

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Aktif (*Active Learning*)

a. Pengertian Pembelajaran Aktif (*Active Learning*)

Menurut (Sagala, 2013) Belajar berarti mengajar siswa menerapkan prinsip mengajar dan teori belajar. Pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi dua arah, di mana pengajaran dilakukan oleh guru dan pembelajaran dilakukan oleh siswa. Siswa harus berperan serta secara aktif dalam proses berfikir, mencari, mengolah, menganalisis, menggabungkan, menalar, dan memecahkan masalah dalam pembelajaran.

Seperti yang diusulkan oleh teori konstruktivisme atau humanisme belajar secara sederhana dapat diartikan sebagai upaya seseorang untuk menyelesaikan pengalaman emosional, intelektual, dan spiritualnya serta belajar atas kemauannya sendiri. Melalui realisasi, ada kursus untuk membina kualitas etika, tindakan, dan inovasi siswa yang ketat melalui berbagai kerja sama dan peluang pertumbuhan. Pembelajaran pada dasarnya merupakan gambaran kegiatan guru, sedangkan pembelajaran berbeda dengan mengajar yaitu gambaran kegiatan siswa.

(Hamalik & Oemar, 2008) menjelaskan pembelajaran merupakan upaya menata lingkungan yang menciptakan kondisi belajar bagi siswa. Pengertian ini di (Aprillia et al., 2022) dianggap lebih maju dibandingkan definisi lainnya. Rumusan ini sesuai dengan pendapat menjelaskan: Seperti yang digunakan di sini secara pedagogis, adalah proses atau aktivitas yang dirancang untuk menghasilkan perubahan yang diinginkan dalam perilaku masyarakat. Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS menyatakan bahwa “Pembelajaran adalah proses dimana sumber daya pendidikan dan siswa berinteraksi dalam lingkungan belajar.”

Pembelajaran aktif secara mudah diartikan sebagai metode pengajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Menurut (N Cahyo, 2014), yang dimaksud dengan pembelajaran aktif adalah pendekatan yang membimbing suatu sistem pembelajaran menuju pembelajaran mandiri melalui teknik pembelajaran aktif. Pembelajaran mandiri ini adalah tujuan akhir dari Pembelajaran Aktif. Sebagaimana dikutip oleh Agus N. Cahyo, istilah “pembelajaran aktif” mengacu pada teknik instruksi interaktif yang mengharuskan siswa untuk terlibat dalam pemikiran tingkat tinggi seperti analisis, sintesis, dan evaluasi Siswa yang berpartisipasi dalam pembelajaran dinamis dapat memperoleh data dengan menggunakan sumber di luar kelas, seperti perpustakaan, Web, dan pusat pertemuan.

Mereka mungkin menunjukkan kemampuan untuk menganalisis, mensintesis, selanjutnya, menilai melalui proyek,

perkenalan, tes, reproduksi, posisi sementara, proyek eksplorasi gratis, pembinaan rekan, berpura-pura, dokumentasi. Seperti yang dikutip oleh Hamdani, (Ningsih et al., 2021) menggambarkan pembelajaran aktif sebagai: siswa secara serius berusaha untuk lebih bertanggung jawab terhadap metode pembelajaran sendiri. Mereka mempunyai peran yang lebih dinamis dalam memutuskan apa yang perlu diketahui, apa yang harus dilakukan, dan bagaimana melakukannya.

Pembelajaran aktif menitik beratkan pada tindakan pelajar dan mencakup berbagai kemungkinan pelajar, baik secara sungguh-sungguh, intelektual, ikhlas dan mental, sesuai dengan tujuan pembelajaran mental. komitmen. terlebih lagi, psikomotorik ideal. (Mulyasa, 2013) menyampaikan bahwa pembelajaran aktif adalah suatu pendekatan pembelajaran yang lebih banyak melibatkan aktivitas siswa dan meningkatkan pemahamannya dengan mengakses berbagai pengetahuan dan informasi yang dibahas dan dipelajari di kelas. Pengalaman yang akan membantu dan meningkatkan kemampuan siswa untuk meningkatkan kemampuan. Memproses dan membangun pengetahuan dan keterampilan baru kepada guru dan siswa sekolah dasar.

Dari pembahasan di atas, pendekatan pembelajaran aktif (*active learning*) mengacu pada metode atau metode belajar mengajar yang menggunakan berbagai sumber belajar yang ada serta menyertakan aktivitas dan partisipasi terbaik dari siswa. Hal ini memungkinkan siswa untuk mengubah perilakunya dibandingkan

sebelumnya. telah berevolusi dalam banyak cara untuk menjadikan kehidupan sehari-hari Anda lebih efektif dan efisien.

b. Sejarah Pembelajaran Aktif (*Active Learning*)

Dua pendekatan utama dalam pendidikan adalah berpusat pada guru dan berpusat pada siswa. Pendekatan yang berpusat pada guru menekankan pembelajaran langsung (*direct instruction*). Artinya, Siswa harus menguasai materi melalui pendengaran pasif karena diajarkan langsung oleh guru melalui simbol verbal atau ceramah. Namun pembelajaran tidak berlangsung secara langsung dengan pendekatan yang berpusat pada siswa (penemuan berbasis inkuiri), Sebaliknya, siswa maju dengan mencari dan menemukan sendiri melalui wawasan langsung dan terletak; Belajar dengan mengelaborasi dan mengeksplorasi pengalaman. Oleh karena itu, pembelajaran melalui pendekatan yang berfokus pada siswa lebih kuat dan signifikan jika dilihat dari sudut pandang.

Pedoman perolehan dinamis berasal dari aturan Clean slate yang ditetapkan oleh John Locke yang menyatakan bahwa pengetahuan diperoleh dari pengalaman pada tahun. Dengan kata lain, untuk memperoleh ilmu, Anda harus mengalaminya sendiri secara aktif. Dan di awal abad ke-20, John Dewey yang merupakan perwakilan dari pragmatisme selalu menjunjung slogan "*Learn by doing*" yang artinya siswa harus aktif. Para ahli meyakini bahwa pembelajaran dicapai melalui pengalaman, pembelajaran aktif, dan interaksi dengan materi pembelajaran dan orang lain.

Ketika Pendekatan CBSA (Metode Pembelajaran Siswa Aktif) diterapkan pada tingkat pendidikan dasar dan menengah di Indonesia pada tahun 1980an, pembelajaran aktif mewakili pergeseran dari paradigma pengajaran yang berpusat pada guru menuju pengajaran yang berpusat pada siswa. CBSA adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa dan didasarkan pada dasar-dasar psikologi manusia. CBSA menggarisbawahi gerak siswa secara sungguh-sungguh, intelektual, mental dan sungguh-sungguh untuk memperoleh hasil perolehan dari ruang mental, emosional dan psikomotorik. Meskipun Kurikulum 2013 kini menjadi Kurikulum Merdeka dan kurikulumnya berubah menjadi KTSP, namun pembelajaran aktif masih menjadi orientasinya.\.

c. Prinsip–prinsip Pembelajaran Aktif (*Active Learning*)

Menurut (Akrim, 2022) pembelajaran aktif (*active learning*) mempunyai beberapa prinsip antara lain:

1) Prinsip Motivasi

Istilah inspirasi berasal dari kata proses berpikir yang dicirikan sebagai suatu kekuatan yang ada dalam diri seseorang yang membuatnya bertindak atau berbuat. Meskipun motivasi tidak dapat diamati secara langsung, motivasi dapat didefinisikan sebagai tindakan mengembangkan perilaku tertentu melalui rangsangan, dorongan, atau produksi energi. Ditinjau dari fungsi dan nilainya, motivasi dipandang mempunyai arti penting dalam belajar dan upaya

belajar. Penjelasan di atas menunjukkan bahwa motivasi mendorong, mempengaruhi, dan mengubah perilaku. Fungsi motivasinya adalah:

- a) Untuk mendorong perilaku atau perilaku. Tanpa motivasi maka perilaku seperti belajar tidak akan terjadi.
- b) Motivasi bertindak sebagai direktur. Artinya, mengarahkan tindakan untuk mencapai tujuan yang diinginkan.
- c) Motivasi berperan sebagai penggerak, yaitu , mempengaruhi perilaku seseorang. Apakah Anda bekerja cepat atau lambat tergantung pada tingkat motivasi Anda.

2) Prinsip Latar atau Konteks

Latihan pembelajaran tidak terjadi dalam ruang hampa. Jelaslah bahwa ketika siswa mempelajari sesuatu yang baru, mereka juga mengetahui hal-hal lain yang terkait dengannya dalam beberapa hal, cara, atau lainnya. Oleh karena itu, guru harus menyadari pengetahuan, emosi, kemampuan, sikap, dan pengalaman siswa. Hal ini kemudian dihubungkan dengan materi pembelajaran baru yang diperlihatkan oleh pendidik atau dikonsentrasikan oleh siswa.

3) Prinsip Keterarahan Pada Titik Pusat atau Fokus Tertentu

Agar perhatian siswa tetap tertuju pada materi, guru diharapkan mampu menciptakan format atau pola pengajaran yang tidak terkotak-kotak. Akibatnya, guru harus dengan jelas mendefinisikan masalah yang harus dipecahkan dan pertanyaan yang harus dijawab.

Pada model pembelajaran aktif, guru memposisikan dirinya sebagai fasilitator yang tugasnya memfasilitasi pembelajaran siswanya. Meskipun siswa merupakan peserta aktif dan memainkan banyak peran dalam proses pembelajaran, guru juga memainkan peran yang lebih besar. Memberikan banyak instruksi dan bimbingan serta mengatur jalannya proses distribusi dan pembelajaran.

4) Prinsip Hubungan Sosial dan Sosialisasi

Siswa harus diajari cara bekerja sama di kelas. Jika dilakukan bersama-sama, aktivitas tertentu akan lebih berhasil. Ambil contoh, kerja kelompok dan bukan tugas individu untuk setiap siswa.

5) Prinsip Belajar Sambil Bekerja

Dengan bekerja, hampir semua orang menikmati apa yang sedang terjadi. Hal ini misalnya terlihat pada anak kecil yang senang berlari, melompat, dan bermain. Di sisi lain, remaja biasanya belajar berorganisasi, berpartisipasi, menari, mengembangkan hobi, dan membuat rencana. Artinya pendidik perlu melihat dan fokus pada siswa mana yang dinamis dan kreatif. Oleh karena itu, siswa harus diberi kesempatan untuk berpartisipasi aktif..

Agar proses pembelajaran dapat berlangsung, siswa harus menginternalisasikan informasi bukan sekadar menerimanya.

Partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran lebih diutamakan daripada mendengarkan atau menonton secara pasif selama berjam-jam. Partisipasi artinya siswa mengembangkan jawaban dalam kepalanya dan mendemonstrasikan jawabannya melalui aktivitas fisik yang disisipkan secara strategis pada saat pelaksanaan pembelajaran.

6) Prinsip Perbedaan Perorangan atau Individualisasi

Walaupun siswa mempunyai ciri khas atau berbeda, juga mempunyai persamaan. Artinya, kemungkinan yang perlu diwujudkan melalui tahapan perkembangan dan pembelajaran. Oleh karena itu, tidak memperlakukan semua siswa secara setara.

7) Prinsip Menemukan

Meningkatnya kapasitas siswa dalam mengaplikasikan dan mengaplikasikan apa yang telah dipelajarinya pada permasalahan dan situasi baru merupakan hasil penting dari kegiatan pembelajaran. Jika tidak bisa, berarti pemahaman siswa Anda kurang mendalam. Oleh karena itu, kami sangat ingin membantu siswa dalam mencari dan menemukan ide, aturan, atau pemikiran baru yang berkaitan dengan suatu mata pelajaran atau tugas. Kemudian, siswa juga harus diberi kesempatan untuk merenungkan prinsip, ide, atau pemikiran baru ini dan menerapkannya pada berbagai jenis tugas dan permasalahan baru di dunia nyata. Oleh

karena itu, dalam pengalaman yang berkembang, membuat masalah dan keadaan nyata yang belum diketahui oleh siswa adalah hal yang mendasar.

Pembelajaran penemuan diri, yaitu siswa menemukan kesimpulannya sendiri dan menjadikannya nilai-nilai baru yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, memiliki kesamaan dengan pembelajaran aktif.

8) prinsip pemecahan masalah

Makna dalam pendidikan tentunya dapat ditemukan dalam bentuk berbagai “makna positif”. Tempatkan siswa dalam konteks suatu masalah dan berikan mereka tanggung jawab untuk menemukan solusi masalah tersebut. Artinya, Anda dapat mempelajari arti penuh dari dan langsung merasakan dampaknya.

Pada dasarnya, tutorial ini tidak hanya tentang memahami dan mempelajari bagaimana sesuatu terjadi, tetapi juga tentang memahami dan mempelajari “mengapa sesuatu terjadi”. Mempelajari cara memecahkan masalah menjadi sangat penting dalam mengajar. Lebih lanjut, tujuan akhir kajian akademis adalah menghasilkan peserta didik yang memiliki pengetahuan dan keterampilan untuk memecahkan masalah-masalah sosial di masa depan. Hal ini memerlukan berbagai strategi pembelajaran berbasis masalah.

E. Mulyasa mengutip pandangan Gagne bahwa ketika siswa dihadapkan pada suatu masalah, mereka akhirnya menyelesaikan

masalah tersebut, namun juga memperoleh beberapa pengetahuan baru yang berguna.

Bagian utama dari pembelajaran berbasis masalah adalah bahwa pembelajaran dimulai dengan suatu masalah, dan masalah tersebut menentukan jalannya pembelajaran dalam suatu pertemuan. Dengan menempatkan permasalahan pada titik fokus pembelajaran, hal ini mendorong siswa untuk mencari data yang mereka perlukan untuk mengatasi permasalahan.

Salah satu manfaat pembelajaran berbasis masalah adalah mendorong siswa untuk mengeksplorasi pengetahuan yang ada dan mengembangkan keterampilan belajar mandiri untuk mengisi kesenjangan yang ada (Hamruni, 2013). Oleh karena itu, Metodologi Pembelajaran Berbasis Masalah (SPBM) dapat diartikan sebagai sekumpulan latihan pembelajaran yang menekankan pada cara paling umum untuk mengatasi masalah secara logis.

d. Komponen-komponen dan Pendukung Pembelajaran (*Active Learning*)

Menurut (Afifah, 2017) Komponen-komponen metode pembelajaran aktif dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

1) Pengalaman

Pengalaman langsung mengaktifkan lebih banyak indera daripada sekedar mendengar. Cara mengalami adalah dengan belajar, mengalami, dan melakukannya sendiri. Membaca

membantu siswa mempelajari materi lebih baik dari sekedar mendengarkan penjelasan guru.

2) Interaksi

Pembelajaran terjadi dan berjalan secara berkualitas ketika terjadi dalam iklim diskusi, percakapan, sapaan bersama, dan sapaan umum atau kemungkinan penjelasan dengan orang lain. Kita termotivasi untuk berpikir lebih jernih guna meningkatkan kualitas pendapat kita ketika orang lain mempertanyakan tindakan atau pendapat kita.

3) Komunikasi

Komunikasi sangat penting dalam proses pembelajaran aktif. Menawarkan sudut pandang dan sentimen, baik secara lisan maupun tertulis dalam bentuk cetak, adalah sesuatu yang dibutuhkan setiap manusia untuk mengomunikasikan pemikirannya dan mencari kepuasan. Dengan mengutarakan gagasannya sendiri, mengutarakan gagasannya sendiri, dan menilai gagasan orang lain, memperkuat pemahamannya terhadap apa yang sedang dipikirkan atau dipelajarinya.

4) Refleksi

Ketika seseorang mempresentasikan idenya kepada orang lain dan menerima umpan balik, dia “merenungkannya” dan kemudian “meningkatkan” agar lebih stabil.

Menurut (Gofar & Herawan, 2017) Pendukung dari komponen pendekatan belajar aktif *active learning* adalah sebagai berikut:

1) Sikap dan Perilaku Guru

Sesuai dengan pengertian pendidikan: menciptakan suasana yang menumbuhkan prakarsa dan tanggung jawab siswa dalam belajar, hendaknya sikap dan perilaku guru adalah sebagai berikut:

- a) Terbuka dan antusias, mendengarkan pendapat siswa.
 - b) Membiasakan siswa mendengar ketika guru atau siswa lain berbicara.
 - c) Menghargai perbedaan pendapat.
 - d) Mendorong siswa untuk memperbaiki kesalahannya.
 - e) Meningkatkan rasa percaya diri siswa.
 - f) Memberikan umpan balik terhadap pekerjaan siswa.
 - g) Tidak terlalu cepat dalam membantu siswa.
 - h) Jangan pelit dalam memuji dan mengucapkan terima kasih kepada murid-murid.
 - i) Jangan menertawakan pendapat atau karya siswa, meskipun kualitasnya buruk.
 - j) Mendorong siswa untuk tidak takut melakukan kesalahan dan berani mengambil resiko.
- ## 2) Ruang kelas yang menunjang kegiatan aktif
- a) Memuat banyak sumber belajar seperti buku dan benda
 - b) Memuat banyak alat bantu belajar seperti media dan bahan ajar

- c) Memuat banyak alat bantu belajar seperti lukisan, laporan laboratorium, dan lain-lain.
- d) Lokasi Bangku dan meja ditata sedemikian rupa sehingga siswa dapat leluasa bergerak.

b. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Aktif (*Active Learning*)

(N Cahyo Agus, 2014) menjelaskan bahwa keuntungan pembelajaran aktif adalah seperti berikut ini:

- 1) Meningkatkan motivasi siswa.
- 2) Mempunyai lingkungan yang aman
- 3) Partisipasi oleh seluruh kelompok belajar
- 4) Setiap Orang belajar dalam kegiatan belajarnya sendiri
- 5) Kegiatan bersifat fleksibel dan ada relevansinya
- 6) Reseptif meningkat sebesar
- 7) Pendapat induktif merangsang jam.
- 8) Peserta mengungkap proses berpikirnya.
- 9) Memberikan kemampuan memperbaiki kesalahan

Sedangkan menurut (Hosnan, 2014) kekurangan dari pendekatan pembelajaran aktif yang memberikan peluang pengambilan risiko antara lain:

- 1) Batas waktu
- 2) Kemungkinan perpanjangan waktu persiapan
- 3) Ukuran kelas besar
- 4) Keterbatasan bahan, peralatan, dan sumber daya

5) Risiko penerapan pendekatan pembelajaran aktif

2. *Media Mind Mapping*

a. Pengertian *Mind Mapping*

Tony Buzan adalah orang pertama yang mengembangkan peta pikiran sebagai bagian dari serangkaian penelitian tentang cara kerja otak sebenarnya. Mengoptimalkan belahan otak kiri dan kanan individu dalam hubungannya satu sama lain merupakan landasan dari metode pencatatan peta pikiran. Otak kiri dan kanan bekerja paling baik jika digunakan secara bersamaan.. Menurut (DePorter & Hernacki, 2015), pemetaan pikiran adalah teknik yang memanfaatkan seluruh otak untuk menciptakan kesan menggunakan gambar visual dan infrastruktur grafis lainnya.

Menurut (Buzan, 2013), *mind mapping* adalah sebuah metode untuk mencatat yang menggabungkan kata-kata dan warna untuk menumbuhkan gaya belajar visual. Membuat garis dan gambar dengan memantapkan dan membina kemampuan pikiran peserta didik. Hal ini memudahkan seseorang untuk memilah dan mengingat semua data dalam struktur tertulis dan verbal, serta memudahkan pikiran dalam menangani data tersebut. diakui. Kartu-kartu ini memudahkan untuk memunculkan konsep orisinal dan mengingat kenangan.

Mind mapping merupakan suatu metode yang secara sistematis menghubungkan konsep-konsep yang dipelajari dalam bentuk peta

atau metode grafik dengan mengelompokkan atau mengkategorikan setiap materi yang dipelajari sedemikian rupa sehingga lebih mudah untuk dipahami. Format catatan mind map tidak monoton. Hal ini dikarenakan fungsi otak kanan dan kiri digabungkan dan berhubungan secara bersamaan.

Peta pikiran mudah dibuat karena merupakan ekspresi pemikiran yang alami dan spontan, kombinasi kerja mental yang logis dan imajinatif. Cara membuat peta pikiran sangat dipengaruhi oleh hubungan setiap siswa. Beragamnya hubungan setiap peserta didik akan menyebabkan dibuatnya panduan jiwa yang berbeda-beda. Keefektifan mind map sebagai metode pencatatan ditunjukkan dengan mudahnya siswa mengingat dan mengulang Materi Pembelajaran IPA dan IPS. Kemampuan dalam menghafal dan mengulang materi dengan mudah merupakan hasil gabungan fungsi otak kanan dan kiri siswa (Fadillah et al., 2023). Kata-kata, angka, logika, analisis, pola penggunaan bahasa (fungsi otak kiri), ritme, warna, imajinasi, musik, emosi, kreativitas, dan bentuk atau simbol semuanya digunakan dalam peta pikiran untuk menggabungkan fungsi otak kiri dan kanan.

Menurut (DePorter & Hernacki, 2015), kiat-kiat dalam membuat peta pikiran adalah:

- 1) Membuat lingkaran ditengah kertas untuk menuliskan gagasan utama.

- 2) Menambahkan cabang-cabang dari pusatnya untuk tiap poin kunci, menggunakan pensil warna.
- 3) Menuliskan kata kunci/frase pada tiap-tiap cabang, lalu kembangkan untuk menambah detail-detail.
- 4) Tambahkan simbol dan ilustrasi.
- 5) Menggunakan huruf kapital.
- 6) Menulis gagasan penting dengan huruf yang lebih besar.
- 7) Membuat kreasi pada peta pikiran yang dibuat.
- 8) Memberikan garis bawah kata-kata yang dianggap penting dan menggunakan huruf kapital.
- 9) Bersikap kreatif dan berani dalam membuat peta pikiran.
- 10) Menggunakan bentuk-bentuk acak untuk menunjukkan hal penting.
- 11) Membuat peta pikiran secara horizontal.

Kelebihan Mind Map sangat bermanfaat bagi pengetahuan awal siswa atau penemuan alternatif respon. Perencanaan pikiran sepenuhnya dapat digunakan untuk membuat konsep, memperluas percakapan, berbagi pemikiran, dan mengerjakan proyek bersama. Proses mengeksplorasi dan mendaftar ide-ide melalui brainstorming yang dipilih secara bebas pada subjek tertentu disebut sebagai "brainstorming." Tujuan dari pemetaan pikiran adalah untuk memperlancar fungsi otak. Michael Michalko mengklaim, *mind mapping* memiliki manfaat:

- 1) Mengaktifkan seluruh otak

- 2) Memungkinkan kita fokus pada fokus bahasan.
- 3) Membantu menunjukkan antar bagian-bagian informasi yang saling terpisah.
- 4) Memberi gambaran yang jelas pada keseluruhan dan perincian.
- 5) Memungkinkan kita mengelompokkan konsep dan membantu kita membandingkannya.
- 6) Mensyaratkan kita untuk memusatkan perhatian pada pokok bahasan yang membantu mengalihkan informasi dari ingatan jangka pendek ke ingatan jangka panjang.

Kelebihan dan Kekurangan *Mind Mapping*. Menurut (Mar'atus Sholihah, 2013) Kelebihan *Mind Mapping* Adapun kelebihan *Mind Mapping* adalah:

- 1) Dapat mengaktifkan siswa untuk bertanya, menjawab pertanyaan, maupun menyampaikan pendapat.
- 2) Dapat meningkatkan sifat kreatifitas dan keaktifan siswa.
- 3) Merangsang bekerjanya otak kiri dan otak kanan secara sinergis.
- 4) Melihat koneksi antar topik yang berbeda.
- 5) Mengembangkan sebuah ide.
- 6) Meningkatkan pemahaman.
- 7) Memusatkan perhatian.
- 8) Mengingat segala hal lebih baik.
- 9) Meningkatkan kerja sama kelompok.

10) Kegiatan pembelajaran semakin aktif sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar.

11) Meningkatkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran

Menurut (Buzan, 2013) Kelemahan *Mind Mapping* Adapun kelemahan dari penggunaan mind map ini adalah sebagai berikut:

- 1) Guru perlu mempersiapkan dengan matang dalam penerapan
- 2) Guru harus memperhitungkan waktu yang digunakan pada saat pembelajaran berlangsung.

B. Kerangka Berfikir

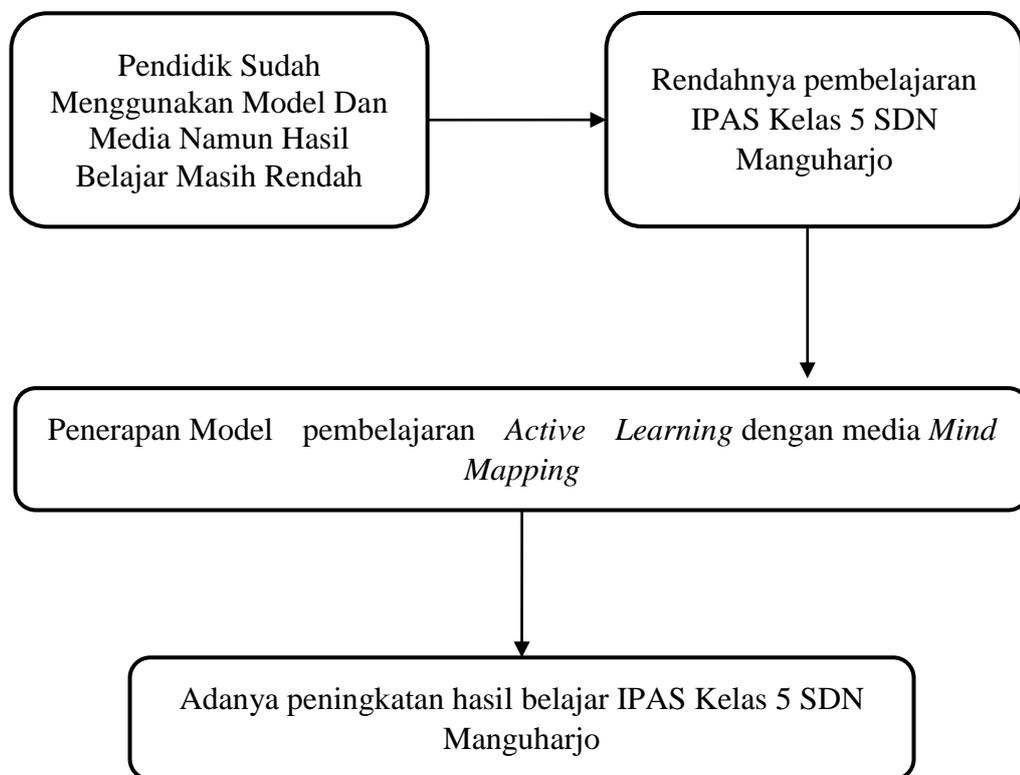
Model pembelajaran *Active Learning* adalah suatu metode pengajaran di mana siswa berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran dengan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan seperti diskusi kelompok, proyek berbasis masalah, simulasi, dan eksperimen dunia nyata. Siswa tidak sekedar menjadi pendengar pasif dalam model ini, tetapi mereka berperan sebagai peserta aktif dalam membangun pemahaman mereka sendiri melalui pengalaman langsung dan refleksi.

Mind Mapping merupakan metode pencatatan materi yang memudahkan pembelajaran siswa. Pemetaan pikiran juga dapat digolongkan sebagai teknik pencatatan yang kreatif (Inayah et al., 2018). *Mind Mapping* tergolong teknik kreatif karena memerlukan penggunaan imajinasi pencipta. Dengan ,semakin sering siswa membuat tugas, maka semakin kreatif pula mereka. Pemetaan pikiran memungkinkan siswa mengubah susunan data yang ekstensif ke dalam bagan yang cemerlang, sangat

terkoordinasi, dan mudah diingat yang berfungsi sebagai satu kesatuan dengan cara pikiran siswa menyelesaikan sesuatu hal.

Beberapa siswa mengalami kesulitan berkonsentrasi ketika menyelesaikan tugas. Hal ini terjadi karena catatan atau penyimpanan Guru belum terorganisir. Inilah mengapa guru memerlukan alat untuk membantu otak siswa berpikir secara teratur. Pemetaan pikiran merupakan cara termudah untuk menyimpan informasi dalam bentuk catatan yang kreatif dan efektif dengan cara yang mudah dipahami.

Berdasarkan diatas, bahwa implementasi Model pembelajaran *Active Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 SDN Manguharjo sehingga apabila digambarkan pola kerangka berfikir akan seperti bagan dibawah ini:



Gambar 2. 1 Kerangka Befikir

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka kerja di atas, hipotesis berikut dapat digunakan untuk penelitian ini:

1. Hipotesis Alternatif (H_a)

Ada pengaruh antara Model pembelajaran *Active Learning* dengan media *Mind Mapping* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas 5 SDN Manguharjo.

2. Hipotesis Nol (H_0)

Tidak adanya pengaruh antara Model pembelajaran *Active Learning* dengan media *Mind Mapping* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas 5 SDN Manguharjo.