

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang diharapkan dalam dunia pendidikan adalah untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh siswa agar peka terhadap permasalahan-permasalahan sosial yang terjadi di sekitarnya, memiliki kepribadian yang positif dalam menghadapi ketimpangan sosial yang terjadi di masyarakat, dan mampu untuk mengatasi masalah yang timbul. Permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari merupakan pengetahuan yang dapat dijadikan sebagai dasar pengetahuan alami dalam mempelajari suatu materi. Konsep pembelajaran yang didapatkan dikaitkan dengan realita fenomena kehidupan siswa.

Pendidikan merupakan pilar utama bagi generasi penerus bangsa untuk menciptakan generasi-generasi muda yang unggul dan kompeten. Ilmu pengetahuan merupakan hal yang sangat penting dan berkaitan erat dengan kehidupan manusia. Ilmu pengetahuan terus mengalami perkembangan yang sangat pesat yang didorong oleh kemajuan zaman. Oleh karenanya pengetahuan manusia juga harus terus mengalami perkembangan. Pendidikan merupakan salah satu pen jembatan bagi manusia untuk memperoleh ilmu pengetahuan, dalam UU no. 20 tahun 2003 pendidikan merupakan usaha terencana dan sadar untuk mewujudkan proses pembelajaran dan suasana belajar agar siswa dapat aktif dalam mengembangkan potensi-potensi yang ada dalam dirinya untuk

menjadi manusia yang lebih berkualitas.<sup>2</sup> Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, bahan pelajaran, dan cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran.<sup>3</sup> Dengan pendidikan, peserta didik dapat mengembangkan kreativitas, potensi, pembentukan karakter, dan attitude sebagai bekal untuk terjun ke masyarakat serta generasi penerus bangsa dan negara.

Permasalahan yang dihadapi oleh dunia pendidikan pada saat ini yaitu lemahnya proses pembelajaran, dimana banyak sekali kemungkinan-kemungkinan ketidak sesuaian antara perencanaan yang disusun oleh guru dengan kondisi alami didalam kelas. Tujuan utama pendidikan adalah untuk memberi bekal kepada manusia untuk hidup di masyarakat, bekal ini berupa keterampilan dan ilmu pengetahuan agar mempermudah seseorang untuk diterima di masyarakat. Kemampuan pada diri seseorang dapat berkembang lebih optimal apabila mendapatkan pengalaman belajar yang tepat. Oleh karenanya, lembaga pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan minat dan potensi peserta didik untuk membentuk siswa yang berilmu dan berpotensi.

---

<sup>2</sup> Ari Setiawan, "Pengaruh Model Pembelajaran CTL (Contextual Teaching and Learning) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Subtema 1 Tema 2 Kelas V SD N 1 Nusa Bakti Kecamatan Belitang III Kabupaten Oku Timur," *JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)* 2, no. 2 (22 Juli 2020)

<sup>3</sup> Nur Isroatul Khusna dkk., "New Technologies for Project-Based Empathy Learning in Merdeka Belajar (Freedom to Learn): The Use of inaRISK Application and Biopore Technology," *International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)* 16, no. 22 (29 November 2022)

Pendidikan adalah suatu bentuk dari perwujudan kebudayaan manusia yang bersifat dinamis. Oleh karenanya, perkembangan atau perubahan dalam dunia pendidikan merupakan hal yang sudah seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perbaikan dalam seluruh tingkatan pendidikan perlu terus-menerus diupayakan sebagai antisipasi persiapan menyokong masa depan. Perkembangan dunia pendidikan yang kian pesa, mendorong lembaga pendidikan untuk bekerja lebih maksimal dalam menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan dengan pendidikan.

Sebagai upaya dalam mewujudkan kualitas pembelajaran yang baik, maka dibutuhkan adanya peningkatan kualitas kegiatan pembelajaran dan evaluasi pembelajaran. Keberhasilan dalam proses pembelajaran dapat ditentukan dari hasil evaluasi pembelajaran. Oleh karenanya komponen-komponen pendorong dari keberhasilan suatu proses pembelajaran sangatlah berperan penting untuk mencapai tujuan dari suatu pembelajaran. Pendidikan yang berkualitas memiliki perencanaan yang tersusun secara terstruktur, pengelolaan dan penggunaan bahan ajar yang baik dan tepat, serta kualitas tenaga pendidik yang profesional. Dari ketiga komponen tersebut disusun dan digabungkan kedalam satu kegiatan yaitu kegiatan pembelajaran.

Menurut Usman, pembelajaran adalah sebuah proses yang memuat serangkaian kegiatan guru dan siswa dengan dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Berdasarkan pendapat Majid, untuk mengembangkan proses pembelajaran dibutuhkan adanya observasi mendalam atau pemahaman terhadap

perkembangan anak atau siswa. Peran guru dalam menentukan model pembelajaran yang digunakan sebagai penunjang keberhasilan kegiatan pembelajaran di dalam kelas sangatlah penting yaitu salah satunya dengan menyediakan serta memperbanyak pengalaman belajar untuk siswa.<sup>4</sup> Pengembangan pembelajaran sangatlah penting untuk meningkatkan kualitas mutu pendidikan khususnya pada hasil belajar siswa.

Kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan inti dalam upaya untuk meningkatkan kualitas mutu pendidikan. Baik buruknya proses belajar mengajar dapat digunakan untuk menentukan kualitas pendidikan dari proses pembelajaran, karena pendidikan memegang peran penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia yang berkompetensi. Menurut Kasmawati, pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam menjalani kehidupan bermasyarakat. Sebab tanpa adanya pendidikan, manusia akan sulit mengubah strata sosialnya untuk menjadi lebih baik. Hal tersebut tidak dapat dipungkiri dengan adanya perkembangan yang semakin pesat di era globalisasi saat ini, sangat memerlukan peran pendidikan sebagai bekal untuk mendapatkan sesuatu hal yang ingin dicapai.<sup>5</sup>

Kegiatan belajar merupakan dua konsep yang tidak dapat terpisahkan satu sama lain. Dua konsep tersebut terpadu dalam suatu kegiatan yaitu pembelajaran dimana adanya interaksi guru dengan siswa dan siswa dengan

---

<sup>4</sup> Ledy Ahrisya, Henry Praherdhiono, dan Eka Pramono Adi, "Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*. 2. no. 4 (2019): 306-314.

<sup>5</sup> Nur Khalisah Latuconsina dan Andi Ika Prasati Abrar, "Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) Terhadap Hasil Belajar" 5, no. 2 (2017): 70.

siswa lainnya, pada saat jam pembelajaran berlangsung. Pembelajaran merupakan suatu system, yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya. Komponen tersebut yaitu; tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Keempat komponen tersebut harus diindahkan oleh guru dalam memilih dan menggunakan model pembelajaran apa yang akan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Guru dapat memilih model pembelajaran yang akan digunakan, dengan tolak ukur kegunaan, keefisienan, keefektifan, ketepatan, dan hipotesis keberhasilan dari model pembelajaran yang akan digunakan. Sedangkan pada proses belajar, siswa dituntut dalam mencari, menemukan dan memanfaatkan pengetahuan yang diperoleh untuk mendapatkan suatu bentuk konsep pelajaran dengan bantuan guru. Guru berfungsi sebagai tenaga profesional yang memiliki rasa percaya diri yang tinggi dan perilaku yang kuat dalam konteks ilmu untuk mendidik siswanya.<sup>6</sup>

Terdapat berbagai macam mata pelajaran yang dipelajari oleh siswa, salah satunya yaitu mata pelajaran IPS. Membahas mengenai mata pelajaran IPS, yang erat kaitannya dengan kegiatan belajar dengan cara menghafal. Terlebih lagi dengan penggunaan strategi pembelajaran jika tidak digunakan secara baik dan tepat sasaran dalam setiap proses pembelajaran dan penggunaan metode pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi maka respon siswa pada saat kegiatan pembelajaran akan pasif. Akibatnya, pada saat proses belajar mengajar berlangsung khususnya pada saat mata pelajaran IPS akan timbul suasana jenuh,

---

<sup>6</sup> Nur Isroatul Khusnaini dkk., "Peran Pendidik (Didikatif, Reflektif, Afektif)" 1, no. 2 (2022).

tidak menarik, dan membosankan. Hal tersebut dapat menimbulkan situasi yang tidak kondusif yang berakibat pada kegagalan dari proses pembelajaran. Selain respon siswa yang tidak menunjukkan adanya minat dalam menanggapi atau mendengarkan materi juga dapat mempengaruhi keaktifan siswa dalam mengemukakan pendapat, ide, atau gagasan yang dimilikinya cenderung rendah. Tanggung jawab siswa dengan pekerjaan rumah (PR) yang diberikan oleh guru untuk dikerjakan dirumah juga masih kurang maksimal.

Dari hal-hal tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa, pada pembelajaran IPS siswa mudah jenuh dan motivasi belajar IPS pada siswa masih sangat kurang. Semula pembelajaran IPS yang menuntut siswanya untuk dapat berpikir kritis, kreatif, dan analitis terhambat oleh kurangnya minat siswa dalam mata pelajaran IPS. Indikator dari keberhasilan pembelajaran IPS dapat dilihat dari bertambahnya pengetahuan dan keterampilan siswa, serta perubahan perilaku pada siswa. Oleh karenanya guru dituntut untuk lebih melek akan teknologi serta lebih kreatif dan inovatif dalam pelaksanaan pembelajaran IPS.

Penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satunya yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran *Cotextual Teaching and Learning* (CTL). Model pembelajaran *Cotextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan konsep belajar yang dimana materi yang sedang diajarkan oleh guru dikaitkan dengan situasi, kondisi, fenomena alami dunia yang bersifat *real* atau nyata pada kehidupan siswa dengan kata lain model pembelajaran *Cotextual Teaching and Learning* (CTL) membuat hubungan antara

pengetahuan yang didapatkan dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari dalam masyarakat ataupun keluarga. Menurut Rusman, pembelajaran *Cotextual Teaching and Learning* (CTL) adalah konsep belajar yang digunakan oleh guru dimana dengan harapan agar siswa mampu mengaitkan antara pengetahuan yang mereka peroleh dan diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.<sup>7</sup> Melalui model pembelajaran *Cotextual Teaching and Learning* (CTL) konsep dasar akan ditanamkan pada siswa dalam pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial yaitu yang erat kaitannya dengan kondisi sekitar manusia beserta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Selain penggunaan model pembelajaran yang tepat, media pembelajaran juga memiliki peran yang penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan penggunaan media pembelajaran yang yang baik dan tepat maka jiwa kejelian, keaktifan, dan kekreatifan siswa akan berpengaruh pada kompetensi siswa. Salah satunya yaitu dengan menggunakan media *Mind Mapping*. *Mind Mapping* merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat mempermudah siswa dalam mengingat informasi-informasi yang diperoleh, dimana berisi tentang tukisan yang memiliki pola dan saling berkaitan dan didukung oleh gambar-gambar yang mengacu pada pembelajaran atau gambaran dari suatu fenomena. *Mind Mapping* atau peta pikiran dapat melatih kekreatifan siswa.

*Mind Mapping* merupakan media atau cara yang digunakan oleh siswa melalui cara mencatat yang mudah, menarik, dan menyenangkan dalam

---

<sup>7</sup> Putu Mira Novita Sari dan Desak Putu Parmiti, "Efektivitas Hasil Belajar Matematika Melalui Model CTL Berbasis Masalah Terbuka Siswa Kelas IV SD" 4, no. 2 (2020): hal. 250.

pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang cenderung bersifat monoton dan membosankan bagi siswa. Dengan berbantu media *Mind Mapping* maka diharapkan dapat meningkatkan beberapa aspek dalam kegiatan pembelajaran diantaranya yaitu; konsentrasi, daya ingat, kreativitas, pemahaman dan peningkatan hasil belajar pada siswa. Menurut Istarani *Mind Mapping* adalah suatu penyampaian ide atau konsep dan masalah dalam pembelajaran yang kemudian dibahas dalam suatu kelompok kecil sehingga melahirkan berbagai macam pemecahannya.<sup>8</sup> Demikian dengan Susanto yang mengatakan bahwa *Mind Mapping* merupakan suatu teknis grafis yang memungkinkan kita dalam mengeksplorasi keseluruhan kemampuan otak untuk keperluan berfikir dan belajar.

Media pembelajaran *Fun Mind Mapping* merupakan tipe media yang secara umum sama dengan penggunaan media *Mind Mapping* sebelumnya. Namun dalam hal ini, *Fun Mind Mapping* memiliki sedikit perbedaan dari *Mind Mapping* biasanya, dimana proses penggunaannya berbasis game atau dimainkan secara langsung pada saat proses pembelajaran. Hal tersebut dapat menjadi inovasi agar proses pembelajaran tidak membosankan dan mendorong siswa agar lebih aktif belajar dengan tipe pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilaksanakan pada program Magang I dan Magang II yang diselenggarakan oleh UIN Sayyid Ali Rahmatullah

---

<sup>8</sup> Popy Darsono, "Evektifitas Model Pembelajaran ADDIE Berbantuan Mind Mapping Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis" 5, no. 1 (2019).



Tulungagung digunakan sebagai peneliti untuk melakukan observasi awal untuk mencari informasi mengenai penelitian yang akan dilaksanakan. Dari hasil observasi pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial mengalami beberapa kendala diantaranya yaitu seperti kurang kondusifnya kegiatan pembelajaran dalam kelas yang dilatar belakangi oleh kebosanan siswa terhadap metode dan materi pembelajaran yang monoton. Oleh sebab itu, siswa mengalami kesulitan dalam menyerap materi, dimana hal tersebut dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar. Maka disini guru memiliki peran penting untuk memunculkan inovasi-inovasi baru dalam kegiatan pembelajaran.

Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sangat erat kaitannya dengan kehidupan real manusia, dengan fenomena-fenomena baru yang berkembang di masyarakat dapat dijadikan sebagai metode pembelajaran dengan mengungkap metode *Contextual Teaching and Learning* (CTL), yaitu dengan mengaitkan kejadian nyata yang terjadi di kehidupan siswa sebagai contoh mudah dalam mentransfer ilmu kepada peserta didik. Seperti halnya pada mata pelajaran IPS pada materi keunggulan dan keterbatasan antarruang dalam permintaan, penawaran, dan teknologi serta peran pelaku ekonomi dalam perekonomian yang dapat dikaitkan dengan aktivitas perekonomian disekitar, seperti contoh kegiatan transaksi atau jual beli di masyarakat. Hal tersebut dapat membantu siswa dalam memahami poin dari materi yang disampaikan oleh guru.

Namun keterbatasan sarana dan prasarana yang disediakan oleh sekolah serta peraturan yang ditetapkan, siswa dalam kegiatan belajar memiliki keterbatasan. Diantaranya seperti keterbatasan proyektor. Hal tersebut dapat

mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa. Oleh karenanya penggunaan media *Fun Mind Mapping* dapat dijadikan sebagai solusi pemecahan masalah untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Pada dasarnya siswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda. Dalam penelitian ini, *Fun Mind Mapping* digunakan sebagai penunjang metode pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) untuk memperbaiki hasil belajar siswa pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah dijabarkan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Menggunakan Media *Fun Mind Mapping* Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas VIII UPT SMP Negeri 3 Srengat”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka identifikasi masalah yang relevan dalam penelitian ini yaitu :

1. Penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi.
2. Rendahnya minat belajar IPS siswa.
3. Kurangnya peran aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran yang dianggap membosankan dan menjenuhkan.
4. Penggunaan media *Fun Mind Mapping* belum pernah diterapkan.

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) menggunakan media *Fun Mind Mapping* terhadap aspek kognitif siswa kelas VIII UPT SMPN 3 Srengat ?
2. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) menggunakan media *Fun Mind Mapping* terhadap aspek afektif siswa kelas VIII UPT SMPN 3 Srengat ?
3. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) menggunakan media *Fun Mind Mapping* terhadap aspek psikomotorik siswa kelas VIII UPT SMPN 3 Srengat ?

### D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai dapat dilihat secara khusus sesuai dengan rumusan masalah diatas, adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) menggunakan media *Fun Mind Mapping* terhadap aspek kognitif siswa kelas VIII UPT SMPN 3 Srengat.
2. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) menggunakan media *Fun Mind Mapping* terhadap aspek afektif siswa kelas VIII UPT SMPN 3 Srengat.

3. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) menggunakan media *Fun Mind Mapping* terhadap aspek psikomotorik siswa kelas VIII UPT SMPN 3 Srengat

#### **E. Pembatasan Masalah**

Adapun Batasan-batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Materi pembelajaran yang digunakan yaitu keunggulan dan keterbatasan antar ruang serta peran pelaku ekonomi dalam suatu perekonomian.
2. Hasil belajar siswa yang diukur yaitu hasil belajar IPS dengan menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dengan menggunakan media *Fun Mind Mapping*.
3. Aspek-aspek hasil belajar dalam penelitian ini yaitu meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Indikator aspek kognitif meliputi mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Aspek afektif meliputi menerima, merespon, menghargai, mengorganisasikan, dan karakterisasi menurut nilai. Sedangkan pada aspek psikomotorik meliputi menirukan, memanipulasi, ketepatan, artikulasi, dan pengalamiahan.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Dengan dilaksanakannya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

a. Manfaat Teoritis

1. Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai sarana informasi bagi dunia pendidikan, terutama mengenai pengaruh model pembelajaran CTL dengan menggunakan media *Fun Mind Mapping*.
2. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan memberikan kontribusi dalam kemajuan kegiatan pembelajaran di Indonesia.
3. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi dorongan untuk peningkatan penggunaan media pembelajaran dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan di Indonesia.
4. Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Dengan disusunnya penelitian ini diharapkan siswa dapat menerima bahan masukan yang dapat dijadikan sebagai masukan untuk meningkatkan hasil belajar dalam mencapai tujuan dari pembelajaran.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi dalam penggunaan media pembelajaran dan metode yang tepat sebagai upaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi untuk penelitian selanjutnya dan penggunaan media pembelajaran sebagai penunjang kegiatan pembelajaran mengenai pengaruh model pembelajaran CTL menggunakan media *Fun Mind Mapping*.

#### 4. Bagi Peneliti

Menambah wawasan untuk mengidentifikasi lebih dalam pengaruh model pembelajaran CTL menggunakan media *Fun Mind Mapping*. Selain itu, penelitian ini juga dapat digunakan sebagai dasar pengetahuan yang dapat diterapkan dalam melaksanakan praktik pendidikan untuk kedepannya.

#### 5. Bagi Prodi

Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi bahan masukan untuk membangun pengetahuan dan memfasilitasi pembelajaran yang efektif dan efisien untuk meningkatkan hasil belajar.

### **G. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang secara teoritis dianggap paling mungkin dan paling tinggi tingkat kebenarannya. Meskipun hipotesis penelitian bersifat jawaban sementara, hipotesis berperan penting untuk memberikan batasan pada penelitian mengenai hal-hal yang akan diteliti. Karena hipotesis merupakan jawaban sementara dari sebuah penelitian, maka perlu menguji kebenaran

jawaban tersebut. Dalam hal ini, uji statistic kerap kali digunakan untuk menguji hipotesis benar atau salah dan hipotesis tersebut diterima atau ditolak.

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah :

a. Hipotesis pertama

**H<sub>0</sub>** : Tidak ada pengaruh model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) menggunakan media *Fun Media Mapping* terhadap aspek kognitif siswa kelas VIII UPT SMPN 3 Srengat.

**H<sub>1</sub>** : Ada pengaruh model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) menggunakan media *Fun Mind Mapping* terhadap aspek kognitif siswa kelas VIII UPT SMPN 3 Srengat.

b. Hipotesis kedua

**H<sub>0</sub>** : Tidak ada pengaruh model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) menggunakan media *Fun Mind Mapping* terhadap aspek afektif siswa kelas VIII UPT SMPN 3 Srengat.

**H<sub>2</sub>** : Ada pengaruh model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) menggunakan media *Fun Mind Mapping* terhadap aspek afektif siswa kelas VIII UPT SMPN 3 Srengat.

c. Hipotesis ketiga

**H<sub>0</sub>** : Tidak ada pengaruh model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) menggunakan media *Fun Mind Mapping* terhadap aspek psikomotorik siswa kelas VIII UPT SMPN 3 Srengat.

**H<sub>3</sub>:** Ada pengaruh model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) menggunakan media *Fun Mind Mapping* terhadap aspek psikomotorik siswa kelas VIII UPT SMPN 3 Srengat.

## H. Penegasan Istilah

### a. *Contextual Teaching and Learning* (CTL)

Model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* atau biasa disebut CTL, adalah proses pembelajaran holistic dengan tujuan untuk membantu siswa dalam memahami makna materi ajar dan mengaitkannya dengan konteks kehidupan mereka. Sehingga dengan menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) siswa dapat mengaitkan fenomena kehidupan nyata mereka dengan materi. Adapun pengertian model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) menurut Elaine B. Johnson dalam Rusman mengatakan bahwa model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) adalah suatu system yang merangsang otak untuk menyusun pola-pola yang mewujudkan makna dan menghubungkan muatan akademis dengan konteks kehidupan nyata sehari-hari siswa.<sup>9</sup>

Sedangkan menurut Howey R, Keneth model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mensukseskan dan

---

<sup>9</sup> Setiawan, "Pengaruh Model Pembelajaran CTL (Contextual Teaching and Learning) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Subtema 1 Tema 2 Kelas V SD N 1 Nusa Bakti Kecamatan Belitang III Kabupaten Oku Timur."



mengefektifkan pendidikan karakter pada siswa di sekolah.<sup>10</sup> Yang artinya model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)* dapat dikembangkan menjadi salah satu model pembelajaran yang berkarakter karena dalam pelaksanaannya proses pembelajaran lebih ditekankan pada keterkaitan antara materi pembelajaran dengan kehidupan nyata siswa. Sehingga peserta didik mampu untuk menerima, menghubungkan, dan menerapkan kompetensi dari hasil belajar dalam kehidupan nyata.

**b. *Mind Mapping***

*Mind Mapping* merupakan sebuah peta konsep pikiran untuk menciptakan pembelajaran dengan berorientasikan kepada upaya pemberdayaan potensi keaktifan otak siswa yang didasarkan pada bagaimana imajinasi pikiran siswa belajar. Menurut Sutanto mengatakan bahwa *Mind Mapping* merupakan suatu teknis grafis yang memberikan peluang luas untuk mengeksplorasi seluruh kemampuan pada otak untuk keperluan berfikir dan belajar.<sup>11</sup> Sedangkan menurut Istarani *Mind Mapping* adalah suatu penyampaian ide atau konsep dan masalah dalam pembelajaran yang kemudian dibahas dalam suatu kelompok kecil sehingga melahirkan berbagai macam pemecahannya. Sebagai suatu alat atau media, *Mind*

---

<sup>10</sup> Aisyah. Skripsi : Efektifitas Model Pembelajaran CTL untuk Meningkatkan Kemampuan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak MAN 1 Parepare. (Parepare: IAIN PAREPARE, 2018)

<sup>11</sup> Darsono, "Efektifitas Model Pembelajaran ADDIE Berbantuan Mind Mapping Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis." *Jurnal Program Studi Kependidikan Matematika* 5, no.1 (2019): 40-47

*Mapping* dapat diandalkan sebagai teknik dalam mencatat yang lebih kreatif dan efektif dalam membantu siswa untuk memetakan pikirannya.

Sedangkan *Mind Mapping* menurut Doni Swadarma *Mind Mapping* adalah cara mencatat yang menarik, kreatif, efektif, dan efisien serta berdaya guna untuk mengembangkan ide-ide dan pemikiran sesuai dengan mekanisme kinerja otak sehingga dapat mendorong potensi dan kapasitas otak yang masih belum terlihat.<sup>12</sup> Menurut Buzan dalam Wahyuni, *Mind Mapping* disebut sebagai “pisau Swiss” untuk otak dan merupakan sebuah alat yang sangat menakjubkan bagi anak-anak karena mampu memberikan mereka kesempatan untuk menjelajahi diri dalam ruangan memori-memori, persiapan penyajian tugas sekolah, dan pemikiran-pemikiran kreatif.<sup>13</sup> *Mind Mapping* dapat menghubungkan antara konsep yang diperoleh siswa dari hasil pembelajaran atau materi pembelajaran, sehingga menciptakan hasil pemetaan pemikiran berupa konsep materi yang baru dan berbeda.

### c. *Fun Mind Mapping*

Menurut Rusman, pembelajaran aktif merupakan suatu pendekatan pembelajaran, dimana dalam kegiatan pembelajaran lebih banyak melibatkan aktivitas siswa dalam mengakses, mencari tahu informasi dan pengetahuan untuk dibahas dan dikaji pada saat proses pembelajaran. Pada

---

<sup>12</sup> Doni Swadarma, *Penerapan Mind Mapping Dalam Kurikulum Pembelajaran*, (Jakarta: Gramedia, 2013), h. 3

<sup>13</sup> Ni Luh Devi Variani dan Anak Agung Gede Agung, “Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Media Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V,” *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* 3, no. 2 (13 Juli 2020): 290

dasarnya setiap individu atau peserta didik sangat membutuhkan permainan dan hiburan dalam pembelajaran, hal tersebut bertujuan untuk mendorong siswa agar tidak bosan dan jenuh. Selain itu dengan variasi pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa dan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Permainan (*games*) dapat menjadi solusi dalam permasalahan tersebut, dimana pembelajaran aktif berbasis game adalah suatu pembelajaran yang menekankan siswa untuk belajar secara aktif dan melibatkan siswa dalam proses pengalaman belajar dalam menghadapi tantangan, mendapat inspirasi, terdorong untuk lebih kreatif, dan kooperatif dengan sesama siswa.

*Fun Mind Mapping* merupakan media pembelajaran *Mind Mapping* pada umumnya, namun terdapat sedikit perbedaan dimana *Fun Mind Mapping* merupakan media pembelajaran berbasis *game* yang dapat digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran.

#### **d. Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan suatu penilaian yang dilaksanakan di akhir dari pengalaman dan proses yang dilaksanakan berulang-ulang. Hasil belajar akan tersimpan dalam jangka waktu yang panjang karena hasil belajar melatar belakangi seseorang dalam membentuk pribadi atau individu. Menurut Suprijono, hasil belajar adalah pola perbuatan,

pengertian, nilai, sikap, apresiasi dan keterampilan.<sup>14</sup> Suprijono membagi hasil belajar dalam tiga klasifikasi, yaitu sebagai berikut:

1. Kognitif, berhubungan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu ingatan, pemahaman, penerapan, menguraikan, merencanakan, dan menilai.
2. Afektif, berhubungan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yaitu sikap menerima, merespons, nilai, organisasi dan karakteristik.
3. Psikomotorik, berhubungan dengan hasil belajar kemampuan bertindak dan keterampilan.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajar. Dengan kata lain, hasil belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi pada seseorang yang disebabkan oleh adanya proses belajar yang dilakukan. Dalam penelitian ini, terfokuskan pada hasil belajar dalam ranah kognitif siswa.

## **I. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga bagian, yaitu :

1. Bagian awal

Bagian awal skripsi ini terdiri dari : halaman sampul depan, halaman judul, lembar persetujuan, lembar pengesahan, pernyataan keaslian

---

<sup>14</sup> Latuconsina dan Abrar, "Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) Terhadap Hasil Belajar." *Jurnal Pendidikan Fisika* 5. No 2 (2017): 70-75

tulisan, motto, persembahan, prakata, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

## 2. Bagian Inti

### a. Bab I : Pendahuluan

Pendahuluan meliputi latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, pembatasan masalah, manfaat penelitian, hipotesis penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

### b. Bab II : Landasan Teori

Landasan teori ini meliputi kajian teori, penelitian terdahulu, dan kerangka berpikir

### c. Bab III : Metode Penelitian

Bab ini mencakup rancangan penelitian, variabel penelitian dan skala pengukuran, populasi, sampel, sapling, instrumen penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

### d. Bab IV : Hasil Penelitian

Bab ini menjelaskan tentang langkah dan strategi penelitian yang dilakukan dalam menentukan, mencari, dan mengumpulkan data serta informasi sebagai acuan untuk mencapai hasil penelitian yang maksimal, mendapatkan jawaban atas akar permasalahan yang diteliti.

e. Bab V : Pembahasan

Mendeskripsikan data pada setiap variabel hasil dari pengujian hipotesis. Sehingga pada bab ini memuat tentang penyajian paparan data yang diperoleh dari lapangan yang telah disusun sedemikian rupa.

f. Bab VI : Penutup

Memaparkan tentang kesimpulan atas penemuan hasil penelitian yang dilakukan serta saran-saran terkait laporan penelitian yang dibuat peneliti.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir skripsi ini terdiri dari: daftar rujukan dan lampiran-lampiran tentang penelitian kuantitatif.