

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Tinjauan Tentang Metode Pembelajaran

a. Pengertian metode pembelajaran

Metode dalam bahasa Inggris adalah *method*. Sedangkan dalam bahasa Yunani metode berasal dari kata *methodos* yang berarti cara atau jalan yang ditempuh. Metode merupakan salah satu “sub/system” dalam “system pembelajaran”, yang tidak bisa dilepaskan begitu saja. Metode adalah cara atau prosedur yang digunakan oleh fasilitator dalam interaksi belajar dengan memperhatikan keseluruhan system untuk mencapai suatu tujuan. Fungsi metode berarti sebagai alat untuk mencapai tujuan¹.

Sedangkan pembelajaran adalah proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berfikir yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan yang baru sebagai upaya untuk meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pembelajaran.² Pembelajaran dapat pula didefinisikan sebagai suatu system atau proses membelajarkan subyek didik (peserta didik) yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara

¹ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2001), hal. 47

² Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*,

sistematis agar subyek didik (peserta didik) dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.³

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasi rencana yang disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Tinjauan Tentang Mind Mapping

a. Pengertian Mind Mapping

Mind mapping atau peta pikiran atau teknik berupa skema atau gambar untuk mencurahkan segala yang kita pikirkan atau yang ada di otak kita. Mind mapping telah digunakan lebih dari 30 tahun hampir di seluruh dunia. Penemunya adalah Tony Buzan, seorang ahli dalam masalah otak. Pertama kali mind mapping diterapkan untuk para siswa dan mahasiswa, kemudian mendapatkan respon yang sangat bagus dan cepat meluas. Mind mapping dapat digunakan hampir di semua bidang, mulai dari bidang pendidikan, pengembangan pribadi, dan bisnis. Ia merupakan alat bantu dalam mengolah pikiran dan kreativitas, sehingga bekerja dan belajar menjadi lebih efektif. Peta pikiran atau mind mapping adalah teknik meringkas bahan yang perlu dipelajari, dan memproyeksikan masalah yang dihadapi ke dalam bentuk peta atau teknik grafik sehingga lebih mudah memahaminya. Musrofi mengungkapkan .⁴

³ Komalasari, *Pembelajaran...* hal. 3

⁴ Muhammad Musrofi, *Melejitkan Potensi Otak*, (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2008), hal. 179

Dengan demikian dapat disimpulkan pembelajaran *mind mapping* adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan untuk memaksimalkan kemampuan kognitif siswa melalui teknik mencatat kreatif, yaitu dalam bentuk skema atau grafik disertai gambar, dan interpretasi warna sehingga dapat membantu seseorang dalam mengungkapkan ide.

b. Langkah-Langkah Membuat *Mind Mapping*

Buzan dalam bukunya menjabarkan tujuh langkah dalam membuat *mind mapping*, yaitu:⁵

- 1) Gunakan kertas putih polos, tidak bergaris dan diletakkan dengan posisi mendatar (*landscape*).
- 2) Mulailah dari bagian tengah kertas kosong.
- 3) Gunakan gambar atau foto untuk ide sentral atau ide utama.
- 4) Gunakan berbagai warna dalam membuat *mind map*.
- 5) Buatlah cabang-cabang utama yang memancar dan dihubungkan ke gambar pusat. Kemudian buatlah cabang-cabang selanjutnya dari cabang utama dan seterusnya. Cabang-cabang tersebut berupa garis hubung yang melengkung, bukan garis lurus. Setiap cabang utama memiliki warna yang berbeda.
- 6) Tuliskan informasi yang ditulis di atas garis hubung, yang disebut kata kunci. Gunakan satu kata kunci untuk setiap garis hubung.
- 7) Gunakan gambar yang terkait dengan kata kunci.

⁵ *Ibid.*, hal.15



Gambar Mind Mapping

c. Manfaat *Mind Mapping*

Michalko yang dikutip Tony Buzan dalam Musrofi mengungkapkan berbagai manfaat menggunakan *mind map*, antara lain:⁶

- 1) Mengaktifkan seluruh otak kita.
- 2) Memusatkan pada subjek.
- 3) Memungkinkan kita mengembangkan cara pengaturan pikiran secara terperinci sekaligus menunjukkan gambaran umum.
- 4) Menunjukkan hubungan antarbagian informasi yang tampak saling terpisah.
- 5) Memberikan gambaran grafis tentang subjek kita, dan memungkinkan kita dengan mudah menemukan celah di antara beragam informasi.
- 6) Memungkinkan kita mengelompokkan dan menata ulang kelompok-kelompok konsep, serta menemukan perbandingan.

⁶ Muhammad Musrofi, *Melejitkan Potensi Otak ...*, hal. 185

- 7) Membuat pikiran kita tetap aktif dan memudahkan kita menyelesaikan masalah.
- 8) Membuat kita memusatkan perhatian pada subjek dan membantu kita menarik informasi tentang subjek tersebut, kemudian memindahkannya dari memori jangka pendek ke memori jangka panjang.

3. Tinjauan Tentang Pembelajaran Matematika

a. Hakikat Matematika

Matematika merupakan sebuah ilmu pasti yang menjadi induk dari segala ilmu pengetahuan di dunia ini. Semua kemajuan zaman dan perkembangan kebudayaan dan peradaban manusia selalu tidak terlepas dari unsur matematika.⁷ Matematika sejak peradaban manusia bermula, memainkan peranan yang sangat vital dalam kehidupan sehari-hari. Berbagai bentuk simbol, rumus, teorema digunakan untuk membantu perhitungan, pengukuran, penilaian, dan sebagainya. Matematika merupakan objek yang sangat penting dalam sistem di seluruh dunia. Maka tidak heran jika peradaban manusia berubah dengan pesat karena ditunjang oleh partisipasi matematika yang selalu mengikuti perkembangan zaman.

Secara etimologi, matematika berasal dari bahasa latin *mathanein* atau *mathemata* yang berarti belajar atau hal yang dipelajari (*thinks that are learning*). Dalam bahasa Belanda disebut *wiskunde* atau ilmu pasti

⁷ Abdul Halim Fathani, *Matematika Hakikat dan Logika*, (Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2012), hal. 18

yang kesemuanya berkaitan dengan penalaran.⁸ Matematika itu merupakan suatu disiplin ilmu yang berdiri sendiri dan tidak merupakan cabang dari ilmu pengetahuan alam. Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin, dan mengembangkan daya pikir manusia. Perkembangan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini juga dilandasi oleh perkembangan matematika di bidang teori bilangan, aljabar, analisis, teori peluang, dan matematika diskrit. Untuk menguasai dan menciptakan teknologi di masa depan, diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini.⁹

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa matematika adalah ilmu pasti yang mempunyai berbagai bentuk simbol, rumus, teorema digunakan untuk membantu perhitungan, pengukuran, penilaian, dan sebagainya.

b. Ciri-ciri Matematika

Matematika dapat dipandang sebagai pelayan (*servant*) dan sekaligus ratu (*queen*) dari ilmu-ilmu yang lain. Sebagai pelayan, matematika adalah ilmu dasar yang mendasari dan melayani berbagai ilmu pengetahuan yang lain. Contohnya saja, matematika muncul di ilmu kimia, fisika, biologi, astronomi, psikologi dan dan masih banyak yang lain. Sebagai ratu, perkembangan matematika tidak tergantung pada ilmu-ilmu lain.

⁸ Catur Supatmono, *Matematika Asyik*, (Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2009), hal. 5

⁹ Masykur Ag dan Abdul Halim Fathani, *Mathematical Intelligence*, (Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2008), hal. 52

Layaknya ilmu pengetahuan lain, matematika memiliki ciri-ciri atau sifat khas yang membedakan matematika dengan ilmu-ilmu lain. Adapun ciri-ciri matematika adalah:

1) Memiliki objek kajian yang abstrak

Matematika mempunyai objek kajian yang bersifat abstrak, walaupun tidak setiap yang abstrak adalah matematika. Sementara beberapa matematikawan menganggap objek matematika itu “konkret” dalam pikiran mereka, maka kita dapat menyebut objek matematika secara lebih tepat sebagai objek mental atau pikiran.

2) Bertumpu pada kesepakatan

Simbol-simbol dan istilah-istilah dalam matematika merupakan kesepakatan atau konvensi yang penting. Dengan simbol istilah yang telah disepakati dalam matematika, maka pembahasan selanjutnya akan menjadi mudah dilakukan dan dikomunikasikan.

3) Berpola pikir deduktif

Dalam matematika, hanya diterima pola pikir yang bersifat deduktif. Pola pikir deduktif secara sederhana dapat dikatakan pemikiran yang berpangkal dari hal yang bersifat umum diterapkan atau diarahkan kepada hal yang bersifat khusus.

4) Konsisten dalam sistemnya

Dalam matematika, terdapat berbagai macam sistem yang dibentuk dari beberapa aksioma dan memuat beberapa teorema. Ada sistem-sistem yang berkaitan, adapula sistem-sistem yang dapat dipandang lepas satu dengan yang lainnya. Di dalam masing-masing

sistem, berlaku ketaatan atau konsistensi. Artinya, dalam setiap sistem tidak boleh terdapat kontradiksi. Suatu teorema ataupun definisi harus menggunakan istilah atau konsep yang telah ditetapkan terlebih dahulu. Konsistensi itu baik dalam makna maupun dalam hal nilai kebenarannya. Antara sistem atau struktur yang satu dengan sistem atau struktur yang lain tidak mustahil terdapat pernyataan yang saling kontradiksi.

5) Memiliki simbol yang kosong arti

Di dalam matematika, banyak sekali simbol baik yang berupa huruf latin, huruf Yunani, maupun simbol-simbol khusus lainnya. Simbol-simbol tersebut membentuk kalimat dalam matematika yang biasa disebut model matematika. Model matematika dapat berupa persamaan, pertidaksamaan, maupun fungsi. Model atau simbol matematika sesungguhnya kosong dari arti. Ia akan bermakna sesuatu bila kita mengaitkannya dengan konteks tertentu. Kosongnya arti dari model-model matematika itu merupakan kekuatan matematika, yang dengan sifat tersebut, ia bisa masuk pada berbagai macam bidang kehidupan, dari masalah teknis, ekonomi, hingga ke bidang psikologi.

6) Memperhatikan semesta pembicaraan

Sehubungan dengan kosongnya arti dari simbol-simbol matematika, bila kita menggunakannya kita seharusnya memerhatikan pula lingkup pembicaraannya. Lingkup atau sering disebut semesta pembicaraan bisa sempit bisa pula luas. Bila yang

dibicarakan tentang bilangan-bilangan, maka simbol-simbol tersebut menunjukkan bilangan-bilangan pula. Begitu pula jika yang dibicarakan tentang transformasi geometri, maka simbol-simbol matematikanya menunjukkan suatu transformasi pula. Benar salahnya atau ada tidanya penyelesaian suatu soal atau masalah ditentukan oleh semesta pembicaraan yang digunakan.¹⁰

Frans Susilo, S. J. dalam Suwarno (1998) menuuliskan ciri-ciri matematika sebagai berikut:

- 1) Matematika bukanlah ilmu yang memiliki kebenaran mutlak. Kebenaran dalam matematika adalah kebenaran nisbi yang tergantung pada kesepakatan yang disetujui bersama.
- 2) Matematika bukanlah ilmu yang tidak bisa salah. Sebagai ilmu yang dibentuk dan dikembangkan oleh manusia, tentu matematika tidak lepas dari kesalahan dan keterbatasan. Meskipun demikian, melalui kkesalahan-kesalahan itulah matematika didorong dan dipacu untuk terus tumbuh dan berkembang.
- 3) Matematika bukanlah kumpulan angka, symbol, dan rumus yang tidak ada kaitannya dengan dunia nyata. Justru sebaliknya, matematika tumbuh dan berakar dari dunia nyata.
- 4) Matematika bukanlah kumpulan teknik pengerjaan yang hanya perlu dihafal saja sehingga siap pakai untuk menyelesaikan soal-soal.
- 5) Objek matematika adalah unsur-unsur yang bersifat sosial-kultural-historis, yaitu milik bersama seluruh umat manusia, sebagai salah

¹⁰ Abdul Halim Fathani, *Matematika*....., hal. 58

satu sarana yang dipergunakan manusia untuk mengembangkan segi-segi tertentu dalam perikehidupan manusiawinya dan yang terbentuk melalui proses panjang menjejarah yang membentuk wajah matematika itu sendiri.¹¹

c. Tujuan Pembelajaran Matematika

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 22 Tahun 2006, Dijelaskan bahwa Tujuan matematika di sekolah adalah agar peserta didik mempunyai kemampuan sebagai berikut:¹²

- 1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep secara luwes, akurat, efisien dan tepat dalam pemecahan masalah.
- 2) Menggunakan penalaran pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
- 3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model matematika, menafsirkan solusi yang diperoleh.
- 4) Mengkomunikasikan gagasan simbol, tabel, diagram atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
- 5) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu rasa ingin tahu perhatian dan minat dalam mempelajari matematika serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

¹¹ Catur Supatmono, *Matematika...*, hal. 9

¹² Moch. Masykur dan Abdul Halim Fatoni, *Mathematical Intelegence.....*, hal. 53

5. Tinjauan Tentang Hasil Belajar

Pengertian hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Hasil adalah suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individu yang belajar. Perubahan perilaku merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar.¹³ Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti suatu proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan.¹⁴ Menurut Nana Syaodih, hasil belajar ialah realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang.¹⁵

Untuk memperoleh memperoleh hasil belajar dilakukan evaluasi atau yang merupakan tindak lanjut atau cara untuk mengukur penguasaan siswa. Hasil belajar termasuk komponen pendidikan yang harus disesuaikan dengan pendidikan, karena hasil belajar diukur untuk mengetahui ketercapaian tujuan pendidikan melalui proses belajar mengajar.¹⁶ Hasil belajar dalam proses pendidikan dapat juga diartikan sebagai segala informasi yang berhasil diperoleh selama proses pendidikan yang digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan masukan dan transformasi yang ada dalam proses belajar.

¹³ Purwanto, *Evaluasi...*, hal. 45

¹⁴ *Ibid*, hal.54

¹⁵ Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung:Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 102

¹⁶ Purwanto, *Evaluasi...*, hal. 47

Berdasarkan definisi diatas, maka dapat disimpulkan hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang dialami oleh subyek belajar didalam suatu interaksi dengan lingkungannya. Dalam kegiatan belajar mengajar, setelah mengalami belajar, siswa berubah perilakunya dibanding sebelumnya. Belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individu yang belajar. Perubahan perilaku itu merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi secara langsung maupun tidak langsung terhadap hasil belajar:¹⁷

- a. Faktor peserta didik yang meliputi kapasitas dasar, bakat khusus, motivasi, minat, kematangan, dan kesiapan, sikap dan kebiasaan.
- b. Faktor sarana dan prasarana, baik yang terkait dengan kualitas, kelengkapan maupun penggunaannya, seperti guru, metode dan teknik, media, bahan dan sumber belajar.
- c. Faktor lingkungan, baik fisik, sosial maupun kultur, dimana kegiatan pembelajaran dilaksanakan.
- d. Faktor hasil belajar yang merujuk pada rumusan normatif harus mejadi milik peserta didik setelah melajksanakan proses pembelajaran.

Merujuk pikiran Gagne dalam Agus Suprijono, hasil belajar berupa: informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis:¹⁸

- a. Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang.

¹⁷ Zainal Arifin, *Evaluasi pem, belajaran Prinsip, Teknik, Prosedur*, (Bandung: PT Rem, aja Rosdakarya, 2011), hal. 299-300

¹⁸ Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*, (Surabaya: Pustaka Belajar, 2009), hal. 5-6

- b. Strategi kognitif, yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitif sendiri.
- c. Keterampilan motorik, yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- d. Sikap, adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penelitian terhadap objek tersebut.

Menurut Bloom dalam Agus Suprijono hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik:¹⁹

- a. Domain kognitif adalah pengetahuan, ingatan (*knowledge*), pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh (*comprehension*), menerapkan (*application*), menguraikan, menentukan hubungan (*analysis*), mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru (*synthesis*), menilai (*evaluation*).
- b. Domain afektif adalah sikap menerima (*receiving*), memberikan respon (*responding*), nilai (*valuing*), organisasi (*organization*), karakterisasi (*charaterization*).
- c. Doman psikomotor adalah *initiatory*, *pre-routine*, dan *routinized*.
Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik., sosial, manajerial dan intelektual.

Dalam proses belajar banyak faktor-faktor yang mempengaruhi selama melakukan proses belajar. Faktor-faktor yang memepengaruhi hal tersebut, diantaranya faktor internal dan eksternal. Faktor internal, meliputi aspek psikologis, jasmani:

¹⁹ *Ibid*, hal. 7

a. Faktor Kesehatan

Kesehatan seseorang sangat berpengaruh terhadap belajarnya. Sehat berarti dalam keadaan baik badan beserta bagian-bagiannya/bebas dari penyakit.

b. Cacat Tubuh

Keadaan cacat tubuh juga mempengaruhi belajar. Cacat itu bisa berupa buta, tuli, patah kaki, patah tangan, lumpuh dan lain lain.

Beberapa faktor psikologi yang dianggap utama dalam mempengaruhi proses dan hasil belajar antara lain:

a. Intelektensi

Peserta didik yang mempunyai tingkat intelektensi yang tinggi akan lebih berhasil dibandingkan dengan peserta didik dengan kemampuan rendah. Sedangkan peserta didik yang mempunyai tingkat intelektensi yang normal dapat berhasil dengan baik dalam belajar jika ia belajar dengan baik, artinya belajar dengan menerapkan metode belajar yang efisien.

b. Perhatian

Perhatian adalah pemusatan energi psikis tertuju kepada satu objek. Perhatian juga dapat diartikan banyak sedikitnya kesadaran yang menyertai sesuatu aktivitas yang dilakukan.

c. Minat

Minat (interest) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Minat sama halnya dengan kecerdasan dan motivasi, karena memberi pengaruh terhadap aktivitas belajar. Karena jika seseorang tidak memiliki minat untuk belajar, ia akan tidak bersemangat atau bahkan tidak mau belajar.

d. Bakat

Bakat adalah kemampuan seseorang yang menjadi salah satu komponen yang diperlukan dalam proses belajar seseorang. Apabila bakat seseorang sesuai dengan bidang yang sedang dipelajarinya, maka bakat itu akan mendukung proses belajarnya sehingga kemungkinan besar ia akan berhasil.

e. Motivasi

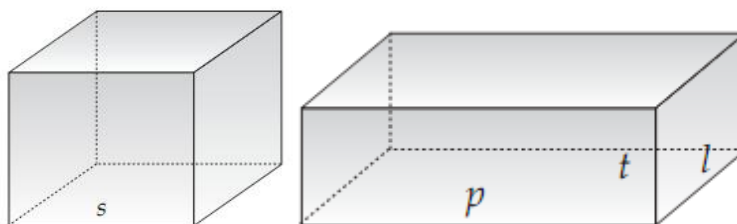
Motivasi adalah salah satu faktor yang memengaruhi keefektifan kegiatan belajar siswa. Motivasi adalah yang mendorong siswa ingin melakukan kegiatan belajar.

6. Tinjauan Materi Tentang Bangun Ruang

Bangun Ruang

Bangun ruang merupakan bangun tiga dimensi, yaitu memiliki panjang, lebar dan tinggi.

1. Prisma tegak

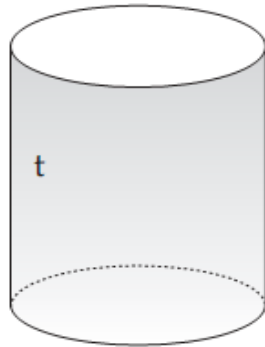


Sifat-sifat prisma tegak segi empat adalah sebagai berikut:

- Mempunyai 6 sisi yang berbentuk persegi atau persegi panjang dan sisi yang berhadapan sama luas
- Mempunyai 12 rusuk

- c. Rusuk yang sejajar sama panjang
- d. Mempunyai 8 titik sudut

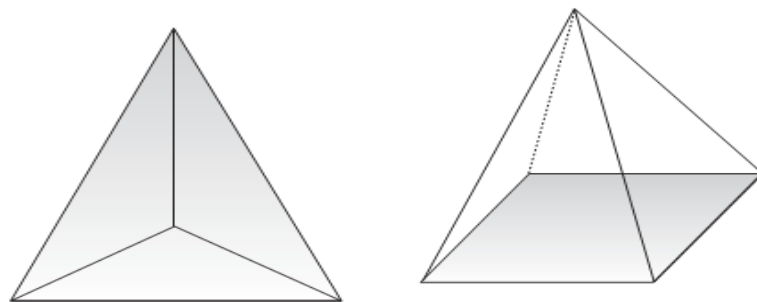
2. Tabung



Sifat sifat tabung adalah sebagai berikut :

- a. Memiliki sisi alas dan sisi atas yang berbentuk lingkaran yang sebangun dan sejajar.
- b. Memiliki sisi lengkung yang disebut selimut tabung
- c. Tidak memiliki titik sudut
- d. Memiliki tinggi, yaitu jarak antara alas dengan sisi atas tabung

3. Limas



Sifat-sifat limas sebagai berikut:

- a. Alasnya berbentuk segitiga, segi empat, segi lima, dan sebagainya.
Nama limas disesuaikan dengan bentuk alasnya.

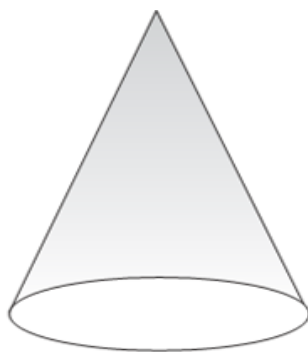
- b. Memiliki titik puncak yang merupakan pertemuan beberapa buah segitiga.
- c. Memiliki tinggi yang merupakan jarak dari titik puncak ke alas limas
- d. Memiliki bidang sisi, titik sudut, rusuk.

Pada limas segitiga ada 4 bidang sisi, 4 titik sudut, dan 6 rusuk

Pada limas segi empat ada 5 bidang sisi, 5 titik sudut, dan 8 rusuk

Pada limas segi enam ada 7 bidang sisi, 7 titik sudut, dan 12 rusuk

4. Kerucut



Kerucut merupakan limas yang alasnya berbentuk lingkaran. Sifat-sifat kerucut adalah sebagai berikut:

- a. Alasnya berbentuk lingkaran
- b. Memiliki sisi lengkung sebagai selimut kerucut
- c. Jarak titik puncak ke alas disebut tinggi kerucut

7. Implementasi Mind Mapping Pada Materi Bangun Ruang

Penerapan metode *Mind Mapping* dalam pembelajaran Matematika materi bangun ruang dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Tahap penyampaian kompetensi dan indikator yang akan dicapai, kegiatan penyampaian kompetensi dan indikator yang akan dicapai diawali dengan penyampaian kompetensi dan indikator yang harus

dicapai oleh peserta didik dalam pembelajaran. Kompetensi dasar dan indikator yang harus dicapai oleh peserta didik yaitu peserta didik mengenal, menentukan dan mendeskripsikan bangun ruang.

- b. Tahap penyajian materi sebagai pengantar, peneliti menjelaskan materi mengenai bangun datar. Dalam penyajian materi peneliti menjelaskan materi bangun ruang, menunjukkan dan mendemonstrasikan bagian bangun ruang yang merupakan sifat-sifat bangun ruang. Peserta didik menyimak apa yang dijelaskan oleh peneliti.
- c. Tahap selanjutnya adalah peneliti memberikan contoh peta konsep.
- d. Tahap pengerjaan tugas, peneliti meminta peserta didik menempelkan kertas manila yang sudah diberikan bangun ruang yang diajarkan. Kemudian peneliti membagikan gulungan kertas yang berisi sifat-sifat bangun ruang dan peserta didik diminta menempelkan dipeta konsep kemudian mendemonstrasika pada bangun ruang yang disediakan sesuai sifat yang ditempelkan.
- e. Tahap penilaian hasil kegiatan peserta didik, setelah presentasi peneliti menanyakan kepada semua peserta didik hasil kerja temanya benar atau salah dan apabila benar diberika tepuk tangan.
- f. Peneliti memberikan reward pada yang benar.
- g. Selanjutnya peneliti memberikan kesempatan peserta didik untuk bertanya materi yang belum jelas. Dan membahas pertanyaan peserta didik agar dapat dipahami peserta didik

- h. Tahap kesimpulan, peneliti bersama dengan peserta didik menyimpulkan pelajaran yang telah dilakukan. Peneliti membimbing peserta didik untuk menyimpulkan materi bangun datar.

B. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian yang terdahulu peneliti akan memaparkan tentang penelitian yang melakukan dan menerapkan metode Mind Mapping, berikut beberapa penelitian terdahulu yang menggunakan metode Mind Mapping:

1. Penelitian tentang metode Mind Mapping ini pernah dilakukan oleh Dwi Erlia dalam penelitian yang berjudul “Penerepan Model Pembelajaran Mind Mapping Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas II Di MIN Pucung Ngantru Tulungagung Tahun Ajaran 2013/2014”. Hasil penelitian metode Mind Mapping ini menunjukkan peningkatan pemahaman belajar peserta didik yang ditandai dengan ketuntasan hasil belajar. Peningkatan pemahaman belajar peserta didik terjadi secara bertahap, di,ama hasil evaluasi siswa berdasarkan pelaksanaan tes akhir siklus I mengalami peningkatan dibandingkan dengan tes awal yang dilakukan pada siklus I, hasil tes awal yang semula pencapaian ketuntasan 23,52% menjadi 61,76%. Hasil observasi aktifitas peneliti pada siklus I yakni sebesar 81,42%, pada siklus II meningkat menjadi 88,57%. Sedangkan hasil observasi aktifitas siswa pada siklus I sebesar 77,5%, hasil observasi siklus II meningkat menjadi 86,66%.
2. Khoirul Istiqomah dalam penelitiannya yang berjudul “ Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Mind Mapping Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PKN Siswa Kelas IV MI Guppi Gemaharjo I Watulimo Trenggalek

Tahun Ajaran 2014/2015.” Pelaksanaan penelitian menunjukkan adanya peningkatan dilihat dari hasil penelitian individu, pada siklus I sebesar 45,45% dan pada siklus II sebesar 90,90%. Hal ini membuktikan bahwa Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe mind Mapping Pada Materi Pemerintahan Pusat Terjadi peningkatan yang sangat baik.

3. Emi Rahmawati dalam penelitiannya yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Bercerita Melalui Metode Mind Map Siswa Kelas V SDN Gulon 2 Kecamatan Salam Kabupaten Magelang.” Pelaksanaan penelitian menunjukkan adanya peningkatan dilihat dari hasil penelitian individu, pada siklus I sebesar 43,2% dan pada siklus II sebesar 89,2%. Hal ini membuktikan bahwa Penggunaan Metode Mind Mapping pada materi menceritakan kembali sebuah cerita meningkat .

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian

Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Hasil
Dwi Erlia: Penerepan Model Pembelajaran Mind Mapping Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas II Di MIN Pucung Ngantru	Sama-sama menerapkan pembelajaran Mind Mapping.	Mata pelajaran yang diteliti berbeda. Subyek dan lokasi penelitian berbeda.	Pre test = 23,52% Post test siklus I = 81,42% Hasil post test siklus II = 88,57%

Tulungagung Tahun Ajaran 2013/2014			
Khoirul Istiqomah: Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Mind Mapping Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PKN Siswa Kelas IV MI Guppi Gemaharjo I Watulimo Trenggalek Tahun Ajaran 2014/2015	Sama-sama menerapkan pembelajaran Mind Mapping Tujuan yang hendak dicapai yaitu untuk meningkatkan prestasi belajar	Subyek dan lokasi yang digunakan peneliti berbeda. Mata pelajaran yang diteliti berbeda.	Post test siklus I = 45,45% Post test siklus II = 90,90%
Emi Rahmawati: Peningkatan Keterampilan Bercerita Melalui Metode Mind Map Siswa Kelas V SDN Gulon 2 Kecamatan Salam Kabupaten Magelang	Sama-sama menerapkan pembelajaran Mind Mapping	Lokasi penelitian berbeda. Tujuan yang hendak dicapai berbeda.	Post test siklus I = 43,2% Post test siklus II = 89,2%T

C. Kerangka Pemikiran.

Pembelajaran matematika kelas V MI Baiturrohman Suwaluh masih belum maksimal dan guru masih menggunakan metode pembelajaran yang sederhana seperti ceramah dan diskusi sehingga kurang tertarik dengan mata pelajaran matematika. Selain itu peserta didik juga menganggap bahwa matematika itu sulit. Berawal dari kurang sukanya peserta didik terhadap mata pelajaran matematika menyebabkan peserta didik sulit memahami materi yang disampaikan guru. Dampak yang ditimbulkan dari itu semua adalah hasil belajar peserta didik menjadi rendah.

Mengingat pentingnya matematika dalam kehidupan sehari-hari, peneliti tertarik untuk mengetahui kegiatan belajar mengajar metode pembelajaran *mind mapping* kiranya nanti bias membuat peserta didik tertarik dengan mata pelajaran matematika sehingga hasil belajar meningkat.

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berfikir

