

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. KAJIAN TEORI

1. Model Pembelajaran Mind Mapping

a. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah kerangka berbentuk konseptual yang menggambarkan prosedur secara tersusun dalam mengatur pengalaman belajar agar tercapai tujuan belajar juga berfungsi sebagai rancangan pendidik dalam menjalankan suatu pembelajaran (Trianto, 2010 :53).

Menurut Joyce&Weil dalam Rusman (2011 : 133) model pembelajaran adalah rancangan yang bisa dipakai untuk menciptakan rencana pembelajaran jangka panjang, merancang bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran dikelas.

Menurut pengertian tersebut diatas, disimpulkan model pembelajaran merupakan cara yang digunakan oleh pendidik dalam merancang pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

b. Definisi Model Pembelajaran *Mind Mapping*

Mind mapping merupakan salah satu konsep belajar yang paling revolusioner di dunia. Konsep *Mind Mapping* awalnya dipaparkan oleh Tony Buzan tahun 1970-an. Menurut (Buzan, 2008 : 12) *mind map* adalah sistem mencatat kreatif, efektif dan literali akan dapat memetakan pikiran kita dengan menyeimbangkan fungsi kedua belah

otak yang kelak dalam praktiknya akan sangat menolong untuk mencerna masalah dengan gesit karena telah terpetakan.

Sedangkan menurut Shoimin (2014: 105) peta pikiran adalah teknik yang memanfaatkan semua otak dengan memanfaatkan gambaran visual dan untuk membentuk kesan. Sedangkan Menurut Windura (2013: 12) *Mind Map* adalah pola belajar dan berpikir yang menggunakan kedua belah otak, sesuai dengan kerja alami otak, mengeluarkan semua kemampuan dan kinerja otak saat belajar dan berpikir. Kegiatan ini digunakan latihan yang dapat memaksimalkan fungsi kedua belah otak, yang selanjutnya dalam penerapannya sangat membantu untuk memahami masalah dengan dengan gesit karena telah terpetakan.

Menurut De Porter dan Hernacki (2000:175) mind mapping adalah pola mencatat kreatif yang memudahkan siswa mengingat banyak informasi. Sesudahnya, catatan yang dikerjakan akan menjadi sebuah bentuk buah pikiran yang saling terangkai, dengan topik utama di pusat tengah dan subtopik serta perincian menjadi cabang-cabangnya.

Dari pemaparan di atas *mind mapping* merupakan kiat mencatat yang kreatif dalam memetakan suatu pikiran dengan mudah dan menarik serta dapat membiasakan peserta didik dalam memecahkan permasalahan dengan cara memaksimalkan daya pikir dan kreativitas menjadi diagram warna-warni yang teratur dan mudah diingat.

c. Manfaat Model Pembelajaran Mind Mapping

Manfaat mind mapping tanpa disadari dapat dirasakan dalam kehidupan sehari-hari seperti hanya dalam pembelajaran. Menurut Buzan (2008:6) mind mapping dapat membantu dalam banyak hal yaitu merencana, berkomunikasi, menjadi lebih kreatif, menyelesaikan persoalan, memusatkan perhatian, menghemat waktu, menyusun dan menjelaskan pikiran-pikiran, belajar lebih cepat, mengingat dengan lebih baik, melihat gambar dengan seluruh.

Sedangkan menurut Michalko dalam bukunya Buzan (2009:6) mind mapping mempunyai manfaat diantaranya:

- a) Mengaktifkan seluruh otak
- b) Memungkinkan bertumpu pada pokok yang dibahas
- c) Memberi gambaran yang spesifik pada kedekatan dan keseluruhan.
- d) Membantu menjalin hubungan antara bagian data yang saling tercerai.
- e) Mengelompokkan konsep dan membandingkannya.

Dari pemaparan di atas, Mind Mapping memiliki banyak manfaat yang didapatkan peserta didik yang disebabkan karena adanya butir yang terdapat dalam *mind mapping* itu sendiri, sehingga dapat menghapus kebanyakan kekurangan dalam pencatatan.

d. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Mind Mapping

Buzan (2008: 36) mengatakan langkah-langkah *Mind Mapping* sebagai berikut :

- a) Memulai menuliskan dari tengah dengan membuat gambar tema memakai tiga warna bebas.
- b) *Mind Mapping* yang dibuat dapat berupa simbol, kode dan dimensi diseluruh bagian.
- c) Menulis kata kunci sesuai tem
- d) Tiap kata kunci/gambar mempunyai garis dan berdiri sendiri
- e) Garis di bagian tengah gambar tema utama di tulis tebal dan dikaitkan mengalir keluar dan menjulur layaknya akar
- f) Garis yang dibuat pada gambar/kata harus sama panjang
- h) Meskipun tema atau materi yang dibahas sama, akan tetapi pembuat *mind mapping* boleh mengembangkan kreatifnya sendiri
- i) *Mind Mapping* yang dibuat dengan kaidah asosiasi yang berlaku
- j) Pembuatan *Mind Mapping* harus jelas, runtut urutannya sampai garis cabang-cabang paling ujung.

Sedangkan menurut Sutanto Windura (2013: 32) sebagai berikut :

- a) Kertas diletakkan dan diposisikan dalam keadaan mendatar (*landscape*).
- b) Tentukan topik apa yang ingin kita buat *mind map*. Biasanya itu adalah topik utama yang kita pikirkan atau topik bab pelajaran dalam kegiatan meringkas misalnya.
- c) Buatlah pusat tema *mind map* di tengah kertas berupa gambar pusat *mind map*, ini sering disebut dengan *Central Image*, karena letaknya tepat di tengah dan berupa gambar yang jelas.

- d) Buatlah cabang utama dari pusat *mind map*. Cabang utama bertugas mengelompokkan informasi sejenis.
- e) Informasi nantinya ditulis di atas cabang berupa kata kunci.
- f) Cabang utama dengan cabang berikutnya berisi informasi yang mempunyai hubungan dengan cabang induknya.
- g) Gambar dapat ditambahkan untuk memperkuat informasi atau membantu kreativitas berpikir.

Menurut Silberman dalam Shoimin (2017) prosedur mind mapping ada lima yaitu :

- a) Pilih topik untuk pemetaan pikiran. Beberapa kemungkinannya antara lain
 - Sebuah masalah atau isi yang ada
 - Sebuah konsep atau keterampilan yang telah diajarkan
 - Sebuah tugas yang mesti dirancanakan penyelesaiannya oleh peserta didik.
- a. Buat sebuah peta pikiran sederhana untuk peserta didik dengan menggunakan warna, gambar atau simbol.
- b. Sediakan kertas A4 dan spidol atau pensil warna menurut anda akan membantu peserta didik menciptakan peta pikiran yang menarik.
- c. Sediakan waktu bagi peserta didik untuk menyusun peta pikiran. Beri saran hasil karya teman lain untuk mendapatkan ide gagasan.

- d. Perintahkan peserta didik untuk saling bertukar cerita. Coba berdiskusi tentang manfaat bertukar pikiran tentang gagasan ini.

Dari pemaparan langkah-langkah *mind mapping* diatas, peneliti menggunakan langkah-langkah model pembelajaran *mind mapping* menurut Sutanto Windura.

e. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Mind Mapping

Menurut Shoimin (2017:107) kelebihan model pembelajaran mind mapping adalah sebagai berikut :

- a. cara cepat dan mudah menggali informasi dari dalam dan luar otak.
- b. dapat digunakan untuk mengorganisasikan ide-ide yang muncul dalam pemikiran
- c. Proses menggambar bisa memunculkan banyak pemikiran
- d. cara terbaik untuk mendapatkan ide baru
- e. melatih kemampuan dalam merencana sesuatu

Sedangkan kelemahan model pembelajaran mind mapping menurut Shoimin (2017:107) adalah :

- a.hanya peserta didik yang aktif yang terlibat
- b. tidak sepenuhnya peserta didik belajar

Berdasarkan kelebihan dan kekurangan model pembelajaran mind mapping tersebut diatas, dapat dikatakan bahwa belajarnya sangat menyenangkan dan memudahkan peserta didik faham dengan pembelajaran diterima yakin berupa simbol dan gambar berwarna-warni yang menarik sehingga semangat saat belajar. Namun beberapa

kelemahan dikarenakan anggapan penggunaan model mind mapping rumit dengan harus menyediakan alat seperti spidol warna dan kertas kosong, membutuhkan biaya .

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari “medius” yang berarti “pengantar” atau “perantara”. Istilah perantara suatu penyampaian dari si pengirim ke si penerima pesan. Hal ini dapat diartikan media sebagai alat bantu yang menjadi perantara untuk menyampaikan sebuah pesan.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan atau menganrakan pesan pada saat proses pembelajaran berlangsung yang diharapkan pikiran, perasaan, dan kemampuan atau ketrampilan dapat terangsang. Menurut Mudlofir dan Rusydiyah (2016:124) media pembelajaran adalah penyampaian pesan dari pengirim ke penerima agar penerima mempunyai motivasi untuk belajar sehingga diharapkan dapat mendapatkan hasil belajar yang memuaskan.

Media dalam sistem pembelajaran mempunyai fungsi yaitu sebagai komponen yang memuat pesan pembelajaran untuk disampaikan ke peserta didik. Menurut Ibrahim, dkk (2004) dalam Mudlofir dan Rusydiyah (2016:128) fungsi media dapat ditinjau dari dua hal yaitu sebagai proses komunikasi pembawa informasi dari guru ke peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung serta sebagai kegiatan interaksi yang mungkin muncul dalam proses pembelajaran.

b. Media Gambar

Menurut Kusnandi, dkk. (2013:41) Media gambar adalah media yang bertugas untuk mengirim pesan berupa gambar yang berbubungan dengan indera penglihatan. Media gambar bertujuan untuk memperjelas materi dan mengilustrasikan informasi.

Menurut Sadiman, dkk. (2014) Media gambar adalah media berbasis visual berupa gambar, simbol dan garis untuk menggambarkan suatu gagasan juga merupakan perantara yang mudah dimengerti dan umum digunakan.

Menurut Sadiman dkk (2014:31), ada beberapa syarat yang perlu dipenuhi oleh media gambar, yaitu :

a) Autentik

Gambar harus secara jujur melukiskan tentang situasi sebagaimana orang melihat benda dengan sebenarnya dan juga menyampaikan suatu peristiwa dengan benar.

b) Sederhana

Komposisinya cukup jelas menunjukkan poin dalam gambar sehingga peserta didik mudah memahami dan tidak kesulitan dalam mencerna maknanya.

c) Ukuran Relatif

Ukuran gambar dapat diperbesar dan diperkecil, dalam gambar tersebut hendaknya terdapat sesuatu diketahui sehingga membantu peserta didik berimajinasi tentang gambar dan isinya.

d) Mengandung capaian tujuan pembelajaran

Gambar memperlihatkan objek aktivitas tertentu yang selaras dengan tema pembelajaran.

e) Dinilai apik dari sudut seni selaras tujuan pembelajaran yang mau diraih.

Dari beberapa definisi diatas dapat diketahui bahwa media gambar adalah suatu gambar yang berkaitan dengan materi pelajaran dalam proses pembelajaran yang diharapkan mampu menyampaikan pesan dari guru ke peserta didik lewat indera penglihatan.

c. Kelebihan Media Gambar

Menurut Sadiman, dkk (2014:29) menyatakan bahwa kelebihan dari media gambar yaitu:

- a) Gambar atau foto bersifat konkret dan lebih realistik dalam menunjukkan pokok masalah.
- b) Gambar atau foto bisa memberi batasan pada ruang dan waktu.
- c) Gambar atau foto bisa memperjelas persoalan di bidang tertentu yang dapat mengoreksi salahpaham.
- d) Gambar atau foto harganya relatif murah, gampang didapat dan digunakan.

d. Kelemahan Media Gambar

Menurut Sadiman, dkk (2014:31) menyatakan bahwa kelemahan dari media gambar yaitu:

- a) Gambar atau foto hanya berpusat pada persepsi indera penglihatan

- b) Gambar atau foto di nilai terlalu kompleks
- c) Ukuran spesifik pada kelompok luas atau besar

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu proses dan aktivitas yang dilakukan manusia dalam memperoleh peningkatan berbagai macam aspek pengetahuan, peningkatan keterampilan, perbaikan perilaku, sikap dan kepribadian yang bisa didapat melalui pengalaman. Dengan belajar diharapkan dapat memberikan perubahan dalam dirinya saat melakukan komunikasi dengan lingkungannya. Hal ini sesuai dengan pendapat Hilgard (1962) dalam Suyono dan Hariyanto (2016:12) yang mengungkapkan bahwa belajar merupakan proses dimana perilaku muncul atau berubah karena adaanya respon terhadap suatu situasi yang diberikan.

Menurut Prawira (2012:228) belajar merupakan kegiatan yang dilakukan secara sadar untuk meningkatkan kualitas kemampuan dengan cara menguasai terlebih dahulu sikap, nilai, pengetahuan, ketrampilan dimana perubahan kualitas kemampuan tersebut bersifat permanen.

Dari berbagai uraian di atas disimpulkan bahwa belajar sebagai usaha bagi individu dalam merubah perilaku dalam berbagai aspek diantaranya mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai hasil pengalaman dan hubungan seseorang dengan lingkungan sekitarnya.

b. Tipe Hasil Belajar

Nasution (1982:25) dalam Supardi (2015:2) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu perubaan yang terjadi pada seseorang yang belajar mendapat pengetahuan untuk membentuk sikap, penguasaan, kecakapan, kebiasaan dalam diri seseorang. Mengacu pada pendapat Bloom terdapat tipe keberhasilan belajar dikaitkan dengan tujuan belajar meliputi: yaitu ranah kognitif akfektif dan psikomotorik.

1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif menuntut kemampuan berpikir mulai dari lingkup sederhana hanya sekedar tahu sampai kepada yang paling kompleks yaitu memberikan penilaian tentang sesuatu benar atau salah, bermanfaat atau tidak bermanfaat. Menurut Bloom dalam Supardi (2015: 152) aspek kognitif terdiri atas 6 tingkatan yaitu :

a) Pengetahuan (Knowledge)

Merupakan aspek kognitif yang aktivitas pembelajarannya menghendaki peserta didik untuk mengingat kembali tentang pengetahuan yang telah diperolehnya. Kegiatan belajar berupa : menghafal, menamakan, menerjemahkan, membuat daftar, mengenal kembali, menentukan lokasi, mengemukakan arti, menuliskan kembali dan mendeskripsikan sesuatu.

b) Pemahaman (Comprehension)

Merupakan pembelajaran yang menghendaki peserta didik memahami hubungan antarfaktor, antarkonsep, antardata, hubungan sebab-akibat dan penarikan kesimpulan setelah proses mengetahui dan mengingat.

c) Penerapan (Application)

Merupakan kegiatan pembelajaran yang member keterampilan bagaimana menerapkan pengetahuan berupa ide, konsep, teori atau petunjuk teknis dalam kehidupan dan menggunakan pengetahuan untuk memecahkan masalah.

d) Analisis (Analysis)

Merupakan kegiatan pembelajaran yang menunjukkan suatu gagasan dan hubungan antarbagian serta suatu masalah dan penyelesaiannya. Dalam kegiatan pembelajaran peserta didik diajarkan bagaimana memilah suatu kesatuan menjadi beberapa unsur dan bagian-bagian yang akan menunjukkan hierarki serta susunannya.

e) Sintesis (Synthesis)

Merupakan aktivitas pembelajaran yang merangkum berbagai gagasan menjadi satu dan suatu hal yang baru

f) Evaluasi (Evaluation)

Merupakan aktivitas pembelajaran yang mempertimbangkan dan menilai tentang suatu ide, gagasan, pandangan, aktivitas,

perbuatan, sikap, kebiasaan, nilai, benar atau salah, bermanfaat atau tidak berdasarkan standar tertentu.

2) Ranah Afektif

Menurut David A. Jacobsen dkk (2009:92) ranah afektif merupakan hal yang paling menyeluruh dicantumkan secara implisit dalam kurikulum berkaitan dengan tingkah laku dan perasaan. Ranah afektif pada proses pembelajaran bisa dilihat dari perilaku peserta didik seperti, kedisiplinan, perhatian saat proses pembelajaran, menghargai guru dan teman, , kebiasaan belajar, motivasi belajar dan hubungan sosial.

3) Ranah Psikomotorik

Menurut Arikunto (2013:198) ukuran dari ranah psikomotorik doloat dilihat pada hasil belajar yang berupa penampilan. Tipe hasil belajar pada ranah ini berkenaan pada kemampuan bertindak setelah anak didik memperoleh pengalaman saat belajar.

c. Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Menurut Wahab (2016:26-31) terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya faktor internal dan faktor eksternal.

1) Faktor Internal

Hasil belajar merupakan faktor yang terdapat dalam individu itu sendiri serta mampu untuk mempengaruhi hasil belajar. Faktor internal tersebut antara lain:

2) Faktor Fisiologis

a) Keadaan jasmani

Keadaan jasmani berpengaruh terhadap hasil belajar. Jasmani yang sehat akan berpengaruh baik pada hasil belajar dalam proses pembelajaran. Jika seseorang tersebut dalam keadaan sehat maka orang tersebut akan mudah dalam menjalani aktivitas belajar sebaliknya jika orang mengalami kondisi yang sakit maka itu akan menghambat dirinya dalam menjalani aktivitas belajar.

3) Faktor Psikologis

a) Kecerdasan / intelegensi

Kecerdasan merupakan kemampuan dalam menanggapi rangsangan serta pemecahan masalah diri dengan lingkungan.

b) Motivasi

Motivasi merupakan dorongan dalam diri atau dari luar untuk melakukan suatu kegiatan.

c) Minat

Minat (*interest*) merupakan suatu keinginan yang sangat kuat terhadap sesuatu.

d) Sikap

Sikap adalah suatu kecenderungan dalam merespons dari cara yang relative terhadap suatu objek, orang, maupun peristiwa.

e) Bakat

Bakat merupakan kemampuan yang ada dalam diri orang yang dapat berguna dalam mencapai keberhasilan.

4. Pembelajaran IPS

a. Pengertian IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu bagian kurikulum sekolah yang berasal dari cabang ilmu sosial: sejarah, sosiologi, ekonomi, geografi, politik dll dan dirumuskan berdasarkan fenomena sosial yang dengan nyata tersampainya suatu pendekatan yang membahas masalah atau gejala kehidupan manusia di lingkungan masyarakat. IPS dapat di definisikan sebagai bidang studi yang menekankan pada persoalan kehidupan bermasyarakat bukan hal teori atau keilmuan saja, melainkan pada kehidupan di masyarakat yang nyata. Hal ini juga diperkuat oleh Sardijo dkk. (2009:1.26) yang menyatakan bahwa IPS adalah bidang studi yang menelaah, dan menganalisis persoalan sosial yang terjadi di lingkungan masyarakat dengan ditinjau dari berbagai aspek dalam suatu kehidupan.

Hakikat IPS yakni memberikan pengetahuan dasar dan wawasan untuk menjadi warga negara yang diinginkan sejak dulu juga dilatih untuk berpikir kritis, sikap dan karakter sebagai dasar ilmu bagi peserta didik untuk bekal kelak dikehidupan bermasyarakat dengan mengembangkan konsep pemikiran yang berdasarkan kondisi realita sosial yang ada dilingkungan peserta didik

b. Pembelajaran IPS di SD

Ilmu pengetahuan sosial merupakan muatan pembelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah atau dalam istilah asing yaitu *social studies* atau dikenal dengan ilmu pengetahuan sosial (IPS). Ilmu pengetahuan sosial di jenjang sekolah dasar menurut Sapriya (2011:194) adalah pelajaran yang di susun berdasarkan pada aspek kehidupan nyata sesuai dengan karakteristik usia, tingkat perkembangan berfikir, kebiasaan bersikap dan berperilaku.

Pembelajaran IPS di SD menekankan adanya pengalaman belajar secara langsung agar tak hanya berupa hafalan berbagai materi akan tetapi memperoleh manfaat untuk mempersiapkan diri terjun ke masyarakat dan membentuk diri sebagai anggota masyarakat yang patuh pada aturan yang berlaku serta menjadi bekal pengetahuan dasar peserta didik ke jenjang berikutnya.

Dalam proses pembelajaran IPS bagi peserta didik di SD haruslah melalui pemberian pengalaman secara langsung (*learning by doing*) karena dengan mempelajari lingkungan alam di sekitar, peserta didik akan mudah mengetahui arti dan manfaat ilmu pengetahuan sosial secara nyata.

c. Tujuan Pembelajaran IPS di SD

Tujuan utama ilmu pengetahuan sosial menurut Trianto (2015:176) adalah untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki agar sadar

dan mampu mengatasi setiap masalah yang dihadapi di masyarakat, serta memiliki sikap pemikiran positif.

Tujuan pembelajaran IPS di SD menurut Kurikulum KTSP Depdiknas dalam Sardijo dkk. (2009:1.29) sebagai berikut:

- a) Berkemampuan untuk berpikir kritis dan logis dalam memecahkan masalah dan keterampilan di kehidupan sosial.
- b) Mengenalkan konsep ide yang berkaitan dengan kehidupan di lingkungan sekitar.
- c) Memiliki kesadaran yang tinggi terhadap nilai kemanusiaan dan sosial.
- d) Memiliki kemampuan berkomunikasi serta bekerja sama di masyarakat.

B. Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini, diantaranya adalah :

Penelitian yang dilakukan oleh Safitri yang berjudul “Penerapan Metode Mind Mapping untuk meningkatkan minat dan hasil belajar IPA kelas V SDN Balangan I” . Hasil penelitian menunjukkan dengan menggunakan deskriptif kualitatif dan kuantitatif dapat meningkatkan pembelajaran IPA diperoleh nilai rata-rata siswa meningkat dari 60 pada pra siklus, 68 pada siklus I menjadi 75 pada siklus II. Sedangkan siswa yang memperoleh hasil belajar memenuhi KKM pada pra siklus adalah 13%, siklus I 48%, dan siklus II 84%.

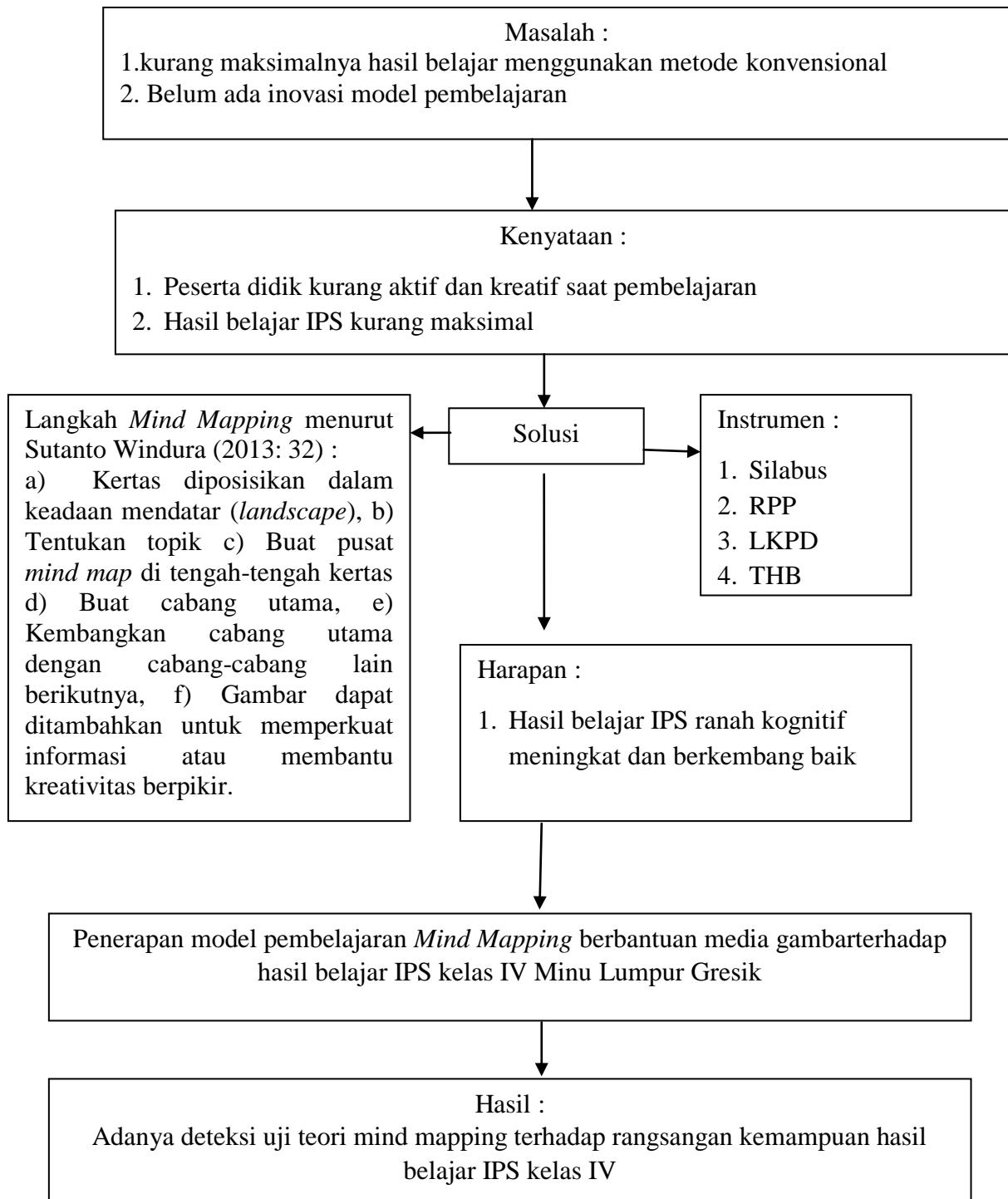
Penelitian yang dilakukan oleh Syam & Ramlah dengan judul “Penerapan model pembelajaran mind mapping dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas IV SDN 54 Kota Parepare”. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar IPS. Hal ini dapat dilihat dari ketuntasan KKM pada siklus I mencapai 73% dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 88%. Untuk aktivitas guru juga mengalami peningkatan yaitu pada siklus I sebesar 72,22% dan mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 94,44%. Sedangkan untuk aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung juga mengalami peningkatan pada siklus I ,78dan siklus II menjadi 88,45%.

Penelitian yang dikerjakan oleh Geminastiti, dkk. yang berjudul “Pengaruh model pembelajaran kooperatif mind mapping berbantuan media gambar terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V Gugus VII Kecamatan Gianyar”. Hasil penelitian ini menunjukkan metode yang digunakan adalah eksperimen dengan teknik pengambilan sampel random sampling. Teknik analisis data yang dipakai adalah uji normalitas pada analisis tahap awal dan uji t pada analisis tahap akhir untuk mengetahui perbedaan antara kelompok eksperimen dan kontrol dengan perhitungan $t_{hitung} > t_{tabel} = 2,58 > 2,01$ maka H_0 diterima dan nilai hasil belajar mencapai rata-rata 79,41. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh positif dalam penggunaan model pembelajaran mind mapping terhadap hasil belajar IPS.

Penelitian yang dilakukan oleh Putri, dkk. yang berjudul “Pengaruh model pembelajaran mind mapping terhadap hasil belajar siswa pada materi peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan”. Hasil penelitian ini menunjukkan metode yang digunakan adalah eksperimen. Nilai hasil belajar mencapai rata-rata 86,33 dengan nilai rata-rata Ngain 0,71. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh positif dalam penggunaan model pembelajaran mind mapping terhadap hasil belajar.

C. Kerangka Berpikir

Gambar 2. 1 Kerangka pikir penelitian



D. Hipotesis

Berdasarkan latar belakang dan pembahasan kajian pustaka, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian ini adalah:

“Ada pengaruh penerapan model pembelajaran *mind mapping* berbantuan media gambar terhadap hasil belajar IPS kelas IV Minu Lumpur Gresik”