

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.2 *Mind mapping* melalui media pembelajaran visual

2.2.1 Pengertian *Mind mapping* melalui media pembelajaran visual

Konsep *Mind mapping* asal mulanya diperkenalkan oleh Tony Buzan tahun 1970-an. Menurutnya *mind map* adalah sistem penyimpanan, penarikan data, dan akses yang luar biasa untuk perpustakaan raksasa, yang sebenarnya ada dalam otak manusia yang menakjubkan. *Mind mapping* adalah cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi keluar otak-*Mind Mapping* adalah cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan “memetakan” pikiran-pikiran kita. Sedangkan, menurut Andri Saleh (Nuris Syaidah, 2015), *mind mapping* adalah diagram yang digunakan untuk menggambarkan sebuah tema, ide, atau gagasan utama dalam materi pelajaran. Dari kedua definisi di atas maka dapat disimpulkan bahwa *mind mapping* adalah sebuah cara efektif untuk menyimpulkan suatu materi pembelajaran dengan mengubah teknik verbal menjadi teknik visualisasi gambar.

Pengertian *mind mapping* melalui media pembelajaran visual adalah teknik pengorganisasian dan representasi informasi dengan menggunakan gambar, simbol, warna, dan struktur grafis yang membentuk peta pikiran atau diagram. Dalam konteks media pembelajaran visual, *mind mapping* digunakan untuk memvisualisasikan hubungan antara konsep-konsep, topik, ide, dan informasi secara jelas dan terstruktur (Mar’atus Solihah, 2014).

Pada *mind mapping* ide atau informasi pusat (biasanya dituliskan di tengah peta pikiran) menjadi titik fokus utama, dan dari sana cabang-cabang yang menghubungkan ide-ide terkait ditarik keluar. Cabang-cabang ini berfungsi sebagai jalan untuk menghubungkan dan mengorganisir informasi tambahan yang terkait dengan ide pusat, membentuk sebuah struktur yang hierarkis dan terhubung. (Arum, 2021).

Media pembelajaran visual, seperti presentasi slide, aplikasi perangkat lunak *mind mapping*, papan putih interaktif, atau aplikasi ponsel pintar, dapat digunakan untuk membuat dan menampilkan mind map. Gambar, ikon, dan simbol-simbol dapat ditambahkan untuk membantu memvisualisasikan konsep dan memperjelas hubungan antara elemen-elemen dalam mind map. Warna juga dapat digunakan untuk menandai kategori atau kelompok informasi yang berbeda, meningkatkan daya tarik visual dan memudahkan pemahaman. (Maulida, 2014)

Pada konteks pembelajaran visual, *mind mapping* digunakan untuk membantu siswa mengorganisir, memahami, dan mengingat informasi dengan lebih baik. Mereka dapat digunakan sebagai alat untuk merangkum materi pelajaran, memvisualisasikan struktur topik atau konsep, memperjelas hubungan antara elemen-elemen pembelajaran, dan merangsang pemikiran kreatif dan asosiatif.

Penggunaan media pembelajaran visual yang mendukung *mind mapping*, melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, panca indera mereka, dan terbangun pemahaman yang lebih mendalam tentang topik yang dipelajari. Selain itu, media visual dapat membantu mempertahankan minat siswa dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Canva adalah sebuah situs sekaligus aplikasi yang menyediakan *tools* untuk membuat desain grafis dan publikasi *online*. Diluncurkan pada tahun 2013, Canva kini menjadi salah satu aplikasi yang digemari karena terbilang mudah digunakan, bahkan untuk pemula. Hal ini menjadi pendorong sebagai media yang sangat efektif dalam kegiatan pembelajaran dilihat dari penggunaanya yang sangat mudah.

Mind mapping juga sebuah metode penyimpanan, pengaturan informasi berbentuk jaringan yang menggunakan kata kunci dan gambar, dan akan menyimpan ingatan secara spesifik serta mendorong pemikiran dan ide baru. Setiap kata kunci dalam sebuah mind map merupakan fakta, ide dan informasi yang juga dapat membuka dan melepaskan potensi yang sebenarnya dari pikiran seseorang. *Mind mapping* juga merupakan cara mencatat yang kreatif,

efektif, dan secara harfiah akan memetakan pikiran-pikiran individu menurut Buzan (Nuris Syaidah, 2015).

Menurut Tony Buzan (2013:15-16) menyatakan bahwa langkah-langkah metode pembelajaran *Mind Mapping* sebagai berikut:

- 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 untuk ide sentral, karena sebuah gambar bermakna seribu kata dan membantu kita menggunakan imajinasi. Sebuah gambar sentral akan lebih menarik, membuat kita tetap terfokus, membantu kita berkonsentrasi, dan mengaktifkan otak kita.
- 3) Gunakan warna, karena bagi otak, warna sama menariknya dengan gambar. Warna membuat *Mind Mapping* lebih hidup, 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. Hal tersebut dimaksudkan agar 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. Perhubungan cabang-cabang utama akan menciptakan dan menetapkan struktur dasar atau arsitektur pikiran kita. Ini serupa dengan cara pohon mengaitkan cabang-cabangnya dengan menyebar dari batang utama. Jika ada celah-celah kecil diantara batang sentral dengan cabang-cabang utamanya atau di antara cabang-cabang utama dengan cabang dan ranting yang lebih kecil, alam tidak akan bekerja dengan baik.
- 5) Buatlah garis hubung yang melengkung, bukan garis lurus, karena garis lurus akan membosankan otak. Cabang-cabang yang melengkung dan organik, seperti cabang-cabang pohon, jauh lebih menarik bagi mata.

- 6) Gunakan satu kata kunci untuk setiap garis, karena kata kunci tunggal memberi lebih banyak daya dan fleksibilitas kepada Mand Mapping. Setiap kata tunggal atau gambar adalah seperti pengganda, menghasilkan sederet asosiasi dan hubungannya sendiri. Bila kita menggunakan kata tunggal, setiap kata ini akan lebih bebas dan karenanya lebih bisa memisu ide dan pikiran baru. Kalimat atau ungkapan cenderung menghambat efek pemicu ini. *Mind Mapping* yang memiliki lebih banyak kata kunci seperti tangan yang semua sendi jarinya bekerja. *Mind Mapping* yang memiliki kalimat atau ungkapan adalah seperti tangan yang semua jarinya diikat oleh belat kaku.
- 7) Gunakan gambar, karena seperti gambar sentral, setiap gambar bermakna seribu kata. Jadi bila kita hanya mempunyai 10 gambar di dalam *Mind Mapping* kita, sudah setara dengan 10.000 kata catatan.

2.2.2 Karakteristik *Mind mapping* melalui media pembelajaran visual

Menurut Baeti (2023) menyatakan bahwa Model pembelajaran yang tepat dan dapat memberikan motivasi belajar yang tinggi, sangat berpengaruh sekali pada pembentukan jiwa siswa. Maka dari itu guru dituntut untuk menguasai bermacam model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan siswa. Dalam memilih model, kadar keaktifan siswa harus selalu diupayakan tercipta. *Mind Mapping* merupakan cara belajar yang efektif karena dapat mengubah teknik verbal ke dalam visualisasi gambar. Gambar dapat membantu menyampaikan pesan secara konkret sehingga memudahkan siswa untuk memperkuat pemahaman terhadap konsep materi pembelajaran. Menurut Sadiman, dkk (Nuris Syahidah, 2015) gambar lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata. *Mind mapping* juga dapat dibuat dengan menggunakan warna. Warna merupakan media yang sangat kuat tapi seringkali dipandang remeh. Hasil penelitian mengemukakan bahwa setiap jenis warna memiliki panjang gelombang, setiap panjang gelombang mulai dari ultraviolet ke inframerah dapat mempengaruhi otak dan tubuh seseorang secara berbeda tergantung pada

kepribadian dan kondisi pikiran seseorang. Oleh karena itu penggunaan warna akan membuat mind mapping lebih hidup, lebih merangsang secara visual, dan menambah energi kepada pemikiran kreatif daripada metode pencatatan tradisional yang cenderung linier dan satu warna.

Penggunaan *mind mapping* oleh guru dalam pembelajaran dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih efektif, semua konsep materi dapat disampaikan secara rinci karena satu gambar *mind mapping* dapat menjelaskan keseluruhan materi. Sejalan dengan pendapat Karim (2014) bahwa mind map menjadi media untuk menyimpan sekaligus menjadi alat untuk mensistematisasikan pemahaman hasil membaca. Sehingga siswa dapat memaksimalkan informasi yang diberikan oleh guru pada proses pembelajaran.

2.2.3 Kelebihan dan Kekurangan *Mind Mapping* melalui media pembelajaran visual

Kelebihan *Mind Mapping* dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut

(Wahyu Bagja, 2020):

1. Visualisasi yang Kuat: *Mind mapping* memungkinkan pemikiran yang kompleks diorganisir secara visual dalam bentuk peta pikiran. Hal ini membantu menggambarkan hubungan antara konsep dan memungkinkan pemahaman yang lebih baik.
2. Stimulasi Kreativitas: Membuat mind map melibatkan penggunaan warna, gambar, dan simbol yang dapat merangsang kreativitas dan pemikiran asosiatif. Ini dapat membantu dalam menghasilkan ide-ide baru dan solusi kreatif.
3. Mempermudah Peningkatan: Dengan menggunakan representasi visual yang kuat, *mind mapping* dapat membantu mempermudah proses peningkatan. Gaya visual dan keterkaitan ide dalam mind map dapat membantu mengingat informasi dengan lebih baik daripada hanya membaca teks.
4. Fleksibilitas dan Keluwesan: Mind mapping dapat dengan mudah diubah atau diperbarui dengan menambahkan atau menghapus elemen dalam

peta pikiran. Hal ini memungkinkan fleksibilitas dan keluwesan dalam mengembangkan dan mengubah pemikiran.

5. Peningkatan Pemahaman: Dengan memvisualisasikan hubungan dan hierarki antara konsep, mind mapping dapat membantu meningkatkan pemahaman atas topik tertentu. Hal ini dapat menjadi alat yang berguna dalam pembelajaran dan pemecahan masalah.

Ada beberapa kekurangan Mind Mapping adalah sebagai berikut :

1. Terlalu Luas: Dalam mind mapping, informasi sering kali diatur secara luas, sehingga tidak semua detail dapat dimasukkan. Ini dapat menjadi tantangan jika diperlukan analisis mendalam atau informasi yang sangat rinci.
2. Kesulitan dalam Representasi Konsep Abstrak: Mind mapping lebih efektif untuk menggambarkan konsep yang konkret dan terukur. Konsep yang abstrak atau kompleks mungkin sulit untuk direpresentasikan secara visual dalam bentuk peta pikiran.
3. Pembatasan dalam Format Teks: Meskipun mind mapping menggunakan visual, format teks tetap penting dalam menggambarkan ide atau informasi. Terkadang, keterbatasan ruang dalam setiap elemen peta pikiran dapat membatasi penggunaan teks atau memerlukan penjelasan tambahan di luar mind map.
4. Subyektivitas Interpretasi: Mind mapping melibatkan pemahaman dan interpretasi subjektif pembuatnya. Hal ini dapat menyebabkan variasi interpretasi oleh orang yang berbeda, terutama jika mind map digunakan untuk berbagi informasi dengan orang lain.
5. Keterbatasan dalam Kolaborasi: Meskipun mind mapping dapat menjadi alat kolaboratif, ada keterbatasan dalam kemampuan untuk secara efisien berkolaborasi secara langsung pada mind map. Pembahasan dan perubahan yang diperlukan mungkin membutuhkan komunikasi tambahan di luar mind map itu sendiri.

2.2.4 Komponen – Komponen Model Pembelajaran

Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. menurut Siti Sriyatun dkk (2018) model pembelajaran *mind mapping* adalah pendekatan yang menggunakan peta pikiran (*mind map*) sebagai alat untuk membantu siswa memahami, mengorganisir, dan mengingat informasi dengan lebih efektif. Ada beberapa komponen kunci dalam model pembelajaran *mind mapping*:

1. Peta Pikiran (*Mind Map*)
2. Topik Utama (*Central Topic*)
3. Cabang-Cabang (*Branches*)
4. Kata Kunci (*Keywords*)
5. Warna dan Simbol
6. Gambar atau Ilustrasi
7. Hubungan Antar Konsep
8. Proses Berpikir Asosiatif
9. Latihan Praktis
10. Evaluasi dan Refleksi
11. Fleksibilitas
12. Pendukung Teknologi

Adapun penggunaan komponen *mind mapping* dalam pembelajaran Ekonomi dapat menjadikan pembelajaran lebih mudah di mengerti, semua materi dapat di sampaikan secara rinci, hal ini sesuai dengan pendapat Lukita Octavia Lukman Putri (2016) yang mengatakan bahwa komponen model Mind Mapping yaitu, kata kunci ditulis dalamhuruf kapital, kata kunci ditulis di atas garis melengkung, menggunakan simbol, dan warna minimal 3 warna dengan bervariasi.

2.2.5 Prinsip – Prinsip Penggunaan Model pembelajaran

Model pembelajaran berikut merupakan prinsip – prinsip penggunaan model pembelajaran menurut Soleh (2018) :

1) Perhatian dan motivasi Perhatian mempunyai peranan yang penting dalam kegiatan belajar. Dari kajian teori belajar pengolahan informasi terungkap bahwa adanya perhatian tak mungkin terjadi belajar. Perhatian terhadap pelajaran akan timbul pada siswa apabila bahan pelajaran sesuai kebutuhannya. Disamping perhatian, motivasi mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar. Motivasi adalah tenaga yang menggerakkan dan mengarahkan aktivasi seseorang.

2) Keaktifan Kecenderungan psikologi dewasa menganggap bahwa anak adalah makhluk yang aktif. Anak mempunyai dorongan untuk berbuat sesuatu, mempunyai kemauan dan aspirasi sendiri. Menurut teori kognitif, belajar menunjukkan adanya jiwa yang sangat aktif, jiwa mengolah informasi yang kita terima, tidak sekedar menyimpannya saja tanpa mengadakan transformasi. Thomdike mengemukakan keaktifan siswa dalam belajar dengan hukum “law of exercise”-nya yang menyatakan bahwa belajar memerlukan adanya latihanlatihan. Mc Keachie berkenaan dengan prinsip keaktifan mengemukakan bahwa individu merupakan “manusia yang aktif selalu ingin tahu, social.

3) Keterlibatan langsung/Berpengalaman Edgar Dale dalam penggolongannya pengalaman belajar yang dituangkan dalam kerucut pengalamannya mengemukakan bahwa belajar yang paling baik adalah melalui pengalaman langsung. Dalam belajar melalui pengalaman langsung siswa tidak sekedar mengamati secara langsung tetapi ia harus menghayati, terlibat langsung dalam perbuatannya, dan bertanggung jawab terhadap hasilnya.

4) Pengulangan Prinsip belajar yang menekankan perlunya pengulangan barangkali yang paling tua adalah yang dikemukakan oleh teori Psikologi Daya. Menurut teori ini belajar adalah melatih daya daya yang ada pada manusia yang terdiri atas daya menghemat, menanggapi, mengingat, menghayal, merasakan, berfikir, dan sebagainya. Dengan mengadakan pengulangan maka daya daya tersebut akan berkembang. Seperti halnya pisau

yang selalu diasah akan menjadi tajam, maka daya-daya yang dilatih dengan pengadaan pengulangan-pengulangan akan menjadi sempurna

5) Tantangan Agar pada anak timbul motif yang kuat untuk mengatasi hambatan dengan baik maka bahan belajar haruslah menantang. Tantangan yang dihadapi dalam bahan belajar membuat siswa bergairah untuk mengatasinya. Bahan belajar yang baru, yang banyak mengandung masalah yang perlu dipecahkan membuat siswa tertantang untuk mempelajarinya.

6) Balikan dan Penguatan Siswa akan belajar lebih bersemangat apabila mengetahui dan mendapat hasil yang baik. apalagi hasil yang baik akan merupakan balikan yang menyenangkan dan berpengaruh baik bagi usaha belajar selanjutnya.

7) Perbedaan Individual Perbedaan individual ini berpengaruh pada cara dan hasil belajar siswa. Karenanya, perbedaan individual perlu diperhatikan oleh guru dalam upaya pembelajaran. Sistem pendidikan klasikal yang dilakukan disekolah kita kurang memperhatikan masalah perbedaan individual, umumnya pelaksanaan pembelajaran dikelas dengan melihat siswa sebagai individu dengan kemampuan rata-rata, kebiasaan yang kurang lebih sama, demikian pula dengan pengetahuannya.

2.2.6 Strategi dasar dalam mengajar

Dalam proses pembelajaran yang menjadi dasar pertimbangan adalah belajar itu sendiri, karena tujuan yang akan dicapai yaitu berupa perubahan tingkah laku siswa yaitu individu yang melakukan belajar dan bukan guru yang memberi pelajaran.

Ada empat strategi dasar dalam kegiatan belajar mengajar yang meliputi hal-hal berikut (Nurrohmatul, 2020: 21-22).

- a. Mengidentifikasi dan menetapkan kualifikasi dan spesifikasi perubahan tingkah laku dan kepribadian yang terjadi pada siswa sebagaimana yang diharapkan.
- b. Memilih sistem pendekatan kegiatan belajar mengajar yang diambil dari aspirasi dan pandangan hidup masyarakat

- c. Memilih dan menetapkan prosedur, teknik, dan metode belajar mengajar yang sesuai dan efektif
- d. Menetapkan kriteria standar keberhasilan atau batas minimal keberhasilan

2.2.7 Manfaat dan kegunaan Model pembelajaran

Model pembelajaran sendiri memiliki beberapa manfaat dan kegunaan diantaranya yaitu melatih dan dapat meningkatkan kemampuan serta keterampilan pada siswa dalam pembelajaran. Juga membantu guru memberikan suatu kontribusi positif yang diharapkan dapat bermanfaat untuk membantu menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif. Keadaan ini merupakan hal yang sangat berpengaruh terhadap kegiatan dan hasil belajar siswa untuk mengembangkan pengetahuan keterampilan dan sikapnya (Basaria & Leonard, 2018: 279).

2.3 Hasil belajar

2.3.1 Pengertian Hasil belajar

Sudjana (2013 : 22) menyatakan bahwa, "Hasil belajar adalah kemampuan- kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya". Berdasarkan pernyataan di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu kemampuan yang dihasilkan dari suatu aktivitas atau proses yang mampu mengubah input secara fungsional. Hasil belajar sendiri dapat terlihat dari kegiatan yang dinamakan evaluasi. Evaluasi itu sendiri mengukur sejauhmana besarnya input dari output, apakah tercapai atau tidak, input itu bisa diukur dari kegiatan evaluasi.

Menurut Mahirah (2017) Evaluasi belajar adalah proses untuk menentukan nilai belajar dan pembelajaran yang dilaksanakan, dengan melalui kegiatan penilaian atau pengukuran belajar dan pembelajaran. Jadi dapat disimpulkan bahwa, hasil belajar berasal dari dua kata yaitu "hasil" dan "belajar". Hasil merupakan sesuatu yang menunjukkan perolehan akibat dilakukannya sesuatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya

input secara fungsional. Sedangkan pengertian belajar merupakan proses dari individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya.

2.3.2 Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Berikut adalah beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar (Agus Jamaludin, 2016) :

1. **Motivasi:** Tingkat motivasi siswa dapat mempengaruhi sejauh mana mereka terlibat dalam proses pembelajaran. Motivasi yang tinggi dapat meningkatkan upaya dan ketekunan siswa dalam mempelajari materi, yang pada akhirnya dapat mempengaruhi hasil belajar mereka.
2. **Bakat dan Kemampuan:** Bakat alami dan kemampuan siswa dalam suatu bidang tertentu dapat mempengaruhi kemampuan mereka dalam mempelajari materi dan mencapai hasil belajar yang baik. Siswa dengan bakat dan kemampuan yang lebih tinggi dalam bidang tertentu mungkin cenderung mencapai hasil belajar yang lebih tinggi.
3. **Lingkungan Belajar:** Lingkungan belajar di rumah dan di sekolah dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Lingkungan yang kondusif, termasuk dukungan keluarga, fasilitas belajar yang memadai, dan iklim kelas yang positif, dapat mempengaruhi motivasi dan konsentrasi siswa dalam belajar.
4. **Metode Pembelajaran:** Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru juga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Metode yang interaktif, melibatkan siswa secara aktif, dan memadukan variasi aktivitas dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi siswa.
5. **Gaya Belajar:** Setiap individu memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, seperti gaya visual, auditori, atau kinestetik. Ketika metode pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar siswa digunakan, hasil belajar mereka dapat meningkat.

6. Ketersediaan Sumber Belajar: Ketersediaan buku teks, materi pembelajaran yang relevan, peralatan teknologi, dan sumber daya pembelajaran lainnya dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Siswa yang memiliki akses ke sumber belajar yang memadai memiliki potensi untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik.
7. Faktor Emosional dan Psikologis: Kesejahteraan emosional dan psikologis siswa juga dapat mempengaruhi hasil belajar mereka. Siswa yang mengalami stres, kecemasan, atau masalah pribadi mungkin kesulitan dalam fokus dan konsentrasi pada pembelajaran, yang dapat mempengaruhi hasil belajar mereka.
8. Dukungan Sosial: Dukungan sosial dari teman sebaya, keluarga, dan guru dapat berdampak positif pada hasil belajar siswa. Dukungan sosial dapat memberikan motivasi, dorongan, dan lingkungan yang mendukung untuk belajar.
9. Teknologi Pembelajaran: Penggunaan teknologi dalam pembelajaran, seperti komputer, perangkat mobile, atau perangkat lunak pembelajaran, dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Teknologi pembelajaran yang baik dapat menyediakan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan mendukung pemahaman siswa.

2.3.3 Indikator Hasil Belajar

Indikator utama dari hasil belajar siswa adalah sebagai berikut (Sugiarto, 2020: 8-9).

1. Kepercayaan pada daya serap siswa terhadap bahan pembelajaran yang diajarkan, baik secara individual maupun kelompok. Pengukuran ketercapaian daya serap ini biasanya dilaksanakan dengan penetapan kriteria ketuntasan belajar minimal (KKM).
2. Perilaku yang ditetapkan dalam tujuan pembelajaran telah dicapai oleh siswa, baik secara individual maupun kelompok.

2.4 Kajian Penelitian Relevan

Dukungan selain sejumlah teori yang dikemukakan pada landasan teori, selanjutnya merupakan sejumlah penelitian terdahulu terkait *Mind Mapping* dan hasil belajar. Berikut ini beberapa hasil penelitian yang relevan dijadikan telaah bagi peneliti.

Penelitian yang dilakukan oleh Ekayanti Nur Anix Dan Ratna Tiharita (2017) menyimpulkan bahwa *Mind Mapping* dapat meningkatkan proses pembelajaran siswa pada mata pelajaran ekonomi dan menghasilkan pencapaian yang baik karena dapat meningkatkan pemahaman konsep belajar siswa, dengan mengorganisasikan, merangkum, dan mencontohkan termasuk pada indikator pemahaman.

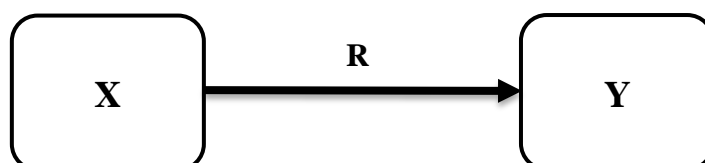
Penelitian yang dilakukan oleh Arum Putri Rahayu (2021) menyimpulkan bahwa *Mind Mapping* membuat peserta didik untuk lebih aktif dan kreatif dengan mengaktifkan kedua belahan otaknya. Dengan demikian peserta didik akan lebih mudah dalam memahami materi pelajaran yang disajikan oleh pengajar di dalam kelas. Penelitian yang dilakukan oleh Mar'atus Solihah (2015) menyimpulkan bahwa *Mind Mapping* dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam bentuk mengingat serta pemahaman terhadap materi.

2.5 Kerangka Berpikir

Pada pembelajaran penggunaan model pembelajaran sangat membantu bagi pengajar dalam memaparkan materi yang dibawakan. Dengan begitu tujuan dari proses belajar mengajar dapat tercapai sehingga diharapkan ada peningkatan pada pola pikir siswa.

Penelitian yang dilakukan Daud Poyk (2023) menyatakan bahwa terdapat peningkatan pada hasil belajar siswa dengan menggunakan *mind mapping* dan adanya perubahan yang signifikan secara positif dengan digunakannya *mind mapping* sebagai pendukung pengajar dalam mencapai tujuan dari kegiatan belajar mengajar.

Sebuah kerangka berfikir harus secara teoritis dapat memaparkan antara variabel bebas terhadap variabel terikat. Pada penelitian ini dapat di uraikan kerangka berfikir sebagai berikut.



Sumber : Sugiyono (2015: 68)

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

Keterangan :

X : *Mind Mapping* melalui Media Pembelajaran Visual (Variabel Independen)

Y : Hasil Belajar (Variabel Dependen)

R : Hubungan X dengan Y

Berdasarkan gambar diatas, dapat kita lihat bahwa penelitian yang akan dilakukan ada dua variabel independen diantaranya X (*Mind Mapping* melalui Media Pembelajaran Visual) serta satu variabel dependen Y (Hasil Belajar). Dalam penelitian ini *mind mapping* melalui media pembelajaran visual dinilai mempunyai pengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Karena dengan menggunakan *mind mapping* melalui media pembelajaran visual dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih efektif, semua konsep materi dapat disampaikan secara rinci karena satu gambar *mind mapping* dapat menjelaskan keseluruhan materi.

2.5 Hipotesis

“Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan.” (Sugiyono, 2015:96).

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- Ha : Terdapat pengaruh *mind mapping* melalui media pembelajaran visual terhadap hasil belajar siswa.
- H0 : Tidak terdapat pengaruh *mind mapping* melalui media pembelajaran visual terhadap hasil belajar siswa.