

BAB 2

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Perkembangan Media Pembelajaran

Arief S. Sadiman (2014, hlm. 7-8) perkembangan media pendidikan dapat diuraikan sebagai berikut:

Pada mulanya media hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar (*teaching aids*). Alat bantu yang dipakai adalah alat bantu visual, misalnya model, objek dan alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman kongkrit, motivasi belajar serta mempertinggi daya serap atau retensi belajar. Namun karena terlalu memusatkan perhatian pada alat bantu visual kurang memperhatikan aspek disain, pengembangan pembelajaran (*instruction*) produksi dan evaluasinya. Jadi, dengan masuknya pengaruh teknologi audio pada sekitar abad ke-20, alat visual untuk mengkongkritkan ajaran ini dilengkapi dengan alat audio sehingga kita kenal dengan audio visual atau audio visual aids (AVA). Media tidak hanya lagi kita pandang sebagai alat bantu belaka bagi guru untuk mengajar, tetapi lebih sebagai alat penyalur pesan dari pemberi pesan (guru, penulis buku, produser dan sebagainya) ke penerima pesan (siswa/belajar). Sebagai pembawa pesan, media tidak hanya digunakan oleh guru yang penting lagi dapat pula digunakan oleh siswa. Oleh Karena itu, sebagai penyaji dan penyalur pesan dalam hal-hal tertentu media dapat mewakili guru menyampaikan informasi secara lebih teliti, jelas dan menarik.

Azhar Arsyad (2016, hlm. 2) mengatakan, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diketahui pada awal sejarah pendidikan, guru merupakan satu-satunya sumber untuk memperoleh pelajaran. Dalam perkembangan selanjutnya, sumber belajar kemudian bertambah dengan adanya buku. Penulisan buku dilandasi oleh suatu konsep dasar bahwa tidak ada sesuatu

dalam akal pikiran manusia, tanpa terlebih dahulu melalui penginderaan. Para pendidik mulai menyadari perlunya sarana belajar yang dapat memberikan rangsangan dan pengalaman belajar secara menyeluruh bagi siswa melalui semua indera, terutama indera pandang dan dengar. Media tidak hanya lagi kita pandang sebagai alat bantu belaka bagi guru untuk mengajar, tetapi lebih sebagai alat penyalur pesan dari pemberi pesan (guru, penulis buku, produser dan sebagainya) ke penerima pesan (siswa/peserta didik).

b. Pengertian Media Pembelajaran

Azhar Arsyad (2016, hlm. 3) mengatakan, “Media pembelajaran adalah alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal”.

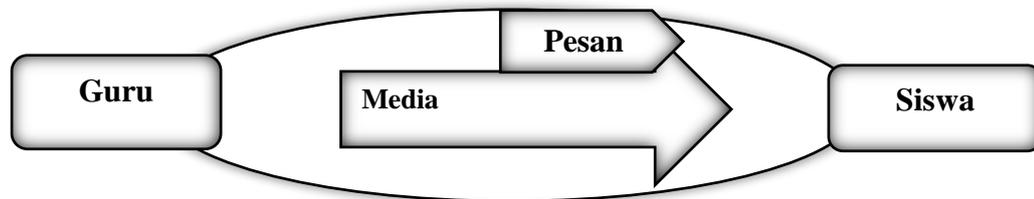
Arief S. Sadiman (2014, hlm. 6) mengatakan, “Kata media berasal dari bahasa Latin "*medium*" yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan”.

Heinich dan Ibrahim dalam Daryanto (2016, hlm. 4) mengatakan, “kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima”.

Berdasarkan uraian di atas yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan oleh pengajar untuk menyampaikan pesan berupa materi pembelajaran kepada peserta didik. Melalui media pembelajaran yang baik guru dapat menyampaikan informasi mengenai materi pelajaran yang bersangkutan.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media dalam proses pembelajaran ditunjukkan pada gambar sebagai berikut:



Gambar 2.1

Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran

Sumber: Arsyad (2013, hlm. 19)

Dalam kegiatan interaksi antara siswa dan lingkungan, fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran. Tiga fungsi media menurut Gerlach & Ely dalam Daryanto (2011, hlm. 7), adalah sebagai berikut:

- 1) Kemampuan *fiksatif*, artinya dapat menangkap, menyimpan dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian. Dengan kemampuan ini, objek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian dapat disimpan dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya.
- 2) Kemampuan *manipulatif*, artinya media dapat menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan. Misalnya, diubah ukurannya, kecepatannya, warnanya dan dapat pula diulang-ulang penyajiannya.
- 3) Kemampuan *distributif*, artinya media mampu menjangkau *audiens* yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak, misalnya siaran TV, video atau radio.

Fungsi dari media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton dalam Arsyad (2011, hlm. 21), sebagai berikut:

- 1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku, hal ini mengakibatkan berkurangnya ragam penafsiran terhadap materi yang disampaikan.
- 2) Pembelajaran bisa menjadi lebih menarik, media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan siswa dapat terus terjaga dan fokus.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif, dengan demikian akan menyebabkan siswa lebih aktif di kelas (siswa menjadi lebih partisipatif).
- 4) Lama waktu pembelajaran dapat dipersingkat.
- 5) Kualitas hasil pembelajaran dapat ditingkatkan apabila terjadi sinergis dan adanya integrasi antara materi dan media yang akan disampaikan.
- 6) Pembelajaran dapat diberikan kapanpun dan dimanapun, terutama jika media yang dirancang dapat digunakan secara individu.
- 7) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
- 8) Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif, beban guru dapat sedikit dikurangi dan mengurangi kemungkinan mengulangi penjelasan yang berulang-ulang.

Berdasarkan uraian di atas penggunaan media dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar, meningkatkan proses dan hasil belajar. Selain itu, media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan minat belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, kemungkinan peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuannya.

d. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Seels dan Richey dalam Azhar Arsyad (2011, hlm. 29), membagi media pembelajaran dalam empat kelompok yaitu:

- 1) Media hasil teknologi cetak.

Media hasil teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis.

Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, foto, dan representasi fotografik. Materi cetak dan visual merupakan pengembangan dan penggunaan kebanyakan materi pengajaran lainnya. Teknologi ini menghasilkan materi dalam bentuk salinan tercetak, contohnya buku teks, modul, majalah, *hand-out* dan lain-lain.

2) Media hasil teknologi audio-visual

Media hasil teknologi audio-visual menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Contohnya proyektor film, televisi, video dan sebagainya.

3) Media hasil teknologi berbasis komputer

Media hasil teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor. Berbagai jenis aplikasi teknologi berbasis computer dalam pengajaran umumnya dikenal sebagai *computer-assisted instruction* (pengajaran dengan bantuan komputer).

4) Media hasil teknologi gabungan

Media hasil teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi yang menggabungkan beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Perpaduan beberapa teknologi ini dianggap teknik yang paling canggih. Contohnya: *teleconference*.

Pemahaman atas klasifikasi media pembelajaran tersebut akan mempermudah para guru atau praktisi lainnya dalam melakukan pemilihan media yang tepat pada waktu merencanakan pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu. Pemilihan media yang disesuaikan dengan tujuan, materi, serta kemampuan dan karakteristik pembelajaran, akan sangat menunjang efisiensi dan hasil pembelajaran. Dari berbagai jenis media pembelajaran diatas penelitian ini akan menggunakan media pembelajaran *mind mapping*.

2. Media Pembelajaran *Mind Mapping*

a. Pengertian Media Pembelajaran *Mind Mapping*

Sadiman (2010, hlm. 7) 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 peserta didik 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 peserta didik.

Buzan (2012, hlm. 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 (2012, hlm. 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 diatas 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 (2012, hlm. 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 organis, seperti cabang-cabang pohon, jauh lebih menarik dipandang.

d. Kelebihan Dan Kekurangan *Mind Map*

Menurut Michalko (dalam Buzan, 2008, hlm. 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.

3. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Slameto (2015, hlm. 180) mengatakan, "Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruhlm. Pada dasarnya minat merupakan penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat".

Menurut Sardiman dalam Susanto (2013, hlm. 57) "Minat adalah suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhan sendiri".

Menurut Susanto (2013, hlm. 58) "Minat merupakan dorongan dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara efektif yang menyebabkan diiluhnya suatu objek atau kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan dan lama-lama akan mendatangkan kepuasan dalam dirinya".

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan minat adalah kecenderungan rasa suka atau ketertarikan terhadap sesuatu tanpa terpaksa. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus menerus yang disertai dengan rasa senang.

Dalam kegiatan belajar mengajar minat besar pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik. Karena minat yang besar terhadap sesuatu merupakan modal yang besar untuk memperoleh hal yang diminatinya. Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa peserta didik lebih menyukai suatu hal dari pada hal lainnya, dapat pula melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Peserta didik yang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tersebut. Minat tidak di bawa sejak lahir, melainkan diperoleh kemudian. Minat terhadap sesuatu dipelajari dan mempengaruhi belajar selanjutnya serta mempengaruhi penerimaan minat minat baru. Jadi minat terhadap sesuatu merupakan hasil belajar dan menyokong untuk belajar selanjutnya.

b. Manfaat Minat Belajar

Minat memiliki manfaat sebagai pendorong yang kuat dalam mencapai prestasi. Dengan memiliki minat belajar, peserta didik lebih memperkuat ingatan tentang pelajaran yang diberikan oleh pendidik. Dengan ingatan yang kuat, peserta didik berhasil memahami materi pelajaran yang diberikan oleh pendidik. Sehingga, tidak sulit bagi peserta didik dalam mengerjakan soal atau pertanyaan dari peserta didik. Hal tersebut menghasilkan nilai yang bagus dan meningkatkan prestasi pendidik. Minat belajar menciptakan dan menimbulkan konsentrasi dalam belajar. Peserta didik akan memiliki konsentrasi yang baik apabila dalam dirinya terdapat minat untuk mempelajari hal yang ingin mereka ketahui. Konsentrasi yang

terbentuk inilah, yang mempermudah peserta didik memahami materi yang dipelajari.

c. Macam-macam Minat

Menurut Rosyidah dalam Susanto (2013, hlm. 60) timbulnya minat pada diri seseorang pada prinsipnya dapat dibedakan menjadi dua jenis yaitu:

1) Minat yang berasal dari pembawaan

Minat yang berasal dari pembawaan timbul dengan sendirinya dari setiap individu, hal ini biasanya dipengaruhi oleh faktor keturunan atau bakat alamiah

2) Minat karena pengaruh dari luar

Minat yang timbul karena pengaruh dari luar diri individu timbul seiring dengan proses perkembangan individu yang bersangkutan. Minat ini sangat dipengaruhi oleh lingkungan, dorongan orang tua dan kebiasaan atau adat.

Agar peserta didik memiliki minat untuk belajar, guru harus berusaha membangkitkan minat peserta didik agar proses belajar mengajar yang efektif tercipta di dalam kelas dan siswa mencapai suatu tujuan sebagai hasil dari belajarnya. Proses belajar mengajar dan hasil belajar peserta didik sebagian besar ditentukan oleh peranan dan kompetensi guru. guru yang kompeten akan lebih mampu menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan akan lebih mampu mengelola kelasnya sehingga hasil belajar peserta didik berada pada tingkat optimal.

d. Unsur dan Tolak Ukur Minat Belajar Siswa

Seseorang dikatakan berminat terhadap sesuatu bila individu itu memiliki beberapa unsur antara lain:

1) Perhatian

Sumadi Suryabrata (2010, hlm. 14) perhatian adalah banyak sedikitnya kesadaran yang menyertai sesuatu aktivitas yang dilakukan. Orang yang menaruh minat pada suatu aktivitas akan memberikan perhatian yang besar.

2) Perasaan

Perasaan menurut W.S Winkel (2004, hlm.273) merupakan aktivitas praktis yang didalamnya subjek menghayati nilai-nilai suatu objek. Perasaan senang akan menimbulkan minat, hal tersebut diperkuat dengan

sikap yang positif, sedangkan perasaan tidak senang akan menghambat dalam belajar, Karena tidak adanya sikap yang positif sehingga tidak menunjang minat dalam belajar.

3) Kemauan

Seseorang melakukan aktifitas belajar karena ada yang mendorongnya, dimana motivasi adalah perasaan atau pikiran yang mendorong seseorang melakukan pekerjaan atau menjalankan kekuasaan terutama dalam berperilaku (Nursalam, 2002, hlm. 93). Secara garis besar motivasi merupakan dasar penggerak yang mendorong aktivitas belajar seseorang sehingga ia berminat terhadap sesuatu objek, karena minat adalah alat motivasi dalam belajar.

Sumber : <http://pendidikanberprestasi.blogspot.co.id/2013/09/unsur-unsur-minat-belajar.html>

Menurut Herliana dalam Kamriantiramli <http://kamriantiramli.wordpress.com/tag/minat-minat-belajar/> untuk mengetahui berapa besar minat belajar siswa dapat diukur melalui:

- 1) Kesukaan, pada umumnya individu yang suka pada sesuatu disebabkan karena adanya minat. Biasanya apa yang paling disukai mudah sekali untuk diingat sama halnya dengan siswa yang berminat pada suatu pelajaran tertentu akan menyukai pelajaran itu. Kesukaan ini tampak dari kegairahan dan inisiatifnya dalam mengikuti pelajaran tersebut. Kegairahan dan inisiatif ini dapat diwujudkan dengan berbagai usahayang dilakukan untuk menguasai ilmu pengetahuan yang terdapat pada mata pelajaran tersebutdan tidak merasa lelah dan putus asa dalam mengembangkan pengetahuan dan selalu bersemangat, serta gembira dalam mengerjakan tugas ataupun soal yang berkaitan dengan pelajaran yang diberikan guru disekolah
- 2) Ketertarikan, seringkali dijumpai beberapa siswa yang merespon dan memberikan reaksi terhadap apa yang disampaikan guru pada saat proses belajar mengajar dikelas. Tanggapan yang diberikan menunjukkan apa yang disampaikan guru tersebut menarik perhatiannya, sehingga timbul rasa ingin tau yang besar

- 3) Perhatian Siswa, semua siswa yang mempunyai minat terhadap pelajaran tertentu akan cenderung memberikan perhatian yang besar terhadap pelajaran itu. Melalui perhatian yang besar ini, seseorang siswa akan mudah memahami inti dari pelajaran tersebut
- 4) Keterlibatan, yakni keterlibatan, keuletan dan kerja keras yang tampak melalui diri siswa menunjukkan bahwa siswa tersebut ada keterlibatannya dalam belajar dimana siswa tersebut selalu belajar lebih giat, berusaha menemukan hal-hal yang baru berkaitan dengan pelajaran yang diberikan guru disekolah. Dengan demikian siswa akan memiliki keinginan untuk memperluas pengetahuan, mengembangkan diri, memperoleh kepercayaan diri dan memiliki rasa ingin tahu.

Menurut Rasyid dalam Kamriantiramli merumuskan <http://kamriantiramli.wordpress.com/tag/minat-minat-belajar/> indikator minat belajar sebagai berikut:

- 1) Bergairah untuk belajar
- 2) Tertarik pada pelajaran
- 3) Tertarik pada guru
- 4) Mempunyai inisiatif untuk belajar
- 5) Kesegaran dalam belajar
- 6) Konsentrasi dalam belajar
- 7) Teliti dalam belajar
- 8) Punya kemauan dalam belajar
- 9) Ulet dalam belajar

Berdasarkan penjelasan tentang minat belajar peserta didik di atas dapat diartikan bahwa minat belajar peserta didik ditentukan berdasarkan perasaan senang, keterlibatan peserta didik, ketertarikan dan perhatian peserta didik. Peningkatan suatu minat belajar dapat dilihat dari sikap yang dijabarkan mulai dari sebelum sampai setelah kegiatan belajar jika faktor diatas mengalami peningkatan maka dapat disimpulkan bahwa peserta didik mengalami peningkatan minat belajar.

e. Cara Meningkatkan Minat Belajar

Slameto (2015, hlm. 180-181) mengatakan, "cara yang paling efektif untuk membangkitkan minat pada suatu pada suatu subjek yang baru adalah dengan menggunakan minat minat yang telah ada". Misalnya peserta didik menaruh minat terhadap pelajaran kerjasama ekonomi internasional. Sebelum mengajarkan kerjasama ekonomi internasional, pengajar dapat menarik perhatian dengan menceritakan sedikit mengenai materi pelajaran sebelumnya.

Disamping memanfaatkan minat yang telah ada, Tinner dan Tanner dalam Slameto (2015, hlm. 181) "Pengajar dapat berusaha membentuk minat minat baru pada diri siswa dengan jalan memberikan informasi pada siswa mengenai hubungan antara suatu bahan pengajaran yang akan diberikan dengan bahan pengajaran yang lalu, menguraikan kegunaannya bagi siswa di masa yang akan datang".

Bila usaha usaha di atas tidak berhasil, pengajar dapat memakai insentif dalam usaha mencapai tujuan pengajaran. Insentif merupakan alat yang di pakai untuk membujuk seseorang agar melakukan sesuatu yang tidak mau melakukannya atau yang tidak dilakukannya dengan baik. Diharapkan pemberian insentif akan membangkitkan motivasi peserta didik dan mungkin minat terhadap bahan yang diajarkan akan muncul.

Menurut Darliana dalam <http://paa21ipabdg.blogspot.co.id/2013/10/cara-meningkatkan-sikap-dan-minat-15.html> cara untuk meningkatkan minat belajar siswa sebagai berikut:

- 1) Perhatikan siswa dengan wajah yang ramah, karena setiap siswa ingin diperhatikan gurunya.
- 2) Pada saat siswa menjawab atau mengajukan pertanyaan, tataplah siswa itu dengan ramah. Jangan memalingkan muka atau membelakangi siswa. Mereka ingin dihargai, karena itu berilah penghargaan.
- 3) Jika jawaban siswa salah, guru jangan marah dan jangan langsung menyalahkan siswa, lakukan dengan cara yang dapat membuat siswa termotivasi untuk mengajukan jawaban atau pertanyaan lagi. Guru harus menghargai usaha siswa itu untuk menjawab pertanyaan. Jika jawaban siswa benar, berilah penghargaan atau pujian secukupnya pada siswa itu.

- 4) Jika ada siswa yang diam terus-menerus, mintalah siswa itu untuk mengemukakan pendapatnya setelah siswa yang lain menjawab pertanyaan. Setelah siswa itu mengemukakan pendapatnya berilah penghargaan atau pujian atas pendapatnya.
- 5) Jangan mengajukan pertanyaan yang dapat dijawab secara serempak oleh siswa. Karena jawaban yang serempak menghilangkan peluang untuk meningkatkan minat belajar siswa.
- 6) Jika ada siswa yang ingin tampil ke depan untuk menjelaskan sesuatu, berilah kesempatan pada siswa itu untuk menjelaskan. Jika siswa itu keliru dalam menjelaskan, berilah bantuan yang membuat siswa itu dapat menjelaskan dengan baik. Bagaimanapun kelirunya siswa, bersikaplah untuk tetap menghargai siswa itu dan mintalah agar siswa-siswa yang lain juga menghargai siswa tersebut.
- 7) Jangan menyinggung perasaan siswa, bagaimanapun salahnya siswa. Pada saat siswa melakukan kesalahan pada saat itu muncul peluang yang dapat kita manfaatkan untuk meningkatkan sikap dan minat belajar siswa. Perbaikilah kesalahan siswa dengan cara yang membuat siswa itu senang menerimanya.

Dengan demikian, minat belajar memiliki peranan penting dalam pembelajaran karena dengan minat belajar yang tinggi akan mempermudah dan memperkuat melekatnya bahan pelajaran dalam ingatan serta dapat mengurangi rasa bosan dalam belajar.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1

Hasil Penelitian Terdahulu

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	Penerapan media pembelajaran <i>Mind Mapping</i>	Penerapan Model <i>Cooperatif Learning</i> dengan Metode Diskusi

					model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah		
--	--	--	--	--	---	--	--

No	Nama Peneliti/ Tahun	Judul	Tempat penelitian	Pendekatan & Analisis	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
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

No	Nama Peneliti/ Tahun	Judul	Tempat penelitian	Pendekatan & Analisis	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
3	Fahmi Almaarif/ 2012	Pengaruh Media Pembelajaran <i>Mind Mapping</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 12 Bandung	SMA Negeri 12 Bandung	Penelitian Kuasi Eksperimen	Penerapan metode <i>mind map</i> dapat meningkatkan hasil belajar siswa	Penerapan media pembelajaran <i>Mind Mapping</i>	Penerapan terhadap hasil belajar siswa kelas X

C. Kerangka Pemikiran

Proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan peserta didik atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung secara edukatif untuk mencapai tujuan tertentu.

Guru berperan sebagai pendidik dan pembimbing dalam pembelajaran, seorang guru akan dapat melaksanakan tugasnya dengan baik bila menguasai dan mampu mengajar di depan kelas dengan menggunakan metode yang sesuai dengan mata pelajaran.

Minat sebagai kecenderungan dalam diri seorang untuk tertarik pada suatu objek. Dalam minat terdapat unsur penting yang berupa rasa tertarik/senang, perhatian dan keinginan untuk beraktivitas di dalamnya.

Pembelajaran dengan menggunakan media konvensional (ceramah) cenderung membuat peserta didik kurang aktif dan malas dalam menerima materi. Dengan media pembelajaran *mind mapping* diharapkan dapat memberikan pesan mengenai materi yang disampaikan karena fungsi media pembelajaran sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) kepada penerima (peserta didik), dan dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik, dimana pembelajaran akan mengarahkan peserta didik untuk belajar secara terkonsep, terpusat dan kreatif.

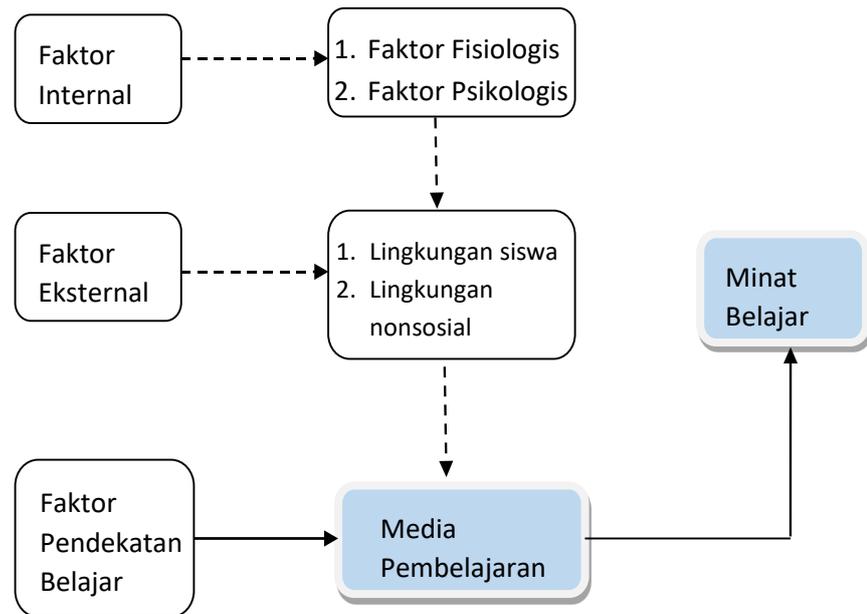
Slameto (2010:54) Mengemukakan ada tiga faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu faktor intern adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa sendiri, faktor ekstern adalah faktor yang berasal dari luar lingkungan siswa, dan faktor pendekatan belajar.

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.
2. Faktor Eksternal Siswa
 - a. Lingkungan siswa, seperti para guru, para tenaga kependidikan (kepala sekolah dan wakil-wakilnya) dan teman-teman sekelas.
 - 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.

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

Dengan demikian peneliti merumuskan kerangka pemikiran dalam peta konsep berikut:



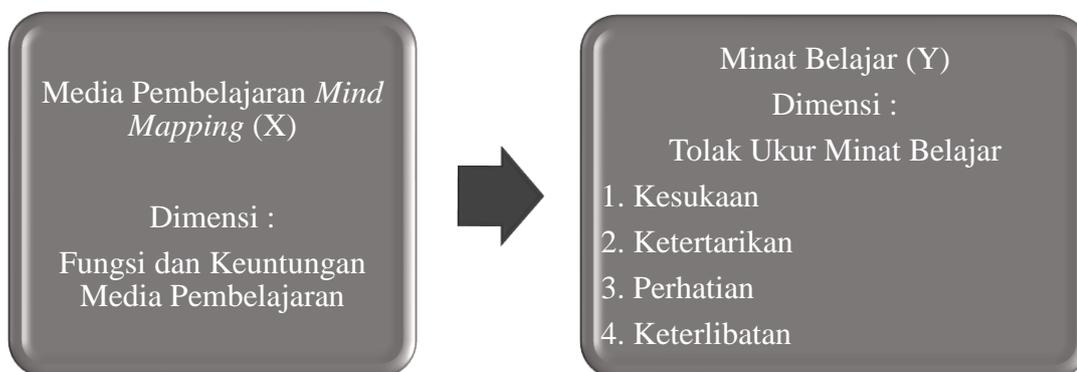
Gambar 2.2

Peta Konsep Kerangka Pemikiran

Keterangan:

- : ▶ kerangka yang tidak diteliti
- : → kerangka yang diteliti
- : → fokus penelitian penerapan media pembelajaran *mind mapping* terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di SMA Negeri 27 Bandung.

Dari peta konsep di atas maka dapat disimpulkan skema kerangka pemikiran sebagai berikut:



Gambar 2.3

Skema Kerangka Pemikiran

Keterangan:

Variabel X = Media Pembelajaran *Mind Mapping*

Variabel Y = Minat Belajar

 = 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 minat belajar, karena peserta didik akan diarahkan untuk belajar secara terencana, aktif, kreatif dan terfokus.

2. Hipotesis

Menurut Arikunto (2014, hlm. 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 minat belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 27 Bandung”