahan masalah, (3) bertanya kepada siswa lain atau kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya, (4) berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah, (5) melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru, (6) menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya, (7) melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis, (8) kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

Dari beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan serangkaian kegiatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung guna memperoleh perubahan perilaku dan menunjang keberhasilan belajar.

1. **Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar (Anni dkk 2007: 5). Perubahan perilaku tersebut bergantung pada apa yang telah dipelajari. Apabila pembelajar mempelajari konsep, maka perubahan perilaku yang diperoleh adalah penguasaan konsep. Gagne dalam Suprijono (2009: 5) menyatakan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.

Merujuk pemikiran Gagne dalam Suprijono (2012: 5-6) hasil belajar berupa:

(1) Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespon secara spesifik; (2) keterampilan intelektual yaitu kemampuan memptresentasikan metode dan lambang; (3) Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktifitas kognitifnya sendiri; (4) Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani; (5) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

Sejalan dengan itu Bloom dalam Suprijono (2012: 6-7) mengemukakan hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor yaitu sebagai berikut:

1) Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan, hubungan), *sythesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai); 2) Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respons), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi); 3) Domain psikomotor meliputi *initiatory, pre-routine,* dan *routinized*.

Hasil belajar yang telah dikemukakan para ahli di atas memiliki variasi tersendiri sesuai pandangan masing-masing tetapi tetap menyangkut tiga ranah potensi dasar manusia yakni, kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam pembelajaran, hasil belajar dievaluasi untuk mengetahui tingkat perkembangan siswa dalam pembelajaran. Dimyati dan Mudjiono (2006: 200) menegaskan bahwa hasil dari kegiatan evaluasi hasil belajar pada akhirnya difungsikan dan ditujukan untuk keperluan berikut ini:

(1) Untuk diagonistik dan pengembangan, yang dimaksud dengan hasil dari kegiatan evaluasi untuk diagnostik dan pengembangan adalah penggunaan hasil dari kegiatan evaluasi hasil belajar; (2) Untuk seleksi; (3) Untuk kenaikan kelas, menentukan apakah seorang murid dapat dinaikkan ke kelas yang lebih tinggi atau tidak; (4) Untuk penempatan, agar murid dapat berkembang sesuai dengan tingkat kemampuan dan potensi yang mereka miliki.

Menurut Bloom dalam Anni dkk (2007: 7), hasil belajar peserta didik mencakup tiga ranah belajar yaitu:

(1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan, kemampuan, dan kemahiran intelektual. Ranah kognitif sendiri mencakup kategori: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian .

(2) Ranah Afektif

Ranah afektif berkaitan dengan perasaan, sikap, minat, dan nilai. Ranah afektif dalam belajar mencakup kategori: penerimaan, penanggapan, penilaian, pengorganisasian, dan pembentukan pola hidup.

(3) Ranah Psikomotorik

Tujuan pembelajaran ranah psikomotorik menunjukkan adanya kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan syaraf, manipulasi obyek, dan koordinasi syaraf. Ketegori jenis perilaku untuk ranah psikomotor yaitu: persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian , dan kreativitas.

Suprijono (2009: 7) menegaskan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek saja. Artinya, hasil pembelajaran yang telah dilakukan harus secara komprehensif atau menyeluruh.

Berdasarkan beberapa pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor setelah melakukan proses belajar. Hasil belajar menggambarkan tingkat penguasaan siswa tentang materi pelajaran yang diberikan oleh guru

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

Keberhasilan belajar sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut dapat berasal dari dalam maupun dari luar individu itu sendiri. Sumiati dan Asra (2009: 59) mengemukakan beberapa faktor yang mempengaruhi belajar, yaitu motivasi untuk belajar, tujuan yang hendak dicapai, dan situasi yang mempengaruhi proses belajar.

Slameto (2010: 54) menegaskan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada dua faktor yaitu faktor eksternal dan internal yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Faktor internal yang terdiri dari faktor jamaniah yang mencakup faktor kesehatan dan cacat tubuh, faktor psikologis yang mencakup intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan, dan faktor kelelahan yang mencakup lemah lunglainya tubuh dan dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang; (2) Faktor eksternal yang terdiri dari faktor keluarga yang mencakup cara orangtua mendidik, keadaan ekonomi keluarga, faktor sekolah yang mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan guru, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pengajaran dan waktu sekolah yang mencakup kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat.

Motivasi merupakan dorongan yang muncul dari dalam diri siswa untuk bertingkah laku. Hal ini berarti bahwa keinginan mencapai suatu keberhasilan merupakan pendorong untuk bertingkah laku atau melakukan kegiatan belajar. Motivasi pada dasarnya merupakan keinginan yang ingin dipenuhi, maka ia timbul jika ada rangsangan, baik karena adanya kebutuhan maupun minat terhadap sesuatu dan situasi yang mempengaruhi proses belajar. Tujuan pembelajaran adalah arah atau sasaran yang hendak dituju oleh proses pembelajaran. Keinginan yang besar untuk mencapai suatu tujuan, dapat menyebabkan siswa berupaya keras dalam belajar. Faktor situasi atau keadaan yang mempengaruhi proses belajar pada siswa berkaitan dengan diri siswa sendiri, keadaan belajar, proses belajar, guru yang memberi pelajaran, teman belajar dan bergaul, serta program belajar yang ditempuh.

Menurut Anitah (2009: 2.7) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dikelompokkan menjadi dua kelompok yaitu faktor dalam diri siswa sendiri (*intern*) dan faktor dari luar diri siswa *(ekstern*). Faktor dari dalam diri siswa *(intern*) yang berpengaruh terhadap belajar diantaranya adalah kecakapan, minat, bakat, usaha, motivasi, perhatian, kelemahan dan kesehatan, serta kebiasaan siswa. Minat belajar berkaitan dengan seberapa besar individu merasa suka atau tidak suka terhadap suatu materi yang dipelajari. Oleh karena itu, minat harus dimunculkan lebih awal dalam diri siswa. Minat, motivasi, dan perhatian siswa dapat dikondisikan oleh guru. Faktor dari dalam diri siswa yang mempengaruhi belajar dapat diketahui melalui wawancara, observasi, kunjungan rumah, dokumentasi, atau isian berupa angket.

Faktor dari luar diri siswa *(ekstern*) yang mempengaruhi belajar diantaranya adalah lingkungan fisik dan non fisik (termasuk suasana kelas dalam belajar, seperti riang gembira, menyenangkan), lingkungan sosial budaya, lingkungan keluarga, program sekolah (termasuk dukungan komite sekolah), guru, pelaksana pembelajaraan, dan teman sekolah.

Sementara menurut Rifa’i dan Anni (2009: 97) faktor-faktor yang memberikan kontribusi terhadap proses dan hasil belajar adalah kondisi *internal* dan *Eksternal* siswa. Kondisi *internal* mencakup kondisi fisik, seperti kesehatan organ tubuh; kondisi psikis, seperti kemampuan intelektual, emosional; dan kondisi sosial, seperti kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan. Kondisi *eksternal* meliputi variasi dan tingkat kesulitan materi belajar (stimulus) yang dipelajari atau (direspon), tempat belajar, iklim, suasana lingkungan, dan budaya belajar masyarakat.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu faktor yang ada di dalam diri individu (*internal)* dan faktor yang ada di luar individu *(eksternal*). Faktor *internal* meliputi faktor kecakapan, minat, bakat, usaha, motivasi, perhatian, kelemahan dan kesehatan, kebiasaan siswa, serta kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan. Faktor *eksternal* meliputi lingkungan keluarga, lingkungan sosial budaya, tempat belajar, iklim, guru, teman, suasana lingkungan, variasi dan tingkat kesulitan materi belajar, serta budaya belajar masyarakat.

1. **Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)**
2. **Pengertian IPA**

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib ada di dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah seperti yang termuat dalam Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 37 ayat 1 yang berbunyi:

Kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat: (a) pendidikan agama; (b) pendidikan kewarganegaraan; (c) bahasa; (d) matematika; (e) ilmu pengetahuan alam; (f) ilmu pengetahuan sosial; (g) seni dan budaya; (h) pendidikan jasmani dan rohani; (i) keterampilan/kejuruan; dan (j) muatan lokal.

Ilmu Pengetahuan Alam sebagai suatu ilmu dipandang oleh para ahli dari sudut pandang yang berbeda. Trianto (2010: 136) menegaskan bahwa:

IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur, dan sebagainya.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga dapat dikatakan bahwa hakikat IPA adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari gejala-gejala melalui serangkaian proses yang dikenal dengan proses ilmiah. Trianto (2014: 141), merujuk pada hakikat IPA, maka nilai-nilai IPA yang dapat ditanamkan dalam pembelajaran IPA yaitu:

1. Kecakapan bekerja dan berpikir secara teratur dan sistematis menurut langkah-langkah metode ilmiah.
2. Keterampilan dan kecakapan dalam mengadakan pengamatan, mempergunakan alat-alat eksperimen untuk memecahkan masalah.
3. Memiliki sikap ilmiah untuk memecahkan masalah baik dalam sains ataupun kehidupan.

Nilai-nilai IPA yang dapat ditanamkan dalam pembelajaran IPA salah satunya membahas tentang sikap. Hal tersebut berkaitan dengan batasan yang dinyatakan Khirkam (Alit Mariana dan Pragindan 2009: 26) “untuk pendidikan sains, pendidikan unsur sikap sangat penting dikembangkan selain unsur konsep dan proses”.

Berdasarkan uraian tersebut, maka pembelajaran IPA di SD/MI dapat menjadikan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari alam sekitar, serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Tidak lupa pula bahwa IPA di SD/MI merupakan salah satu pembelajaran yang harus dicapai oleh siswa dan menjadi acuan dalam pengembangan kurikulum disetiap satuan pendidikan, serta guru sebagai salah satu fasilitator yang dapat mendukung pencapaian tersebut.

Lebih lanjut Wisudawati (2014: 22) mendefinisikan 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. Akhir paling luas Wisudawati (2014: 22) IPA merupakan ilmu yang pada awalnya diperoleh dan dikembangkan berdasarkan percobaan (induktif) namun pada perkembangan selanjutnya IPA juga diperoleh dan dikembangkan berdasarkan teori (deduktif). Ada dua hal berkaitan yang tidak terpisahkan dengan IPA, yaitu IPA sebagai produk, yang berupa pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural serta IPA sebagai proses, yaitu kerja ilmiah.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa IPA adalah ilmu yang memiliki karakteristik khusus yang diperoleh dan dikembangkan berdasarkan percobaan (induktif) dan (deduktif) serta adanya dua hal yang tidak terpisahkan dengan IPA yaitu IPA sebagai produk yang berupa pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural dan proses yaitu sebagai kerja ilmiah.

1. **Tujuan dan Ruang Lingkup IPA**

IPA yang merupakan rumpun ilmu yang memiliki karakteristik khusus memiliki tujuan di SD yang tercantum di dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), Depdiknas (2006: 484) bahwa tujuan pembelajaran IPA di sekolah dasar yaitu:

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

Adapun ruang lingkup IPA di SD menurut Depdiknas (2006: 484) meliputi: (a) Makhluk hidup dan proses kehidupan; (b) Benda, sifat-sifat dan kegunaannya; (c) Energi dan perubahannya; dan (d) Bumi dam alam semesta meliputi tanah. Berdasarkan penelitian ini ruang lingkup yang menjadi fokus adalah perubahan lingkungan.

1. **Pembelajaran IPA SD**

Aspek pokok dalam pembelajaran IPA adalah anak dapat menyadari keterbatasan mereka, memiliki rasa ingin tahu untuk menggali berbagai pengetahuan baru, dan akhirnya dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan mereka (Samatowa 2011:10).

Fungsi dan tujuan IPA (Depdiknas dalam Trianto 2012: 138) adalah sebagai berikut: (1) menanamkan keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa; (2) mengembangkan keterampilan, sikap, dan nilai ilmiah; (3) mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang melek sains dan teknologi; (4) mengusai konsep sains untuk bekal hidup di masyarakat dan melanjutkan pendidikan ke jenjang lebih tinggi.

Sementara menurut Laksmi (1986) dalam Trianto (2010: 142), pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di sekolah memiliki beberapa tujuan, antara lain: (1) memberikan pengetahuan kepada siswa tentang dunia tempat hidup dan bagaimana bersikap; (2) menanamkan sikap hidup ilmiah; (3) memberikan keterampilan untuk melakukan pengamatan; (4) mendidik siswa untuk menangani, mengetahui cara kerja, dan menghargai para ilmuan penemunya; dan (5) menggunakan dan menerapkan metode ilmiah dalam memecahkan permasalahan.

Pembelajaran IPA di sekolah dasar dapat melatih siswa berpikir kritis dan objektif, serta menjadi bekal dalam kehidupan bermasyarakat dan bekal untuk melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi

1. **Materi Sumber Daya Alam**

Materi Sumber Daya Alam Sumber daya alam adalah segala sesuatu yang berasal dari alam. Sumber daya alam digunakan oleh manusia untuk memenuhi kebutuhan hidup dan kesejahteraannya (Rositawaty dan Muharram 2008: 170).

Berdasarkan manfaatnya, sumber daya alam terbagi menjadi: (1) sumber daya alam penghasil energi seperti matahari, gelombang laut, gas bumi, dan angin; (2) sumber daya alam penghasil bahan baku seperti hutan, laut, dan tanah; (3) sumber daya alam untuk kenyamananseperti udara bersih dan pemandangan alam.

Sementara menurut ketersediaannya di alam, sumber daya alam dapat dikelompokkan menjadi: (1) sumber daya alam yang kekal seperti sinar matahari, ombak, angin, air terjun, dan arus laut, merupakan sumber daya alam yang selalu tersedia dan tidak akan habis meskipun setiap saat dimanfaatkan; (2) sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui seperti minyak bumi, batu bara, logam (aluminium, bijih besi, dan sebagainya) dan gas bumi merupakan sumber daya alam dengan persediaan yang terbatas dan tidak dapat dibuat atau dibentuk lagi setelah habis; (3) sumber daya alam yang dapat diperbaharui seperti berbagai jenis tumbuhan dan hewan merupakan sumber daya alam yang dapat dibentuk lagi, jika rusak atau habis.

Jika dilihat menurut jenisnya, sumber daya alam dibagi menjadi dua yaitu sumber daya alam non hayati dan sumber daya alam hayati. Sumber daya alam non hayati, meliputi segala sesuatu yang bukan makhluk hidup, seperti udara, batu bara, logam, dan lain-lain. Sumber daya alam hayati, meliputi berbagai makhluk hidup, seperti berbagai mikroorganisme, tumbuhan, dan hewan (Sulistyanto dan Wiyono 173-4).

Sumber daya alam dimanfaatkan manusia untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari dalam bentuk bahan pangan, bahan sandang, produk kesehatan dan perawatan tubuh, peralatan rumah tangga, dan bahan bakar. Sumber daya alam tersebut dapat berasal dari tumbuhan, hewan, dan bahan alam tak hidup. Setelah mengalami pengolahan, sumber daya alam tersebut dapat dibuat menjadi berbagai macam benda.

1. Benda yang berasal dari tumbuhan

Setelah mengalami pengolahan, bagian tumbuhan dapat dibuat menjadi berbagai macam benda, antara lain bahan pangan, bahan sandang, peralatan rumah tangga, sertaproduk kesehatan dan perawatan tubuh.

1. Bahan pangan

Tumbuhan yang dimanfaatkan sebagai bahan pangan, misalnya padi menjadi beras kemudian menjadi nasi, biji gandum menjadi terigu dan terigu menjadi roti, kedelai dapat diolah menjadi kecap, tahu, tempe, dan oncom, kelapa sawit dapat diolah menjadi minyak goreng, dan agar-agar menjadi rumput laut.

1. Bahan sandang

Tumbuhan yang dimanfaatkan sebagai bahan sandang adalah kapas. Bunga kapas dibuat menjadi serat kapas, kemudian serat kapas dirajut menjadi kain katun.

1. Peralatan rumah tangga

Kayu merupakan bagian tumbuhan yang paling banyak dipakai untuk membuat peralatan rumah tangga. Kayu jati, kayu mahoni, dan kayu gelugu digunakan untuk membuat pintu, meja, kursi, lemari, dan patung. Kayu pinus digunakan untuk membuat kertas. Tumbuhan lain yang dimanfaatkan untuk bahan peralatan rumah tangga adalah bambu dan rotan. Bambu dan rotan digunakan untuk membuat meja, kursi, dan lemari. Getah karet digunakan untuk membuat karet gelang dan ban mobil.

1. Produk kesehatan dan perawatan tubuh

Tumbuhan juga banyak dimanfaatkan dalam kesehatan dan perawatan tubuh, misalnya digunakan sebagai bahan baku obat-obatan, seperti jahe, kunyit, kumis kucing, dan pace (mengkudu), bahan baku sampo, misalnya lidah buaya, urang-aring, merang, dan kemiri, serta bahan baku sabun mandi, misalnya lidah buaya, apel, bunga mawar, dan alpukat.

1. Benda yang berasal dari hewan

Setelah mengalami pengolahan, bagian-bagian tubuh hewan juga dapat dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan manusia. Pemanfaatan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Bahan pangan

Bahan pangan yang berasal dari hewan antara lain daging, telur, dan susu. Selain untuk diminum, susu juga dapat diolah menjadi keju dan yoghurt.

1. Bahan sandang

Hewan juga dapat dimanfaatkan sebagai bahan sandang. Contohnya kulit

hewan dapat diolah menjadi tas, jaket, pelapis sofa, sepatu dan ikat pinggang. Hewan yang dimanfaatkan kulitnya, yaitu sapi, ular, harimau, buaya, dan kerbau. Serat kepompong ulat sutera digunakan untuk membuat

kain sutera. Bulu domba digunakan untuk membuat kain wol.

1. Produk kesehatan

Berbagai bagian tertentu dari hewan dipercaya merupakan obat mujarab. Misalnya daging biawak untuk obat gatal-gatal, alergi, dan kutu air.

1. Benda yang berasal dari bahan alam tak hidup

Bahan alam yang tidak berasal dari makhluk hidup dan bermanfaat bagi manusia dapat berupa minyak bumi, batu bara, tanah, logam, dan sebagainya. Bahan bahan tersebut dapat dimanfaatkan sebagai bahan bakar, bahan bangunan, dan peralatan rumah tangga.

1. Bahan bakar

Barang tambang seperti gas, minyak bumi dan batubara setelah diolah banyak dimanfaatkan sebagai bahan bakar. Minyak bumi dapat diolah bensin, solar, dan minyak tanah. Bensin digunakan sebagai bahan bakar kendaraan bermotor. Solar sebagai bahan bakar mesin diesel. Batu bara juga dapat dimanfaatkan sebagai bahan bakar. Batu bara berasal dari fosil tumbuhan.

2) Bahan bangunan

Bahan alam tak hidup juga diolah manusia guna memenuhi kebutuhan hidupnya, terutama sebagai bahan bangunan. Bahan-bahan tersebut misalnya batu bata dan genting terbuat dari tanah liat, pasir berasal dari hancuran batuan, dan semen terbuat dari batu kapur dan hancuran batuan lain.

3) Peralatan rumah tangga

Bahan tambang banyak dimanfaatkan sebagai bahan pembuat peralatan rumah tangga, diantaranya plastik dan berbagai jenis logam. Plastik terbuat dari bahan kimia buatan yang diolah di pabrik.Plastik banyak digunakan untuk membuat bahan rumah tangga. Benda yang terbuat dari plastik antara lain: ember, baskom, sendok plastik, sedotan, dan kantong plastik. Berbagai jenis logam juga dapat dimanfaatkan sebagai bahan pembuat peralatan dapur. Misalnya, logam besi untuk membuat sendok dan garpu. Aluminium untuk membuat panci dan penggorengan. Emas dan perak digunakan sebagai bahan pembuatan perhiasan. Misalnya, gelang, kalung, dan cincin

Dengan demikian, pembelajaran IPA di sekolah dasar dapat melatih siswa berpikir kritis dan objektif, serta menjadi bekal dalam kehidupan bermasyarakat dan bekal untuk melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi.

1. **Kerangka Pikir**

Guru dituntut untuk dapat melibatkan siswa secara aktif dalam suatu pembelajaran dengan harapan dapat mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Untuk mendapatkan hasil yang memuaskan, maka tidak dapat diperoleh secara langsung melainkan harus melalui beberapa proses pembelajaran. Pada pembelajaran di sekolah Lariangbangi 1 kelas IV guru masih menggunakan model pembelajaran dengan metode ceramah sehingga dalam proses kegiatannya siswa masih merasa sulit dan kebingungan untuk menuangkan ide mereka dalam bentuk tulisan. Sehingga IPA yang merupakan pembelajaran yang menekankan pada pembelajaran langsung, tidak terlihat saat proses pembelajaran melainkan yang paling dominan saat pembelajaran yaitu *textbook* dan konvensional. Proses pembelajaran ini menyebabkan siswa di dalam kelas bersifat individu dalam menyelesaikan kegiatan pembelajaran, tetapi di sisi lain guru terkesan lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung akibatnya pembelajaran menjadi kaku dan tidak bervariasi.

Jika dalam kondisi seperti ini siswa lebih cenderung bermain-main bersama teman sebangku, saling mengganggu satu sama lain sehingga membuat suasana kelas menjadi gaduh dan ribut. Jika dalam kondisi seperti ini guru terkadang memberikan cerita motivasi kepada siswa, saat itu saja siswa kembali konsentrasi kepada guru dan pelajaran tetapi selang beberapa waktu kondisi kelas kembali seperti semulanya sehingga guru membutuhkan model untuk mengatasi permasalahan tersebut. Maka dibutuhkan model *Mind Mapping* untuk dapat membantu siswa untuk menuangkan ide pikiran mereka karena mereka akan secara bebas menuliskan apa saja yang ada pikiran mereka dalam bentuk peta pikiran atau *Mind Mapping*. Karena hal tersebut sangat berpengaruh pada pencapaian hasil belajar siswa dan *treatment* yang dilaksanakan bertujuan untuk mengetahui gambaran pengaruh penggunaan *Mind Mapping*, gambaran hasil belajar siswa dan pengaruh model *Mind Mqpping.*

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

Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Penyampaian materi dengan menggunakan *Model Mind Mapping*

Hasil Belajar Siswa Kelas IV

Analisis

Gambar 1.2 : Skema Kerangka Pikir

1. **Hipotesis Penelitian**

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Maka hipotesis penelitian ini adalah jika menggunakan model *Mind Mapping* dalam pebelajaran , maka hasil belajar IPA pada siswa kelas IV SD Negeri Lariangbangi 1 Kecamatan Makassar Kota Makassar meningkat.

Berdasarkan kerangka pikir yang telah dikemukakan sebelumnya maka hipotesis, yaitu :

Hipotesis Peneliti : Terdapat Perbedaan yang signifikan pada penggunaan model *Mind Mapping* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri Lariangbangi 1 Kecamaan Makassar Kota Makassar.