**BAB II**

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

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

Model pembelajaran merupakan salah satu pendekatan dalam rangka mensiasati perubahan perilaku peserta didik secara adaptif maupun generatif. Pengembangan berbagai model pembelajaran yang tepat pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan, menumbuhkan dan meningkatkan motivasi belajar siswa agar mereka tidak jenuh dengan proses belajar yang sedang berlangsung sehingga siswa dapat meraih hasil belajar dan prestasi yang optimal.

*Mind mapping* merupakan pembelajaran yang dapat mengembangkan kreatifitas, keaktifan, daya hafal, pengetahuan dan kemandirian siswa dalam mencapai tujuan penbelajaran. Menurut Tony Buzan (Syafruddin Nurdin dan Adriantoni, 2016: 256) “*Mind Mapping* adalah suatu cara mencatat yang kreatif, efektif dan secara harfiah akan memetakan pikiran-pikiran. Sedangkan menurut Bobby De Porter (Syafruddin Nurdin dan Adriantoni, 2016: 257), yaitu

*Mind Mapping* (Peta Pikiran) adalah pemanfaatan keseluruhan otak dengan menggunakan citra visual dan grafis lainnya untuk membentuk kesan antaran otak kiri dan otak kanan yang ikut terlibat sehingga mempermudah memasukkan informasi ke dalam otak.

Silberman (Shoimin, 2014: 105) “*Mind mapping* atau pemetaan pikiran merupakan cara kreatif bagi tiap pembelajar untuk menghasilkan gagasan, mencatat apa yang dipelajari atau merencanakan tugas baru”.

Berdasarkan definisi *mind mapping* yang telah dikemukakan para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa *mind mapping* adalah suatu bentuk pembelajaran dengan mencatat yang dapat memetakan pikiran yang kreatif dan efektif serta memadukan dan mengembangkan potensi kerja otak baik belahan otak kanan atau belahan otak kiri.

1. **Manfaat *Mind Mapping***

*Mind mapping* berfungsi sebagai alat bantu untuk memudahkan otak bekerja. Menurut Michalko (Syafruddin Nurdin dan Adriantoni, 2016: 261), manfaat *mind mapping*, yaitu

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

*Mind mapping* bertujuan membantu merekam, memperkuat, dan mengingat kembali informasi yang telah dipelajari. *Mind mapping* memadukan dan mengembangkan potensi kerja otak yang terdaoat dalam diri seseorang. Keterlibatan kedua belahan otak maka akan memudahkan seseorang untuk mengatur dan mengingat segala bentuk informasi, baik secara tertulis maupun secara verbal.

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

Deporter (Shoimin, 2014: 106), mengemukakan beberapa kiat dalam membuat peta pikiran. Kiat-kiat tersebut adalah

1. Tulislah gagasan utamanya di tengah-tengah kertas dan lengkapilah dengan lingkaran, persegi atau bentuk lain; (2) Tambahkan sebuah cabang yang keluar dari pusatnya untuk setiap poin atau gagasan utama. Jumlah cabang-cabangnya akan bervariasi, tergantung dari jumlah gagasan atau segmen. Gunakan warna yang berbeda untuk tiap-tiap cabang; (3) Tuliskan kata kunci atau frasa pada tiap-tiap cabang yang dikembangkan untuk detail; Kata-kata kunci adalah kata-kata yang menyampaikan inti sebuah gagasan dan memicu ingatan pembelajar, dan (4) Tambahkan simbol-simbil dan ilustrasi-ilustrasi untuk mendapatkan ingatan yang lebih baik.

Tony Buzan (Syafruddin Nurdin dan Adriantoni, 2016) mengemukakan tujuh langkah dalam membuat *mind mapping*, yaitu

1. Mulailah dari bagian tengah kertas kosong yang sisi panjangnya diletakkan mendatar. Karena memulai dari tengah memberi kebebasan kepada otak untuk menyebar ke segala arah dan untuk mengungkapkan dirinya dengan lebih bebas dan alami.
2. Gunakan gambar atau foto untuk ide sentra. Karena sebuah gambar bermakna seribu kata dan membantu kita menggunakan imajinasi. Sebuah gambar sentral akan lebih menarik, membuat kita tetap fokus. Membantu kita berkonsentrasi dan mengaktifkan otak kita.
3. Gunakan warna. Karena bagi otak warna sama menariknya dengan gambar. Warna membuat *mind mapping* lebih hidup. Menambah energi kepada pemikiran kreatif dan menyenangkan.
4. Hubungkan cabang-cabang utama ke gambar pusat dan hubungan cabang-cabang tingkat dua dan tiga ketingkat satu dan dua dan seterusnya. Karena otak bekerja menurut asosiasi. Otak senang mengaitkan dua, tiga atau banyak hal sekaligus. Bila kita menghubungkan cabang-cabang kita akan lebih mudah mengerti dan mengingat.
5. Buatlah garis hubung yang melengkung, bukan garis lurus. Karena garis lurus akan membosankan otak sedangkna garis melengkung jauh lebih menarik bagi mata.
6. Gunakan satu kata kunci untuk setiap garis. Karena kata kunci tunggal memberi banyak daya dan fleksibilitas kepada *mind mapping.*
7. Gunakan gambar. Karena seperti gambar sentral, setiap gambar bermakna seribu kata.

Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh beberapa ahli di atas, maka dapat di simpulkan langkah-langkah pembelajaran model *mind mapping* sebagai berikut :

1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan memberikan penjelasan singkat mengenai materi pembelajaran.
2. Siswa mempelajari konsep tentang materi pelajaran yang di pelajari dengan bimbingan guru.
3. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok.
4. Guru membimbing siswa membuat *mind mapping* tentang materi yang telah di sampaikan oleh guru.
5. Guru meminta setiap kelompok membacakan hasil diskusinya.
6. Guru dan siswa bersama-sama membuat kesimpulan.
7. Guru melaksanakan evaluasi.
8. **Kelebihan dan Kelemahan *Mind Mapping***

Pembelajaran *mind mapping* sebagai suatu model pembelajaran memiliki beberapa kelebihan. Shoimin (2014: 107), yaitu

1. Cara cepat; (2) Teknik dapat digunakan untuk mengorganisasikan ide-ide yang muncul dalam pemikiran; (3) Proses menggambarkan diagram bias memunculkan ide-ide yang lain, dan (4) Diagram yang sudah terbentuk bias menjadi panduan untuk menulis.

Sedangkan kelemahan *mind mapping* menurut Shoimin (2014: 107) “(1) Hanya siswa yang aktif yang terlibat. (2) Tidak seluruh murid belajar. (3) Jumlah detail informasi tidak dapat dimasukkan”.

1. **Hakikat Hasil Belajar IPS**
2. **Hasil Belajar IPS**

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya satu aspek potensi kemanusiaan saja. Oleh karena itu, belajar menjadi proses yang sangat penting dan harus mendapatkan perhatian khusus dari semua pihak. Dengan memenuhi prinsip ini, diharapkan pembelajaran dapat mencapai suatu hasil belajar yang optimal. Hasil belajar sendiri merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Nawawi dalam K. Brahim (Susanto, 2013: 5) yang menyatakan: “Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu”.

Merujuk pemikiran Gagne (Susanto, 2013: 2) hasil belajar berupa

1. Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan; (2) Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan metode dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengkategorisasi, kemampuan analitis-sintesis fakta-metode dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktifitas kognitif; (3) Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktifitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan metode dan kaidah dalam memecahkan masalah; (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.

Bloom (Agus, 2012: 6), yaitu

Hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *compherension* (pemahaman, menjalaskan, meringkas,contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), synthesis (mengorganisasikan, merencakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respons), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, social, manajerial dan intelektual.

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.

Berdasarkan beberapa pendapat dari para ahli yang telah dikemukakan, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan tingkat kemampuan penguasaan terhadap materi pembelajaran dalam mata pelajaran IPS yang telah dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung.

1. **Indikator Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah suatu pencapaian yang diperoleh oleh siswa dalam proses pembelajaran yang dituangkan dengan angka maupun dalam pengaplikasian pada kehidupan sehari-hari atas ilmu yang didapat. Hasil belajar yang tinggi atau rendah meunjukkan keberhasilan guru dalam menyampaikan materi pelajaran dalam proses pembelajaran.

Menurut Purwanto (2014) mengemukakan indikator yang menjadi landasan dalam menentukan hasil belajar yaitu:

1. Kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.
2. Afektif berkenaan dengan sikap dan nilai yang tediri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
3. Psikomotoris berkenaan dengan keterampilan (*skill)* dan kemampuan bertindak individu. Ada enam aspek ranah psikomotorik yakni gerakan reflex, keteramplan pada gerakan-gerakan dasar, kemampuan perceptual, kemampuan dibidang fisik, gerakan-gerakan *skill,* serta gerakan ekspresif dan interpretatif

Dari ketiga ranah tersebut, ranah kognitif yang paling banyak dinilai oleh para guru untuk menentukan hasil belajar siswa di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran.

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

Hasil belajar merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, menurut Wasliman (Susanto, 2013: 12) ”Hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun paktor eksternal” Secara terperinci uraian mengenai faktor internal dan eksternal sebagai berikut:

1. Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri siswa, yang memperngaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal meliputi kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikaf, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan
2. Faktor eksternal yang berasal dari luar diri siswa yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Pendapat yang sama dikemukankan oleh Sudjana (Susanto, 2013: 15) “bahwa hasil belajar yang dicapai oleh siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama, yakni faktor dalam diri siswa dan faktor yang bersumber dari luar diri siswa atau faktor lingkungan”.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar murid pada intinya dapat diklasifikasikan atas dua faktor, yaitu faktor yang bersumber dari diri murid (faktor internal) dan faktor yang bersumber dari luar diri murid faktor (eksternal) atau faktor lingkungan.

1. **Hakikat Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar**
   1. **Pengertian IPS**

IPS merupakan perpaduan antara ilmu sosial dan kehidupan manusia yang di dalamnya mencangkup antropologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu polotik, sosiologi, agama, dan psikologi. Di mana tujuan utamanya adalah membantu mengembangkan kemampuan dan wawasan murid yang menyeluruh (komprehensif) tentang berbagai aspek ilmu-ilmu sosial dan kemanusiaan (humaniora). Menurut Kurikulum Pendidikan Dasar Tahun 1993 (Susanto, 2013) , menyatakan bahwa “IPS adalah mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang didasarkan pada bahan kajian geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, sosiologi dan tata Negara”. Sedangkan, Tritanto (2012), menyatakan bahwa “Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya”. Menurut Soemantri (2001) menyatakan bahwa “IPS merupakan perpaduan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora termasuk didalamnya agama, filsafat dan aspek pendidikan bahkan juga menyangkut aspek ilmu kealamaan dan teknologi.”

Buchari Alma (Susanto, 2013: 141), yaitu

IPS sebagai suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dalam lingkungan alam fisik, maupun dalam lingkungan sosialnya dan yang bahannya diambil dari berbagai ilmu sosial, seperti : geografi, sejarah, ekonomi, antropolgi, sosiologi, politik dan psikologi.

Berdasarkan definisi yang telah dikemukakan oleh parah ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan pembelajaran yang memadukan bebagai cabang ilmu sosial dan pengajaran ilmu sosial diambil dari lingkungan disekitar.

* 1. **Tujuan Pembelajaran IPS di SD**

Pendidikan ilmu pengetahuan sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di SD yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Melalui mata pelajarn IPS, anak diarahkan untuk dapat serta menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab,serta warga dunia yang cinta damai.

Menurut Rudy (2011: 40 ) tujuan pembelajaran IPS di SD, yaitu

1. Membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupannya kelak di masyarakat; (2) Membekali anak didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan masyarakat; (3) Membekali anak didik dengan kemapuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan berbagai bidang keilmuan serta bidang keahlian; (4) Membekali anak didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan kerampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dan kehidupan tersebut; (5) Membekali anak didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan dan teknologi.

Mustakin (Susanto, 2013: 145) merumuskan tujuan pembelajaran IPS di sekolah, yaitu

1. Memiliki kesadaran dan kepedulian tersebut masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nalai sejarah dan kebudayaan masyarakat; (2) Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial; (3) Mampu menggunakan model-model dan proses berfikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarakat; (4) Menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah sosial, serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat; (5) Mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar *survive* yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat.

Berdasarkan pendapat diatas, IPS bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik sebagai warga Negara yang menguasai pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai yang dapat digunakan sebagai kemampuan dalam berbagai kegaiatan kemasyarakatan agar menjadi warga Negara yang baik.

1. **Hakikat Siswa Kelas III**

Peserta didik berdasarkan UU RI No 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 4 mencantumkan bahwa “Peserta Didik adalah anggota masyarakat yang berusah mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu”. Masa usia Sekolah Dasar sebagai masa kanak-kanak akhir yang berlangsung dari usia enam tahun hingga kira-kira usia sebelas tahun atau dua belas tahun. Piaget mengidentifikasikan tahapan perkembangan intelektual yang dilalui anak yaitu : 1) tahap sensorik motor usia 0-2 tahun, 2) tahap operasional usia 2-6 tahun, 3) tahap opersional kongkrit usia 7-11 atau 12 tahun, 4) tahap operasional formal usia 11 atau 12 tahun ke atas.

Siswa kelas III SD berada dalam tahap operasional konkret, dengan demikian dalam memberikan materi pelajaran, guru diharapkan lebih menitiberatkan pada alat peraga atau media yang lebih bersifat konkret dan logis. Keterlibatan dan penerimaan dalam kehidupan kelompok bagi anak usia sekolah dasar merupakan minat dan perhatiannya pada kompetensi-kompetensi sosial yang positif dan produktif yang akan berkembang pada usia ini.

Dengan memperhatikan karasteristik kognitif siswa kelas III Sekolah Dasar dengan segala aspek dimensi perkembangannya, maka diharapkan sistem pengajaran yang dikembangkan mampu melayani kebutuhan belajar yang bermakna bagi siswa. Melalui penyampaian materi pelajaran yang tepat, maka peserta didik dapat mengikuti pelajaran dengan baik sehingga siswa dapat mengikuti pelajaran dengan baik, sehingga siswa antusias untuk belajar menjadikan IPS sebagai pelajaran yang menyenangkan dan tujuan dari pembelajaran itu sendiri dapat tercapai dengan maksimal dan memuaskan.

1. **Kaitan *Mind Mapping*, Hasil Belajar dan Siswa Kelas III SD**

Penerapan pembelajarn *mind mapping* dalam kegiatan pembelajaran diharapakan dapat menimbulkan interaksi yang tinggi antara guru dan siswa ataupun antara siswa itu sendiri. Hasil belajar dapat berubah apabila guru mampu membuat pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa tertarik untuk belajar. Dengan, *mind mapping,* bukan hanya guru yang dapat menerapkannya dalam membuat catatan, melainkan peserta didik juga dapat menggunakan *mind mapping* untuk membuat catatan yang bervariasi.

*Mind mapping* dapat membantun peserta didik khususnya untuk kelas rendah yaitu pada kelas III untuk meringkas materi pembelajaran yang banyak menjadi lebih sedikit dan menjadi mudah untuk dipahami dan dihafalkan serta membantu kreativitas siswa. Sehingga, diharapkan setelah diterapkan model pembelajaran IPS di kelas III SD terdapat kemajuan hasil belajar siswa, guru dapat mendiagnosis kesulitan belajar siswa, memotivasi untuk terus belajar.

1. **Kerangka Pikir**

Pembelajaran *mind mapping* adalah pembelajaran yang dapat mengembangkan kreatifitas, keaktifan, daya hafal, pengetahuan dan kemandirian siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran *mind mapping* menggunakan tujuh dalam proses pembuatannya. Sehingga dapat dibuat kerangka berfikir yaitu pengaruh tipe *mind mapping* terhadap hasil belajar IPS siswa.

Skema kerangka pikir penulis yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

Hasil belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) kelas III SD Inpres Je’netallasa Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa rendah

Kelas Kontrol

Kelas Eksperimen

*Treatment* dengantipe Pembelajaran Konvensional

*Treatment* dengan tipe *mind mapping*

Hasil Belajar IPS Kelas III SD Inpres Je’netallasa Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa

Ada Pengaruh Tipe Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas III SD Inpres Je’netallasa Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa

Gambar 2.1 Skema Kerangka Pikir

1. **Hipotesis dan Pertanyaan Penelitian**
   1. **Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan kerangka teori, maka pertanyaan penelitian ini adalah (1) Bagaimanakah gambaran tipe *mind mapping* pada mata pelajaran IPS kelas III SD Inpres Je’netallasa Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa? (2) Bagaimanakah gambaran hasil belajar IPS kelas III SD Inpres Je’netallasa Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa?

* 1. **Hipotesis Penelitian**

Adapun hipotesis penelitian ini adalah ada perbedaan hasil belajar siswa setelah penggunaan tipe *mind mapping* pada mata pelajaran Ilmu pengetahuan Sosial (IPS) kelas III SD Inpres Je’netallasa Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa.