

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

Bagian kedua akan membahas mengenai tinjauan pustaka, hasil penelitian yang relevan, kerangka pikir, anggapan dasar hipotesis, dan hipotesis. Sebelum melakukan analisis kritis dan komparatif terhadap teori-teori dan hasil penelitian yang relevan dengan semua variabel yang diteliti, penelitian dapat melakukan kesimpulan sementara. Perpaduan sintesa antara variabel satu dengan variabel yang lain akan menghasilkan kerangka pikir yang selanjutnya dapat digunakan untuk merumuskan hipotesis.

A. Tinjauan Pustaka

1. Hasil Belajar

Hasil belajar berasal dari dua kata dasar yaitu hasil dan belajar, istilah hasil dapat diartikan sebagai sebuah prestasi dari apa yang telah dilakukan. Hasil Belajar diperoleh pada akhir proses pembelajaran dan berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menyerap atau memahami suatu bahan yang telah diajarkan. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006: 3), "Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar." Dari sisi guru, tindakan mengajar diakhiri dengan proses

evaluasi hasil belajar, dari sisi siswa hasil belajar merupakan puncak proses belajar.

Kemampuan siswa dalam menyerap atau memahami suatu bahan yang telah diajarkan dapat diketahui berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh guru. Salah satu upaya mengukur hasil belajar siswa dilihat dari hasil belajar siswa itu sendiri. Bukti dari usaha yang dilakukan dalam proses belajar adalah hasil belajar yang diukur melalui tes. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Ahmadi (1984: 35) bahwa “Hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam suatu usaha, dalam hal ini usaha belajar dalam perwujudan prestasi belajar siswa yang dilihat pada setiap mengikuti tes”.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat dikatakan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil belajar menunjukkan berhasil atau tidaknya suatu kegiatan pengajaran yang dicerminkan dalam bentuk skor atau angka setelah mengikuti tes.

Sedangkan menurut Slameto (2003: 16), “Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru.” Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Teori Taksonomi Bloom hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain kognitif, afektif, psikomotor.

1. Ranah Kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.

2. Ranah Afektif
Berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai.
3. Ranah Psikomotor
Meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi *neuromuscular* (menghubungkan, mengamati).

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran keberhasilan belajar atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan. Hal ini dapat tercapai apabila siswa sudah memahami belajar dengan diiringi oleh perubahan tingkah laku yang lebih baik lagi. Keberhasilan setiap proses belajar mengajar diukur dari seberapa jauh hasil belajar yang dicapai siswa. Sehubungan dengan hal inilah keberhasilan proses belajar mengajar itu dibagi atas beberapa tingkatan atau taraf.

Menurut Djamarah dan Zain (2006: 17) Tingkatan keberhasilan tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Istimewa/maksimal : apabila seluruh bahan pengajaran yang diajarkan itu dapat dikuasai oleh siswa.
- b. Baik sekali/optimal : apabila sebagian besar (70%-99%) bahan pelajaran dapat dikuasai oleh siswa.
- c. Baik/minimal : apabila bahan pengajaran yang diajarkan hanya 60% sd 75% saja dikuasai oleh siswa.
- d. Kurang : apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari 60% dikuasai oleh siswa.

Sagala (2003: 38) mengatakan bahwa agar peserta didik dapat berhasil diperlukan persyaratan tertentu seperti dikemukakan berikut ini.

1. Kemampuan berfikir yang tinggi bagi para siswa, hal ini ditandai dengan berfikir kritis, logis, sistematis, dan objektif (*Scholastic Aptitude Test*),

2. Menimbulkan minat yang tinggi terhadap mata pelajaran (*Interest Inventory*),
3. Bakat dan minat yang khusus para siswa dapat dikembangkan sesuai dengan potensinya (*Differential Aptitude Test*)
4. Menguasai bahan – bahan dasar yang diperlukan untuk meneruskan pelajaran disekolah yang menjadi lanjutannya (*Achievement Test*), dan sebagainya.

2. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah pola interaksi siswa dengan guru di dalam kelas yang menyangkut pendekatan, strategi, metode, teknik pembelajaran yang diterapkan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas.

Menurut Joyce & Weil (1980: 1) “Model Pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.”

Model Pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien bagi para guru untuk mencapai tujuan pendidikannya (Rusman, 2011: 133).

Pemilihan model pembelajaran untuk diterapkan guru di dalam kelas mempertimbangkan beberapa hal.

1. Tujuan pembelajaran
2. Sifat materi pelajaran
3. Ketersediaan fasilitas
4. Kondisi peserta didik
5. alokasi waktu yang tersedia

Model pembelajaran merupakan salah satu komponen utama dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan (PAIKEM). Model pembelajaran yang menarik dan variatif akan berimplikasi pada minat maupun motivasi peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar di kelas. Model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut.

1. Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu;
2. Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu;
3. Dapat dijadikan pedoman untuk kegiatan perbaikan belajar mengajar dikelas;
4. Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan: (1) urutan langkah-langkah pembelajaran (*system*); (2) adanya prinsip-prinsip reaksi; (3) sistem sosial dan; (4) sistem pendukung
5. Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran.
6. Membuat persiapan mengajar (desain intruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

Suatu model pembelajaran ditentukan bukan hanya apa yang harus dilakukan guru, akan tetapi menyangkut tahapan-tahapan, sistem sosial yang diharapkan, prinsip-prinsip reaksi guru dan siswa serta sistem penunjang yang diisyaratkan. Pemilihan model pembelajaran sangat dipengaruhi oleh sifat dari materi yang akan diajarkan, tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran tersebut, serta tingkat kemampuan peserta didik. Penguasaan model pembelajaran akan mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran.

3. Model Pembelajaran *Mind Mapping*

Model ini dikembangkan di luar negeri oleh seorang bernama Tony Buzan. Pembuatan *Mind Map* didasarkan pada cara kerja alamiah otak dan mampu menyalakan percikan–percikan kreatifitas dalam otak karena melibatkan kedua belah otak kita. Berikut ini merupakan beberapa pengertian *Mind Map* menurut Tony Buzan, (2008: 3-4).

1. *Mind Map* adalah cara mengembangkan kegiatan berpikir ke segala arah, menangkap berbagai pikiran dalam berbagai sudut.
2. *Mind Map* mengembangkan cara *pikir divergen, berpikir kreatif, efektif*, dan secara harfiah akan “*memetakan*” pikiran – pikiran kita.
3. *Mind* adalah alat berpikir organisasional yang sangat hebat.
4. *Mind Map* adalah cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi itu ketika dibutuhkan.
5. *Mind Map* adalah hasil dari model *Mind Mapping* yang berupa hasil visualisasi yang berupa symbol atau gambar, yang dapat digunakan sebagai ganti catatan tertulis dan hasilnya lebih cepat untuk diingat.

Model pembelajaran *Mind Mapping* sendiri merupakan sebuah jalan pintas yang bisa membantu siapa saja untuk mempersingkat waktu sampai setengahnya untuk menyelesaikan tugas (Olivia, 2008: 7). Bahkan teknik temuan buzan ini bisa dilakukan dalam aktivitas apapun dan saat belajar mata pelajaran apapun. Misalnya, menyusun daftar belanja, mengingat resep, menyusun makalah, persentasi, rapat, menyiapkan pesta, dan sebagainya. *Mind Mapping* juga bisa digunakan untuk membuat catatan dengan cara membuat pengkelompokan atau pengkategorian setiap materi yang dipelajari. Intinya meringkas apa yang tengah dipelajari.

Menurut Toni Buzan (2007: 4), penggunaan *Mind Mapping* dalam pembelajaran dapat membantu anak:

- a. Membebaskan imajinasinya dan menggali ide-ide
- b. Lebih mudah mengingat fakta dan angka
- c. Membuat catatan yang lebih jelas dan mudah dipahami
- d. Berkonsentrasi dan hemat waktu
- e. Lebih mahir membuat perencanaan dan meraih nilai bagus dalam ulangan.

Mind Mapping menggunakan teknik penyaluran gagasan dengan menggunakan kata kunci bebas, simbol, gambar, dan menggambarkan secara kesatuan dengan menggunakan teknik pohon. Model pembelajaran *Mind Mapping* sangat baik digunakan untuk pengetahuan awal siswa atau untuk menemukan alternatif jawaban. Dipergunakan dalam kerja kelompok secara berpasangan (2 orang).

Langkah-langkah pembelajarannya.

1. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
2. Guru menyajikan materi sebagaimana biasa.
3. Untuk mengetahui daya serap siswa, bentuklah kelompok berpasangan dua orang.
4. Menugaskan salah satu siswa dari pasangan itu menceritakan materi yang baru diterima dari guru dan pasangannya mendengar sambil membuat catatan-catatan kecil, kemudian berganti peran. Begitu juga kelompok lainnya.
5. Menugaskan siswa secara bergiliran/diacak menyampaikan hasil wawancaranya dengan teman pasangannya. Sampai sebagian siswa sudah menyampaikan hasil wawancaranya.
6. Guru mengulangi/menjelaskan kembali materi yang kiranya belum dipahami siswa.
7. Kesimpulan/penutup.

Semua *Mind Map* mempunyai kesamaan menggunakan warna. Semuanya memiliki truktur alami yang memancar dari pusat. Semuanya menggunakan garis lengkung, symbol, kata, dan gambar yang sesuai dengan satu rangkaian aturan yang sederhana, mendasar, alami, dan sesuai dengan cara kerja otak. Karena *Mind Map* begitu mudah dan alami, maka bahan-bahan yang diperlukan dalam pembuatan *Mind Map* sangat sedikit (Tony Buzan, 2008: 14) ,antara lain:

- a) Kertas kosong tak bergaris
- b) Pena dan pensil berwarna
- c) Otak
- d) Imajinasi

Menurut Tony buzan (2007: 10) langkah – langkah dalam pembuatan *Mind Map*, antara lain sebagai berikut.

1. Mulailah dari bagian tengah kertas kosong yang sisi panjangnya diletakkan mendatar,karena mulai dari tengah memberi kebebasan kepada otak untuk menyebar kesegala arah dan untuk mengungkapkan dirinya dengan lebih bebas dan alami.
2. Gunakan gambar atau simbol untuk ide sentral,karena sebuah gambar bermakna seribu kata dan membantu kita menggunakan imajinasi.Sebuah gambar sentral akan lebih menarik membuat kita tetap terfokus, membantu kita berkonsentrasi, dan mengaktifkan otak kita.
3. Gunakan warna, karena bagi otak warna sama menariknya dengan gambar. Warna membuat *Mind Map* lebih hidup,menambah energy kepada pemikiran kreatif, dan menyenangkan.
4. Hubungkan cabang-cabang utama ke gambar pusat (ide pokok) dan hubungkan cabang ketinggian dua dan tiga ketinggian satu dan dua, seterusnya.

Karena otak bekerja menurut asosiasi, otak senang mengaitkan dua (atau tiga, atau empat) hal sekaligus. Bila kita menghubungkan cabang-cabang ,akan lebih mudah mengerti dan mengingat. Buatlah garis melengkung, bukan lurus, karena garis lurus akan membosankan otak. Gunakan satu kata kunci untuk setiap garis, karena kata kunci tunggal memberi banyak

daya dan fleksibilitas *kepada Mind Map*. Setiap kata tunggal atau gambar adalah seperti pengganda, menghasilkan sederet asosiasi, lebih bebas dan bisa memicu ide dan pikiran baru. Gunakan gambar, karena seperti gambar sentral setiap gambar bermakna seribu kata.

Menurut Djohan (2008), proses pembuatan sebuah *Mind Mapping* secara *step by step* dapat dibagi menjadi empat langkah yang harus dilakukan secara berurutan yaitu.

1. Menentukan *Central Topic* yang akan dibuatkan *Mind Mapping*nya, untuk buku pelajaran Central Topik biasanya adalah Judul buku atau Judul bab yang akan dipelajari dan harus diletakkan ditengah kertas serta usahakan berbentuk image/gambar.
2. Membuat *Basic Ordering Ideas* – BOIs untuk Central Topik yang telah dipilih, BOIs biasanya adalah judul Bab atau Sub-Bab dari buku yang akan dipelajari atau bisa juga dengan menggunakan 5WH (What, Why, Where, When, Who dan How).
3. Melengkapi setiap BOIs dengan cabang-cabang yang berisi data-data pendukung yang terkait. Langkah ini merupakan langkah yang sangat penting karena pada saat inilah seluruh data-data harus ditempatkan dalam setiap cabang BOIs secara asosiatif dan menggunakan struktur radian yang menjadi ciri yang paling khas dari suatu *Mind Mapping*.
4. Melengkapi setiap cabang dengan *Image* baik berupa gambar, simbol, kode, daftar, grafik dan garis penghubung bila ada BOIs yang saling terkait satu dengan lainnya. Tujuan dari langkah ini adalah untuk membuat sebuah *Mind Mapping* menjadi lebih menarik sehingga lebih mudah untuk dimengerti dan diingat.

Mencatat merupakan salah satu usaha untuk meningkatkan daya ingat.

Otak manusia dapat menyimpan segala sesuatu yang dilihat, disengar dan dirasakan. Tujuan pencatatan adalah membantu mengingat informasi yang tersimpan dalam memori tanpa mencatat dan mengulang informasi, siswa hanya mampu mengingat sebagian kecil materi yang diajarkan. Umumnya siswa membuat catatan tradisional dalam bentuk tulisan linier panjang yang mencakup seluruh isi materi pelajaran, sehingga catatan terlihat

sangat monoton dan membosankan. Umumnya catatan monoton akan menghilangkan topik – topik utama yang penting dari materi.

Mind Map dapat digunakan pada waktu.

1. Ketika ingin menemukan ide yang inovatif dan kreatif.
2. Ketika ingin mengingat informasi secara efektif dan efisien artinya, sekalipun dalam tekanan , tetap saja dapat mengingat informasi itu dengan baik.
3. Ketika ingin menetapkan sebuah tujuan, dan langkah – langkah untuk mencapainya.
4. Ketika sedang berpikir untuk mengubah karier atau memulai usaha baru. Ketika ingin mengadakan rapat yang efisien dan lancar.

Peta pikiran adalah teknik meringkas bahan yang dipelajari dan memproyeksikan masalah yang dihadapi ke dalam bentuk peta atau teknik grafik sehingga lebih mudah memahaminya (Sugiarto, 2004: 75).

Berikut ini disajikan perbedaan antara catatan tradisional (catatan biasa) dengan catatan pemetaan pikiran (*Mind Mapping*).

Tabel 2. Perbedaan Catatan Biasa dan Mind Mapping.

Catatan Biasa	<i>Mind Mapping</i>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Hanya berupa tulisan – tulisan ▪ Hanya dalam satu warna ▪ Untuk mereview ulang memerlukan waktu yang lama ▪ Waktu yang diperlukan untuk belajar lebih lama ▪ Statis 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Berupa tulisan, symbol, dan gambar ▪ berwarna-warni ▪ untuk mereview ulang tidak memerlukan banyak waktu ▪ waktu yang diperlukan untuk belajar lebih cepat dan efektif ▪ membuat individual lebih kreatif.

Sumber : Sugiarto, 2004: 76.

Berdasarkan dari uraian tersebut, peta pikiran (*Mind Mapping*) adalah satu teknik mencatat yang mengembangkan gaya belajar visual. Peta pikiran 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 verbal. Adanya kombinasi warna, symbol, bentuk dan sebagainya memudahkan otak dalam menyerap informasi yang diterima.

Peta pikiran yang dibuat oleh siswa dapat bervariasi setiap harinya, karena perbedaan emosi dan perasaan yang terdapat dalam diri siswa. Suasana menyenangkan yang diperoleh siswa ketika berada di ruang kelas pada saat proses belajar akan mempengaruhi penciptaan peta pikiran.

Tugas guru dalam proses belajar adalah menciptakan suasana yang dapat mendukung kondisi belajar siswa terutama dalam proses pembuatan *Mind Mapping*. Berikut adalah kelebihan dan kelemahan *Mind Mapping* :

a. Kelebihan model pembelajaran *Mind Mapping*.

1. Dapat mengemukakan pendapat secara bebas
2. Dapat berkerja sama dengan teman lainnya
3. Catatan lebih padat dan jelas
4. Lebih mudah mencari catatan jika diperlukan
5. Catatan lebih terfokus pada inti materi
6. Mudah melihat gambaran keseluruhan
7. Membantu otak untuk : mengatur, mengingat, membandingkan, dan membuat hubungan.
8. Memudahkan penambahan informasi baru
9. Pengkajian ulang bias lebih cepat
10. Setiap peta bersifat unik.

b. Kelemahan model pembelajaran *Mind Mapping*.

1. Hanya siswa yang aktif yang terlibat
2. Tidak sepenuhnya murid yang belajar
3. *Mind Map* siswa bervariasi sehingga guru akan kewalahan ketika memeriksa *Mind Map* siswa.

Mind Mapping tidak hanya dapat digunakan untuk kepentingan pendidikan saja akan tetapi dapat juga digunakan untuk kepentingan bisnis ataupun berkaitan dengan penggunaan pikiran *Mind Mapping* dapat digunakan untuk setiap aspek kehidupan dan dapat meningkatkan kemampuan belajar dan berpikir sehingga kemampuan manusia dapat lebih tinggi lagi.

4. Model Pembelajaran *Problem based Learning (PBL)*

Pembelajaran Berdasarkan Masalah (*Problem Based Learning/PBL*) adalah suatu model pembelajaran yang didasarkan pada prinsip menggunakan masalah sebagai titik awal akuisisi dan integrasi pengetahuan baru. Model pembelajaran ini dikembangkan untuk pertama kali oleh Howard Barrows pada awal tahun 70-an dalam pembelajaran Ilmu Pendidikan Medis di Southern Illinois University School (Barrows, 1980). Model pembelajaran berbasis masalah ini telah dikenal sejak zaman John Dewey.

Menurut Dewey (dalam Sudjana, 2001: 19) pembelajaran berbasis masalah adalah interaksi antara stimulus dengan respons, merupakan hubungan antara dua arah belajar dan lingkungan. Lingkungan memberi masukan kepada siswa berupa bantuan dan masalah, sedangkan system saraf otak berfungsi menafsirkan bantuan itu secara efektif sehingga yang dihadapi dapat diselidiki, dinilai, dianalisis, serta dicari pemecahannya dengan baik.

Berikut adalah beberapa definisi mengenai Pembelajaran Berbasis

Masalah.

1. Pembelajaran berbasis masalah merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang menyajikan masalah kontekstual sehingga merangsang siswa untuk belajar. Dalam kelas yang menerapkan pembelajaran berbasis masalah, siswa bekerja dalam tim untuk memecahkan masalah dunia nyata (real world) (Major, Claire.H dan Palmer, Betsy, 2001).
2. Pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu metode pembelajaran yang menantang siswa untuk “belajar bagaimana belajar”, bekerja secara berkelompok untuk mencari solusi dari permasalahan dunia nyata. Masalah ini digunakan untuk mengikat siswa pada rasa ingin tahu pada pembelajaran yang dimaksud (Duch J.B, 1995).
3. Pembelajaran berbasis masalah adalah strategi pembelajaran yang merangsang siswa aktif untuk memecahkan permasalahan dalam situasi nyata (Evan Glazer, 2001).

Berdasarkan beberapa uraian mengenai pengertian pembelajaran berbasis masalah, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis masalah (PBM) merupakan pembelajaran yang menghadapkan siswa pada masalah dunia nyata (real world) untuk memulai pembelajaran.

Menurut Rusman (2011: 232) PBM mengoptimalkan tujuan, kebutuhan, motivasi, yang mengarahkan suatu proses belajar yang merancang berbagai macam kognisi pemecahan masalah.

Karakteristik pembelajaran berbasis masalah adalah sebagai berikut :

- a. Permasalahan menjadi strating point dalam belajar
- b. Permasalahan yang diangkat adalah permasalahan yang ada didunia nyata yang tidak berstruktur
- c. Permasalahan membutuhkan perspektif ganda (*multiple prespective*)
- d. Permasalahan, menantang pengetahuan yang dimiliki oleh siswa, sikap, dan kompetensi yang kemudian membutuhkan identifikasi kebutuhan belajar dan bidang baru dalam belajar

- e. Belajar pengarahan diri menjadi hal yang utama
- f. Pemanfaatan sumber pengetahuan yang beragam, penggunaannya, dan evaluasi sumber informasi merupakan prose yang esensial dalam PBM
- g. Belajar adalah kolaboratif, komunikasi, dan kooperatif
- h. Pengembangan keterampilan inquiry dan pemecahan masalah sama pentingnya dengan penguasaan isi pengetahuan untuk mencari solusi dari sebuah permasalahan
- i. Keterbukaan proses dalam PBM meliputi sintesis dan integrasi dari sebuah proses belajar dan,
- j. PBM melibatkan evaluasi dan review pengalaman siswa dan proses belajar.

PBM digunakan tergantung dari tujuan yang ingin dicapai apakah berkaitan dengan penguasaan isi pengetahuan yang bersifat multi disipliner, penguasaan keterampilan proses dan disiplin heuristik, belajar keterampilan pemecahan masalah, belajar keterampilan kolaboratif, dan belajar keterampilan kehidupan yang lebih luas. Ketika tujuan PBM lebih luas, maka permasalahan pun menjadi lebih kompleks dan prose PBM membutuhkan siklus yang lebih panjang.

PBM melibatkan siswa dalam penyelidikan pilihan sendiri yang memungkinkan mereka menginterpretasikan dan menjelaskan fenomena dunia nyata dan membangun pemahamannya tentang fenomena itu.

Terdapat 5 langkah utama pengelolaan PBM. yaitu: (1) mengorientasikan siswa pada masalah; (2) mengorganisasikan siswa untuk belajar; (3) memandu menyelidiki secara mandiri atau kelompok; (4) mengembangkan dan menyajikan hasil kerja; dan (5) menganalisis dan mengevaluasi hasil pemecahan masalah.

Ibrahim dan Nur (2003: 13) mengemukakan bahwa langkah – langkah Pembelajaran Berbasis Masalah adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Langkah – langkah pembelajaran berbasis masalah

Fase	Indikator	Tingkah Laku Guru
1.	▪ Orientasi siswa pada masalah	▪ Menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistic yang diperlukan, dan memotivasi siswa terlibat pada aktifitas pemecahan masalah
2.	▪ Mengorganisasi siswa untuk belajar	▪ Membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut
3.	▪ Membimbing pengalaman individual / kelompok	▪ Mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah
4.	▪ Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	▪ Membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, dan membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya.
5.	▪ Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	▪ Membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses yang mereka gunakan.

Menurut Fogarty (1997: 3) PBM dimulai dengan masalah yang tidak terstruktur-sesuatu yang kacau. Dari kekacauan ini siswa ,menggunakan berbagai kecerdasannya melalui diskusi dan penelitian untuk menentukan isi nyata yang ada.

Langkah – langkah yang akan dilalui oleh siswa dalam sebuah proses PBM adalah: (1) menemukan masalah; (2) mendefinisikan masalah; (3) mengumpulkan fakta; (4) pembuatan hipotesis, (5) penelitian; (6) *rephrasing* masalah; (7) menyuguhkan alternatif dan (8) mengusulkan solusi.

Model pembelajaran PBL membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir, pemecahan masalah, keterampilan intelektual, dan belajar berbagai peran orang dewasa dengan terlibat dalam pengalaman nyata atau simulasi. Berikut adalah ciri-ciri model pembelajaran PBL.

1. Mengorientasikan siswa kepada masalah autentik
2. Berfokus pada keterkaitan antar disiplin
3. Penyelidikan autentik
4. Menghasilkan produk/karya dan memamerkannya

Menurut Akhmad Sudrajat, beberapa karakteristik PBL antara lain sebagai berikut.

1. Pembelajaran berpusat pada siswa.
2. Pembelajaran terjadi pada kelompok kecil.
3. Guru berperan sebagai tutor dan pembimbing.
4. Masalah diformulasikan untuk memfokuskan dan merangsang pembelajaran
5. Masalah adalah kenderaan untuk pengembangan keterampilan pemecahan masalah.
6. Informasi baru diperoleh lewat belajar mandiri.

Langkah-langkah PBL.

1. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok
2. Mendiskusikan dan menampilkan masalah nyata
3. Siswa mengidentifikasi apa yang sudah diketahui, informasi apa yang dibutuhkan, dan strategi yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan

4. Setiap individu menyelidiki persoalan yang berbeda, mengumpulkan informasi yang lalu dievaluasi oleh kelompok
5. Langkah di atas diulangi kembali sampai siswa merasa permasalahan sudah cukup diselidiki dan siap untuk diselesaikan
6. Tindakan, rekomendasi, penyelesaian, atau hipotesis muncul sebagai hasil belajar
7. Fasilitator (guru) membimbing diskusi kelompok

Pembelajaran Berdasarkan Masalah (*Problem Based Learning*) memiliki

beberapa keunggulan dan kelemahan diantaranya:

a. Keunggulan

1. Siswa lebih memahami konsep yang diajarkan sebab mereka sendiri yang menemukan konsep tersebut;
2. Melibatkan secara aktif memecahkan masalah dan menuntut keterampilan berpikir siswa yang lebih tinggi;
3. Pengetahuan tertanam berdasarkan skemata yang dimiliki siswa sehingga pembelajaran lebih bermakna;
4. Siswa dapat merasakan manfaat pembelajaran sebab masalah-masalah yang diselesaikan langsung dikaitkan dengan kehidupan nyata, hal ini dapat meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa terhadap bahan yang dipelajari;
5. Menjadikan siswa lebih mandiri dan dewasa, mampu memberi aspirasi dan menerima pendapat orang lain, menanamkan sikap sosial yang positif diantara siswa; dan
6. Pengkondisian siswa dalam belajar kelompok yang saling berinteraksi terhadap pembelajar dan temannya sehingga pencapaian ketuntasan belajar siswa dapat diharapkan.

b. Kelemahan

1. Siswa yang terbiasa dengan informasi yang diperoleh dari guru dan guru merupakan narasumber utama, akan merasa kurang nyaman dengan cara belajar sendiri dalam pemecahan masalah.
2. Jika siswa tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba masalah memerlukan cukup waktu untuk persiapan.
3. Tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari maka mereka tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.

Selain itu, Pembelajaran Berdasarkan Masalah (*Problem Based Learning*) diyakini pula dapat menumbuhkan-kembangkan kemampuan kreatifitas siswa, baik secara individual maupun secara kelompok karena hampir di setiap langkah menuntut adanya keaktifan siswa.

Keberhasilan model Pembelajaran Berdasarkan Masalah (*Problem Based Learning*) sangat tergantung pada ketersediaan sumber belajar bagi siswa, alat-alat untuk menguji jawaban atau dugaan. Menuntut adanya perlengkapan praktikum, memerlukan waktu yang cukup apalagi data harus diperoleh dari lapangan, serta kemampuan guru dalam mengangkat dan merumuskan masalah. Dalam model Pembelajaran Berdasarkan Masalah (*Problem Based Learning*) ini, guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator, pembimbing dan motivator. Guru mengajukan masalah otentik/mengorientasikan siswa kepada permasalahan nyata (*real world*), memfasilitasi/membimbing (*scaffolding*) dalam proses penyelidikan, memfasilitasi dialog antara siswa, menyediakan bahan ajar siswa serta memberikan dukungan dalam upaya meningkatkan temuan dan perkembangan intelektual siswa.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang ada kaitannya dengan pokok masalah ini dan sudah pernah dilaksanakan adalah sebagai berikut.

1. Meca Fatma dalam penelitiannya yang berjudul ‘Penerapan Model Mind Map untuk Meningkatkan Kreativitas dan Prestasi Belajar IPS Terpadu

Pada Siswa Kelas VII A Smp Walisongo Gempol di Pasuruan”, hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kreativitas siswa membuat mind map yang semula nilai rata-rata pretest kelas sebesar 26,25 meningkat menjadi 58,12 atau sekitar 121,40%. Sedangkan pada posttest, meningkat menjadi 78,12 atau sekitar 197,6%.

2. Yuli Susanti Verawati dalam penelitiannya yang berjudul “Efektifitas Penggunaan Peta Konsep terhadap Hasil Kognitif Siswa pada Materi Sel (Studi Eksperimental pada Siswa Kelas XI SMAN 1 Natar Bandar Lampung)”, hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan peta konsep efektif terhadap pencapaian belajar pada aspek kognitif siswa pada konsep sel. Tingkat efektivitas dilihat berdasarkan *gain score*, mencapai 35,42% dan ketuntasan belajar mencapai 87,5 %.
3. Tugiyati dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan Metode Mind Mapping untuk Meningkatkan Penguasaan Materi IPS di SMP Muhammadiyah 1 Kalibawang Tahun Ajaran 2009/2010”, hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa terjadi peningkatan penguasaan materi IPS dapat dilihat dari perolehan nilai siswa sebelum diberikan tindakan, yakni rata-rata 60, menjadi 65 pada siklus I. Pada siklus II nilai rata-rata meningkat menjadi 70 dan pada tes akhir siklus rata-rata nilai siswa menjadi 72,50.
4. Neni Fitriawati dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Ips

Terpadu Kelas VII di MTS Selorejo Blitar”, hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa secara klasikal terjadi peningkatan sebesar 13% pada siklus I dan 6% pada siklus II. Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa secara individu sebesar 6% pada siklus I, 6% pada siklus II dan sebesar 3% pada siklus III.

5. Tri Sukitman dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Ekonomi Pada Siswa SMP I Batang Sumenep”, hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran model PBL (*Problem Based Learning*) dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar ekonomi siswa sebesar 82,56 %.
6. Nur Anisa dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kreativitas Siswa (Studi Pada Siswa Kelas XI Jurusan APK-2 di SMK Negeri 1 Turen Pada Mata Diklat Mail Handling)”, hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa peningkatan nilai yang didapat oleh siswa dari dua siklus pelaksanaan model pembelajaran *problem based learning* mengalami peningkatan, baik dari aspek kognitif, aspek psikomotorik, dan aspek afektif. Namun peningkatan yang paling menentukan keberhasilan ini adalah dilihat dari penilaian aspek kognitif, yaitu perbandingan antara nilai pre test dan post test yang di dapat pada siklus pertama dan siklus kedua.

C. Kerangka Berfikir

Proses belajar mengajar sebagai peristiwa penting dalam sebuah pendidikan perlu ditingkatkan terutama dari segi kualitas, karena kualitas proses pembelajaran akan mempengaruhi kualitas hasil belajar. Sudah saatnya pembelajaran diarahkan pada pembentukan mandiri, cerdas, kreatif, dan dapat menghadapi segala permasalahan hidupnya, baik yang menyangkut dirinya maupun masyarakat, bangsa dan negaranya. Oleh karena itu, sudah saatnya pula terjadi perubahan pemikiran dengan menekankan pada aktivitas siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir, kecakapan mencari, menemukan, dan memecahkan masalah sehingga siswa lebih dominan dan peranan guru bergeser pada merancang atau mendesain suatu pembelajaran.

Mind Map merupakan salah satu model yang sesuai untuk mengembangkan daya ingat karena *Mind Map* merupakan alat pikir unik yang akan memunculkan kejeniusan alami menggapai ke segala arah dan menangkap berbagai pikiran dari segala sudut untuk membuat peta rute yang hebat bagi ingatan. *Mind Mapping* sangat bermanfaat untuk memahami materi, terutama materi yang diberikan secara verbal. *Mind Mapping* bertujuan membuat materi pelajaran terpola secara visual dan grafis yang akhirnya dapat membantu merekam, memperkuat, dan mengingat kembali informasi yang telah dipelajari sehingga hasil belajar siswa pun meningkat.

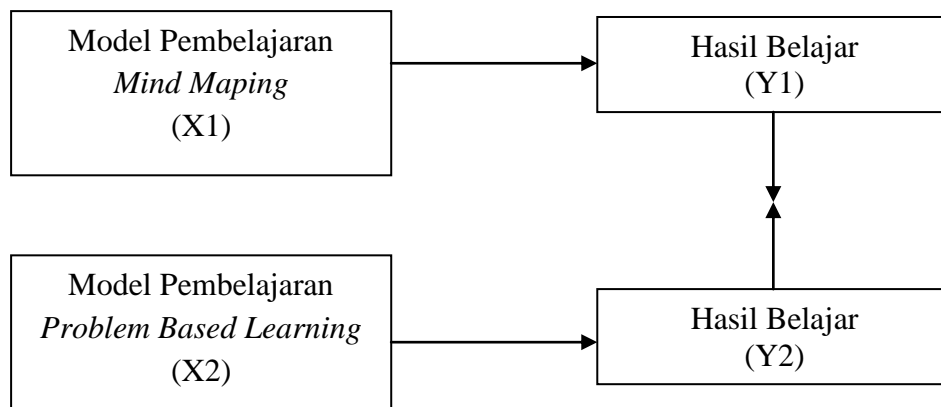
Sedangkan model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah Problem lingkungan belajar yang di dalamnya menggunakan masalah untuk belajar. Yaitu, sebelum siswa mempelajari suatu hal, mereka diharuskan

mengidentifikasi suatu masalah, baik yang dihadapi secara nyata maupun telah kasus. Masalah diajukan sedemikian rupa sehingga para pembelajar menemukan kebutuhan belajar yang diperlukan agar mereka dapat memecahkan masalah tersebut. Penerapan metode PBL ini merupakan suatu bentuk implementasi team learning dan personal mastery menuju suatu organisasi pembelajar.

Variabel dalam penelitian ini adalah variable bebas dan variable terikat.

Dimana variable bebasnya adalah model pembelajaran *Mind Mapping* dan model pembelajaran *Problem Based Learning*, sedangkan variable terikatnya adalah hasil belajar Ekonomi siswa. Hubungan antara variable itu digambarkan dalam diagram dibawah ini.

Gambar 1: Kerangka Pemikiran



D. Anggapan Dasar Hipotesis

Peneliti memiliki anggapan dasar dalam pelaksanaan penelitian ini, yaitu.

1. Seluruh siswa kelas VII semester ganjil tahun 2012/2013 yang menjadi subjek penelitian mempunyai kemampuan akademis yang relatif sama dalam mata pembelajaran Ekonomi.

2. Kelas yang diberi pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* dan kelas yang diberi pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*, diajar oleh guru yang sama.
3. Faktor-faktor lain yang mempengaruhi peningkatan hasil belajar Ekonomi selain model pembelajaran *Mind Mapping* dan model pembelajaran *Problem Based Learning*, diabaikan.

E. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah.

1. Ada perbedaan hasil belajar Ekonomi antara siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Mind Mapping* dengan siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Ekonomi siswa kelas VII SMP Negeri 9 Bandar Lampung.
2. Ada perbedaan model pembelajaran yang lebih efektifitas antara model pembelajaran *Mind Mapping* dan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Ekonomi siswa kelas VII SMP Negeri 9 Bandar Lampung.

Hipotesis ini dirumuskan menjadi hipotesis verbal dan statistik.

1. Hipotesis Verbal

- a. Ho: Tidak ada perbedaan hasil belajar Ekonomi antara siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Mind Mapping* dengan siswa yang diajarkan dengan menggunakan model

pembelajaran *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Ekonomi siswa kelas VII SMP Negeri 9 Bandar Lampung.

Ha: Ada perbedaan hasil belajar Ekonomi antara siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Mind Mapping* dengan siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Ekonomi siswa kelas VII SMP Negeri 9 Bandar Lampung.

b. Ho: Tidak ada perbedaan model pembelajaran yang lebih efektifitas antara model pembelajaran *Mind Mapping* dan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Ekonomi siswa kelas VII SMP Negeri 9 Bandar Lampung.

Ha: Ada perbedaan model pembelajaran yang lebih efektifitas antara model pembelajaran *Mind Mapping* dan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Ekonomi siswa kelas VII SMP Negeri 9 Bandar Lampung.

2. Hipotesis Statistik

a. Ho: $\mu_1 = \mu_2$

Ha: $\mu_1 \neq \mu_2$

b. Ho: $\mu_1 = \mu_2$

Ha: $\mu_1 \neq \mu_2$