

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Perkembangan Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2016, hlm. 2) perkembangan media pembelajaran setelah perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai berikut:

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.

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.

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.

b. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Sudjana Nana (2015, hlm. 1) mengatakan “Media pengajaran sebagai alat bantu mengajar ada dalam komponen metodologi, sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru”.

Menurut Sanaky (2009, hlm. 3) “Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran”.

Menurut 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”.

Menurut Gerlach dan Ely dalam buku Arsyad (2016, hlm. 3) mengatakan bahwa “Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap”.

Menurut Hamalik dalam dalam buku Arsyad (2016, hlm. 19) mengatakan bahwa “penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan hasrat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar bahkan membawa pengaruh psikologis yang baru terhadap siswa”.

Menurut Arsyad (2016, hlm. 3) mengatakan, “Media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Secara lebih khusus media pembelajaran adalah alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memroses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal”.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran sebuah alat yang dipergunakan oleh pengajar untuk menyampaikan pesan materi kepada siswa. Melalui media pembelajaran yang baik guru dapat menyampaikan informasi mengenai materi pelajaran yang bersangkutan.

c. Fungsi Media Pembelajaran

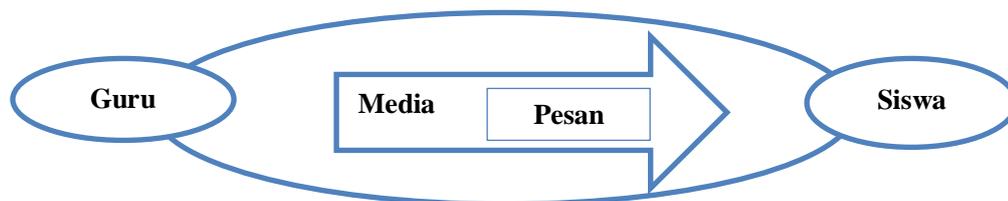
Media pembelajaran sejatinya harus dapat memberikan kesan dan pengalaman yang diterima oleh siswa. Fungsi media pembelajaran juga banyak diungkapkan oleh banyak ahli. Salah satunya seperti dikemukakan oleh Kemp dan Dayton dalam Arsyad (2016, hlm. 25), fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 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.

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 (2015, 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 media dalam proses pembelajaran ditunjukkan pada gambar sebagai berikut:



Gambar 1.1
Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran

Sumber: Daryanto (2016, hlm. 19)

Media pembelajaran harus memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa. Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa).

Menurut Nana Sudjana (2015, hlm. 6) fungsi media pembelajaran yaitu:

- 1) Alat untuk memperjelas bahan pengajaran pada saat guru menyampaikan pelajaran. Dalam hal ini media digunakan guru sebagai variasi penjelasan verbal mengenai bahan pengajaran.
- 2) Alat untuk mengangkat atau menimbulkan persoalan untuk dikaji lebih lanjut dan dipecahkan oleh siswa dalam proses belajarnya. Paling tidak guru dapat menempatkan media sebagai sumber pertanyaan atau stimulasi belajar siswa.
- 3) Sumber belajar bagi siswa. Artinya media tersebut berisikan bahan-bahan yang harus dipelajari para siswa baik individu maupun kelompok.

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

d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media pembelajarann dikategorikan oleh Seels dan Richey dalam Arsyad (2016, hlm. 31) mengatakan seperti berikut:

- 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 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*.

Jenis-jenis media dikelompokkan menjadi sepuluh golongan sebagai berikut:

Tabel 1.1
Pengelompokan Media Pembelajaran

No.	Golongan Media	Contoh dalam Pembelajaran
1.	Audio	Kaset audio, siaran radio, CID, telepon
2.	Cetak	Buku pelajaran, modul, brosur, <i>leaflet</i> , gambar
3.	Audio cetak	Kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis
4.	Proyeksi visual diam	<i>Overhead</i> transparansi (OHT), film bingkai
5.	Proyeksi audio visual diam	Film bingkai (<i>slide</i>) bersuara.
6.	Visual gerak	Film bisu
7.	Audio visual gerak	Film gerak bersuara, video NCD, televise
8.	Obyek fisik	Benda nyata, model, <i>specimen</i>
9.	Manusia dan lingkungan	Guru, pustakawan, laboran
10	Komputer	CAI (pembelajaran berbantuan komputer) dan CBI (pembelajaran berbasis komputer)

Sumber: <http://www.etunas.com/web/jenis-media-dan-karakteristiknya.htm>

Kemudian jenis-jenis media menurut Sudjana Nana (2015, hlm. 3) mengatakan sebagai berikut:

1. Media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main peran, kegiatan kelompok, *field/trip*).
2. Media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan, alat bantu kerja dan lembaran lepas)
3. Media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, tranparansi, slide)
4. Media berbasis audio visual (video, film, program slide/tape, televisi)
5. Media berbasis komputer (pegajaran dengan bantuan komputer, interaktif video, *hypertex*).

Kemudian pengelompokan berbagai jenis media menurut Leshin, Pollock dan Reigeluth dalam buku Arsyad Azhar (2016, hlm. 38) mengatakan sebagai berikut:

Ada beberapa jenis media pengajaran yang biasa digunakan dalam proses pengajaran. Pertama, media *grafis* seperti gambar, foto, grafik, bagan, atau diagram, poster, kartun, komik dan lain-lain. Media grafis sering juga disebut media dua dimensi, yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Kedua, media *tiga dimesi* yaitu dalam bentuk model padat (*solid model*), model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, *diorama* dan lain-lain. Ketiga, *media proyeksi* seperti *slide*, *fil strips*, *film*, pengguna OHP dan lain-lain. Keempat, lingkungan sebagai media pengajaran.

Dari berbagai uraian mengenai jenis media pembelajaran 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 efektivitas proses dan hasil pembelajaran. Dari berbagai jenis media pembelajaran diatas penelitian ini akan menggunakan media pembelajaran *mind mapping*.

2. Media Pembelajaran *Mind Mapping*

e. Pengertian Media Pembelajaran *Mind Mapping*

Lebih lanjut menurut Buzan (2012, h. 4) menjelaskan sebagai berikut:

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.

f. Elemen - Elemen *Mind Mapping*

Buzan (2012:14) 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.

g. Langkah-Langkah Pembuatan *Mind Map*

Menurut Buzan (2012:15), 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.

h. Langkah-langkah penerapan *Mind Mapping*

Langkah-langkah penerapan media *mind mapping* menurut Buzan (2012, hlm. 17) mengatakan sebagai berikut:

- 1) Guru menyampaikan kompetensi dasar yang ingin dicapai.
- 2) Guru mengemukakan konsep / permasalahan yang akan ditanggapi oleh siswa, sebaiknya permasalahan mempunyai alternatif jawaban.
- 3) Membentuk kelompok dengan anggota 2-5 orang per kelompok.
- 4) Setiap kelompok diminta untuk mencari informasi terkait dengan permasalahan yang diangkat, serta mendiskusikannya.
- 5) Kelompok menyusun *mind map* berdasarkan informasi yang didapat dan hasil diskusi kelompok.
- 6) Masing-masing kelompok mempresentasikan *mind map* yang telah disusun.
- 7) Guru bersama murid menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

i. Kelebihan Dan Kekurangan *Mind Map*

Menurut Michalko (dalam Buzan, 2012, 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. Aktivitas Belajar

j. Pengertian Aktivitas Belajar

Sebelum peneliti meninjau lebih jauh tentang aktivitas belajar, terlebih dahulu dijelaskan tentang aktivitas dan belajar. Jadi segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non-fisik, merupakan suatu aktifitas. Menurut Mulyono dalam Chaniago (2010, h.1) aktivitas artinya kegiatan atau keaktifan. Belajar menurut Oemar Hamalik (2008, h. 36), adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman . Aspek tingkah laku tersebut adalah: pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti dan sikap. Jika seseorang telah belajar maka akan terlihat terjadinya perubahan pada salah satu atau beberapa aspek tingkah laku tersebut.

Selanjutnya Sardiman A. M. (2016, h. 20) menyatakan bahwa : Belajar sebagai perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan, misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya.

Dari uraian tentang belajar diatas dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan siswa)

dalam rangka mencapai tujuan belajar. Aktivitas yang dimaksudkan disini penekanannya adalah pada siswa, sebab dengan adanya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran terciptalah situasi belajar aktif seperti yang dikemukakan oleh Rochman Natawijaya (dalam Defriachmad Chaniago, 2010), belajar aktif adalah suatu sistem belajar mengajar yang menekankan keaktifan siswa secara fisik, mental intelektual dan emosional guna memperoleh hasil belajar berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Keaktifan siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan atau motivasi siswa untuk belajar. Siswa dikatakan memiliki keaktifan apabila sering bertannya kepada guru atau siswa lain, mau mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, mampu menjawab pertanyaan, senang diberi tugas belajar dan lain sebagainya.

Aktivitas belajar siswa merupakan kegiatan atau perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Keaktifan siswa akan menyebabkan suasana pembelajaran akan lebih hidup karena siswa mau aktif untuk belajar.

k. Manfaat Aktivitas Belajar

Aktivitas siswa yang tinggi akan memberikan manfaat untuk pribadi siswa. Siswa yang aktif akan lebih memahami makna pembelajaran serta dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Berikut ini adalah manfaat aktivitas siswa dalam pembelajaran.

- 1) Siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri.
- 2) Berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa.
- 3) Memupuk kerjasama yang harmonis di kalangan para siswa yang pada gilirannya dapat memperlancar kerja kelompok.
- 4) Siswa belajar dan bekerja berdasarkan minat dan kemampuan sendiri, sehingga sangat bermanfaat dalam rangka pelayanan perbedaan individual.
- 5) Memupuk disiplin belajar dan suasana belajar yang demokratis dan kekeluargaan, musyawarah dan mufakat.
- 6) Membina dan memupuk kerjasama antar sekolah dan masyarakat dan hubungan antara guru dan orang tua siswa, yang bermanfaat dalam pendidikan siswa.

- 7) Pembelajaran dan belajar dilaksanakan secara realistik dan konkrit, sehingga mengembangkan pemahaman dan berfikir kritis serta menghindarkan terjadinya verbalisme.
- 8) Pembelajaran dan kegiatan belajar menjadi hidup sebagaimana halnya kehidupan dalam masyarakat yang penuh dinamika.

Menurut (Oemar Hamalik, 2011, hlm. 91) mengemukakan bahwa:

Banyaknya manfaat yang diperoleh melalui aktivitas belajar akan memacu guru dan siswa untuk meningkatkan aktivitas belajar. Guru dan siswa perlu memahami pentingnya aktivitas belajar, sehingga aktivitas belajar timbul dari kesadaran masing-masing siswa. Siswa yang memiliki aktivitas belajar tinggi akan memperoleh manfaat yang berguna bagi dirinya sendiri maupun orang lain.

1. Jenis-jenis aktivitas dalam belajar

Sekolah adalah salah satu pusat kegiatan belajar. Menurut Sardiman A.M (2016, hlm.,100) banyak jenis aktivitas yang dapat dilakukan oleh siswa di sekolah. Aktivitas siswa tidak cukup hanya mendengarkan dan mencatat seperti yang lazim terdapat di sekolah-sekolah tradisional. Paul B. Diedrich dalam Sardiman (2016, hlm.,100) membuat suatu daftar yang berisi 177 macam kegiatan siswa yang antara lain dapat digolongkan sebagai berikut :

- 1) *Visual activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya, membaca, memerhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
- 2) *Oral activities*, seperti : menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
- 3) *Listening activities*, sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
- 4) *Writing activities*, seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
- 5) *Drawing activities*, misalnya : menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
- 6) *Motor activities*, yang termasuk di dalamnya antara lain : melakukan percobaan, membuat konstruksi, model memperbaiki, bermain, berkebun, beternak.
- 7) *Mental activities*, sebagai contoh misalnya : menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
- 8) *Emotional activities*, seperti misalnya : menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Jadi dengan klasifikasi aktivitas seperti diuraikan di atas, menunjukkan bahwa aktivitas di sekolah cukup kompleks dan bervariasi.

m. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar

Muhibbin Syah (2012, hlm. 146) mengatakan bahwa faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar peserta didik dapat digolongkan menjadi tiga macam, yaitu faktor internal (faktor dari dalam peserta didik), faktor eksternal (faktor dari luar peserta didik), dan faktor pendekatan belajar (*approach to learning*). Secara sederhana faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar peserta didik tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Faktor internal peserta didik, merupakan faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri, yang meliputi:
 - a) Aspek fisiologis, yaitu kondisi umum jasmani dan *tonus* (tegangan otot) yang menandai tingkat kebugaran organ-organ tubuh dan sendi-sendinya, dapat mempengaruhi semangat dan intensitas peserta didik dalam mengikuti pelajaran.
 - b) Aspek psikologis, belajar pada hakikatnya adalah proses psikologis. Oleh karena itu, semua keadaan dan fungsi psikologis tentu saja mempengaruhi belajar seseorang. Adapun faktor psikologis peserta didik yang mempengaruhi keaktifan belajarnya adalah sbegai berikut:
 - (1) Inteligensi, tingkat kecerdasan atau inteligensi (IQ) peserta didik tidak dapat diragukan lagi dalam menentukan keaktifan dan keberhasilan belajar peserta didik. Ini bermakna bahwa semakin tinggi tingkat inteligensinya maka semakin besar peluangnya untuk meraih sukses, begitu juga sebaliknya.
 - (2) Sikap, adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespon dengan cara yang relatif tetap terhadap objek orang, barang, dan sebagainya, baik secara positif maupun negatif.
 - (3) Bakat, adalah potensi atau kecakapan dasar yang dibawa sejak lahir yang berguna untuk mencapai prestasi sampai ke tingkat tertentu sesuai dengan kapasitas masing-masing.
 - (4) Minat, adalah kecenderungan atau kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.
 - (5) Motivasi, adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Jadi motivasi belajar adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk belajar.
- 2) Faktor eksternal peserta didik, merupakan faktor dari luar siswa yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa. Adapun yang termasuk dari faktor eksternal, di antaranya adalah:
 - a) Lingkungan sosial, yang meliputi: para guru, para staf administrasi, dan teman-teman sekelas

- b) Lingkungan non sosial, yang meliputi: gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga peserta didik dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan peserta didik.
- 3) Faktor pendekatan belajar, merupakan segala cara atau strategi yang digunakan peserta didik dalam menunjang keefektifan dan efisiensi proses pembelajaran materi tertentu.

Dari beberapa pengertian dapat disimpulkan bahwa aktivitas atau keaktifan yaitu segala kegiatan perubahan tingkah laku individu dengan melakukan interaksi dengan lingkungannya untuk mencapai tujuan. Keaktifan siswa dalam belajar tidak akan muncul begitu saja. Akan tetapi tergantung dengan lingkungan dan kondisi dalam kegiatan belajar.

n. Kriteria Siswa Aktif

Aktivitas siswa dalam proses belajar menurut Sudjana (2010, hlm. 61) mengemukakan bahwa kriteria aktivitas belajar siswa dapat dilihat dalam berbagai hal antara lain:

- 1) Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya
- 2) Terlibat dalam pemecahan siswa
- 3) Bertanya pada siswa lain/guru tentang masalah yang belum dipahami
- 4) Berusaha mencari informasi yang diperlukan berkaitan dengan pemecahan masalah yang dipelajarinya
- 5) Melaksanakan kerja kelompok sesuai dengan petunjuk guru
- 6) Melatih diri dalam memecahkan masalah bersama kelompok
- 7) Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas/persoalan yang di hadapi

Dengan demikian berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa kriteria siswa aktif dapat dilihat dari beberapa aktivitas siswa di kelas ketika dalam proses belajar mengajar, salah satunya siswa turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya ketika guru memberikan tugas pada saat pembelajaran dikelas.

B. Hasil Penelitian Terdahulu Yang Sesuai Dengan Penelitian

Tabel 1.2
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 model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah.	Penerapan media pembelajaran <i>Mind Mapping</i>	Penerapan Model <i>Cooperatif Learning</i> dengan Metode Diskusi

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	Meitia Mekarwati / 2009	Penerapan Model Simulasi dalam Pembelajaran Akuntansi untuk Meningkatkan Belajar Siswa Aktif	Siswa Kelas X Di SMA Sumatera 40 Bandung	Penelitian Assosatif Kausal	Keaktifan siswa yang diberi pembelajaran model simulasi lebih baik dibandingkan dengan siswa yang memperoleh pembelajaran biasa	Keaktifan belajar siswa	Penelitian menggunakan model simulasi

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 Aktivitas 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.

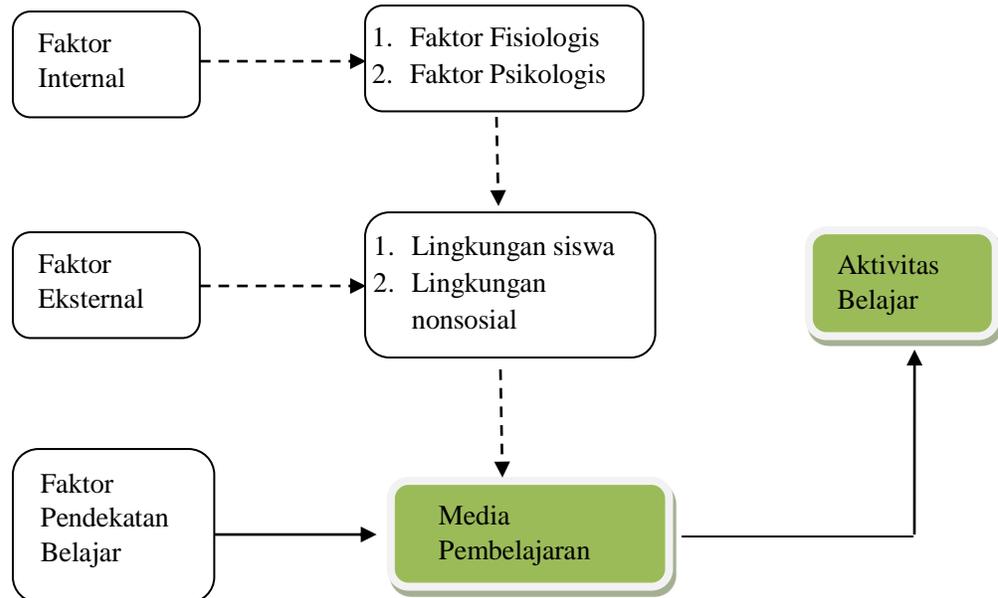
3. Faktor Pendekatan Belajar

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 aktivitas 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, di dalamnya 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 meningkatkan aktivitas belajar siswa, dimana pembelajaran akan mengarahkan siswa untuk belajar secara terkonsep, terpusat, dan kreatif.

Secara skematik kerangka pemikiran dapat digambarkan sebagai berikut



Gambar 1.2
Kerangka Pemikiran

Keterangan :

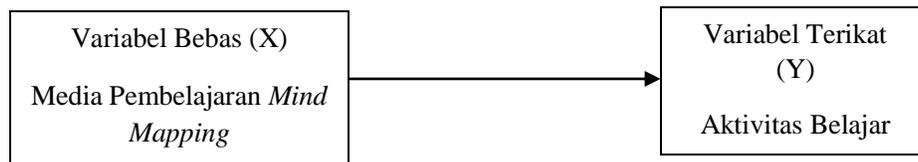
-----> : kerangka yang tidak diteliti

————> : kerangka yang diteliti



: fokus penelitian penggunaan media pembelajaran *mind mapping* dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS 2 SMA Negeri 26 Bandung.

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



Gambar 1.3
Penggunaan Media Pembelajaran Mind Mapping Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar

Keterangan :

X = Model pembelajaran *Mind Mapping*

Y = Aktivitas 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 aktivitas belajar, karena siswa akan diarahkan untuk belajar secara terencana, aktif, kreatif, dan terfokus.

2. Hipotesis

Menurut Arikunto (2010, 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 penggunaan media pembelajaran *mind mapping* terhadap peningkatan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS 2 SMA Negeri 26 Bandung”