

BAB II

METODE *MIND MAPPING* TERHADAP HASIL BELAJAR

A. Kajian Pustaka

Dalam penelitian skripsi ini, penulis menggunakan beberapa kajian pustaka dengan judul skripsi dibawah ini:

1. Skripsi Eko Ahmad Syafi'i (063611002) Fakultas Tarbiyah Jurusan Fisika IAIN Walisongo Semarang yang berjudul "Efektifitas Penggunaan Metode Pembelajaran *Mind Mapping* berbasis *Contextual Teaching and Learning* terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Fisika Materi Pokok Kalor Siswa Kelas VII MTs Fatahillah Bringin Semarang Semester Gasal Tahun Ajaran 2010/2011", dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen adalah 74,00 sedangkan rata-rata hasil belajar kontrol adalah 64,43. Berdasarkan uji perbedaan rata-rata satu pihak yaitu pihak kanan diperoleh $t_{hitung} = 4,167$ dan $t_{tabel} = 2,00$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ berarti H_0 ditolak dan H_a diterima signifikan, artinya bahwa hasil belajar kedua kelompok tersebut berbeda secara nyata atau signifikan. Maka dapat dikatakan bahwa hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* berbasis *Contextual Teaching and Learning* lebih efektif daripada pembelajaran fisika dengan menggunakan metode konvensional.
2. Skripsi Canti Rahmasari (063711003) Fakultas Tarbiyah Jurusan Kimia IAIN Walisongo Semarang yang berjudul "Penerapan Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* dengan Menggunakan Metode *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Pokok Bahan Kimia dalam Rumah Tangga Pada Siswa Kelas VIII MTs NU 20 Kangkung Tahun Ajaran 2010/2011", dapat disimpulkan bahwa sebelum penerapan menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* dengan menggunakan Metode *Mind Mapping* yaitu pada tahun 2009/2010 dengan nilai rata-rata siswa yaitu 53,25 dengan ketuntasan belajar klasikal sebesar 47,50 % dan setelah penerapan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* dengan

menggunakan Metode *Mind Mapping* menjadi 66,08 dengan ketuntasan klasikal 65,71% pada siklus I dengan nilai individu tertinggi yaitu 87 dan nilai individu terendah 47. Pada siklus II nilai rata-rata meningkat menjadi 72,31 dengan ketuntasan klasikal 82,86% dengan nilai individu tertinggi yaitu 90 dan nilai individu terendah yaitu 57. Maka dapat dikatakan bahwa dengan menggunakan pendekatan *Contextual Teaching And Learning* dengan menggunakan Metode *Mind Mapping* dapat meningkatkan nilai rata-rata hasil belajar siswa dengan baik.

Dilihat dari tinjauan pustaka di atas, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode *Mind Mapping* berpengaruh dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Perbedaan dari penelitian ini adalah di mana pada kedua skripsi di atas metode *Mind Mapping* diterapkan pada siswa tingkat SMP/MTS, akan tetapi pada penelitian ini penulis menerapkan metode *Mind Mapping* pada siswa tingkat SD/MI.

B. Kerangka Teoritik

1. Pengaruh

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1990:219) dikemukakan bahwa efektif berarti ada efeknya (akibatnya, pengaruhnya, kesannya), manjur atau mujarab, dapat membawa hasil.¹

Pengaruh dalam penelitian ini yaitu metode *Mind Mapping* lebih baik dari metode ceramah terhadap hasil belajar siswa kelas V di MI I'anatusshibyan Mangkang.

2. Metode *Mind Mapping*

a. Pengertian *Mind Mapping*

Mind Mapping adalah suatu teknis grafis yang memungkinkan kita untuk mengeksplorasi seluruh kemampuan otak kita untuk keperluan

¹E. Mulyasa, *Manajemen Berbasis Sekolah*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 82.

berpikir dan belajar.² *Mind Mapping* juga merupakan cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan “memetakan” pikiran-pikiran kita.³

Mind Mapping juga merupakan rute yang hebat bagi ingatan, memungkinkan kita menyusun fakta dan pikiran sedemikian rupa sehingga cara kerja alami otak terlibat sejak awal. Dengan begitu kita akan lebih mudah mengingat informasi dan bisa lebih diandalkan daripada menggunakan teknik pencatat tradisional.

Menurut Michael Michalko *Mind Mapping* adalah alternatif pemikiran keseluruhan otak terhadap pemikiran linier. *Mind Mapping* menggapai segala arah dan menangkap berbagai pikiran dari segala sudut.⁴

Sedangkan menurut Bobby DePorter peta pikiran atau *Mind Mapping* adalah teknik pemanfaatan keseluruhan otak dengan menggunakan citra visual dan prasarana grafis lainnya untuk membentuk kesan.⁵

Dalam membuat *Mind Mapping* itu sama, artinya menggunakan warna, memiliki struktur alami yang memancar dari pusat, menggunakan garis lengkung, simbol, kata, dan gambar yang sesuai dengan satu rangkaian aturan yang sederhana, mendasar, alami, dan sesuai dengan cara kerja otak. Dengan *Mind Mapping*, daftar informasi yang panjang bisa dialihkan menjadi diagram warna-warni, sangat teratur, dan mudah diingat yang bekerja selaras dengan kerja alami otak dalam melakukan berbagai hal.⁶

²SutantoWidura, *Mind Map Langkah Demi Langkah*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2008), hlm. 16.

³Tony Buzan, *Buku Pintar Mind Map*, (Jakarta: PT GramediaPusat Utama, 2006), hlm. 4.

⁴ Tony Buzan, *Buku Pintar Mind Map*, hlm. 2.

⁵Bobby DePorter, *Quantum Learning :Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*, (Bandung: PT Mizan Pustaka, 2009), hlm. 153.

⁶ Tony Buzan, *Buku Pintar Mind Map*, hlm. 5.

Jadi, *Mind Mapping* adalah catatan kreatif yang lebih mudah diingat ketika kita memperoleh informasi dan dapat membantu kita ketika proses belajar mengajar.

b. Cara membuat *Mind Mapping*

Cara membuat *Mind Mapping* ada di bawah ini, yaitu:

- 1) Mulailah dari bagian TENGAH kertas kosong yang sisi panjangnya diletakkan mendatar.
- 2) Gunakan GAMBAR atau FOTO untuk ide sentral anda.
- 3) Gunakan WARNA.
- 4) HUBUNGKAN CABANG-CABANG UTAMA ke gambar pusat dan hubungkan cabang-cabang tingkat dua dan tiga ke tingkat satu dan dua, dan seterusnya. Penghubungan cabang-cabang utama akan menciptakan dan menetapkan struktur dasar atau arsitektur pikiran kita. Ini serupa dengan cara pohon mengaitkan cabang-cabangnya yang menyebar dari batang utama. Jika ada celah-celah kecil di antara batang sentral dengan cabang-cabang utamanya atau di antara cabang-cabang utama dengan cabang dan ranting yang lebih kecil, alam tidak akan bekerja dengan baik. Tanpa hubungan dalam *Mind Mapping*, segala sesuatu (terutama ingatan dan pembelajaran) akan keberatan. Jadi buat hubungan.
- 5) Buatlah garis hubung yang MELENGKUNG bukan garis lurus. Cabang-cabang yang melengkung dan organik, seperti cabang-cabang pohon, jauh lebih menarik mata.
- 6) Gunakan SATU KATA KUNCI UNTUK SETIAP GARIS. Setiap kata tunggal atau gambar adalah seperti pengganda, menghasilkan sederet asosiasi dan hubungannya sendiri. Bila kita menggunakan kata tunggal, setiap kata ini akan lebih bebas dan karenanya lebih bisa memicu ide dan pikiran baru. Kalimat atau ungkapan cenderung menghambat efek pemicu ini. *Mind Mapping* yang memiliki kalimat atau ungkapan adalah seperti tangan yang semua jarinya diikat oleh belat kaku.

7) Gunakan GAMBAR. Jadi bila kita hanya mempunyai 10 gambar di dalam *Mind Mapping* kita, *Mind Mapping* kita sudah setara dengan 10.000 kata catatan.⁷

c. Langkah-langkah Penerapan Metode *Mind Mapping* dalam Proses Belajar Mengajar.

Berikut adalah beberapa langkah-langkah penerapan metode *Mind Mapping* dalam proses belajar mengajar:

- 1) Guru mengemukakan konsep atau permasalahan yang akan ditanggapi oleh siswa atau sebaiknya permasalahan yang mempunyai alternatif jawaban.
- 2) Membentuk kelompok yang anggotanya 2-3 orang.
- 3) Tiap kelompok menginvestigasi atau mencatat alternatif jawaban hasil diskusinya.
- 4) Tiap kelompok (atau diacak kelompok tertentu) membaca hasil diskusinya dan guru mencatat di papan dan mengelompokkan sesuai kebutuhan guru.
- 5) Dari data-data di papan siswa diminta membuat kesimpulan atau guru member bandingan sesuai konsep yang disediakan guru.

d. Manfaat Peta Pikiran (*Mind Mapping*)

Mind Mapping sangat bermanfaat dalam proses belajar, diantaranya:

- 1) Fleksibel artinya jika siswa tiba-tiba teringat untuk menjelaskan suatu hal tentang pemikiran, siswa dapat dengan mudah menambahkannya di tempat yang sesuai dengan keinginannya.
- 2) Memusatkan perhatian artinya siswa tidak perlu berpikir untuk menangkap setiap kata yang dibicarakan oleh guru. Sebaliknya siswa hanya berkonsentrasi pada gagasannya saja.
- 3) Meningkatkan pemahaman artinya catatan-catatan yang sudah dibuat oleh siswa akan mudah dipahami walaupun dibaca dikemudian hari.
- 4) Menyenangkan artinya imajinasi dan kreatifitas siswa tidak terbatas.⁸

⁷ Tony Buzan, *Buku Pintar Mind Map*, hlm. 15.

⁸ Bobby DePorter, *Quantum Learning : Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*, hlm. 172.

e. Tujuan *Mind Mapping*

Tujuan dari penggunaan metode *Mind Mapping* yaitu *Mind Mapping* bertujuan membuat materi pelajaran terpola secara visual dan grafis yang akhirnya dapat membantu merekam, memperkuat, dan mengingat kembali informasi yang telah dipelajari. Berikut ini disajikan perbedaan antara catatan tradisional (catatan biasa) dengan catatan pemetaan pikiran (*Mind Mapping*).

f. Perbedaan Catatan Biasa dan *Mind Mapping*

Di bawah ini adalah perbedaan antara catatan biasa dengan *Mind Mapping*:

Catatan Biasa	<i>Mind Mapping</i>
1. Hanya berupa tulisan saja	1. Berupa tulisan, symbol dan gambar
2. Hanya dalam satu warna	2. Berwarna – warni
3. Waktu untuk mereview ulang memerlukan waktu yang lama	3. Untuk mereview ulang diperlukan waktu yang pendek
4. Waktu yang diperlukan untuk belajar lebih lama	4. Waktu yang diperlukan untuk belajar lebih cepat dan efektif
5. Statis	5. Membuat individu menjadi lebih kreatif. ⁹

Dari uraian tersebut, *Mind Mapping* adalah satu teknik mencatat yang mengembangkan gaya belajar visual. *Mind Mapping* memadukan dan mengembangkan potensi kerja otak yang terdapat di dalam diri seseorang. Dengan adanya keterlibatan kedua belahan otak maka akan memudahkan seseorang untuk mengatur dan mengingat segala bentuk informasi, baik secara tertulis maupun secara verbal. Adanya kombinasi warna, simbol, bentuk dan sebagainya memudahkan otak dalam menyerap informasi yang diterima. *Mind Mapping* yang dibuat oleh siswa dapat bervariasi pada setiap materi. Hal ini disebabkan karena berbedanya emosi dan perasaan yang terdapat dalam diri siswa setiap saat. Suasana menyenangkan yang diperoleh siswa ketika berada

⁹ Mahmuddin, “Pembelajaran Berbasis Peta Pikiran (*Mind Mapping*)”, dalam <http://astutiamin.wordpress.com>/Blogroll, Pembelajaran, diakses 1 Desember 2009 pada 4:45 am

di ruang kelas pada saat proses belajar akan mempengaruhi penciptaan peta pikiran.

Dengan demikian, guru diharapkan dapat menciptakan suasana yang dapat mendukung kondisi belajar siswa terutama dalam proses pembuatan *Mind Mapping*. Proses belajar yang dialami seseorang sangat bergantung kepada lingkungan tempat belajar. Jika lingkungan belajar dapat memberikan sugesti positif, maka akan baik dampaknya bagi proses dan hasil belajar, sebaliknya jika lingkungan tersebut memberikan sugesti negatif maka akan buruk dampaknya bagi proses dan hasil belajar.

3. Hakikat IPA

Pada hakikatnya IPA dibangun atas dasar proses ilmiah, produk ilmiah, dan sikap ilmiah. Sebagai proses diartikan semua kegiatan ilmiah untuk menyempurnakan pengetahuan tentang alam maupun untuk menemukan pengetahuan baru. Sebagai produk diartikan sebagai hasil proses, berupa pengetahuan yang diajarkan dalam sekolah. Dan sebagai prosedur dimaksudkan adalah metodologi atau cara yang dipakai untuk mengetahui sesuatu.

Secara umum IPA meliputi tiga bidang ilmu dasar, yaitu biologi, fisika, dan kimia. Pada penelitian ini penulis memilih mata pelajaran IPA pada bidang fisika yaitu pada materi gaya yang dijadikan sebagai bahan untuk penelitian. Fisika merupakan salah satu cabang dari IPA, dan merupakan ilmu yang lahir dan berkembang lewat langkah-langkah observasi, perumusan masalah, menyusun hipotesis, pengujian hipotesis melalui eksperimen, penarikan kesimpulan, serta penemuan teori dan konsep. Dapat dikatakan bahwa hakikat fisika adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari gejala-gejala melalui serangkaian proses yang dikenal dengan proses ilmiah yang dibangun atas dasar sikap ilmiah dan hasilnya terwujud sebagai produk ilmiah yang tersusun atas tiga komponen terpenting yaitu berupa konsep, prinsip, dan teori yang berlaku secara menyeluruh.

Secara khusus fungsi dan tujuan IPA berdasarkan kurikulum berbasis kompetensi adalah sebagai berikut:

- a) Menanamkan keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
- b) Mengembangkan keterampilan, sikap dan nilai ilmiah.
- c) Mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang tau tentang sains dan teknologi.
- d) Menguasai konsep sains untuk bekal hidup di masyarakat dan melanjutkan pendidikan kejenjang lebih tinggi.

4. Materi Pokok Gaya

Standar Kompetensi : 1. Memahami hubungan antara gaya, gerak, dan energi, serta fungsinya.

Kompetensi Dasar : 1.1 Mendeskripsikan hubungan antara gaya, gerak dan energi melalui percobaan (gaya gravitasi, gaya gesek, gaya magnet).

Indikator : 1.1.1 Mendeskripsikan pengertian gaya gravitasi.
 1.1.2 Mendeskripsikan pengertian gaya gesek.
 1.1.3 Mendeskripsikan pengertian gaya magnet.
 1.1.4 menyebutkan faktor-faktor yang dapat menimbulkan gaya gravitasi
 1.1.5 Menyebutkan faktor-faktor yang dapat menimbulkan gaya gesek.
 1.1.6 Menyebutkan faktor-faktor yang dapat menimbulkan gaya magnet.
 1.1.7 Memberikan contoh gaya gravitasi dalam kehidupan sehari-hari.
 1.1.8 Memberikan contoh gaya gesek dalam kehidupan sehari-hari.
 1.1.9 Memberikan contoh gaya magnet dalam kehidupan sehari-hari.

Gaya merupakan suatu dorongan. Gaya juga dapat mengakibatkan sebuah perubahan-perubahan sebagai berikut:

- a. Benda yang diam menjadi bergerak atau sebaliknya
- b. Bentuk dan ukuran benda berubah

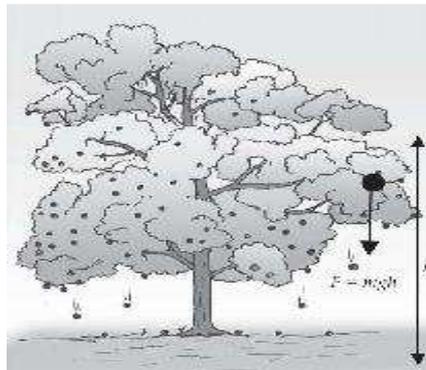
c. Arah gerak benda berubah.

a. Gaya Gravitasi

Menurut Newton gaya gravitasi bumi sering disebut juga **gaya tarik bumi**. Kecepatan benda-benda yang jatuh ke bumi tidak selalu sama, karena gerak jatuhnya benda-benda dipengaruhi oleh gaya gravitasi bumi. Contoh dari gaya gravitasi bumi yaitu menyebabkan benda-benda yang ada di bumi tidak terlempar ke luar angkasa. Selain itu, gaya gravitasi membuat kita dapat berjalan di atas tanah, tidak melayang-layang di udara¹⁰.

Kekuatan gaya gravitasi bumi terhadap benda tergantung pada jarak dari **pusat** bumi. Semakin jauh letak suatu benda dari pusat bumi, daya gravitasinya semakin kecil.

Di bawah ini adalah contoh gaya gravitasi:



Gambar 2.1. Gaya Gravitasi

Sumber : www.google.com

Gambar 2.1 menunjukkan bahwa buah yang jatuh dari pohonnya akan jatuh kebawah, itu menunjukkan adanya gaya gravitasi.

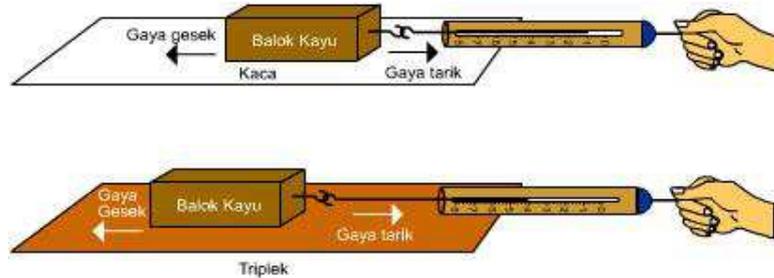
b. Gaya Gesek

Gaya gesek merupakan gaya yang mengakibatkan dua benda berinteraksi akibat kontak langsung (bersentuhan) dair permukaan – permukaan benda. Gaya gesek termasuk gaya sentuh karena gaya ini ditimbulkan oleh terjadinya persentuhan langsung antara dua permukaan

¹⁰ Hugh D. Young dan Roger A. Freedman, “ *Fisika Universitas*”, Edisi 10, jilid I (Jakarta:Erlangga, 2002), hlm 354.

benda. Gaya gesek bersifat menahan gerak benda sehingga gerak jatuhnya benda lebih lambat. Gaya gesek memiliki arah yang berlawanan dengan arah gerak benda.

Di bawah ini adalah contoh gambar gaya gesek:



Gambar 2.2. Gaya Gesek

Sumber : www.google.com

Gambar nomor 2.2 menunjukkan jika permukaan benda yang bersentuhan kasar (triplek) maka gaya gesek semakin besar dan berkurang jika permukaan benda yang bersentuhan licin (kaca).¹¹

Dalam kehidupan sehari-hari gaya gesek memberikan manfaat pada kita yaitu ketika berjalan, kita tidak akan tergelincir karena adanya gesek. Contoh lain dari manfaat gaya gesek yaitu pada saat kita mengerem sepeda. Rem sepeda akan mencengkeram roda untuk menghambat perputaran roda. Kampas rem sepeda akan memberikan gaya gesek terhadap palk.

Selain manfaat yang diberikan, gaya gesek juga mempunyai kerugian bagi kehidupan sehari-hari kita salah satunya yaitu menghambat gerakan benda. Di mana ketika sebuah kardus didorong di lantai yang kasar akan terasa lebih berat dibandingkan di lantai yang halus. Hal ini disebabkan oleh gaya gesek yang menahannya.

c. Gaya Magnet

Gaya magnet adalah gaya yang akan menimbulkan sebuah tarikan antara dua kutub yang berbeda. Gaya magnet masih berpengaruh terhadap benda-benda logam meskipun ada penghalang di antara magnet dan benda

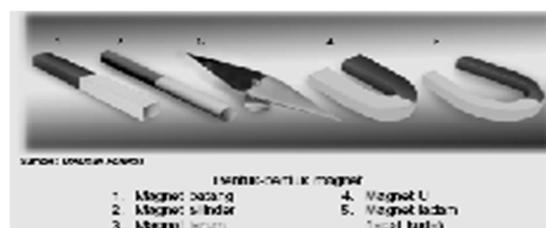
¹¹ Hugh D. Young dan Roger A. Freedman, “*Fisika Universitas*”, hlm. 131.

yang ditariknya. Besarnya daya tembus gaya magnet dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain jenis penghalang, tebal tipisnya penghalang, dan kekuatan magnet. Selain itu, pengaruh gaya magnet juga ditentukan oleh jarak magnet dengan benda.

Kekuatan gaya tarik magnet tidaklah sama di setiap sisi atau bagiannya. Gaya magnet paling kuat terletak di kutub-kutub magnet. Daerah sekitar magnet yang masih dipengaruhi oleh gaya magnet disebut **medan magnet**. Area medan magnet itu biasa ditunjukkan dengan garis-garis gaya magnet. Garis-garis gaya magnet tersebut saling bertemu di ujung kedua kutubnya.¹²

Magnet mempunyai dua kutub. Pada keadaan bebas, magnet akan selalu menunjuk ke arah utara dan selatan. Ujung magnet yang mengarah ke utara disebut kutub utara. Sedangkan ujung magnet yang mengarah ke selatan disebut kutub selatan.

Berdasarkan cara terbentuknya magnet dibedakan menjadi dua macam yaitu magnet alam dan magnet buatan. Magnet alam terjadi secara alami, contohnya magnet bumi. Sedangkan magnet buatan merupakan magnet yang sengaja dibuat, contohnya magnet batang, tabung (silinder), jarum, huruf U, dan magnet berbentuk ladam (tapal kuda).



Gambar 2. 3. Macam-macam bentuk Magnet

Sumber : [www. google. com](http://www.google.com)

Gambar 2.3 yaitu menunjukkan bentuk dari macam – macam magnet, yaitu magnet magnet batang, tabung (silinder), jarum, huruf U, dan magnet berbentuk ladam (tapal kuda).

¹²Hugh D. Young dan Roger A. Freedman, “ *Fisika Universitas*”, Edisi 10, jilid II (Jakarta:Erlangga, 2002), hlm 293.

Sedangkan cara membuat magnet ada tiga cara yaitu:

- 1) Induksi, yaitu menempelkan magnet pada besi.
- 2) Gosokan, yaitu digosok-gosokkan pada magnet lain dengan cara menggosokkannya searah.
- 3) Elektromagnetik, yaitu dengan cara dialiri arus listrik.¹³

5. Belajar dan Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu proses kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan di mana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya.

Apabila proses belajar itu diselenggarakan secara formal di sekolah-sekolah, tidak lain ini dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan pada diri siswa secara terencana, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Interaksi yang terjadi selama proses belajar tersebut dipengaruhi oleh lingkungannya, yang antara lain terdiri atas murid, guru, petugas perpustakaan, kepala sekolah, bahan atau materi pelajaran.¹⁴

Sebagaimana dalam Al-Qur'an Islam mengajarkan bahwa dalam kegiatan belajar mengajar manusia diperlukan cara-cara yang baik. Hal ini sesuai dengan firman Allah SWT dalam (Q.S. an-Nahl/16:125):



¹³Hugh D. Young dan Roger A. Freedman, “*Fisika Universitas*”, hlm 373 .

¹⁴ArsyadAzhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2010), hlm. 1.



” Ajaklah manusia itu ke jalan Tuhanmu dengan cara bijaksana dan nasehat (pengajaran) yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik pula...(Q.S. an-Nahl : 125).¹⁵

Dalam dunia pendidikan kegiatan belajar merupakan proses yang paling penting, karena tercapai atau tidaknya tujuan pendidikan tergantung pada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa.

Berikut adalah definisi yang dikemukakan oleh para ahli tentang belajar di antaranya adalah:

1) Gagne

Belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah.

2) Travers

Belajar adalah proses menghasilkan penyesuaian tingkah laku.

3) Cronbach

Learning is shown by a change in behaviour as a result of experience. (Belajar adalah perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman).

4) Harold Spears

Learning is to observe, to read, to imitate, to try something themselves, to listen, to follow direction. (Dengan kata lain, bahwa belajar adalah mengamati, membaca, meniru, mencoba sesuatu, mendengar dan mengikuti arah tertentu).

5) Geoch

Learning is change in performance as a result of practice. (Belajar adalah perubahan *performance* sebagai hasil latihan).

¹⁵Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Tajwid dan Terjemahannya*, (Bandung: PT Syaamil Cipta Media, 2002), hlm. 281.

6) Morgan

Learning is any relatively permanent change in behaviour that is a result of fast experience. (Belajar adalah perubahan perilaku yang bersifat permanen sebagai hasil dari pengalaman).¹⁶

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar

Secara global faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat kita bedakan menjadi tiga macam.

- 1) Faktor *internal* (faktor dari dalam siswa), yakni keadaan atau kondisi jasmani dan rohani siswa.
- 2) Faktor *eksternal* (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa.
- 3) Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran.¹⁷

Dari definisi belajar yang dikemukakan oleh para ahli dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya belajar adalah perubahan tingkah laku seseorang yang telah diperoleh dari pengalaman melalui membaca, mendengar, dan mengamati.

c. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pola-pola, perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.¹⁸

Di bawah ini adalah definisi yang dikemukakan oleh para ahli tentang hasil belajar di antaranya adalah:

¹⁶ AgusSuprijono, *Cooperative Learning, Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), hlm. 2.

¹⁷ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung:PT Remaja Rosdakarya, 1995), hlm. 132.

¹⁸ AgusSuprijono, *Cooperative Learning, Teori dan Aplikasi PAIKEM*, hlm. 5.

1) Menurut Bloom

Hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menganalisis, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respon), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotorik meliputi *initiatory*, *pre-routine*, dan *routinized*, psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.¹⁹

2) Winkel, 1996:51

Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.

3) Soedijarto, 1993:49

Hasil belajar sebagai tingkat penguasaan yang dicapai oleh mahasiswa dalam mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan.²⁰

Jadi, dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian dari hasil belajar adalah perubahan perilaku seseorang akibat proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini, hasil belajar diperoleh dari nilai post tes siswa yang dilaksanakan setelah siswa diberikan perlakuan. Untuk diuji normalitas dan homogenitasnya.

C. Rumusan Hipotesis

¹⁹AgusSuprijono, *Cooperative Learning, Teori dan Aplikasi PAIKEM*, hlm. 6.

²⁰Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 45.

Hipotesis berasal dari kata “*hypo*” yang berarti “di bawah” dan “*thesa*” yang artinya “kebenaran”.²¹ Hipotesis juga mempunyai arti asumsi atau dugaan mengenai suatu hal yang dibuat untuk menjelaskan hal itu yang sering dituntut untuk melakukan pengecekan.

Adapun hipotesis yang penulis ajukan dalam skripsi ini adalah:

Ha = Metode *Mind Mapping* berpengaruh terhadap Hasil Belajar siswa pada mata pelajaran IPA Materi Gaya Kelas V di MI I’anatusshibyan Mangkang Tahun Ajaran 2011/2012”.

Ho = Metode *Mind Mapping* tidak berpengaruh terhadap Hasil Belajar siswa pada mata pelajaran IPA Materi Pokok Gaya Kelas V di MI I’anatusshibyan Mangkang Tahun Ajaran 2011/2012”.

Dan hipotesis yang akan digunakan oleh penulis yaitu hipotesis

Ha : Metode *Mind Mapping* berpengaruh terhadap Hasil Belajar siswa pada mata pelajaran IPA Materi Pokok Gaya Kelas V di MI I’anatusshibyan Mangkang Tahun Ajaran 2011/2012”

²¹Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm.71.