

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Pustaka

1. Pengertian Belajar dan pembelajaran

a. Belajar

Menurut pengertian psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan – perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku.

Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.²⁰

Selain pengertian belajar diatas, berikut ini merupakan pengertian belajar menurut beberapa ahli:

Menurut Hilgard dan Bowner, belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap suatu situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang dalam

²⁰ Slameto, “ Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi”,(Jakarta: Rineka Cipta, 2015), hal. 2

situasi itu, perubahan tingkah laku tidak dapat dijelaskan atau dasar kecenderungan respons pembawa, kematangan, atau keadaan-keadaan sesaat, misalnya kelelahan, pengaruh obat, dan sebagainya.²¹

Menurut Morgan, belajar adalah suatu situasi stimulus bersama dengan isi ingatan memengaruhi siswa sehingga perbuatannya berubah dari waktu ke waktu sebelum ia mengalami situasi itu ke waktu sesudah ia mengalami situasi tadi. Menurut Witherington, belajar adalah suatu perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru daripada reaksi yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepandaian, atau suatu pengertian.²²

Jadi dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku dan kepribadian seseorang yang dilakukan oleh siswa berupa situasi stimulus bersama dengan isi ingatan yang terjadi dari waktu ke waktu sehingga memunculkan kecakapan, sikap, kebiasaan, kepandaian, atau suatu pengertian.

b. Prinsip-prinsip belajar

Prinsip-prinsip belajar terdiri dari empat, yaitu:²³

- 1) Berdasarkan prasyarat yang diperlukan untuk belajar

²¹ M. Thobroni & Arif Mustofa, "Belajar & Pembelajaran Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional", (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), hal.21

²² *Ibid*

²³ Slameto, "Belajar dan Faktor-faktor...", hal. 27-28

- a) Dalam belajar setiap siswa harus diusahakan partisipasi aktif, meningkatkan minat dan membimbing untuk mencapai tujuan intruksional,
 - b) Belajar harus dapat menimbulkan *reinforcement* dan motivasi yang kuat pada siswa untuk mencapai tujuan instruksional,
 - c) Belajar perlu lingkungan yang menantang di mana anak dapat mengembangkan kemampuannya bereksplorasi dan belajar dengan afektif,
 - d) Belajar perlu ada interaksi siswa dengan lingkungannya.
- 2) Sesuai hakikat belajar
- a) Belajar itu proses kontiyu, maka harus tahap demi tahap menurut perkembangannya,
 - b) Belajar adalah proses organisasi, adaptasi, eksplorasi dan *discovery*,
 - c) Belajar adalah proses kontinguitas (hubungan antara pengertian yang satu dengan pengertian yang lain) sehingga mendapat pengertian yang diharapkan, stimulus yang diberikan menimbulkan response yang diharapkan.
- 3) Sesuai materi/bahan yang harus dipelajari
- a) Belajar bersifat keseluruhan dan materi itu harus memiliki struktur, penyajian yang sederhana, sehingga siswa mudah menangkap pengertiannya,

- b) Belajar harus dapat mengembangkan kemampuan tertentu sesuai dengan tujuan instruksional yang harus dicapainya.
- 4) Syarat keberhasilan belajar
- a) Belajar memerlukan sarana yang cukup, sehingga siswa dapat belajar dengan tenang,
 - b) Repetisi, dalam proses belajar perlu ulanga berkali-kali agar pengertian/ ketrampilan/ sikap itu mendalam pada siswa.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor intern dan ekstern.

1) Faktor intern²⁴

Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor inter meliputi:

- a) Faktor jasmaniah yang terdiri dari faktor kesehatan dan cacat tubuh (kondisi fisik siswa)
- b) Faktor psikologis yang terdiri dari intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan.
- c) Faktor kelelahan

²⁴ Slameto, “ Belajar dan Faktor-faktor...”, hal. 54-59

2) Faktor Eksternal²⁵

Faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu, yang meliputi:

- a) Faktor keluarga yang terdiri dari cara orang tua mendidik, relasi antaranggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.
- b) Faktor sekolah terdiri dari metode yang digunakan untuk mengajar, kurikulum yang digunakan sekolah, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran yang digunakan, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas sekolah.
- c) Faktor masyarakat, terdiri dari kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat

d. Pembelajaran

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mendefinisikan kata pembelajaran berasal dari kata ajar yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui atau diturut, sedangkan pembelajaran berarti proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Menurut Kimble

²⁵ Slameto, "Belajar dan Faktor-faktor...", hal..60-71

dan Garmezy, pembelajaran adalah suatu perubahan perilaku yang relatif tetap dan merupakan hasil praktik yang di ulang-ulang. Pembelajaran memiliki makna bahwa subjek belajar harus dibelajarkan bukan diajarkan. Subyek belajar yang dimaksud adalah siswa atau disebut juga pembelajar yang menjadi pusat kegiatan belajar. Siswa sebagai subyek belajar dituntut aktif mencari, menemukan, menganalisa, merumuskan, memecahkan masalah, dan menyimpulkan suatu masalah.²⁶

Menurut Rombepajung, pembelajaran adalah pemerolehan suatu mata pelajaran atau pemerolehan suatu keterampilan melalui pelajaran, pengalaman, atau pengajaran. Pembelajaran membutuhkan sebuah proses yang disadari yang cenderung bersifat permanen dan mengubah perilaku. Pada proses tersebut terjadi pengingatan informasi yang kemudian disimpan dalam memori dan organisasi kognitif. Selanjutnya, ketrampilan tersebut diwujudkan secara praktis pada keaktifan siswa dalam merespons dan bereaksi terhadap peristiwa-peristiwa yangb terjadi pada diri siswa ataupun lingkungannya.²⁷

Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu cara, proses, atau perbuatan yang memberikan perubahan perilaku untuk memperoleh suatu ketrampilan melalui pelajaran, pengalaman, atau pengajaran.

²⁶ M. Thobroni & Arif Mustofa, "Belajar & Pembelajaran...", hal.18

²⁷ ²⁷ *Ibid.*, hal.18-19

2. Pengertian Model Pembelajaran *Discovery Learning*

a. *Discovery Learning*

Penemuan (*discovery*) merupakan suatu model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan pandangan konstruktivisme. Model ini menekankan pentingnya pemahaman struktur atau ide-ide penting terhadap suatu disiplin ilmu, melalui keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik belajar melalui keterlibatan aktif dan guru mendorong peserta didik untuk mendapatkan pengalaman dengan melakukan kegiatan yang memungkinkan mereka menemukan prinsip-prinsip untuk mereka sendiri.²⁸

Menurut Bruner dalam Ratumanan, penemuan adalah suatu proses, suatu cara pendekatan atau pemecahan masalah, bukan hasil kerja. Metode penemuan merupakan prinsip alami yang mendorong suatu proses kerja. Penggunaan kata penemuan sama seperti penggunaan kata bakat. Proses penemuan merupakan menggeneralisasikan, melalui latihan menyelesaikan problem, latihan membuat dan menguji hipotesis. Belajar melalui penemuan adalah menghadapkan peserta didik dalam problem dan mengharapkan peserta didik menyelesaikan problem tersebut.²⁹

²⁸ Ratumanan, "Inovasi Pembelajaran", (Yogyakarta: Ombak, 2015), hal. 205

²⁹ *Ibid*, hal. 206

Discovery learning merupakan salah satu metode yang memungkinkan para anak didik terlibat langsung dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga mampu menggunakan proses mentalnya untuk menemukan suatu konsep atau teori yang sedang dipelajari.³⁰

Menurut Oemar Hamalik dalam Illahi menyatakan bahwa *discovery* adalah proses pembelajaran yang menitikberatkan pada mental intelektual para anak didik dalam memecahkan berbagai persoalan yang dihadapi, sehingga menemukan suatu konsep atau generalisasi yang dapat diterapkan di lapangan.³¹

Menurut Masarudin Siregar bahwa *discovery by learning* adalah proses pembelajaran untuk menemukan sesuatu yang baru dalam kegiatan belajar mengajar. Proses belajar dapat menemukan sesuatu apabila pendidik menyusun terlebih dahulu beragam materi yang akan disampaikan, selanjutnya mereka dapat melakukan proses untuk menemukan sendiri berbagai hal penting terkait dengan kesulitann dalam pembelajaran.³²

Jadi, *discovery Learning* merupakan suatu metode yang memungkinkan peserta didik untuk terlibat langsung dalam kegiatan belajar dengan menekankan pentingnya pemahaman struktural atau ide-ide penting untuk melakukan suatu proses atau

³⁰ M Takdir Illahi, "Pembelajaran Discovery Strategy & Mental Vocational Skill", (Jogjakarta:Diva Press, 2012), hal.33-34

³¹ *Ibid*,hal.29

³² *Ibid*,hal.30

suatu pemecahan masalah dalam menemukan suatu konsep yang diterapkan dilapangan (dalam kegiatan belajar mengajar).

b. Implikasi Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Tokoh pendidikan yang pertama kali memperkenalkan *discovery learning* adalah Bruner. Munculnya *discovery learning*, tidak bisa lepas dari kejenuhannya melihat praktik pengajaran yang tidak melibatkan secara langsung anak didik. Itulah sebabnya, ia ingin memperbaiki pengajaran yang selama ini hanya mengarah pada menghafal fakta-fakta dan tidak memberikan pengertian tentang konsep-konsep atau prinsip-prinsip yang terdapat dalam pembelajaran.

Dalam konteks ini, implikasi mendasar dari *discovery learning* dapat dijabarkan sebagai berikut:³³

- 1) Melalui pembelajaran *discovery*, potensi intelektual para anak didik akan semakin meningkat, sehingga menimbulkan harapan baru untuk menuju kesuksesan.
- 2) Dengan menekankan *discovery learning*, anak didik akan belajar mengorganisasi dan menghadapi problem dengan metode *bit and miss*. Mereka akan berusaha mencari pemecahan masalah sendiri yang sesuai dengan kapasitas mereka sebagai pembelajar. Jika mengalami kesulitan, mereka bisa bertanya dan berkonsultasi dengan tenaga pendidik yang

³³ M Takdir Illahi, "Pembelajaran Discovery Strategy...", hal.41-42

berkompeten dalam hal tersebut, yang akan memberikan keyakinan mendalam bagi pengembangan diri mereka di masa depan.

- 3) *Discovery learning* yang diperkenalkan Bruner mengarah pada *self reward*. Dengan kata lain, anak didik akan mencapai kepuasan karena telah menemukan pemecahan sendiri, dan dengan pengalaman memecahkan masalah itulah, ia bisa meningkatkan *skill* dan teknik dalam pekerjaannya melalui problem-problem riil di lingkungan.

Dari berbagai implikasi *discovery learning* tersebut Bruner meyakini bahwa strategi pembelajaran di nilai sangat efektif dalam mendayaguna *skill* anak didik untuk belajar memahami arti pendidikan yang sebenarnya.

c. Tujuan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Dalam penerapannya dikelas, pembelajaran *discovery* sering kali dihadapkan pada masalah keterbatasan waktu dan sarana pembelajaran. Akan tetapi, bila pembelajaran *discovery* dapat dilakukan secara continue dan diorganisasikan secara baik akan memberikan banyak manfaat bagi peserta didik. Terdapat beberapa tujuan pembelajaran *discovery*, sebagai berikut³⁴.

³⁴ Ratumanan, "Inovasi Pembelajaran", (Yogyakarta: Ombak, 2015), hal.210

- 1) Pembelajaran *discovery* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengalami proses bagaimana pengetahuan itu diperoleh.
- 2) Pembelajaran *discovery* mendorong partisipasi belajar peserta didik secara optimal. Peserta didik akan terlibat aktif baik secara fisik, maupun secara kognitif.
- 3) Pembelajaran *discovery* mendorong terjadinya proses berpikir tingkat tinggi, yang meliputi berpikir kritis, berpikir kreatif, dan pemecahan masalah.

d. Kelebihan Dan Kelemahan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

1) Kelebihan *Discovery Learning*

Berikut ini merupakan beberapa kelebihan belajar mengajar dengan *discovery learning*, yaitu:³⁵

- a) Dalam penyampaian bahan *discovery learning*, digunakan kegiatan dan pengalaman langsung
- b) *Discovery learning* lebih realistis dan mempunyai makna.
- c) *Discovery learning* merupakan suatu model pemecahan masalah.
- d) Dengan jumlah transfer secara langsung, maka kegiatan *discovery learning* akan lebih mudah diserap oleh anak

³⁵ M Takdir Illahi, "Pembelajaran Discovery Strategy...", hal.70-71

didik dalam memahami kondisi tertentu yang berkenaan dengan aktivitas pembelajaran.

- e) *Discovery learning* banyak memberikan kesempatan bagi para anak didik untuk terlibat langsung dalam kegiatan belajar.

2) Kelemahan *Discovery Learning*

Berikut merupakan beberapa kelemahan dalam pembelajaran *discovery learning*, yaitu:³⁶

- a) Berkenaan dengan waktu, belajar-mengajar menggunakan *discovery learning* membutuhkan waktu lebih lama dibandingkan dengan metode langsung.
- b) Bagi anak didik yang berusia muda, kemampuan berpikir rasional mereka masih terbatas.
- c) Kesukaran dalam menggunakan faktor subjektifitas ini menimbulkan kesukaran dalam memahami suatu persoalan yang berkenaan dengan pengajaran *discovery learning*.
- d) Faktor kebudayaan dan kebiasaan

e. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Adapun langkah-langkah yang dibutuhkan untuk mempermudah penerapan *discovery learning*, yaitu:

³⁶ M Takdir Illahi, "Pembelajaran Discovery Strategy...", hal.72-73

- 1) Adanya masalah yang akan dipecahkan. Setiap strategi yang diterapkan pasti memerlukan analisis persoalan mengenai topik pembahasan yang sedang diperbincangkan.
- 2) Sesuai dengan tingkatan kemampuan kognitif anak didik. Untuk dapat memahami pembelajaran *discovery learning*, tidak sekedar berbekal kemampuan fisik saja yang dibutuhkan, akan tetapi juga tingkat pengetahuan para anak didik terhadap materi yang disajikan.
- 3) Konsep atau prinsip yang ditemukan harus ditulis secara jelas. Setiap persoalan yang disajikan dalam penerapan *discovery learning*, semestinya diupayakan dalam kerangka yang jelas.
- 4) Harus tersedia alat atau bahan yang diperlukan. Penerapan *discovery learning* yang diterapkan diberbagai sekolah, pada dasarnya membutuhkan alat dan bahan yang sesuai dengan tingkat kebutuhan anak didik.
- 5) Suasana kelas harus diatur sedemikian rupa. Susana kelas yang mendukung akan mempermudah keterlibatan arus berpikir anak didik dalam kegiatan belajar-mengajar.
- 6) Guru memberikan kesempatan anak didik untuk mengumpulkan data. Langkah ini sejatinya sangat penting bagi proses pengetahuan anak didik dalam menerima materi pelajaran yang diberikan guru.

7) Harus dapat memberikan jawaban secara tepat sesuai dengan data yang diperlukan anak didik.

f. Sintak Atau Prosedur Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Eggen & Kauchack memberikan sintaks model *discovery* dalam empat fase, yakni (1) fase pendahuluan, (2) fase *open ended*, (3) fase *konvergen*, dan (4) fase penutup dan penerapan. Fase-fase ini lebih cocok untuk belajar konsep. Adapun detail sintaks ini disajikan pada tabel 2.1 berikut.³⁷

Tabel 2.1 Sintaks Pembelajaran Penemuan

Fase	Deskripsi
1) Pendahuluan	Guru berusaha menarik perhatian peserta didik dan menetapkan fokus pelajaran
2) <i>Open Ended</i>	Guru memberi peserta didik contoh dan meminta peserta didik untuk mengamati dan membandingkan contoh-contoh.
3) <i>Konvergen</i>	Guru menanyakan pertanyaan-pertanyaan lebih spesifik yang dirancang untuk membimbing peserta didik mencapai pemahaman tentang konsep atau generalisasi.
4) Penutup dan Penerapan	Guru membimbing peserta didik memahami definisi suatu konsep atau pertanyaan generalisasi dan peserta didik menerapkan pemahaman mereka ke dalam konteks baru

Untuk pembelajaran yang lebih luas dari sekedar memahami suatu konsep, sintaks pada tabel 1 kurang relevan. Untuk itu dapat digunakan tahapan pembelajaran penemuan sebagai berikut.³⁸

³⁷ Ratumanan, "Inovasi Pembelajaran", (Yogyakarta: Ombak, 2015), hal.215

³⁸ *Ibid.*,

Tabel 2.2 Sintaks Pembelajaran Penemuan
(Adaptasi dari Syah dalam Kemendikbud,2013)

Fase	Deskripsi
1) Stimulasi/ pemberian rangsangan	<ul style="list-style-type: none"> - Hadapkan peserta didik pada kondisi yang menunjukkan adanya masalah, teka-teki, atau kontradiksi/pertentangan. - Dorong peserta didik agar tertantang melakukan eksplorasi.
2) Pernyataan/ identifikasi masalah	<ul style="list-style-type: none"> - Berikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi masalah yang relevan dengan materi pembelajaran. - Fokuskan pada masalah tertentu yang akan dikaji, formulasi ulang masalah tersebut dan rumuskanlah hipotesisnya.
3) Pengumpulan data	<ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan dari berbagai sumber. - Peserta didik melakukan prosedural kerja tertentu atau melakukan uji coba.
4) Pengolahan data	<ul style="list-style-type: none"> - Data yang diperoleh direduksi, diklarifikasikan, ditabulasi, dianalisis.
5) Verifikasi	<ul style="list-style-type: none"> - Hasil pengolahan data diperiksa kembali oleh peserta didik secara cermat.
6) Generalisasi	<ul style="list-style-type: none"> - Mengacu pada hasil verifikasi dilakukan generalisasi.

Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetya mengemukakan secara garis besar bahwa sintak pembelajaran berdasarkan *discovery learning* adalah sebagai berikut:

1) Simulasi (*Simulation*)

Guru mengajukan persoalan atau meminta anak didik untuk membaca atau mendengarkan uraian yang memuat persoalan.

2) Identifikasi Masalah (*Problem Statement*)

Dalam hal ini, anak didik diberi kesempatan mengidentifikasi berbagai permasalahan. Dalam hal ini, bimbing mereka untuk melatih masalah yang dipandang paling menarik dan fleksibel

untuk dipecahkan. Kemudian, permasalahan yang dipilih tersebut harus dirumuskan dalam bentuk pertanyaan atau hipotesis.

3) Pengumpulan Data (*Data Collection*)

Untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan hipotesis, anak didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan data dan informasi yang dibutuhkan, seperti membaca literatur, mengamati obyek, melakukan wawancara dengan narasumber, melakukan uji coba sendiri, dan lain sebagainya.

4) Pengolahan Data (*Data processing*)

Semua informasi hasil bacaan, wawancara, observasi diklasifikasi, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu, serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu.

5) Verifikasi (*Verification*)

Berdasarkan hasil pengolahan dan tafsiran atau informasi yang ada, pertanyaan hipotesis yang dirumuskan sebaiknya dicek terlebih dahulu, apakah bisa terjawab dan terbukti dengan baik sehingga hasilnya akan memuaskan.

6) Generalisasi (*Generalitaton*)

Dalam taha generalisasi, anak didik belajar menarik kesimpulan dari generalisasi tertentu.

3. Mind Mapping

a. Pengertian *Mind Mapping*

Mind mapping adalah cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi ke luar dari otak—*Mind mapping* adalah cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan “memetakan” pikiran-pikiran kita.³⁹ *Mind mapping* juga dapat diartikan peta rute yang hebat bagi ingatan, yang memudahkan kita menyusun fakta dan pikiran sedemikian rupa sehingga cara kerja alami otak dilibatkan untuk mengingat informasi akan lebih mudah dan lebih bisa diandalkan daripada menggunakan teknik tradisional.⁴⁰

Mind mapping adalah suatu cara mencatat yang dapat memetakan pikiran yang kreatif dan efektif yang dapat mengakomodir keseluruhan topik dan asosiasi antara masing-masing komponen yang dapat menggunakan otak kiri dan otak kanan sehingga mempermudah memasukkan informasi ke dalam otak.⁴¹

Metode pembelajaran *Mind Mapping* (Peta Pikiran) adalah metode pembelajaran yang dirancang untuk mengembangkan pengetahuan siswa dengan kegiatan kreatif menyusun ide-ide pokok

³⁹ Tony Buzan, “Buku Pintar *Mind Map*”, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2013), hal.4

⁴⁰ *Ibid*, hal.5

⁴¹ Thania Hida Y, “Perbandingan Metode *Mind Mapping* dan *Concept Map* Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif peserta didik Kelas X SMA”,

dari sebuah konsep menjadi sebuah peta pikiran yang mudah dipahami oleh siswa.⁴²

Metode *Mind Mapping* dimulai dengan suatu konsep atau tema tunggal yang memiliki banyak pemikiran yang menjadi umpan kepada siswa untuk berpikir dan menghasilkan banyak gagasan mengenai suatu konsep atau tema tunggal tersebut. Sehingga membuat sebuah topik yang panjang rumit menjadi sebuah pola singkat, menarik dan gampang untuk dipahami. Dalam pembuatan *mind map* atau menuangkan suatu gagasan ini melatih siswa untuk memiliki kemampuan orisinal, serta pengembangan dari setiap gagasan-gagasan menumbuhkan kemampuan elaborasi yang membangun sesuatu dari ide-ide lainnya. Setelah itu siswa menyajikan bentuk *mind map* yang unik dan penuh dengan warna itu di depan kelas untuk melatih siswa memahami *mind map* yang dibuat dia sendiri dan berlatih untuk mengungkapkan gagasan-gagasannya secara lancar di depan kelas.⁴³

Dari beberapa teori yang di paparkan di atas maka dapat disimpulkan bahwa *mind mapping* adalah peta pikiran atau suatu cara untuk mencatat yang efektif, kreatif dalam menuangkan suatu informasi dari otak dalam bentuk catatan yang efektif dan menarik berupa simbol, gambar, garis lengkung, warna-warna dll.

⁴² Rijal Darusman, "Penerapan Metode *Mind Mapping* (Peta Pikiran) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Siswa SMP", Jurnal Ilmiah Program Studi Matematika STKIP Siliwangi Bandung, Vol 3, No.2, September 2014, hal.6

⁴³ *Ibid.*, hal.2

b. Tujuan dan Manfaat *Mind Mapping*

Mind mapping dapat menghasilkan catatan yang memberikan banyak informasi dalam satu halaman dan memperlihatkan hubungan antar berbagai konsep dan ide. Adapun manfaat *mind mapping* dalam proses belajar diantaranya, menurut *De Porter* dan *Henacki*, manfaat peta pikiran adalah:

- 1) *Mind mapping* bersifat fleksibel, yakni memudahkan siswa dalam mengingat kembali suatu subyek pelajaran.
- 2) Memusatkan perhatian siswa.
- 3) Meningkatkan pemahaman dan memberikan catatan tinjauan ulang yang sangat berarti intinya.
- 4) Menyenangkan dan tidak membosankan, karena *mind mapping* menggunakan perpaduan antara tulisan, gambar, dan warna yang sekaligus dapat memaksimalkan fungsi otak kanan dan kiri yang merupakan kunci dari belajar efektif.
- 5) Peta pikiran dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam memahami suatu konsep dan mengembangkan suatu ide karena peta pikiran dapat menghubungkan antara satu ide dengan ide yang lainnya dengan memahami konteksnya. Sehingga dapat memudahkan otak untuk memahami dan menyerap suatu informasi.⁴⁴

⁴⁴ Sri Indriati Hasanah & Ukhti Raudhatul Jannah, "Penggunaan Metode *Mind Mapping* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Segiempat", dalam <https://studylibid.com/doc/521914/penggunaan-metode-mind-mapping-untuk> diakses 12-02-2019,hal.596

Mind mapping dapat membantu kita dalam banyak hal, berikut ini hanyalah beberapa diantaranya. *Mind mapping* dapat membantu kita untuk:⁴⁵

- 1) Merencanakan
- 2) Berkomunikasi
- 3) Menjadi lebih kreatif
- 4) Menghemat waktu
- 5) Menyelesaikan masalah
- 6) Memusatkan perhatian
- 7) Menyusun dan menjelaskan pikiran-pikiran
- 8) Mengingat dengan lebih baik
- 9) Belajar lebih cepat dan efisien
- 10) Melihat “gambar keseluruhan”

Menurut Michael Michalko, dalam buku terlarisnya *Cracking Creativity*, *mind mapping* bertujuan untuk:⁴⁶

- 1) Mengaktifkan seluruh otak.
- 2) Membereskan akal dari kekusutan mental.
- 3) Memungkinkan kita berfokus pada pokok bahasan.
- 4) Membantu menunjukkan hubungan antara bagian-bagian informasi yang saling terpisah

⁴⁵ Tony Buzan, “ Buku Pintar *Mind Map*...,hal.6

⁴⁶ *Ibid.*,hal.6-7

- 5) Memberikan gambaran yang jelas pada keseluruhan dan perincian.
- 6) Memungkinkan kita mengelompokkan konsep, membantu kita membandingkannya.
- 7) Mengsyaratkan kita untuk memusatkan perhatian pada pokok bahasan yang membantu mengalihkan informasi tentangnya dari ingatan jangka pendek ke ingatan jangka panjang.

c. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran *Mind Mapping*

Berikut ini beberapa kelebihan pembelajaran *mind mapping*, antara lain:

- 1) Model ini terbilang cukup cepat dimengerti dan cepat juga dalam menyelesaikan persoalan.
- 2) *Mind mapping* terbukti dapat digunakan untuk mengorganisasikan ide-ide yang muncul di kepala.
- 3) Proses menggambar diagram bisa memunculkan ide-ide yang lain.
- 4) Diagram yang sudah terbentuk bisa menjadi panduan untuk menulis.

Berikut merupakan kelemahan dari pembelajaran *mind mapping*, antara lain:

- 1) Hanya siswa yang aktif yang terlibat.
- 2) Tidak sepenuhnya murid yang belajar.
- 3) Jumlah detail informasi tidak dapat dimasukkan.

d. Teknik Pelaksanaan Pembelajaran *Mind Mapping*

Adapun teknik/sintak dalam pelaksanaan pembelajaran *mind mapping* antara lain:⁴⁷

- 1) Pertama kali, guru harus menyampaikan kompetensi yang harus dicapai.
- 2) Guru menyajikan materi sebagaimana biasanya.
- 3) Untuk mengetahui daya tangkap siswa, bentuklah kelompok berpasangan.
- 4) Tunjuk salah satu siswa yang berpasangan itu untuk menceritakan materi yang baru diterima dari guru dan pasangannya mendengar dan membuat catatan kecil, kemudian bergantu peran begitu juga kelompok lainnya.
- 5) Menugaskan siswa secara bergiliran atau bisa juga diacak menyampaikan hasil wawancara dengan teman pasangannya. Sampai sebagian siswa sudah menyampaikan hasil wawancaranya.
- 6) Guru mengulangi atau menjelaskan kembali materi yang telah didiskusikan.
- 7) Dan diakhiri dengan mengambil kesimpulan.

⁴⁷ Imas Kurniasih & Berlin Sani, "Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Meningkatkan Profesionalitas guru, (Kata Pena, 2015), hal.55

Menurut Padley, tahap-tahap pembelajaran matematika dengan menggunakan metode *mind map* sebagai berikut⁴⁸ :

- 1) Guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran tentang materi pelajaran yang akan dipelajari,
- 2) Siswa mempelajari konsep tentang materi pelajaran yang dipelajari dengan bimbingan guru,
- 3) Setelah siswa memahami materi yang telah diterangkan oleh guru, guru mengelompokkan siswa ke dalam beberapa kelompok sesuai dengan tempat duduk yang berdekatan. Kemudian siswa dihibau untuk membuat peta pikiran dari materi yang dipelajari ,
- 4) Untuk mengevaluasi siswa tentang pemahaman guru menunjuk beberapa siswa untuk mempresentasikan hasil peta pikiran dengan mencatat atau menuliskan di papan tulis,
- 5) Dari hasil presentasi yang ditulis oleh siswa di papan tulis, guru membimbing siswa untuk membuat kesimpulan,
- 6) Guru memberikan soal latihan tentang materi yang telah dipelajari kepada siswa untuk dikerjakan secara individu untuk mengetahui pemahaman konsep dan kemampuan akademis siswa.

⁴⁸ Rijal Darusman, "Penerapan Metode *Mind Mapping* (Peta Pikiran) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Siswa SMP", Jurnal Ilmiah Program Studi Matematika STKIP Siliwangi Bandung, Vol 3, No.2, September 2014, hal.6

e. Langkah-langkah *Mind Mapping*

Cara membuat *mind mapping* sangatlah mudah, karena bahan-bahan yang dibutuhkan sangat sedikit, yaitu:⁴⁹

- 1) Kertas kosong tak bergaris.
- 2) Pena dan pensil warna
- 3) Otak
- 4) Imajinasi

Adapun langkah-langkah dalam membuat *mind mapping* antara lain:⁵⁰

- 1) Mulailah dari bagian tengah kertas kosong yang sisi panjangnya diletakkan mendatar. Karena memulai dari tengah memberi kebebasan kepada otak untuk menyebar ke segala arah dan untuk mengungkapkan dirinya dengan lebih bebas dan alami.
- 2) Gunakan gambar atau foto. Karena sebuah gambar bermakna seribu kata dan membantu kita menggunakan imajinasi, sebuah gambar sentral akan lebih menarik, membuat kita fokus, membantu kita berkonsentrasi, dan mengaktifkan otak kita.
- 3) Gunakan warna. Karena bagi otak, warna sama menariknya dengan gambar, warna membuat *mind mapping* lebih hidup,

⁴⁹ Imas Kurniasih & Berlin Sani, "Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Meningkatkan Profesionalitas guru, (Kata Pena, 2015), hal.14

⁵⁰ Tony Buzan, "Buku Pintar *Mind Map*..., hal.15-16

menambah energi kepada pemikiran kreatif dan menyenangkan.

- 4) Hubungkan cabang-cabang utama ke gambar pusat dan hubungkan cabang-cabang tingkat dua dan tiga ke tingkat satu dan dua, dan seterusnya. Karena otak bekerja menurut asosiasi. Otak senang mengaitkan dua (atau tiga, atau empat) hal sekaligus. Bila kita menghubungkan cabang-cabang, kita akan lebih mudah mengerti dan mengingat.
- 5) Buatlah garis hubung yang melengkung, bukan garis lurus. Karena garis lurus akan membosankan otak.
- 6) Gunakan satu kata kunci untuk setiap garis. Karena kata kunci tunggal memberi lebih banyak daya fleksibilitas kepada *mind mapping*.
- 7) Gunakan gambar karena seperti gambar sentral, setiap gambar bermakna seribu kata.

f. Elemen-elemen *Mind Mapping*

Setiap *mind mapping* mempunyai elemen-elemen sebagai berikut:⁵¹

- 1) Pusat peta pikiran
 - a) Pusat peta pikiran ini merupakan ide atau gagasan utama. Jika anda sedang memimpin rapat, pusat peta pikiran adalah judul rapat anda. Jika anda sedang

⁵¹ Sutanto Widura, "Mind Map langkah demi langkah", (Jakarta: PT Gramedia, 2008), hal.33

merangkum buku, pusat peta pikiran adalah judul buku tersebut.

- b) Dalam meringkas atau mengkaji ulang, biasanya adalah judul bab atau tema pokok harus berwujud gambar yang disertai dengan tulisan.
- c) Terletak di tengah-tengah kertas.

2) Cabang utama

- a) Cabang utama adalah cabang tingkat pertama yang langsung memancarkan dari pusat peta pikiran. Cabang utama ini juga dapat disebut *Basic Ordering Ideas* (BOI). Ada pula yang menyebutkan dengan *main branch*.
- b) Untuk keperluan meringkas biasanya merupakan subbab-subbab dari materi pelajaran yang dipelajari anak.
- c) Setiap cabang utama yang berbeda sebaiknya menggunakan warna pensil/ spidol yang berbeda pula.

3) Cabang

- a) Cabang merupakan pancaran dari cabang utama. Anda dapat menuliskan ke segala arah.
- b) Diusahakan meliuk, bukan sekedar melengkung atau lurus.
- c) Pangkal tebal lalu menipis
- d) Semakin jauh dari pusat, semakin tipis

e) Panjangnya sesuai dengan panjang kata kunci/gambar di atasnya

f) Ke segala arah

4) Kata

Setiap cabang berisi satu kata kunci. Kata kunci tersebut ditulis di atas cabang. Seharusnya semakin keluar kecil hurufnya. Namun, kadang aturan ini tidak laku. Pada cabang-cabang yang terlalu dalam, sangat sulit untuk menuliskan kata yang semakin kecil: dari cabang level diatas ada beberapa syarat:

a) Berupa 1 kata kunci

b) Kata ditulis diatas cabang

c) Semakin keluar, semakin kecil ukuran hurufnya

d) Tulisan tegak, maksimum kemiringan 45°

5) Gambar

Tidak ada aturan baku tentang penggunaan gambar. Sangat subyektif. Anda dapat menggunakan gambar-gambar yang anda sukai.

6) Warna

Menggunakan warna-warni yang menarik dalam peta pikiran anda. Semakin berwarna, semakin hidup.

4. Minat dan Hasil Belajar

a. Minat

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat.⁵²

Minat dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Hasil belajar akan optimal kalau ada minat yang tepat.⁵³

Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diamati seseorang, diperhatikan terus-menerus yang disertai dengan rasa senang.⁵⁴

Minat adalah kesadaran yang timbul bahwa objek tertentu sangat disenangi dan melahirkan perhatian yang tinggi bagi individu terhadap objek tersebut. Selain itu, minat juga merupakan kemampuan untuk memberi stimulus yang mendorong seseorang

⁵² Slameto, “ Belajar dan Faktor-faktor yang Mepengaruhi”,(Jakarta: Rineka Cipta, 2015), hal. 180

⁵³ Rusman, Pembelajaran Tematik Terpadu, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015), hal.75

⁵⁴ *Ibid*,.hal.57

untuk memperhatikan aktivitas yang dilakukan berdasarkan pengalaman yang sebenarnya.⁵⁵

Jadi dari beberapa pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa, minat merupakan suatu kesadaran yang memiliki kecenderungan untuk memiliki rasa lebih suka, tertarik, dan menimpulkan perhatian yang tinggi bagi individu terhadap suatu objek tertentu.

b. Minat Belajar

Peserta didik yang menaruh minat pada suatu mata pelajaran, perhatian akan tinggi dan minatnya berfungsi sebagai pendorong kuat untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar pada pelajaran tersebut. Sehingga minat belajar adalah pilihan kesenangan dalam melakukan kegiatan dan dapat membangkitkan gairah seseorang untuk memenuhi kesediaannya yang dapat diukur melalui kesukacitaan, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan.⁵⁶

c. Hasil belajar

Hasil belajar dapat dikatakan suatu bentuk keberhasilan yang dicapai oleh siswa dalam proses pembelajaran dengan memahami konsep materi yang diajarkan dengan menguasai pengetahuan yang ditunjang dengan kecakapan dan keterampilan dalam melihat, menganalisis, dan memecahkan masalah. Penilaian

⁵⁵ Sudaryono, "Dasar-dasar Evaluasi Pembelajaran", (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012), hal.125

⁵⁶ Ibid,

dan pengukuran hasil belajar dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar, terutama hasil belajar kognitif yang berkenaan dengan penguasaan bahan pengajaran sesuai dengan tujuan pendidikan dan pengajaran.⁵⁷

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.⁵⁸

Hasil belajar matematika adalah kemampuan menggunakan simbol-simbol setelah melakukan suatu kegiatan belajar untuk mendapatkan pengetahuan, wawasan, dan perubahan yang lebih baik. Secara operasional, hasil belajar matematika adalah skor kemampuan menggunakan simbol-simbol setelah melakukan suatu kegiatan belajar untuk mendapatkan pengetahuan, wawasan, dan perubahan yang lebih baik.⁵⁹

Menurut Nasution, hasil belajar adalah suatu perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, bukan saja perubahan mengenai pengetahuan, tetapi juga pengetahuan untuk membentuk

⁵⁷ Rahma Faelasofi, Penerapan Metode *Mind Mapping* pada Pembelajaran Matematika, Jurnal e-DuMath Volume 2 No. 2, Agustus 2016.hal.187

⁵⁸ Mulyono A, "Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar", (Jakarta:Rineka Cipta, 2003),hal.37

⁵⁹ Anastasia Marxy, " Pengaruh Model Pembelajaran *Mind Mapping* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa", JKPM:ISSN 2477-2348 (Electronic) dalam <http://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/jkpm/>, diakses 27 Mei 2019 pukul 19.45. hal. 176

kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian, penguasaan, dan penghargaan dalam diri individu yang belajar.⁶⁰

Hasil belajar adalah tahap pencapaian aktual yang ditampilkan dalam perilaku yang meliputi aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor dan dapat dilihat dalam bentuk kebiasaan, sikap, dan penghargaan⁶¹

Jadi dari beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa, hasil belajar adalah kemampuan atau suatu perubahan yang didapat oleh individu setelah melalui proses belajar, yang dalam proses belajarnya terdapat tahap pencapaian berupa perilaku yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

B. Penelitian Terdahulu

Setelah melakukan kajian pustaka terhadap skripsi yang bersubungan dengan judul pada skripsi ini, ternyata ada beberapa skripsi yang mempunyai kemiripan dengan skripsi ini. Berikut beberapa kajian pustakanya adalah:

1. Proseding Agil Arif Nugraha, 2017.” Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning terhadap Minat Belajar Siswa pada Materi Trigonometri kelas X.⁶²

⁶⁰ Supardi, “Penilaian Autentik Pembelajaran Afektif, Kognitif, dan Psikomotor Kosep dan Aplikasi”, (Jakarta:Rajagrafindo Persada, 2015), hal.2

⁶¹ *Ibid.*

⁶² Agil Arif Nugraha, Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning terhadap Minat Belajar Siswa pada Materi Trigonometri kelas X”, Proseding Vol.1 No1, Juli 2017.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Agil Arif Nugraha, menunjukkan bahwa berdasarkan pada uji $-r$ yang telah dilakukan oleh peneliti menunjukkan nilai r_{hitung} lebih besar r_{tabel} yaitu sebesar 0,547. Hal ini juga menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *discovery learning* terhadap minat belajar siswa.

2. Skripsi Eka Novita Sari, 2016. "Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* dengan *Mind Mapping* terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sel di SMA".⁶³

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Eka Novita Sari menunjukkan bahwa Hasil penelitian menunjukkan rata-rata hasil belajar kognitif adalah 82,72 (melampaui KKM aspek kognitif yang ditetapkan yaitu 75). Hasil belajar afektif siswa menunjukkan sebanyak 51,61% siswa memperoleh predikat A (sangat baik) dan 48,38% siswa memperoleh predikat B (baik). Hasil belajar afektif siswa mampu melampaui KKM afektif yang ditetapkan yaitu B. Hasil belajar psikomotor menunjukkan 4,83% siswa mencapai nilai A, 22,58% siswa mencapai nilai A-, 59,67% siswa mencapai nilai B+, dan 12,90% siswa mencapai nilai B (melampaui KKM psikomotor yang ditetapkan yaitu B). Rata-rata hasil belajar siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dengan *mind mapping* pada materi sel di SMA melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal yaitu 75 ($P < 0,05$).

⁶³ Eka Novita Sari, "Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Dengan *Mind Mapping* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sel di SMA," dalam *USEJ (Unnes Science Education Journal)* 5, no. 3(2016), hal. 1403

3. Skripsi Uswatun Hasanah, 2014. “Pengaruh Pembelajaran Guided Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII Mts Darul Falah Tulungagung”

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Uswatun Hasanah menunjukkan bahwa: 1) Kelas B memiliki nilai rata-rata hasil post tes sebesar 82,54 yang lebih besar dari kelas VIII A dengan nilai rata-rata hasil post tes sebesar 64,41. 2) Terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran Guided Discovery Learning terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII MTs Falah Tulungagung, dengan ditunjukkan oleh nilai t sebesar 5,957 dan nilai $sig.(2-tailed)$ adalah $0,000 < 0,05$. Dengan demikian hipotesis penelitian ini diterima.

4. Skripsi Lia Aristanti, 2016. “Pengaruh Metode Pembelajaran Mind Mapping terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Garis Singgung Lingkaran pada Siswa Kelas VIII MTs Assafi’iyah Gondang Tulungagung Tahun Ajaran 2015/2016”

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Lia Aristanti menunjukkan bahwa: 1) Metode mind mapping mempengaruhi hasil belajar dengan memadukan kata kunci dengan gambar sebagai penunjang kata kunci, mind mapping secara mental seperti menggambarkan sesuatu yang telah dibayangkan, ketika gambar yang dibayangkan muncul maka semua penjelasan yang ada didalam pikiran dapat dijelaskan. Nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,267 > 1,706$ sehingga menolak H_0 dan menerima H_1 yang berarti: 2) Ada pengaruh metode

pembelajaran mind mapping terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas VIII MTs Assafi'iyah Gondang Tulungagung. 3) Besarnya pengaruh metode pembelajaran Mind Mapping terhadap hasil belajar siswa adalah 7,2% yang termasuk dalam kategori rendah.

Tabel 2.3 Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian Terdahulu

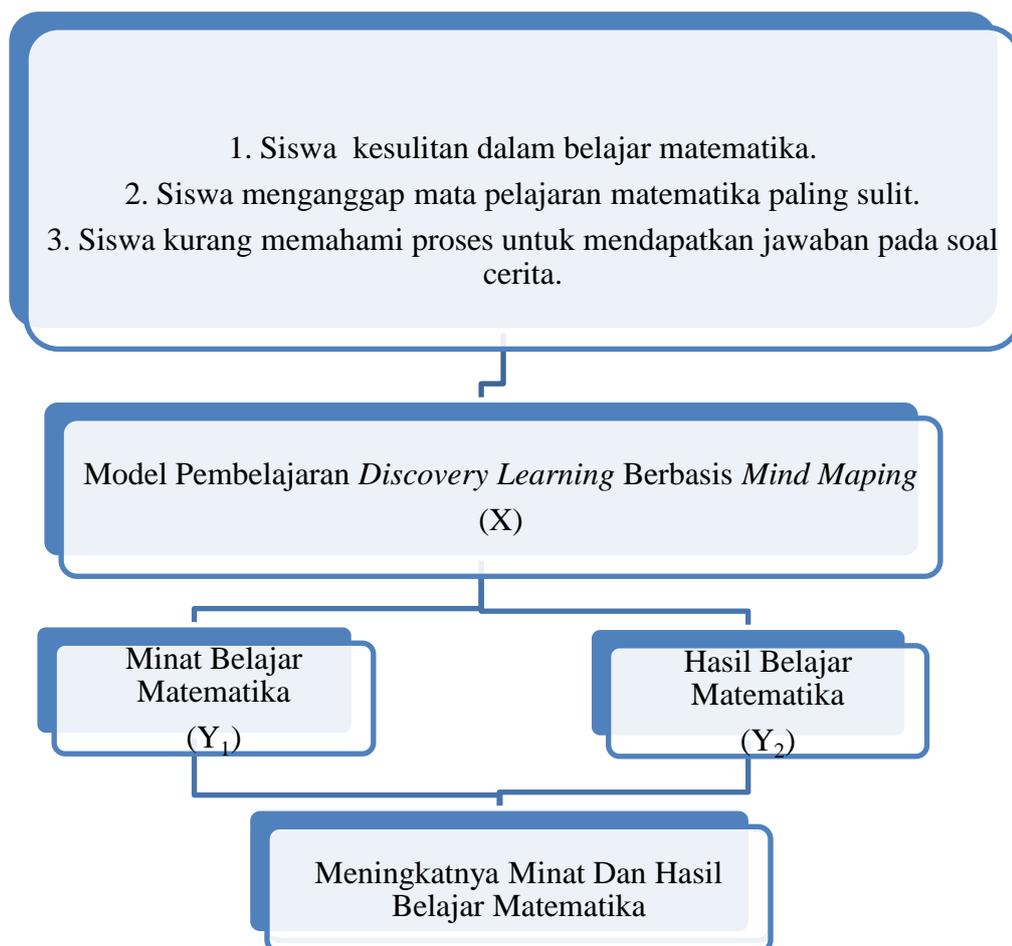
No	Penulis	Tahun	Persamaan	Perbedaan
1	Agil Arif Nugraha	2017	<ul style="list-style-type: none"> • Variabel bebas yang digunakan sama yaitu <i>discovery learning</i> • Variabel terikatnya minat belajar 	<ul style="list-style-type: none"> • Materi yang digunakan trigonometri • Sampel penelitian pada sekolah tingkat SMA kelas X
2	Eka Novita Sari	2016	<ul style="list-style-type: none"> • Variabel bebas yang digunakan sama yaitu model pembelajaran <i>discovery learning</i> dengan mind mapping 	<ul style="list-style-type: none"> • Hasil belajar pada penelitian terdahulu tertuju pada materi Sel di pelajaran Biologi. • Sampel penelitiannya pada sekolah tingkat SMA kelas X
3	Uswatun Hasanah	2014	<ul style="list-style-type: none"> • Salah satu variabel terikatnya adalah hasil belajar • Model pembelajaran <i>guided discovery learning</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Model pembelajaran menggunakan <i>discovery learning</i> berbasis mind mapping • Salah satu variabelnya minat belajar • Sampel penelitiannya kelas VIII
4	Lia Aristanti	2016	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan teknik pembelajaran mind mapping • Salah satu variabel terikatnya hasil belajar 	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan model pembelajaran <i>discovery learning</i> berbasis mind mapping • Salah satu variabelnya minat belajar • Sampel yang digunakan kelas VIII

C. Kerangka Berfikir

Penerapan model pembelajaran *discovery learning mind mapping* (variabel bebas) pada saat kegiatan belajar berlangsung akan berpengaruh

pada minat belajar (variabel terikat) siswa dan juga berpengaruh terhadap hasil belajar (variabel terikat) siswa.

Kerangka berfikir penelitian memiliki tujuan mempermudah dalam mengetahui hubungan antar variabel dan pengaruhnya. Berdasarkan rumusan masalah serta kajian teori yang telah dipaparkan sebelumnya, penulis menggambarkan kerangka berbasis berfikir penelitian dengan bagan sebagai berikut:



Gambar 2.1 kerangka berfikir

Keterangan:

X : *Discovery Learning* Berbasis *Mind Mapping* (Variabel bebas)

Y₁ : Minat Belajar (Variabel terikat)

Y₂ : Hasil belajar (Variabel terikat)

Objek dalam penelitian ini adalah Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbasis *Mind Mapping* merupakan faktor yang mempengaruhi minat dan hasil belajar matematika pada siswa