

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PIKIR

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Sejarah

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran menurut Sudjana dalam Sugihartono (2007:80) merupakan setiap upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Degeng dalam Made Wena (2011:2), yang menyatakan pembelajaran berarti upaya membelajarkan siswa. Secara keseluruhan pembelajaran adalah suatu proses atau kegiatan sistematis bersifat interaktif dan komunikatif yang dilakukan antara pendidik dengan siswa dalam kelas maupun di luar kelas (Zaenal Arifin, 2009:11).

Berdasarkan definisi pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan setiap upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik dalam upaya membelajarkan siswa melalui proses atau kegiatan sistematis bersifat interaktif dan komunikatif yang dilakukan di dalam kelas maupun di luar kelas.

b. Pengertian Sejarah

Menurut Sardiman A. M (2004:9) sejarah adalah cabang ilmu yang mengkaji secara sistematis keseluruhan perkembangan proses perubahan dan dinamika kehidupan masyarakat dengan segala aspek

kehidupan yang terjadi di masa lampau. Sejarah adalah hasil rekaman interaksi dan dialog jiwa dan pikiran sejarawan dengan realitas kehidupan manusia yang berlangsung secara dinamis dan kreatif dalam ruang dan waktu tertentu (Ahmad Syafi'i M. 2003:34). Selanjutnya Kuntowijoyo (2005:18) menyebutkan bahwa sejarah adalah rekonstruksi masa lalu.

Berdasarkan pendapat para ahli sejarah di atas dapat disimpulkan bahwa sejarah adalah cabang ilmu yang mengkaji, merekonstruksi masa lalu, dan rekaman interaksi keseluruhan perkembangan dinamika kehidupan masyarakat diseluruh aspek kehidupan yang terjadi di masa lampau.

Sedangkan pembelajaran sejarah dapat disimpulkan bahwa upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik dalam membelajarkan siswa. Melalui proses atau kegiatan sistematis yang bersifat interaktif dan komunikatif pembelajaran sejarah, diharapkan siswa dapat mengkaji, merekonstruksi dari rekaman interaksi perkembangan dinamika kehidupan masyarakat yang terjadi di masa lampau.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar

Terdapat 2 faktor yang mempengaruhi belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedang faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu (Sugihartono, dkk, 2007:76).

Menurut Muhibbinsyah dalam Sugihartono,dkk (2007:77), faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dibedakan menjadi 3 macam.

- 1) Faktor internal, yang meliputi keadaan jasmani dan rohani siswa.
- 2) Faktor eksternal, yang merupakan kondisi lingkungan di sekitar siswa.

- 3) Faktor pendekatan belajar, yang merupakan jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pelajaran.

d. Ciri-ciri Perilaku Belajar

Adapun ciri-ciri perilaku belajar menurut Sugihartono, dkk (2007:74) adalah sebagai berikut.

- 1) Perubahan tingkah laku terjadi secara sadar.
- 2) Perubahan bersifat kontinu dan fungsional.
- 3) Perubahan bersifat positif dan aktif.
- 4) Perubahan bersifat permanen.
- 5) Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah.
- 6) Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

2. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Minat memegang peranan penting dalam kehidupan dan mempunyai dampak yang besar pada periku dan sikap. Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005:735) mengartikan minat sebagai “kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah, keinginan”.

Sedangkan menurut Muhibbin Syah (2006:151) “minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu”. Minat sangat erat hubungannya dengan belajar, belajar tanpa minat akan sangat membosankan. Minat merupakan sumber motivasi yang kuat untuk belajar, anak yang berminat terhadap sesuatu kegiatan akan berusaha sekuat tenaga untuk tujuan yang diinginkan.

Peranan minat dalam proses belajar adalah untuk pemuatan pemikiran dan juga untuk menimbulkan kegembiraan dalam usaha belajar, seperti adanya kesenangan dalam belajar akan memperbesar kemampuan belajar dan membantu agar tidak mudah dilupakan. Saat belajar pada kenyataannya semua siswa didorong oleh minatnya sendiri, ada yang minatnya terhadap materi pelajaran dikarenakan pengaruh dari guru, orang tua, atau temannya.

Oemar Hamalik (2005:33) mengatakan bahwa “belajar dengan minat akan mendorong siswa belajar lebih baik daripada belajar tanpa minat”. Oleh sebab itu, sudah menjadi kewajiban dan tanggung jawab sekolah untuk menyediakan situasi dan kondisi yang bisa merangsang minat siswa untuk belajar. Dari pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa minat adalah kecenderungan atau kegairahan tinggi terhadap sesuatu hal yang diinginkan.

b. Ciri-ciri Minat

Menurut Slameto (2003:58) siswa yang berminat dalam belajar mempunyai ciri-ciri sebagai berikut.

- 1) Mempunyai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari.
- 2) Ada rasa suka dan senang pada sesuatu yang diminati.
- 3) Memperoleh suatu kebanggaan dan kepuasan pada sesuatu yang diminati. Ada rasa keterikatan pada sesuatu aktivitas-aktivitas yang diminati.
- 4) Lebih menyukai suatu hal yang menjadi minatnya daripada yang lainnya.
- 5) Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.

c. Upaya Meningkatkan Minat Belajar

Selain mengajar dan mendidik siswa seorang guru harus berupaya membangkitkan minat belajar siswa. Menurut Baharuddin (2007:24) upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa, antara lain:

- 1) Membuat materi yang akan dipelajari semenarik mungkin dan tidak membosankan, baik dari bentuk buku materi, desain pembelajaran yang membebaskan siswa untuk mengeksplor apa yang di pelajari, melibatkan seluruh domain belajar siswa (*kognitif, afektif, dan psikomotor*) sehingga siswa menjadi aktif, maupun penampilan guru yang menarik saat mengajar.

2) Pemilihan jurusan dan bidang studi. Dalam hal ini, pemilihan jurusan dan bidang studi sebaiknya ditentukan sendiri oleh siswa sesuai dengan minatnya.

Minat belajar merupakan salah satu alat motivasi atau alasan bagi siswa untuk melakukan aktivitas belajar. Tanpa adanya minat dalam diri siswa terhadap hal yang akan dipelajari, maka ia akan ragu-ragu untuk belajar sehingga tidak menghasilkan hasil belajar yang optimal atau seperti yang diharapkan. Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa guru dapat berusaha agar siswa lebih berminat dalam belajar, seperti dengan membuat materi pelajaran yang menarik serta memberi kesempatan bagi siswa untuk menentukan pilihannya sendiri yang diminati.

3. Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi ataupun unsur-unsur yang ada (Utami Munandar, 1999:47). Menurut Reni Akbar dalam Yekti Prasetyani (2008:18), kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam ciri-ciri aptitude maupun non aptitude, baik dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada yang semuanya itu relatif berbeda dengan apa yang sudah ada sebelumnya. Kreativitas juga ikut andil dalam mempengaruhi hasil belajar. Seperti

yang diungkapkan Treffinger dalam Ismadi (2004:2) kreativitas sangat penting karena dapat membantu siswa lebih berhasil guna dapat menangani dan mengarahkan untuk belajar.

Kreativitas dapat disimpulkan yaitu merupakan kemampuan seseorang untuk membuat sesuatu yang baru, baik berupa hasil pikiran/gagasan atau usahanya yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya untuk memecahkan suatu permasalahan.

b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas

Menurut Elisabeth Hurlock yang dikutip oleh Meitasari Tjandrasa (2002:11) faktor yang mempengaruhi kreativitas yaitu:

1) Waktu

Seorang anak sebaiknya jangan terlalu banyak diatur, sehingga waktu bebas mereka menjadi terbatas.

2) Kesempatan Menyendiri

Anak memerlukan kesempatan untuk menyendiri guna mengembangkan kehidupan imajinatif yang kaya.

3) Dorongan

Anak harus didorong untuk kreatif dan bebas dari ejekan/kritikan dari orang dewasa.

4) Sarana

Sarana harus disediakan guna merangsang dorongan eksperimentasi dan eksplorasi yang merupakan unsur penting dari kreatifitas.

5) Lingkungan yang merangsang

Lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang kreatifitas dengan memberikan bimbingan dan dorongan untuk menggunakan sarana yang akan mendorong kreatifitas.

6) Hubungan orangtua dan anak yang tidak posesif

Orang tua yang tidak terlalu melindungi atau posesif terhadap anak mendorong anak untuk mandiri dan percaya diri yang merupakan dua unsur yang mendukung kreatifitas.

7) Cara mendidik anak

Mendidik anak secara demokratis akan menyebabkan anak menjadi tumbuh kreatif dibandingkan dengan anak yang di didik secara otoriter.

8) Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan

Semakin banyak pengetahuan yang dapat diperoleh anak semakin baik dasar untuk mencapai hasil yang kreatif.

Dari faktor-faktor diatas yang mempengaruhi kreativitas adalah waktu, kesempatan menyendiri, dorongan dari orang lain, sarana, lingkungan yang mendukung dan kondusif, hubungan antara anak dengan orangtua, cara mendidik anak, dan kesempatan untuk memperoleh pengetahuan. Selain itu, ada tiga faktor yang membentuk prestasi kreatif, yaitu kemampuan intelektual yang memadai, motivasi dan komitmen untuk mencapai keunggulan, dan penguasaan terhadapan bidang ilmu yang ditekuni (Dedi Supriadi, 1994:123)

c. Ciri-ciri orang yang kreatif

Menurut Moore yang dikutip oleh Yekti Prasetyani (2008:19), menyebutkan empat macam kreativitas yaitu:

- 1) *Problem sensitivity* (sensitif terhadap masalah), menunjukkan pada kemampuan untuk melihat masalah secara tajam.
- 2) *Idea Fluency* (kelancaran ide), menunjukkan kemampuan untuk menciptakan ide sebagai alternatif pemecahan masalah. Untuk menghasilkan ide-ide diperlukan adanya pengetahuan yang luas dan dalam.
- 3) *Idea Fleksibility* (kelenturan pikiran), menunjukkan pada kemampuan memindahkan ide/meninggalkan satu kerangka pikiran untuk pikiran lain serta pengganti pendekatan yang satu dengan yang lain.
- 4) *Originality* (keaslian pemikiran), menunjukkan pada kemampuan menciptakan pemikiran atau ide yang asli dari dirinya.

Lebih lanjut menurut Sund yang dikutip Slameto (2003:17) menyatakan bahwa individu dengan potensi kreatif dapat dikenal melalui ciri-ciri sebagai berikut, hasrat keingintahuan cukup besar, bersikap terbuka terhadap pengalaman baru, panjang akal, keinginan untuk menemukan dan meneliti, cenderung lebih menyukai tugas berat dan sulit, cenderung mencari jawaban yang luas dan menuaskan, memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas, berfikir fleksibel, menanggapi pertanyaan yang diajukan serta

cenderung memberi jawaban yang legih banyak, kemampuan membuat analisis dan sintesis, memiliki semangat bertanya dan meneliti, memiliki daya abstraksi yang cukup baik, dan memiliki latar belakang membaca yang luas.

4. Metode *Mind Mapping*

a. Metode

Metode menurut Surakhman dan Hasanah (2008:11) merupakan cara utama yang dipergunakan untuk mencapai tujuan, oleh karena itu penggunaan metode yang akan digunakan hendaknya sesuai dengan tujuan pengajaran. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1995:652) metode adalah cara yang teratur dan terpikir untuk mencapai tujuan. Metode adalah pelicin jalan pengajaran menuju tujuan, dengan memanfaatkan metode secara akurat, guru akan mampu mencapai tujuan pengajaran (Dzamarah dan Zain, 2002:85).

Berdasarkan berbagai definisi tentang metode di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa metode adalah cara yang teratur dan terpikir dan digunakan untuk mencapai tujuan. Guru akan mencapai tujuan pengajaran apabila memanfaatkan metode secara akurat.

b. *Mind Mapping*

Menurut Tony Buzan (2004:4) *Mind Mapping* adalah cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan “memetakan” pikiran-pikiran kita. *Mind map* adalah cara termudah untuk menempatkan informasi kedalam otak dan mengambil informasi keluar

otak. *Mind Map* menggunakan garis lengkung, simbol, kata, dan gambar yang sesuai dengan satu rangkaian aturan yang sederhana, mendasar, alami, dan sesuai dengan cara kerja otak (Tony Buzan, 2011:5). *Mind Map* lebih merangsang secara visual daripada metode pencatatan tradisional yang cenderung linear dan satu warna (Tony Buzan, 2011:9).

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan *Mind Mapping* adalah cara mencatat kreatif dan efektif dengan menggunakan garis lengkung, simbol, kata, dan gambar yang merangsang secara visual di bandingkan metode pencatatan yang cendurung kaku, dan satu warna. *Mind Mapping* menggunakan kemampuan otak akan pengenalan visual gambar untuk mendapatkan hasil yang sebesar-besarnya.

c. Perbedaan catatan biasa dengan metode *Mind Mapping*

Ada beberapa perbedaan antara catatan biasa dengan metode *Mind Mapping*. Diantaranya adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Perbedaan Catatan Biasa dengan metode *Mind Mapping* (Sugiarto, 2004:12)

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

d. Fungsi *Mind Mapping*

Ada lima fungsi *Mind Mapping* yang dikemukakan oleh Tony Buzan (2011:5), yaitu:

- 1) Memberi pandangan menyeluruh pada pokok masalah atau area yang luas.
- 2) Memungkinkan kita merencanakan rute atau membuat pilihan-pilihan dan mengetahui kemana kita akan pergi dan dimana kita berada.
- 3) Mengumpulkan sejumlah besar data disatu tempat.
- 4) Mendorong pemecahan masalah dengan membiarkan kita melihat jalan-jalan terobosan kreatif baru.
- 5) Menyenangkan untuk dilihat, dibaca, dicerna, dan diingat.

e. Langkah-langkah Membuat Catatan dengan *Mind Mapping*

Ada beberapa petunjuk dan langkah-langkah dalam membuat metode *Mind Mapping*. Tony Buzan (2011: 15) mengemukakan tujuh langkah untuk membuat *Mind Mapping* yaitu sebagai berikut.

- 1) Mulai dari bagian tengah kertas kosong yang sisi panjangnya diletakkan mendatar, karena memulai dari tengah memberi kebebasan pada otak untuk menyebar ke segala arah dan untuk mengungkapkan dirinya secara lebih bebas dan alami.
- 2) Gunakan gambar atau foto untuk ide sentral, karena sebuah gambar bermakna seribu kata dan membantu kita menggunakan imajinasi.

Gambar sentral akan menarik kita agar tetap terfokus , membantu kita berkonsentrasi, dan mengaktifkan otak.

- 3) Menggunakan warna yang menarik, karena bagi otak, warna sama menariknya dengan gambar, warna membuat *Mind Mapping* lebih hidup menambah energi pada pemikiran yang kreatif dan menyenangkan.
- 4) Hubungan cabang-cabang utama ke gambar pusat dan hubungkan cabang-cabang tingkat dua dan tingkat tiga ke tingkat satu dan dua dan seterusnya, karena otak bekerja menurut asosiasi. Otak senang mengaitkan dua, 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 akan membosankan otak. Cabang-cabang yang melengkung dan organis seperti cabang-cabang pohon jauh lebih menarik bagi mata.
- 6) Gunakan satu kata kunci untuk setiap garis karena dengan kata kunci tunggal dapat memberi banyak daya dan fleksibilitas kepada *Mind Mapping*.
- 7) Gunakan gambar, karena seperti gambar central, setiap gambar bermakna seribu kata. Jadi, bila kita memiliki 10 gambar dalam *Mind Mapping* kita, maka *Mind Mapping* kita sudah setara dengan 10.000 kata catatan.

f. Langkah-langkah *Mind Mapping* dalam Pembelajaran

Secara umum, prosedur pembelajaran dilakukan melalui 3 tahapan yaitu : (1) kegiatan pendahuluan; (2) kegiatan inti; (3) kegiatan akhir. Secara aplikatif ada beberapa langkah-langkah pembelajaran menggunakan metode *Mind Mapping*. Menurut Iwan Sugiarto dalam Daniel Hendra Purwoko (2012:18), langkah pembelajaran menggunakan metode *Mind Mapping* adalah sebagai berikut.

- 1) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
- 2) Guru menyajikan materi sebagaimana biasa.
- 3) Membagi siswa dalam beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 3 sampai 4 siswa.
- 4) Mempersiapkan alat-alat yang diperlukan antara lain kertas gambar, spidol warna, pensil, dan penghapus.
- 5) Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai materi yang disampaikan dengan menggunakan metode *Mind Mapping*.
- 6) Guru membagi materi yang akan dibuat dengan metode *Mind Mapping*.
- 7) Siswa berdiskusi dengan kelompok masing-masing untuk kemudian membuat materi dalam metode *Mind Mapping*.
- 8) Setelah selesai, perwakilan kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil *Mind Mapping* di depan kelas.

Berdasarkan langkah-langkah seperti di atas diharapkan siswa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran sehingga materi yang di

sampaikan akan mudah dipahami dan diingat oleh siswa. Selain itu, siswa juga harus aktif dalam kegiatan pembelajaran seperti, bertanya dan menjawab pertanyaan. Guru juga harus memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa, sehingga akan tercipta proses belajar yang baik di dalam kelas.

g. Kelebihan dan kekurangan *Mind Mapping*

Semua metode yang digunakan dalam mengajar tidak ada yang dapat dikatakan sempurna, setiap metode mempunyai kelebihan dan kelemahan. Metode *Mind Mapping* juga mempunyai kelebihan dan kekurangan (Iwan Sugiarto, 2004:76). Kelebihan metode *Mind Mapping* yaitu pada saat membuat *Mind Mapping* lebih mudah mengemukakan pendapat secara bebas, pembagian materi dapat lebih fokus pada inti materi dan sangat memungkinkan menambahkan informasi baru. Pencarian materi yang lebih mudah dan padat karena *Mind Mapping* dibuat dalam satu lembar kertas. Penambahan warna, simbol dan garis melengkung membuat otak lebih responsif dalam memasukkan dan mengambil kembali informasi. Pembuatan catatan dengan *Mind Mapping* dapat dilakukan secara kelompok sehingga siswa dapat bekerja sama dengan teman yang kemudian didiskusikan bersama, jika ingin menambahkan informasi baru siswa hanya tinggal menambahkan garis dalam cabang yang sesuai. Melihat *Mind Mapping* yang sederhana sehingga pengkajian informasi menjadi lebih cepat.

Dalam setiap metode pastilah mempunyai kekurangan, melihat cara belajar dan keaktifan siswa *Mind Mapping* hanya memungkinkan terjadi jika, siswa tersebut aktif sehingga lebih mudah berkreasi dalam *Mind Mapping*. Disisi lain guru akan kewalahan dalam memeriksa *Mind Mapping* karena setiap siswa membuat *Mind Mapping* berbeda-beda sesuai dengan kreativitasnya dan tingkat pemahamannya.

B. Penelitian yang relevan

Beberapa hasil penelitian terdahulu yang ada kaitannya dengan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Maryatun (2010) yang berjudul “Prestasi Belajar IPS Materi Sejarah Melalui Implementasi Metode *Mind Mapping* Pada Siswa Kelas VIII SMPN 2 Kampung Laut, Cilacap Tahun Ajaran 2008/2009. Merupakan skripsi mahasiswa prodi Pendidikan Sejarah, Jurusan Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial dan Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode *Mind Mapping* pada pembelajaran IPS materi sejarah dikatakan lebih efektif dilihat dari prestasi belajarnya karena memiliki perbedaan yang signifikan antara prestasi belajar IPS materi sejarah yang menggunakan metode *Mind Mapping* dan yang menggunakan metode ceramah. Persamaan penelitian ini dengan penelitian saya yaitu menggunakan metode *Mind Mapping* dalam usaha meningkatkan prestasi belajar, perbedaannya pada penelitian ini berfokus pada peningkatan hasil belajar.

2. Hadi Wahyanto (2011) yang berjudul “Penggunaan Metode *Mind Mapping* untuk Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Chasis di SMK I Sedayu”. Merupakan skripsi mahasiswa prodi Pendidikan Teknik Otomotif, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran *Mind Mapping* pada mata pelajaran chasis kompetensi memelihara/servis transmisi dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa. Persamaan penelitian ini dengan yang saya teliti yaitu penelitian ini menggunakan metode *Mind Mapping* yang diterapkan pada pembelajaran. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang saya teliti yaitu penelitian ini berfokus kepada peningkatan hasil belajar sedangkan penelitian saya berfokus pada minat belajar dan kreativitas siswa.

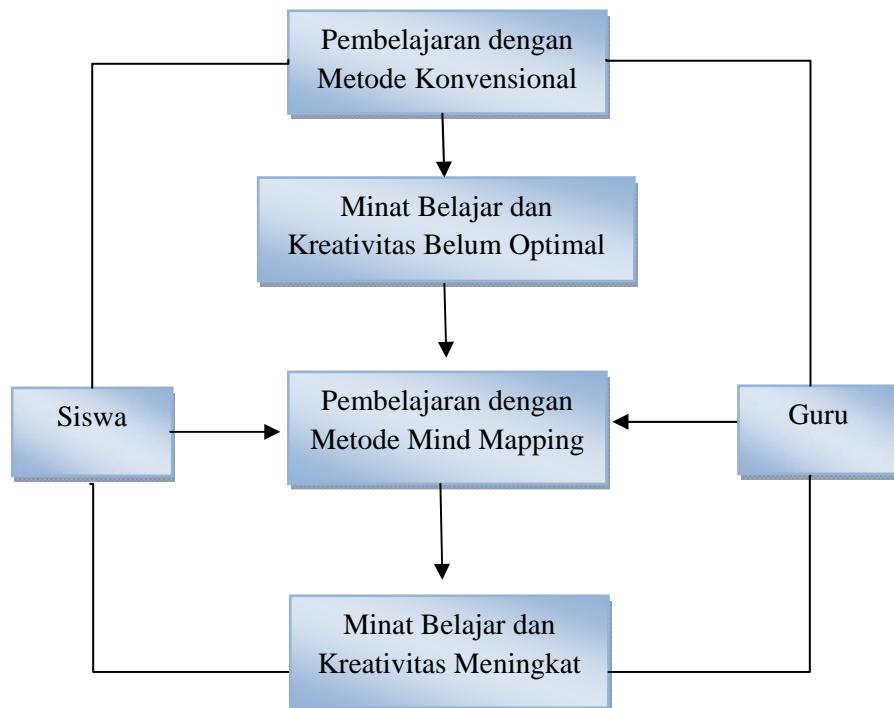
C. Kerangka Pikir

Proses belajar mengajar hakikatnya adalah proses komunikasi yang di dalamnya terdapat berbagai kegiatan. Salah satu kegiatan tersebut adalah penyampaian materi pembelajaran. Pembelajaran Sejarah di SMAN 2 Wonosari masih menggunakan metode konvensional, yaitu guru menyampaikan materi dengan ceramah sehingga minat belajar dan kreativitas siswa belum optimal.

Penerapan metode *Mind Mapping* pada proses pembelajaran sejarah diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan kreativitas siswa. *Mind Mapping* adalah sebuah metode yang dipergunakan guru untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk mengingat dengan menggunakan simbol, gambar,

ataupun kata kunci yang merupakan hasil dari asosiasi dan visualisasi terhadap suatu materi atau benda.

Berdasarkan teori di atas maka kerangka pikir dari penelitian ini dapat digambarkan seperti bagan berikut.



Gambar 1. Kerangka Pikir

D. Hipotesis Tindakan

Metode *Mind Mapping* memberi kemudahan kepada siswa dalam menerima informasi dari guru, merangsang kreativitas siswa dengan menyeimbangkan otak kanan dan otak kiri, serta memberikan gambaran secara menyeluruh terhadap materi pelajaran

Sesuai dengan teori dan kerangka berpikir yang telah disampaikan, maka dirumuskan hipotesis yang akan diuji kebenarannya adalah sebagai

berikut: “dengan Penerapan metode *Mind Mapping* dalam pembelajaran sejarah dapat meningkatkan minat belajar dan kreativitas siswa kelas XI IPS I SMAN 2 Wonosari.”

E. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana realitas pembelajaran sejarah di SMAN 2 Wonosari selama ini?
2. Bagaimana penerapan metode *Mind Mapping* untuk meningkatkan minat belajar dan kreativitas siswa kelas XI IPS I SMAN 2 Wonosari?
3. Apa kelebihan dan kekurangan pembelajaran sejarah melalui metode *Mind Mapping* pada siswa kelas XI IPS I SMAN 2 Wonosari?