

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran *Mind Mapping*

a. Pengertian Media Pembelajaran *Mind Mapping*

Sadiman (dalam Rianti, 2012, h.9) menjelaskan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam hal ini proses merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga proses belajar dapat terjalin. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru sebagai alat bantu mengajar. Dalam interaksi pembelajaran, guru menyampaikan pesan ajaran berupa materi pembelajaran kepada siswa.

Buzan (2008, h. 4) menjelaskan *Mind Map* adalah cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi ke luar dari otak, *Mind Map* adalah cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan memetakan pikiran.

Mind Map juga merupakan peta rute yang hebat bagi ingatan, memungkinkan pengguna menyusun fakta dan pikiran sedemikian rupa, sehingga cara kerja alami otak dilibatkan sejak awal. Ini berarti mengingat informasi akan lebih mudah dan lebih bisa diandalkan daripada menggunakan teknik pencatatan tradisional.

Berdasarkan penjelasan di atas media pembelajaran *mind mapping* merupakan salah satu teknik pembelajaran menggunakan alat bantu (media) berupa media visual dalam menyampaikan materi ajar menggunakan pemetaan pikiran untuk memudahkan siswa dalam memahami materi secara terkonsep.

b. Elemen - Elemen *Mind Map*

Buzan (2008:14) mengemukakan bahwa dalam *mind map* terdapat elemen-elemen yang menjadi satu kesatuan yang utuh serta menjadi bagian penting dalam pemetaan konsep. Adapun elemen-elemen tersebut antara lain :

- 1) Pusat Peta Pikiran
Pusat peta pikiran ini merupakan ide atau gagasan utama. Pusat peta pikiran bisa dalam bentuk teks ataupun suatu gambar.
- 2) Cabang Utama
Cabang utama adalah cabang tingkat pertama yang langsung memancar dari pusat peta pikiran. Cabang utama ini dapat berupa bab-bab dalam materi pelajaran. Garis-garis pada cabang utama digambarkan dengan menarik dengan beragam corak.
- 3) Cabang
Cabang merupakan pancaran dari cabang utama, dapat menuliskannya ke segala arah dan diusahakan meliuk bukan sekedar garis lurus. Panjangnya sesuai dengan kata kunci dan sebaiknya warna cabang tersebut sama dengan warna cabang utama.
- 4) Kata
Setiap cabang berisi satu kata kunci (*keyword*) ditulis di atas cabang.
- 5) Gambar
Tidak ada aturan baku tentang penggunaan gambar, sehingga dapat menggunakan gambar-gambar yang diinginkan dan disukai. Usahakan gambar tersebut merupakan visualisasi dari kata kunci pada cabang.
- 6) Warna
Gunakan warna yang menarik dalam peta pikiran. Semakin berwarna, semakin hidup dan menarik.

c. Langkah-Langkah Pembuatan *Mind Map*

Menurut Buzan (2008:15), langkah-langkah dalam pembuatan *mind map* antara lain :

- 1) Mulailah dari bagian tengah kertas kosong yang sisi panjangnya diletakkan mendatar. Tulis gagasan utama di tengah-tengah kertas dan lingkuplah dengan lingkaran atau bentuk lain.
- 2) Tambahkan sebuah cabang yang keluar dari pusatnya untuk setiap poin atau gagasan utama, jumlah cabang-cabangnya akan bervariasi. Gunakan warna berbeda untuk tiap-tiap cabang.
- 3) Gunakan satu kata kunci untuk setiap garis. Karena kata kunci tunggal memberi lebih banyak daya dan fleksibilitas terhadap *mind map*.
- 4) Tambahkan simbol-simbol dan ilustrasi-ilustrasi untuk mendapatkan ingatan yang lebih baik.
- 5) Gunakan warna, karena warna membuat *mind map* lebih hidup, menambah energi kepada pemikiran kreatif, dan menyenangkan.
- 6) Buatlah garis hubung yang melengkung, cabang-cabang yang melengkung dan organik, seperti cabang-cabang pohon, jauh lebih menarik dipandang.

d. Kelebihan Dan Kekurangan *Mind Map*

Menurut Michalko (dalam Buzan, 2008, h.8) media *mind mapping* dapat membantu dalam beberapa hal, yaitu :

- 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 dan membantu membandingkannya.

Adapun kekurangan dari penerapan media *mind mapping* adalah :

- 1) Hanya siswa aktif yang terlibat.
- 2) Tidak sepenuhnya murid belajar.

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Purwanto (2014:54) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Sementara itu menurut Nawawi (dalam Susanto, 2015, h.5) hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

b. Komponen Hasil Belajar

Menurut Bloom (dalam Sudjana, 2013, h.22), klasifikasi hasil belajar secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor.

- 1) Ranah 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) Ranah Afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
- 3) Ranah Psikomotor berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris, yakni (a) gerakan refleks, (b) keterampilan gerakan dasar, (c) kemampuan perseptual, (d) keharmonisan atau ketepatan, (e) gerakan keterampilan kompleks, dan (f) gerakan ekspresif dan interpretatif.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Ada tiga faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu faktor intern adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa sendiri, faktor ekstern adalah faktor yang berasal dari luar lingkungan siswa, dan faktor pendekatan belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Muhibbin (2010, h.130) mengemukakan juga akan faktor faktor tersebut :

1) Faktor-Faktor Intern

- a. Aspek Fisiologis, yaitu kondisi umum jasmani dan *tonus* (tegangan otot).
- b. Aspek Psikologis, yaitu aspek yang dapat mempengaruhi kuantitas dan kualitas perolehan belajar siswa. Pada umumnya dipandang lebih esensial itu adalah sebagai berikut: 1) tingkat kecerdasan; 2) sikap siswa; 3) bakat siswa; 4) minat siswa 5) motivasi siswa.

2) Faktor Eksternal Siswa

- a. Lingkungan siswa, seperti para guru, para tenaga kependidikan (kepala sekolah dan wakil-wakilnya) dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi semangat belajar seorang siswa.
- b. Lingkungan nonsosial, seperti gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal siswa dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan siswa.

3) Faktor Pendekatan Belajar

Faktor ini dapat dipahami keefektifan segala cara atau strategi yang digunakan siswa dalam menunjang efektivitas dan efisiensi proses belajar materi tertentu.

B. Hasil Penelitian Terdahulu Yang Sesuai Dengan Penelitian

Tabel 2.1

No	Nama Peneliti / Tahun	Judul	Tempat Penelitian	Pendekatan & Analisis	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Windy Afrianti / 2011	Pengaruh Penerapan Model <i>Cooperatif Learning</i> Dengan Metode Diskusi dan Tipe <i>Mind Mapping</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi	SMA Laboratorium-Percontohan UPI	Penelitian Kuasi Eksperimen	Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan antara model pembelajaran <i>Cooperative Learning</i> dengan metode diskusi dan tipe <i>Mind Mapping</i> dan model pembelajaran konvensional	Penerapan media pembelajaran <i>Mind Mapping</i>	Penerapan Model <i>Cooperatif Learning</i> dengan Metode Diskusi

					dengan metode ceramah.		
2	Novi Rianti / 2012	Pengaruh Media Pembelajaran Peta Konsep Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS	SMP Negeri 9 Bandung	Penelitian Kuasi Eksperimen	Penerapan media pembelajaran <i>mind mapping</i> dapat meningkatkan hasil belajar siswa	Penerapan media pembelajaran <i>mind mapping</i>	Tempat penelitian di SMP
3	Hendro Setiadi Wiguna / 2013	Penerapan Model <i>Mind Map</i> Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknik Informasi & Komunikasi	SMPN 4 Kuningan	Penelitian Kuasi Eksperimen	Penerapan metode <i>mind map</i> dapat meningkatkan hasil belajar siswa	Penerapan <i>Mind Map</i>	Penelitian dilakukan pada mata pelajaran Teknologi Informasi & Komunikasi

C. Kerangka Pemikiran

Menurut Sekaran (dalam Sugiyono, 2013, h.91) kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.

Didalam suatu pembelajaran, hasil belajar sangatlah ditentukan dari proses belajar mengajar, dimana belajar merupakan perubahan seseorang yang mulanya tidak tahu menjadi tahu dan juga meningkatkan perkembangan pengetahuan siswa. Perubahan yang terjadi akibat belajar sering dinyatakan dalam hasil belajar di sekolah, hasil belajar adalah suatu penelitian yang dilakukan oleh guru terhadap perkembangan kemajuan siswa dilihat dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Pada umumnya tujuan pendidikan dapat dimasukkan ke dalam salah satu dari tiga ranah, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.

Slameto (2010:54) Mengemukakan ada tiga faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu faktor intern adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa sendiri, faktor ekstern adalah faktor yang berasal dari luar lingkungan siswa, dan faktor pendekatan belajar.

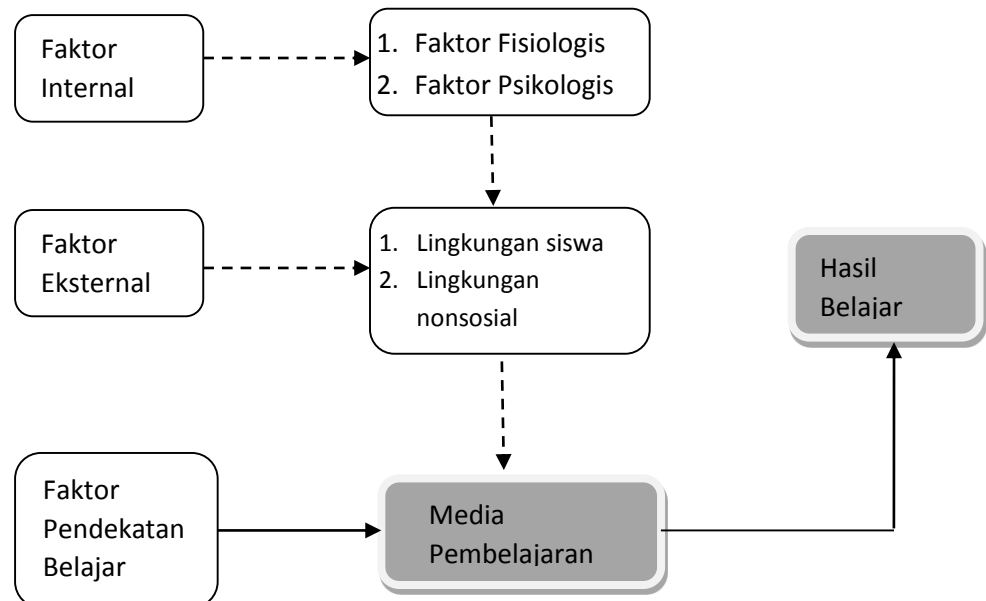
1. Faktor-Faktor Intern
 - a. Aspek Fisiologis, yaitu kondisi umum jasmani dan *tonus* (tegangan otot).
 - b. Aspek Psikologis, yaitu aspek yang dapat mempengaruhi kuantitas dan kualitas perolehan belajar siswa. Pada umumnya dipandang lebih esensial itu adalah sebagai berikut: 1) tingkat kecerdasan; 2) sikap siswa; 3) bakat siswa; 4) minat siswa 5) motivasi siswa.
2. Faktor Eksternal Siswa
 - a. Lingkungan siswa, seperti para guru, para tenaga kependidikan (kepala sekolah dan wakil-wakilnya) dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi semangat belajar seorang siswa.

- b. Lingkungan nonsosial, seperti gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal siswa dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan siswa.
3. Faktor Pendekatan Belajar
- Faktor ini dapat dipahami keefektifan segala cara atau strategi yang digunakan siswa dalam menunjang efektivitas dan efisiensi proses belajar materi tertentu.

Dari pernyataan tersebut dijelaskan bahwa hasil belajar dipengaruhi salah satunya oleh pendekatan belajar yang diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran, yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum, didalamnya mewadahi, menginspirasi, menguatkan.

Ada banyak sekali media yang dapat diterapkan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa, salah satunya adalah media pembelajaran *mind mapping*. Media pembelajaran *mind mapping* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, dimana pembelajaran akan mengarahkan siswa untuk belajar secara terkonsep, terpusat, dan kreatif.

Secara skematik kerangka pemikiran dapat digambarkan sebagai berikut



Gambar 2.1

Kerangka Pemikiran

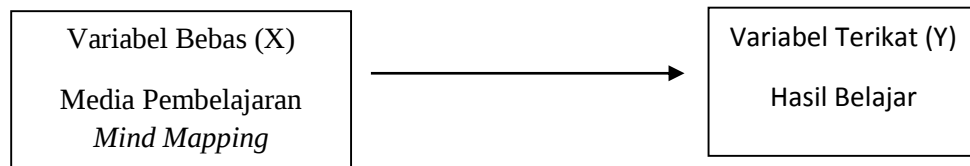
Keterangan :

-----> : kerangka yang tidak diteliti

————> : kerangka yang diteliti

 : fokus penelitian penerapan media pembelajaran *mind mapping* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X SMAN 12 Bandung.

Berdasarkan paparan tersebut, dalam penelitian ini hubungan antar variabel penelitian dapat digambarkan



Gambar 2.2
Pengaruh Media Pembelajaran *Mind Mapping* Terhadap Hasil Belajar

Keterangan :

X = Model pembelajaran *Mind Mapping*

Y = Hasil belajar siswa

→ = Pengaruh

D. Asumsi Dan Hipotesis

1. Asumsi

Asumsi dasar yang digunakan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang digunakan yaitu *mind mapping* mempunyai pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar, karena siswa akan diarahkan untuk belajar secara terencana, aktif, kreatif, dan terfokus.

2. Hipotesis

Menurut Arikunto (2010, h.110), hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.

Jadi hipotesis atau jawaban sementara untuk penelitian ini adalah “terdapat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran *mind mapping* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X Lintas Minat Ekonomi C SMAN 12 Bandung”