

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Aktivitas Belajar

Dalam pembelajaran terdapat aktivitas, aktivitas merupakan segala bentuk kegiatan yang dilakukan oleh seseorang. Menurut Kunandar (2010: 277) Aktivitas belajar adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian, dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses pembelajaran dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut.

Menurut Sardiman (2010: 100) bahwa aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik dan mental. Dalam kegiatan belajar kedua aktivitas itu harus saling terkait. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran merupakan indikator adanya keinginan siswa untuk belajar.

Dari beberapa definisi tersebut, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa aktivitas belajar ialah kegiatan-kegiatan aktif yang dilakukan oleh siswa yang bersifat fisik dan mental yang terjadi dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar yang diharapkan. Semakin banyak aktivitas yang dilakukan oleh siswa, diharapkan siswa akan semakin memahami dan

menguasai materi pelajaran yang disampaikan guru, dengan demikian hasil belajar siswa akan meningkat.

Aktivitas belajar siswa yang diamati dan dinilai pada penelitian ini adalah (1) aspek partisipasi, indikatornya adalah mengajukan pertanyaan, merespon aktif pertanyaan lisan dari guru, mengemukakan pendapat, dan melakukan semua tahapan pembelajaran dengan baik, (2) aspek interaksi siswa dengan guru, indikatornya adalah antusias/semangat dalam mengikuti pembelajaran, tertib terhadap instruksi yang diberikan, memperbaiki kesalahan berdasarkan informasi dari guru, tanggap terhadap instruksi yang diberikan, (3) aspek perhatian, indikatornya adalah tidak membuat kegaduhan, mendengarkan pendapat teman, mendengarkan penjelasan guru dengan seksama, melaksanakan perintah guru.

2.2 Pengertian Hasil Belajar

Pada kegiatan pembelajaran di sekolah mempunyai tujuan yang akan dicapai, salah satunya adalah hasil belajar. Pengertian hasil belajar secara luas adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Hasil belajar merupakan perolehan dari proses belajar siswa sesuai dengan tujuan pengajaran.

Menurut Hamalik (2010: 30) bahwa hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.

Menurut Winkel (Purwanto, 2011: 45) Aspek perubahan mengacu pada taksonomi tujuan pengajaran yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan

psikomotor. Maka hasil belajar merupakan perolehan dari proses belajar siswa sesuai dengan tujuan pengajaran.

Peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki seseorang setelah ia menerima pengalaman belajarnya berupa pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang sejauh mana kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar.

Hasil belajar siswa yang diamati dan dinilai pada penelitian ini hanya dibatasi pada hasil belajar kognitif (pengetahuan) saja. Pada penilaian hasil belajar kognitif siswa, nilai diperoleh dari hasil evaluasi siswa dengan mengerjakan soal tes yang berupa soal pilihan ganda pada akhir pembelajaran tiap siklusnya.

2.3 Model *Mind Mapping*

2.3.1 Pengertian *Mind Mapping*

Model pembelajaran memiliki peranan penting bagi siswa dan guru. Bagi siswa model pembelajaran sangat penting dalam menentukan prestasi dan pengembangan potensi pribadi. Guru memiliki peranan penting dalam menerapkan model pembelajaran di kelas untuk mencapai tujuan belajar yang diinginkan.

Salah satu model pembelajaran yang diharapkan dapat mencapai tujuan belajar yang diinginkan adalah model *Mind Mapping*. Model *Mind Mapping* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang pertama kali diperkenalkan oleh Toni Buzan. *Mind Mapping* disebut pemetaan pikiran atau peta pikiran, adalah salah satu cara mencatat materi pelajaran yang memudahkan siswa dalam belajar. *Mind Mapping* bisa juga dikategorikan sebagai teknik mencatat kreatif. Dikategorikan ke dalam teknik kreatif karena pembuatan *Mind Mapping* ini membutuhkan pemanfaatan imajinasi dari si pembuatnya. Hal itu sejalan dengan pendapat Sugiarto (2004: 75) menurutnya *Mind Mapping* adalah teknik mencatat/meringkas bahan yang akan dipelajari dan memproyeksikan masalah yang dihadapi ke dalam bentuk peta atau teknik grafik sehingga lebih mudah memahaminya.

Model *Mind Mapping* merupakan suatu model pembelajaran yang mengembangkan kemampuan otak kiri dan otak kanan dengan menggambarkan hal-hal yang bersifat umum kemudian baru ke hal-hal yang bersifat khusus dalam sebuah peta. *Mind Mapping* memberikan kebebasan kepada setiap siswa untuk mengkonstruksi ide atau konsep siswa sendiri sehingga mudah untuk dipahami. Suasana menyenangkan yang diperoleh siswa ketika berada di ruang kelas pada saat proses belajar akan memengaruhi penciptaan *Mind Mapping*. Tugas guru dalam proses belajar adalah menciptakan suasana yang dapat mendukung kondisi belajar siswa terutama dalam proses pembuatan

Mind Mapping. Perbedaan catatan biasa dengan *Mind Mapping* dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2.1 Perbedaan catatan biasa dengan *Mind Mapping*

Catatan biasa	<i>Mind Mapping</i>
Hanya berupa tulisan-tulisan saja	Berupa tulisan, simbol dan gambar
Hanya dalam satu warna	Berwarna-warni
Untuk mereview ulang memerlukan waktu yang lama	Untuk mereview ulang diperlukan waktu yang pendek
Waktu yang diperlukan untuk belajar lebih lama	Waktu yang diperlukan untuk belajar lebih cepat dan efektif
Statis	Membuat individu menjadi lebih kreatif

Sumber: Sugiarto (2004: 76)

2.3.2 Langkah-Langkah *Mind Mapping*

Langkah-langkah pembelajaran dalam model pembelajaran *Mind Mapping* adalah sebagai berikut: (1) guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai, (2) guru mengemukakan permasalahan/memberikan materi yang akan ditanggapi/dipelajari oleh siswa, (3) siswa membentuk kelompok yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 5 orang, (4) setiap kelompok membuat kesimpulan dari permasalahan/materi yang diberikan oleh guru dengan membuat *mind map*, (5) setiap kelompok secara acak atau kelompok tertentu membacakan hasil diskusinya dan guru mencatat di papan tulis dan mengelompokkan sesuai kebutuhan, dan (6) dari data di papan tulis siswa diminta membuat kesimpulan atau guru memberikan bandingan sesuai dengan konsep yang disediakan oleh guru.

Cara membuat *Mind Mapping*, terlebih dahulu siapkan selembar kertas kosong yang diatur dalam posisi landscape kemudian tempatkan topik yang akan dibahas di tengah-tengah halaman kertas dengan posisi horizontal. Usahakan menggunakan gambar, simbol atau kode pada *Mind Mapping* yang dibuat. Dengan visualisasi kerja otak kiri yang bersifat rasional, numerik dan verbal bersinergi dengan kerja otak kanan yang bersifat imajinatif, emosi, kreativitas dan seni. Dengan mensinergikan potensi otak kiri dan kanan, siswa dapat dengan lebih mudah menangkap dan menguasai materi pelajaran.

Selain itu, siswa dapat menggunakan kata-kata kunci sebagai asosiasi terhadap suatu ide pada setiap cabang pemikiran berupa sebuah kata tunggal serta bukan kalimat. Setiap garis-garis cabang saling berhubungan hingga ke pusat gambar dan diusahakan garis-garis yang dibentuk tidak lurus agar tidak membosankan. Garis-garis cabang sebaiknya dibuat semakin tipis begitu bergerak menjauh dari gambar utama untuk menandakan hirarki atau tingkat kepentingan dari masing-masing garis.

2.3.3 Kelebihan dan Kekurangan Model *Mind Mapping*

Seperti halnya model pembelajaran lain, *Mind Mapping* juga mempunyai kelebihan dan kekurangan dalam penerapannya. Beberapa kelebihan saat menggunakan teknik *Mind Mapping*, yaitu: dengan *Mind Mapping* siswa dapat merencanakan sesuatu, berkomunikasi, siswa menjadi lebih kreatif, menghemat waktu, menyelesaikan masalah, dapat

memusatkan perhatian siswa pada pembelajaran, menyusun dan menjelaskan pikiran-pikiran, mengingat dengan lebih baik, belajar lebih cepat dan efisien dengan melihat gambar secara keseluruhan.

Sementara itu kelemahan dari model *Mind Mapping* adalah hanya siswa yang aktif yang terlibat, tidak sepenuhnya siswa yang belajar, jumlah detail informasi tidak dapat dimasukkan.

2.4 Tema Makananku Sehat dan Bergizi

Pada kurikulum 2013 pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan tematik terpadu. Pada kelas IV tema dibagi menjadi 9 tema yang pada masing-masing tema terdapat 3 sub tema dan tiap sub tema diuraikan ke dalam 6 pembelajaran, 1 pembelajaran dialokasikan untuk 1 hari. Pada semester ganjil terdapat 4 tema dan pada semester genap terdapat 5 tema. Tema “Makananku Sehat dan Bergizi” merupakan tema yang terdapat pada semester genap yaitu tema 9. Pada tema makananku sehat dan bergizi terdapat 3 sub tema yang masing-masing sub tema terdiri dari 6 pembelajaran. Sub tema yang pertama yaitu makananku sehat dan bergizi, Sub tema yang kedua yaitu manfaat makanan sehat dan bergizi, dan sub tema yang ketiga yaitu kebiasaan makanku.

2.5 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan digunakan untuk mendukung penelitian ini. Penulis mengutip penelitian yang relevan dari beberapa sumber, yaitu:

1. Penelitian dari Riska Wulandari, 2013 dengan judul “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Pembelajaran IPS Melalui Penerapan Model *Mind Mapping* Pada Siswa Kelas V SDN 04 Dersalam Kudus”. Kesimpulan dari penelitian diatas diperoleh hasil analisis aktivitas belajar siswa menggunakan model *Mind Mapping* pada pembelajaran siklus I persentase aktivitas siswa sebesar 26,2% dengan kriteria “baik” kemudian pada pembelajaran siklus II persentase aktivitas siswa meningkat menjadi 38,3% dengan kriteria “sangat baik”. Kemudian, hasil belajar siswa menggunakan model *Mind Mapping* pada pembelajaran pra siklus diperoleh nilai rata-rata hasil belajar sebesar 65,5 dengan persentase ketuntasan klasikal 55%, pada siklus I diperoleh nilai rata-rata hasil belajar sebesar 71,5 dengan persentase ketuntasan klasikal 65% sehingga terjadi peningkatan persentase ketuntasan klasikal sebesar 10%, sedangkan persentase ketuntasan klasikal hasil belajar dari siklus I sebesar 65% ke siklus II sebesar 100% terjadi peningkatan sebesar 35% dengan nilai rata-rata hasil belajar sebesar 80.
2. Penelitian dari Dessy Agustiani, 2013 dengan judul “Penggunaan Model *Mind Mapping* Pada Pembelajaran IPA Materi Sumber Daya Alam Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa”. Kesimpulan dari penelitian diatas diperoleh hasil analisis aktivitas belajar siswa menggunakan model *Mind Mapping* pada pembelajaran siklus I persentase aktivitas siswa sebesar 42,6% dengan kriteria “kurang aktif” kemudian pada pembelajaran siklus II persentase aktivitas siswa meningkat menjadi 72,5% dengan kriteria “aktif”. Kemudian, hasil belajar siswa

menggunakan model *Mind Mapping* pada pembelajaran siklus I diperoleh nilai rata-rata hasil belajar sebesar 70,76 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 56,67%, kemudian pada pembelajaran siklus II rata-rata hasil belajar sebesar 84,03 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 90%. Sehingga persentase ketuntasan klasikal dari siklus I ke siklus II terjadi peningkatan sebesar 33,33%.

Dari beberapa penelitian yang relevan di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa dengan menggunakan model *Mind Mapping* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

2.6 Kerangka Pikir

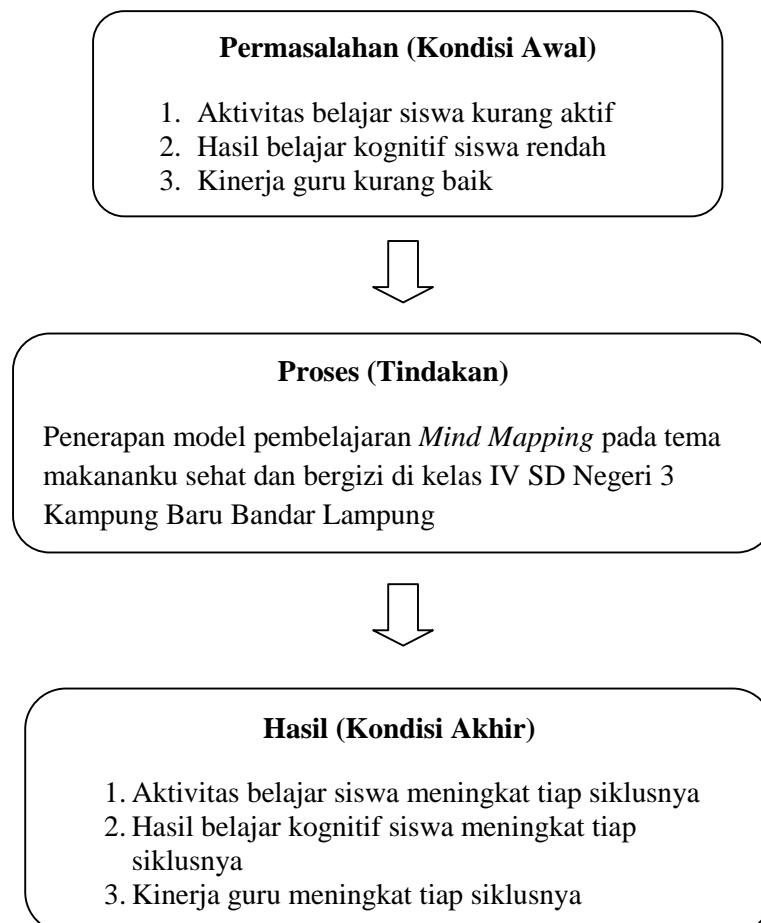
Pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013 adalah pembelajaran tematik terpadu. Guru menyampaikan materi ajar berdasarkan tema tidak lagi terpisah seperti halnya mata pelajaran. Kurikulum 2013 telah dipermudah dengan adanya panduan untuk merencanakan perangkat pembelajaran. Buku ajar sudah disusun berdasarkan tema dan kegiatan pembelajarannya, namun guru masih menyampaikan materi pembelajaran secara terpisah belum dikaitkan dengan tema.

Di samping itu guru masih mendominasi proses pembelajaran, menyebabkan pembelajaran monoton, kurang aktif, dan kurang menyenangkan bagi siswa. Dalam proses pembelajaran guru dituntut untuk memiliki kemampuan dalam menentukan model dan media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran. Karena model pembelajaran yang kurang

baik akan menyebabkan rendahnya aktivitas belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar kognitif siswa.

Untuk dapat meningkatkan keterlibatan langsung siswa dalam pembelajaran salah satunya menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* yang menuntut keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Hasil yang diharapkan melalui penerapan model *Mind Mapping* ini adalah meningkatkan aktivitas belajar siswa, hasil belajar kognitif siswa, dan kinerja guru.

Maka, dalam penelitian ini penulis membuat kerangka pikir sebagai berikut:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

2.7 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka di atas dapat dirumuskan hipotesis tindakan yaitu:

1. Jika dalam pembelajaran tema Makananku Sehat dan Bergizi menggunakan model *Mind Mapping* sesuai langkah-langkah yang tepat, maka aktivitas belajar siswa kelas IV SD Negeri 3 Kampung Baru Bandar Lampung dapat meningkat.
2. Jika dalam pembelajaran tema Makananku Sehat dan Bergizi menggunakan model *Mind Mapping* sesuai langkah-langkah yang tepat, maka hasil belajar kognitif siswa kelas IV SD Negeri 3 Kampung Baru Bandar Lampung dapat meningkat.
3. Jika dalam pembelajaran tema Makananku Sehat dan Bergizi menggunakan model *Mind Mapping* sesuai langkah-langkah yang tepat, maka nilai kinerja guru kelas IV SD Negeri 3 Kampung Baru Bandar Lampung dapat meningkat.