

BAB II LANDASAN TEORI

A. Metode Pembelajaran

1. Definisi Metode Pembelajaran

Pengertian Metode Pembelajaran Metode berasal dari bahasa Yunani yaitu: “ Meta dan Hodos”. Meta berarti melalui dan Hodos berarti jalan atau cara, jadi metode mengandung pengertian suatu jalan atau cara yang dilalui untuk suatu tujuan.¹ Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, metode adalah cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan.² Menurut Hasan Langgulung, metode adalah cara yang harus dilalui untuk mencapai tujuan pendidikan.³

Sedangkan Hamiyah dan Jauhar, mengartikan metode sebagai cara untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai cara untuk menyampaikan materi saja, melainkan mempunyai tugas untuk mengelola kegiatan pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran secara tepat.⁴ Metode pembelajaran merupakan langkah operasional dari strategi pembelajaran yang dipilih untuk mencapai tujuan pembelajaran.⁵

Dari beberapa pendapat di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa yang dimaksud dengan metode pembelajaran adalah suatu cara atau teknik yang tepat dan sesuai untuk menyampaikan bahan pelajaran kepada peserta didik untuk memudahkan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar guna mencapai tujuan yang telah ditentukan.

¹ Arifin, *Ilmu Pendidikan Islam*, 65.

² Ehta Setiawan, “Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI),” Kamus versi online, 2022, <https://kbbi.web.id/metode>.

³ Ramayulis, *Metodologi Pengajaran Agama Islam* (Jakarta: Kalam Mulia, 2001), 23.

⁴ Nur Hamiyah and Muhammad Jauhar, *Strategi Belajar Mengajar Di Kelas* (Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2014), 49.

⁵ Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), 158.

2. Manfaat Metode Pembelajaran

a. Metode sebagai alat motivasi ekstrinsik

Menurut Sardiman motivasi ekstrinsik adalah: “Motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar yang dapat membangkitkan belajar seseorang.⁶ Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa metode sebagai alat motivasi ekstrinsik artinya metode sebagai alat perangsang dari luar yang dapat membangkitkan belajar peserta didik dari luar sehingga pelajaran itu dapat diterima peserta didik dengan mudah dan menyenangkan.

b. Metode sebagai strategi pengajaran

Menurut Roestiyah N.K “Guru harus memiliki strategi agar anak didik dapat belajar secara efektif mengena pada tujuan yang diharapkan. Salah satu langkah untuk memilih strategi itu adalah harus menguasai teknik-teknik penyajian atau metode pengajaran.⁷

c. Metode sebagai alat untuk mencapai tujuan

Metode adalah “salah satu alat untuk mencapai tujuan dengan memanfaatkan metode secara akurat, guru akan mampu mencapai tujuan pengajaran. Metode adalah pelicin jalan pembelajaran untuk mencapai tujuan”. Antar metode dan pembelajaran harus sesuai, jangan bertolak belakang artinya metode harus menunjang pencapaian tujuan pembelajaran. Apabila tidak sia-sialah perumusan tujuan tersebut.⁸

Jadi dapat peneliti simpulkan bahwa guru sebaiknya menggunakan metode yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran, sehingga dapat dijadikan sebagai alat yang efektif untuk mencapai tujuan pengajaran. Karena dengan menggunakan metode secara akurat tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

⁶ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010), 82–83.

⁷ Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), 84.

⁸ Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran*, 85.

B. Mind Mapping

1. Pengertian *Mind Mapping*

Secara etimologi metode berasal dari kata *method* yang berarti suatu cara kerja yang sistematis untuk memudahkan pelaksanaan kegiatan dalam mencapai tujuan. Pemilihan metode mengajar yang tepat sangatlah berpengaruh terhadap efektifitas pembelajaran.⁹

Mind mapping adalah cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi ke luar dari otak. *Mind map* adalah cara yang kreatif, efektif, dan secara harfiah berarti memetakan pikiran. *Mind map* juga diartikan sebagai peta rute ingatan, yang memungkinkan kita menyusun fakta dan pikiran sedemikian rupa dan sehingga melibatkan kerja otak secara alami. Dengan demikian akan memudahkan dalam mengingat informasi dan lebih baik daripada menggunakan teknik mencatat tradisional.¹⁰

Semua *mind map* mempunyai kesamaan. Semuanya menggunakan warna. Semuanya memiliki struktur alami yang memancar dari pusat. Semuanya menggunakan garis lengkung, simbol, dan gambar yang sesuai dengan satu aturan yang sederhana, mendasar alami dan sesuai dengan cara kerja otak. Dengan *mind map*, daftar isi yang panjang dapat dialihkan menjadi diagram warna-warni, sangat teratur, dan mudah diingat yang bekerja selaras dengan cara kerja alami otak dalam melakukan berbagai hal.¹¹

Mind mapping adalah sistem penyimpanan, penarikan data, dan akses yang luar biasa untuk perpustakaan raksasa, yang sebenarnya ada dalam otak manusia. *Mind map* sering juga disebut *concept map* atau peta konsep.

Mind mapping merupakan salah satu metode pembelajaran yang mengantarkan siswa dalam memproses informasi yang didapatkan dalam pembelajaran ke dalam otak yang kemudian divisualisasikan ke dalam bentuk sebuah gambar peta pikiran. *Mind mapping* sangat efektif bila

⁹ Muhammad Fadlillah, *Desain Pembelajaran Paud, Cetakan Ke-I* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), 161.

¹⁰ Tony Buzan, *Buku Pintar Mind Map* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2013), 4-5.

¹¹ Tony Buzan, *Buku Pintar Mind Map*, 12.

digunakan untuk memunculkan ide terpendam yang dimiliki siswa dan membuat asosiasi di antara ide tersebut. *Mind mapping* juga efektif digunakan untuk mengorganisir informasi yang dimiliki.

2. Tujuan *Mind Mapping*

Secara umum keberhasilan proses belajar mengajar dapat dilihat dari efisiensi, efektivitas, relevansi dan produktivitas proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan-tujuan pengajaran. Efisiensi berkaitan dengan usaha minimum dengan hasil yang optimal. Efektivitas berkaitan dengan teknik dan strategi yang digunakan dalam mencapai tujuan secara tepat dan cepat. Relevansi berkaitan dengan kesesuaian apa yang dilaksanakan dengan apa yang seharusnya dilaksanakan. Produktivitas berkaitan dengan pencapaian hasil, baik secara kualitatif maupun kuantitatif.¹²

Mind mapping memiliki manfaat bagi siswa, yakni sebagai alat untuk melatih berfikir dengan lebih berdaya guna. Selain untuk memudahkan untuk membuat catatan-catatan, *mind map* mampu membebaskan seseorang yang ingin merekam informasi, juga membantu untuk mengaitkan informasi dengan dirinya dan sekaligus menjadikan siswa kreatif.

Selain itu, dapat juga dirasakan manfaat *mind mapping* untuk memberdayakan diri dengan melakukan pemetaan pikiran yang menggabungkan teks dan gambar akan membantu seseorang dalam mengelola informasi dan menambahkan kaitan dan asosiasi, sehingga menjadikan informasi lebih bertahan lama di ingatan.¹³

Mind map bertujuan untuk memperjelas pemahaman suatu bacaan, sehingga dapat dipakai sebagai alat evaluasi dengan cara meminta siswa untuk membaca *mind map* dan menjelaskan hubungan antara konsep atau dengan konsep yang lain dalam satu peta pikiran atau peta konsep.¹⁴

¹² Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya Offset, 2002), 60.

¹³ Abdul Karim, "Efektivitas Penggunaan Metode Mind Map Pada Pelatihan Pengembangan Penguasaan Materi Pembelajaran," *Journal Ijtimaia* 1, no. 1 (2017): 14.

¹⁴ Trianto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktif* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 200AD), 166.

Menurut Hisyam Zaini tujuan dari penerapan *mind mapping* di antaranya adalah:

- a. Mengembangkan kemampuan menggambarkan kesimpulan-kesimpulan yang masuk akal.
 - b. Menyamakan persepsi antara guru dan siswa.
 - c. Belajar konsep-konsep dan teori-teori.
 - d. Mengembangkan kemampuan mensintesis dan mengintegrasikan informasi atau ide menjadi satu.
 - e. Mengembangkan kemampuan berpikir siswa secara holistik untuk melihat keseluruhan dan bagian-bagian.
 - f. Membiasakan kinerja otak untuk menganalisa sesuatu hal dengan konsep-konsep.¹⁵
3. Karakteristik Unsur-unsur *Mind Mapping*

Untuk memahami lebih jauh lagi tentang metode *mind map*, perlu mengenali beberapa perbedaan yang terletak pada karakteristik dan unsur-unsur *mind map* sebagai berikut:

a. *Central Idea*

Central idea merupakan fokus pusat yang berisi citra atau lambang masalah atau informasi yang akan dipetakan. Selanjutnya ide pokok yang akan dipetakan ditentukan terlebih dahulu,

b. Gagasan

Setelah gagasan utama ditentukan kemudian gagasan tersebut dibiarkan mengalir bebas tanpa penilaian.

c. Kata Kunci

Setelah mendapatkan gagasan utama kemudian diberi kata kunci untuk memudahkan mengingat gagasan yang telah dipetakan

d. Warna

Warna digunakan sebagai penekanan mengenai pentingnya sebuah gagasan.

e. Gambar dan Simbol

Gambar digunakan untuk menyoroti gagasan dan merangsang otak untuk membentuk asosiasi dan dikaitkan dengan yang lain.¹⁶

¹⁵ Hisyam Zaeni, *Strategi Pembelajaran Aktif* (Yogyakarta: Insan Madani, 2002), 166.

Dalam penerapannya metode *mind map* memiliki karakteristik unsur-unsur sebagai berikut:

- a. Subjek yang menjadi perhatian mengalami kristalisasi dalam citra sentral.
 - b. Tema utama dan subjek memancar dan citra sentral sebagai cabang-cabang.
 - c. Cabang-cabang terdiri dari citra kunci atau kata kunci, kemudian dituliskan di garis yang berasosiasi. Topik-topik dengan tingkat kepentingan yang lebih kecil juga digambarkan sebagai cabang-cabang yang melekat pada cabang dan tingkat yang lebih tinggi.
 - d. Cabang-cabang ini membentuk modus yang berhubungan.
4. Macam-Macam Bentuk *Mind Mapping*

Selanjutnya dalam mengimplementasikan *mind mapping*, dapat memilih dari macam-macam bentuk, yaitu:

- a. Pohon jaringan (*network tree*)

Pohon jaringan (*network tree*) memiliki langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Ide-ide pokok dibuat dalam persegi empat, sedangkan kata-kata lain dihubungkan dengan garis penghubung. Kata-kata pada garis penghubung memberikan hubungan antara konsep-konsep.
- 2) Tulislah topik dan daftar konsep-konsep utama yang berkaitan dengan topik tersebut.
- 3) Buat daftar dan mulai dengan mengelompokkan ide-ide atau konsep-konsep dalam suatu susunan dari umum ke khusus.
- 4) Cabangkan konsep-konsep yang berkaitan dan konsep utama dan berikan hubungannya pada garis-garis itu.

Pohon jaringan cocok apabila digunakan untuk memvisualisasikan hal-hal yang menunjukkan informasi sebab akibat, suatu hirarki, dan informasi prosedural yang bercabang.

¹⁶ Abdul Karim, “Mengembangkan Kreativitas Berfikir Melalui Membaca dengan Model Mind Map,” *Jurnal Perpustakaan Libraria* 2, no. 1 (2014): 29,
<http://journal.iainkudus.ac.id/index.php/Libraria/article/download/1188/1081>

b. Rantai kejadian (*event's chain*)

Rantai kejadian dapat digunakan dalam memberikan urutan suatu kejadian, langkah-langkah dalam suatu prosedur atau tahap-tahap dalam suatu proses.

c. Peta konsep siklus (*cycle concept map*)

Berbeda dengan rantai kejadian, konsep siklus menggambarkan rangkaian kejadian yang tidak menghasilkan suatu hasil akhir. Kejadian akhir pada rangkaian tersebut menghubungkan kembali dengan kejadian awal, siklus itu berulang dengan sendirinya dan tidak ada akhirnya. Peta konsep siklus ini cocok apabila diterapkan untuk menunjukkan bagaimana suatu rangkaian kejadian berinteraksi untuk menghasilkan hasil yang berulang-ulang.

d. Peta konsep laba-laba (*spider concept map*)

Peta konsep laba-laba (*spider concept map*) dapat digunakan untuk curah pendapat. Dalam melakukan curah pendapat, ide-ide dihasilkan dari ide sentral, sehingga dapat diperoleh sejumlah ide yang bercampur aduk. Dari beberapa ide tersebut ada yang berkaitan dengan ide sentral, namun belum tentu jelas hubungannya satu sama lain. Kita dapat memulainya dengan memisah-misahkan dan mengelompokkan istilah-istilah berdasarkan kaitan tertentu, sehingga istilah tersebut menjadi lebih mudah dipahami dan berguna dengan menuliskannya sebagai konsep utama. Peta konsep laba-laba dapat digunakan untuk memvisualisasikan hal-hal yang tidak didasari hirarki, kecuali dalam suatu kategori, informasi dengan kategori yang tidak paralel, dan yang terkait dengan curah pendapat.¹⁷

5. Langkah-Langkah *Mind Mapping*

Mind mapping dalam sebuah pembelajaran menjadi sebuah kebutuhan yang perlu segera dilakukan. Mengingat tuntutan untuk meningkatkan kualitas belajar siswa tidak dapat ditunda-tunda. Selain dapat menegmbangkan motivasi para guru dalam melaksanakan tugas pembelajaran, metode *mind map* memiliki keunikan tersendiri.

¹⁷ Karim, "Efektivitas Penggunaan Metode Mind Map Pada Pelatihan Pengembangan Penguasaan Materi Pembelajaran.", 13.

Pembentukan *mind mapping* dimulai dengan konsep utama atau tunggal, kemudian dikaitkan dengan beberapa cabang sebagai sub bagian dan konsep utama dengan menggunakan garis melengkung. Cabang-cabang tersebut kemudian dikorelasikan dengan kata kunci atau simbol agar siswa mudah menghafalnya. Garis melengkung yang dijadikan penghubung tersebut kemudian diberi warna-warni yang menarik sehingga terlihat sebuah lukisan yang menarik dan tidak membosankan. Untuk memahami *mind map* diperlukan pemahaman terhadap langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

- a. Membayangkan struktur otak kita seperti pohon, masing-masing menyimpan informasi yang berhubungan dengan cabang-cabangnya.
- b. Menyusun poin-poin kunci dari topik yang ingin dikaji di atas selembar kertas putih dengan bentuk pohon yang bercabang-cabang.
- c. Memulai dengan gagasan inti, biasanya dengan satu simbol di tengah halaman, alau menggambar cabang-cabangnya menyebar di sekelilingnya.
- d. Mencatat hanya satu kata atau simbol untuk setiap poin yang ingin diingat atau ditampilkan (satu tema utama setiap cabang).
- e. Meletakkan poin-poin yang berhubungan pada cabang utama yang sama, masing-masing membentuk sub cabang.
- f. Mewarnai topik-topik yang berhubungan dengan menggunakan pensil atau spidol warna.
- g. Melukis sebanyak mungkin simbol atau gambar.
- h. Melingkari dengan garis batas berwarna ketika melengkapi setiap cabang.
- i. Mengembangkan terus setiap peta secara teratur. Ada kemungkinan cabang yang membesar dan banyak dapat dipisahkan menjadi peta pikiran yang baru, dan seterusnya.¹⁸

¹⁸ Karim, "Efektivitas Penggunaan Metode Mind Map Pada Pelatihan Pengembangan Penguasaan Materi Pembelajaran.", 13.

Adapun Menurut Arendas langkah-langkah dalam membuat peta konsep sebagai berikut:

- a. Mengidentifikasi ide pokok atau prinsip yang melingkupi sejumlah konsep. Contoh ekosistem
 - b. Mengidentifikasi ide-ide atau konsep-konsep sekunder yang menunjang ide utama. Contoh individu, populasi, komunitas.
 - c. Tempatkan ide-ide utama di tengah atau di puncak peta tersebut.
 - d. Kelompokkan ide-ide sekunder di sekeliling ide utama yang secara visual menunjukkan hubungan ide-ide tersebut dengan ide utama.¹⁹
6. Kelebihan dan Kekurangan *Mind Mapping*

a. Kelebihan *Mind Mapping*

Keuntungan yang dapat diperoleh dari penggunaan *mind mapping* adalah sebagai berikut:²⁰

- 1) Dapat melihat gambaran secara menyeluruh dengan jelas.
- 2) Dapat melihat detilnya tanpa kehilangan penghubung antar topik.
- 3) Terdapat pengelompokan informasi.
- 4) Lebih menarik bagi mata dan tidak terlihat membosankan.
- 5) Memudahkan siswa berkonsentrasi.
- 6) Proses pembuatannya menyenangkan karena melibatkan gambar, warna, dan lain-lain.
- 7) Mudah mengingatnya karena ada penanda-penanda visual.²¹

b. Kekurangan *Mind Mapping*

Ada beberapa hambatan yang dialami siswa dalam pembuatan *mind map* sebagai bentuk kekurangan dari metode *mind mapping*, baik dari siswa sendiri maupun

¹⁹ Trianto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktif*, 160.

²⁰ Agus Warseno and Ratih Kumorojati, *Super Learning: Praktik Belajar Mengajar Yang Serba Efektif Dan Mencerdaskan* (Yogyakarta: DIVA Press, 2011), 76.

²¹ Achmad Soim, "Efektivitas Penggunaan Concept Mapp Terhadap Hasil Belajar Fiqih Materi Haji dan Umrah Di Kelas VIII Mts NU 27 Unggulan Jatipurwo Kendaltahun Pelajaran 2014/2015," *Skrpsi* (Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, UIN Walisongo Semarang, 2015), 26.

proses dalam pembuatan *mind map*. Kekurangan dapat dilihat dari latar belakang siswa yang berbeda serta pemahaman masing-masing siswa juga berbeda. Selain itu kebiasaan siswa yang hanya menggunakan salah satu otak mereka untuk belajar sehingga mereka langsung membuat *mind map* tanpa mengetahui isi dari materi yang sedang dipelajari.

Berikut adalah kekurangan dalam pembuatan *mind map* adalah sebagai berikut:

1) Pusat *mind map*

Siswa biasanya malas membuat gambar dan lebih memilih menuliskan langsung judulnya, sebab menganggap tidak bisa menggambar.

2) Cabang Utama

Permasalahan pada siswa adalah saat menentukan cabang utamanya. Di mana siswa kesulitan mencari cabang utama jika struktur materi tidak terlalu sistematis.

3) Kata Kunci

Kesulitan siswa dalam membuat *mind map* adalah mencari kata kunci suatu kalimat untuk dituliskan di atas cabang *mind map*. Kata kunci umumnya kata benda.

4) Hirarki Informasi

Hirarki informasi adalah menyusun informasi sesuai tingkat kepentingannya. Seringkali siswa memasukkan kata-kata yang tidak penting dalam pembuatan *mind map*.

5) Cabang-cabang

Siswa kadang membuat cabang-cabang dalam pembuatan *mind map* ini tidak menyebar ke segala arah.

6) Tata Ruang

Ketidakrapian siswa dalam hal tata ruang dalam membuat *mind map*. Di mana dapat membuat siswa putus asa atau jengkel karena tidak ada ruang di kertas tempat mereka membuat *mind map*.

7) Tingkat Ketidilan *Mind Map*

Tingkat ketidilan pembuatan *mind map* sifatnya subjektif, tergantung kebutuhan anak masing-

masing. Semakin jauh dari pusat *mind map* berarti semakin kurang penting.

8) Tidak Harus Sekali Langsung Jadi

Siswa kadang merasa putus asa dan menganggap *mind map*nya gagal, apabila *mind map* mereka tidak sempurna atau tidak sesuai dengan keinginan mereka.²²

Pada dasarnya pembuatan *mind map* sangat mudah sekali. Namun ada hukum-hukum pembuatan *mind map* yang harus diketahui dan dipatuhi. Hukum *mind map* ini tidak lain adalah hukum-hukum otak sendiri

C. Diskusi

1. Pengertian Diskusi

Diskusi berasal dari bahasa Latin *discussion*, *discussum*, *discuss* yang berarti memeriksa, memperbincangkan, mempercakapkan, pertukaran pikiran, atau membahas. Diskusi dalam bahasa Inggris disebut dengan *discussion*. Diskusi didefinisikan sebagai sebuah proses tukar pikiran antara dua orang atau lebih tentang sebuah permasalahan untuk mencapai tujuan tertentu.²³

Metode diskusi merupakan bagian dari model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran ini cenderung membuat siswa lebih aktif dan antusias dalam belajar. Metode diskusi memberikan kebebasan untuk siswa dalam memecahkan suatu persoalan sehingga kreatifitas dan hasil belajar yang diperoleh menjadi lebih baik. Metode diskusi atau pembelajaran berbasis kelompok terbukti lebih efektif dan memperoleh hasil yang lebih baik dari pada pembelajaran berbasis ceramah, hal ini disebabkan karena mereka dilengkapi dengan keterampilan untuk mengajar orang lain dan mengelaborasi ide-ide tentang konsep yang diajarkan dalam proses pembelajaran.²⁴

²² Soim, "Efektivitas Penggunaan Concept Mapp Terhadap Hasil Belajar Fiqih Materi Haji Dan Umrah Di Kelas VIII Mts NU 27 Unggulan Jatipurwo Kendaltahun Pelajaran 2014/2015," 27-28.

²³ Suyono and Hariyanto, *Implementasi Belajar Dan Pembelajaran*, 110.

²⁴ Nengsih, "Penerapan Metode Diskusi Dengan Media Mind Mapping dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar.", 24.

Diskusi sebagai sebuah metode pembelajaran dapat diartikan sebagai proses penyajian atau penyampaian materi pembelajaran dengan cara bertukar pendapat untuk mencari pemecahan permasalahan suatu topik yang terdapat pada materi yang dipelajari.

2. Macam-Macam Bentuk Diskusi

Pembelajaran dengan menggunakan metode diskusi memiliki beberapa varian,²⁵ antara lain:

a. *Buzz Group*

Suatu kelompok besar dibagi menjadi kelompok kecil-kecil (*subgroup*) masing-masing terdiri dari 3-6 orang dalam waktu yang singkat untuk mendiskusikan sub topik dari suatu permasalahan. Pada pelaksanaannya. Biasanya diskusi dilakukan di tengah-tengah pembelajaran atau di akhir pembelajaran dengan maksud menajamkan dan mendalami kerangka bahan pelajaran atau menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh guru.

b. Panel dan Diskusi Panel

Suatu kelompok kecil biasanya 3-6 orang, mendiskusikan suatu subjek tertentu, duduk dalam suatu susunan semi melingkar, dipimpin oleh moderator. Panel ini dapat berlangsung di layar televisi, atau secara fisik berhadapan dengan *audience*. Pada panel murni *audience* tidak ikut terlibat, sedangkan pada panel diskusi *audience* dapat terlibat secara langsung.

c. Seminar atau Simposium

Beberapa orang membahas sebuah tema yang didekati dari sejumlah aspek. Tiap pembicara membahas satu aspek dari tema tersebut dan membacakan atau memaparkannya di depan peserta simposium secara bergiliran dibawah pimpinan seorang moderator. Biasanya waktu diskusinya 5-15 menit diikuti sanggahan, pertanyaan atau komentar dari para pengunjung setelah dipersilahkan oleh moderator. Hal-hal apa yang dibahas oleh pembicara dan tanggapan seminar biasanya dirumuskan oleh semacam panitia yang disebut pengarah (*steering committee*).

²⁵ Suyono and Hariyanto, *Implementasi Belajar dan Pembelajaran*, 114-117.

d. Kolokium (*colloquy*)

Dalam kegiatan pembelajaran sejumlah siswa yang terpilih, biasanya antara 3-4 orang saja, menjelaskan sesuatu kepada sejumlah narasumber (jangan lebih dari jumlah presenter), yang memberikan tanggapan balik kepada mereka. Hal ini biasanya dilakukan dalam bentuk kolokium forum, di mana setelah diskusi antara presenter dan narasumber tersebut, siswa yang lain tidak berperan sebagai presenter berdiskusi lebih lanjut untuk mengembangkan permasalahan yang dihadapi, dengan para narasumber.

Jadi, di sini peserta diskusi digolongkan dalam kelompok presenter (hanya beberapa orang yang ditunjuk) dan peserta biasa, yang merupakan sisa seluruh peserta. Karena waktu, sebelum kolokium dimuali guru harus menunjuk dulu sejumlah siswa yang punya kompetensi dan lancar berbicara sebagai kelompok presenter

e. Kelompok Sindikat (*syndicate group*)

Suatu kelompok besar (kelas) dibagi lagi menjadi beberapa kelompok kecil seperti pada *buzz group*. Bedanya, masing-masing kelompok kecil mendiskusikan suatu tugas tertentu yang berbeda-beda antar kelompok kecil. Guru menjelaskan tema umum tentang masalah, menggambarkan aspek-aspek pokok masalah tersebut, setiap kelompok membahas hanya satu aspek, guru menyediakan referensi atau sumber-sumber informasi yang lain. Setiap kelompok sindikat berdiskusi sendiri-sendiri, pada akhir diskusi disampaikan laporan setiap sindikat dan selanjutnya dibawa ke pleno (siding umum) untuk dibahas lebih lanjut sehingga seluruh aspek dari tema terselesaikan.

f. Curah Pendapat (*brainstorming*)

Kelompok menyumbangkan sejumlah ide baru, tanpa harus dievaluasi layak tidaknya, benar atau tidaknya, relevan atau tidaknya ide tersebut. Setiap anggota kelompok wajib menyuaraka gagasannya yang dicatat oleh seorang sekretaris/notulis. Setiap kelompok dipimpin oleh moderator. Panitia perumus atau panitia pengarah akan memilih dan melihat ide mana yang baik, yang relevan, dan terkait dengan masalah yang akan diselesaikan bersama.

g. Model Mangkuk Ikan, Model Akuarium (*fish bowl*)

Sejumlah peserta yang dipimpin oleh seorang moderator atau ketua mengadakan diskusi untuk mengambil suatu keputusan. Tempat duduk diatur menyerupai setengah lingkaran dengan dua atau tiga kursi kosong menghadap peserta diskusi. Kursi tersebut adalah kursi para pembicara atau disebut *fish*. Jika waktunya lebih Panjang dan memadai para *fish* dapat dikembangkan menjadi sekitar 5 orang.

3. Langkah-Langkah Diskusi

Adapun langkah-langkah penerapan metode diskusi adalah sebagai berikut:

- a. Merumuskan masalah secara jelas.
- b. Dengan dibimbing guru para siswa membentuk kelompok-kelompok diskusi dan memilih pimpinan diskusi (ketua, sekretaris, pelapor).
- c. Siswa diberikan arahan oleh guru dalam melaksanakan diskusi.
- d. Guru memberikan motivasi kepada siswa.
- e. Materi diskusi dikerjakan kelompok menyeluruh.
- f. Seluruh siswa mencatat hasil diskusi dengan baik dan sistematis.²⁶

4. Kelebihan dan Kekurangan Diskusi

Dalam penerapannya, metode diskusi memiliki manfaat, keunggulan atau kelebihan dan kekurangan. Berikut merupakan manfaat penerapan diskusi:

- a. Membuat permasalahan lebih menarik.
- b. Membantu siswa agar terbiasa mengemukakan pendapatnya.
- c. Untuk lebih mengenal dan mendalami suatu masalah.
- d. Menciptakan suasana lebih rileks, informal namun tetap terarah.
- e. Menggali pendapat siswa yang tidak suka bicara, jarang bicara pemalu.²⁷

²⁶ Muhamad Afandi, Evi Chamalah, and Oktarina Puspita Wardani, *Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah* (Semarang: Unissula Press, 2013), 113.

²⁷ Suyono and Hariyanto, *Implementasi Belajar Dan Pembelajaran*, 112.

Keunggulan penerapan metode diskusi dalam pembelajaran antara lain:

- a. Memberikan peluang untuk saling mengemukakan pendapat.
- b. Menimbulkan suasana demokratis dalam kelas.
- c. Guru bebas memberikan bantuan jika diperlukan.
- d. Memupuk rasa percaya diri siswa.
- e. Diskusi dapat memecahkan masalah secara lebih baik dibandingkan memecahkan masalahnya sendirian.
- f. Memperkuat rasa kesatuan.
- g. Memperluas wawasan siswa.
- h. Memupuk jiwa gotong royong, jiwa sosial, siswa yang pandai dapat membantu temannya yang lemah atau kurang pandai.
- i. Mengembangkan kebebasan intelektual siswa yang selama itu hanya memperoleh pengetahuan akademis dari guru.
- j. Membantu mengembangkan sikap kepemimpinan.
- k. Memberi kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan pandangan nilai-nilai, kepercayaan dan pertimbangan-pertimbangan selama diskusi.

Adapun kelemahan penerapan metode diskusi dalam pembelajaran antara lain:

- a. Sulit diterapkan dalam kelompok yang besar.
- b. Tidak terjamin terbentuknya pemufakatan antar kelompok.
- c. Informasi yang diperoleh peserta terbatas pada kemampuan kelompok diskusinya.
- d. Mudah keluar dari konteks diskusi.
- e. Memerlukan pemimpin atau ketua kelompok yang terampil.
- f. Ada kemungkinan akan dikuasai siswa yang aktif bicara saja.
- g. Bagi siswa yang jarang berbicara akan mengalami kesulitan.²⁸

²⁸ Suyono and Hariyanto, *Implementasi Belajar Dan Pembelajaran*, 113-114.

D. Hasil Belajar Fikih

1. Belajar

Belajar ialah usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan.²⁹ Belajar adalah suatu aktivitas atau proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian. Dalam konteks menjadi tahu atau proses memperoleh pengetahuan, menurut pemahaman sains konvensional, kontak manusia dengan alam diistilahkan dengan pengalaman (*experience*). Pengalaman yang terjadi berulang kali melahirkan pengetahuan (*knowledge*), atau *a body of knowledge*. Menurut sains secara konvensional pengetahuan sudah tersebar di alam, tinggal bagaimana siswa bereksplorasi, menggali dan menemukan kemudian mengembalikannya, untuk memperoleh pengetahuan.³⁰

Setiap ahli psikologi memberikan definisi dan Batasan yang berbeda-beda terkait konsep belajar, akibatnya terdapat keragaman di dalam menjelaskan dan mendefinisikan makna belajar.

Menurut Witherington belajar merupakan perubahan dalam kepribadian, yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respon yang baru yang berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan dan kecakapan. Menurut Crow and Crow belajar merupakan diperolehnya kebiasaan-kebiasaan, pengetahuan dan sikap baru. Belajar dikatakan berhasil jika seseorang mampu mengulangi kembali materi yang telah dipelajarinya. Menurut Hilgard belajar adalah suatu proses di mana suatu perilaku muncul atau berubah karena adanya respon terhadap suatu situasi. Menurut Di Vesta dan Thompson belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai hasil dari pengalaman³¹

²⁹ Slameto, *Belajar & Faktor-Faktor Yang Memengaruhi* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010), 2.

³⁰ Suyono and Hariyanto, *Belajar Dan Pembelajaran Teori Dan Konsep Dasar*, 9.

³¹ Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya Offset, 2004), 155–156.

Dari berbagai pengertian di atas, belajar dapat diartikan sebagai suatu aktivitas, proses perubahan dalam kepribadian dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap yang bisa diperoleh melalui pengalaman.

2. Prestasi Belajar

Prestasi dalam konteks Pendidikan dapat diartikan sebagai hasil yang diperoleh karena adanya aktivitas belajar yang telah dilakukan.³² Prestasi berasal dari Bahasa Belanda *prestatie* yang berarti hasil usaha. Istilah prestasi belajar (*achievement*) berbeda dengan hasil belajar (*learning outcome*). Prestasi belajar berkenaan dengan aspek pengetahuan, sedangkan hasil belajar meliputi aspek pembentukan watak siswa.³³

Pada umumnya, prestasi belajar diartikan sebagai hasil positif yang diraih siswa, baik individu maupun kelompok. Hasil ini sering dikonotasikan sebagai pencapaian kompetensi yang berkaitan dengan mata pelajaran tertentu yang telah dipelajari.³⁴ Selain itu Oemar Hamalik menyebutkan bahwa prestasi belajar ialah memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*modification or strengthening of behavior through experiencing*). Ia menyebutkan bahwa belajar merupakan proses kegiatan, bukan hasil atau tujuan, belajar bukan hanya mengingat, tetapi lebih dalam dari pada itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan merupakan suatu penguasaan hasil latihan melainkan perubahan perilaku. Keberhasilan dalam belajar dapat diukur dari sejauh mana siswa dapat mempraktikkan sesuatu yang telah dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.³⁵

Prestasi belajar adalah hasil dari siswa yang meliputi faktor kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah mengikuti proses pembelajaran yang diukur dengan instrumen tes atau instrumen yang relevan. Prestasi belajar adalah penilaian

³² Muhammad Fathurrahman and Sulistyorini, *Belajar Dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Teras, 2012), 118.

³³ Zaenal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran* (Jakarta: Dirjen Pendidikan Islam, 2009), 12.

³⁴ Zaiful Rosyid, *Prestasi Belajar Edisi* (Batu: Literasi Nusantara, 2020), 3.

³⁵ Rosyid, *Prestasi Belajar Edisi 2*, 4.

tentang kemajuan siswa dalam segala hal yang dipelajari, menyangkut pengetahuan atau keterampilan.³⁶

Prestasi belajar siswa dapat diketahui dari proses penilaian melalui kegiatan evaluasi. Media evaluasi pengukuran prestasi belajar dapat berupa tes yang telah disusun sesuai dengan standar yang dikehendaki, sehingga hasil evaluasi dapat menggambarkan pencapaian kemampuan siswa.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar merupakan hasil dari suatu kegiatan pembelajaran dengan perubahan yang dicapai seseorang, tingkat keberhasilannya dapat dinyatakan dalam bentuk angka, simbol, huruf, maupun kalimat sesuai dengan standar yang telah diberlakukan.

3. Karakteristik Prestasi Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah, pengetahuan, pemahaman, sikap, dan keterampilan siswa. Perubahan yang tampak pada siswa menjadi suatu prestasi dalam belajar dengan berbagai tahapan pembelajaran yang telah dilalui. Dalam bidang Pendidikan, prestasi belajar menjadi tujuan utama yang harus diperhatikan oleh setiap guru. Prestasi belajar merupakan ungkapan sederhana dari tujuan pendidikan dan kompetensi yang diharapkan oleh guru di setiap satuan pembelajaran.

Hasil belajar menjadi tolok ukur dalam menentukan prestasi belajar yang dapat memberikan perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap, dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Karakteristik prestasi belajar memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Prestasi belajar memiliki tujuan interaksi edukatif untuk membantu siswa dalam perkembangan tertentu.
- b. Prosedur pembelajaran dan langkah-langkah sistematis yang relevan diperlukan demi tercapainya tujuan secara optimal.
- c. Penyusunan materi ditentukan sebelum pembelajaran dimulai agar setelah pembelajaran selesai, proses evaluasi dapat berjalan dengan baik dalam menentukan pencapaian siswa.

³⁶ Rosyid, *Prestasi Belajar Edisi 2*, 5.

- d. Aktivitas siswa sebagai syarat utama dalam interaksi edukatif baik secara fisik maupun mental.
 - e. Guru berperan sebagai mediator dan memberikan motivasi kepada siswa selama proses interaksi edukatif.
 - f. Pembelajaran harus sesuai dengan prosedur yang telah disepakati Bersama, tujuannya untuk menanamkan rasa kedisiplinan kepada siswa.
 - g. Memiliki Batasan waktu.
 - h. Evaluasi, hal ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana materi dapat dipahami siswa.³⁷
4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar
- Menurut M. Dalyono, secara umum ada dua faktor yang mempengaruhi dalam prestasi belajar siswa, yaitu:
- a. Faktor internal yang datang dari diri siswa, berupa faktor fisiologis (kesehatan dan keadaan tubuh), psikologis (minat, bakat, intelegensi, emosi, kelelahan dan cara belajar)
 - b. Faktor eksternal yang datang dari luar diri siswa yang dipengaruhi oleh lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat, dan lingkungan alam.³⁸

Semua faktor tersebut harus berkontribusi satu sama lain karena mempengaruhi prestasi belajar dan dalam rangka membantu siswa dalam mencapai prestasi belajar yang sebaik-baiknya.

Mulyasa mengemukakan komponen-komponen yang terlibat dalam pembelajaran, dan berpengaruh terhadap prestasi belajar adalah:

- a. Masukan mentah menunjukkan pada karakteristik individu yang mungkin dapat memudahkan atau justru menghambat proses pembelajaran.
- b. Masukan instrumental, menunjuk pada kualifikasi serta kelengkapan sarana yang diperlukan, seperti guru, metode, bahan, atau sumber dan program.
- c. Masukan lingkungan, yang menunjuk pada situasi, keadaan fisik dan suasana sekolah, serta hubungan dengan pengajar dan teman.³⁹

³⁷ Rosyid, *Prestasi Belajar Edisi 2*, 11-13.

³⁸ M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2007), 55.

Dengan demikian, beberapa faktor sangat mempengaruhi siswa dalam meraih prestasi belajar, seperti faktor jasmani dan psikologis. Faktor jasmani berhubungan erat dengan fisik siswa, kemudian faktor psikologis meliputi kecerdasan, bakat, minat dan perhatian siswa, dan motivasi siswa. Selain itu, faktor eksternal dari keluarga, tempat sekolah, serta masyarakat atau lingkungan siswa tinggal juga sangat berpengaruh dalam prestasi belajarnya. Maka, hubungan antara kedua faktor tersebut sangatlah erat.

5. Landasan Pembelajaran

Pembelajaran dikondisikan agar mampu mendorong kreativitas anak secara keseluruhan, membuat siswa aktif, mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan berlangsung dalam kondisi yang menyenangkan. Oleh karena itu setiap pengajar harus berkeyakinan bahwa:

- a. Belajar adalah sangat penting dan sangat menyenangkan.
- b. Anak patut dihargai dan disayangi sebagai pribadi yang unik.
- c. Anak hendaknya menjadi pelajar yang aktif. Mereka perlu didorong untuk membawa pengalaman, gagasan, minat, dan bahan mereka di kelas. Mereka dimungkinkan membicarakan bersama guru tujuan belajar setiap hari, dan perlu diberi otonomi dalam menentukan bagaimana tercapainya tujuan belajar tersebut.
- d. Anak perlu merasa nyaman di kelas, dan dirangsang untuk selalu belajar. Hendaknya tidak ada ketegangan. Anak harus mempunyai rasa memiliki dan kebanggaan di dalam kelas, mereka perlu dilibatkan dalam merancang kegiatan belajar dan membawa bahan dari rumah.
- e. Guru merupakan narasumber (fasilitator dan mediator), bukan dewa yang berkuasa. Anak harus merasa aman dan nyaman dekat dengan guru tetapi tetap menghormati guru. Anak bukanlah robot tetapi seorang yang memiliki kreativitas.
- f. Guru harus kompeten namun tidak perlu sempurna.
- g. Anak perlu diberi perasaan bebas untuk mendiskusikan masalah dengan guru maupun teman sebaya secara

³⁹ Sri Hayanti, *Belajar & Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning* (Magelang: Graha Cendekia, 2007), 95–96.

terbuka. Ruang kelas adalah milik mereka dan mereka berbagi tanggung jawab untuk mengaturnya.

- h. Kerjasama bernilai lebih dibandingkan kompetisi, walaupun pada akhirnya anak tetaplah harus bertanggung jawab secara pribadi.
- i. Pengalaman belajar yang diberikan (*learning experience*) hendaknya dekat dan berasal dari pengalaman yang diperoleh dari dunia nyata (*real world*).⁴⁰

E. Pembelajaran Daring

1. Pengertian pembelajaran daring

Menurut pendapat Bilfaqih dan Qomarudin, pembelajaran daring merupakan sebuah program yang penyelenggaraan kelas pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau kelompok dengan target yang luas. Daring atau *Internet Learning* merupakan akronim dari “dalam jaringan” yaitu suatu kegiatan yang dilaksanakan dengan sistem daring yang memanfaatkan internet.⁴¹ Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang berlangsung di dalam jaringan dimana pengajar dan yang diajar tidak bertatap muka secara langsung. Menurut pendapat Meidawati, pembelajaran daring merupakan sebuah pembelajaran pendidikan formal yang diselenggarakan oleh sekolah yang peserta didik dan instruktornya berada di lokasi terpisah, sehingga memerlukan sistem telekomunikasi interaktif untuk menghubungkan keduanya dan berbagai sumber daya yang diperlukan di dalamnya.⁴²

Berdasarkan penjelasan diatas dapat di simpulkan bahwa pembelajaran daring atau *e-learning* merupakan sebuah kegiatan pembelajaran yang menggunakan manfaat teknologi dengan menggunakan internet untuk melakukan proses kegiatan belajar mengajar dengan sistem daring. Dimana proses pembelajaran di lakukan tidak secara bertatap muka

⁴⁰ Suyono and Hariyanto, *Belajar Dan Pembelajaran Teori Dan Konsep Dasar*, 20-208.

⁴¹ Yusuf Bilfaqih and Qomarudin, *Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring* (Yogyakarta: Deepublish, 2015), 1.

⁴² Albert Efendi Pohan, *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah* (Grobogan: CV Sarnu Untung, 2020), 23.

langsung tetapi secara virtual dan kegiatan pembelajarannya biasa dilakukan dimana saja dan kapan saja.

2. Manfaat pembelajaran daring

Pada era globalisasi kemajuan teknologi memiliki dampak pada perubahan peradaban dan budaya manusia. Dalam dunia pendidikan kebijakan penyelenggaraan pendidikan terkadang terpengaruh oleh dampak kemajuan teknologi dengan tututan zaman, perubahan budaya dan perilaku manusia khususnya pada situasi saat ini. Pada situasi saat ini kegiatan pembelajaran dilakukan melalui pembelajaran daring dengan menggunakan manfaat teknologi. Oleh karena itu dalam pembelajaran terdapat beberapa manfaat yaitu.⁴³

- 1) Pembelajaran daring memberikan metode pembelajaran yang efektif.
- 2) Personalisasi pembelajaran berdasarkan kebutuhan siswa yang menggunakan simulasi dan permainan.
- 3) Mendorong siswa untuk tertantang dengan hal-hal baru yang mereka peroleh selama proses belajar.
- 4) Penggunaan media pembelajaran yang beraneka ragam.
- 5) Siswa tidak hanya mempelajari materi ajar yang diberikan guru tetapi bisa mencari materi yang lebih luas melalui manfaat teknologi internet.

Menurut pendapat Bilfaqih, manfaat pembelajaran daring sebagai berikut yaitu:⁴⁴

- 1) Meningkatkan mutu pendidikan dan pelatihan.
- 2) Memanfaatkan multimedia secara efektif dalam pembelajaran.
- 3) Meningkatkan keterjangkauan pendidikan dan pelatihan yang bermutu melalui penyelenggaraan pembelajaran dalam jaringan.
- 4) Menekan biaya penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan yang bermutu melalui manfaat sumber daya bersama.

23. ⁴³ Pohan, *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah*,

⁴⁴ Bilfaqih and Qomarudin, *Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring*, 4.

3. Kelebihan dan kekurangan pembelajaran daring

Menurut teori Dewi Salma, kegiatan pembelajaran daring mempunyai kelebihan dan kekurangannya sebagai berikut:⁴⁵

1) Kelebihan Pembelajaran Daring

- a) Tersedianya fasilitas *e-moderating* dimana pengajar dan peserta didik dapat berkomunikasi secara mudah melalui fasilitas internet secara regular atau kapan saja kegiatan berkomunikasi itu dilakukan tanpa dibatasi oleh jarak, tempat dan waktu.
- b) Pengajar dan peserta didik dapat menggunakan bahan ajar yang terstruktur dan terjadwal melalui internet.
- c) Peserta didik dapat belajar (*me-review*) bahan ajar setiap saat dan dimana saja apabila diperlukan mengingat bahan ajar tersimpan di komputer.
- d) Berubahnya peran peserta didik dari yang pasif menjadi aktif.
- e) Relatif lebih efisien.

2) Kekurangan Pembelajaran Daring

- a) Kurangnya interaksi antara pengajar dan peserta didik atau bahkan antara peserta didik itu sendiri, dapat memperlambat terbentuknya values dalam proses belajar mengajar.
- b) Kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau aspek sosial dan sebaliknya mendorong aspek bisnis atau komersial.
- c) Proses belajar dan mengajarnya cenderung kearah pelatihan dari pada Pendidikan.
- d) Berubahnya peran guru dari yang semula menguasai teknik pembeajaran konvensional, namun kini guru dituntut untuk menguasai teknik pembelajaran dengan menggunakan ICT (*Information Communication Technology*).
- e) Peserta didik yang tidak mempunyai motivasi belajar yang tinggi cenderung gagal.
- f) Tidak semua tempat tersedia fasilitas internet dan alat komunikasi.

⁴⁵ Dewi Salma P, *Mozaik Teknologi Pendidikan* (Jakarta : Prenada Media Group, 2008), 200.

F. Penelitian Terdahulu

Penelitian tentang metode *mind mapping* dan diskusi terhadap hasil belajar siswa sudah beberapa kali dilakukan. Adapun penelitian terdahulu yang memiliki tema yang sama dengan penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Milla Yuant Nisaa, yang meneliti tentang pengaruh metode pembelajaran *mind map* terhadap aktifitas belajar IPS siswa kelas VII semester 1 SMP Negeri 2 Batang.⁴⁶ Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, dengan jumlah sampel siswa sebanyak 34 orang. Variabel yang dibahas yaitu metode pembelajaran Mind Map dan variabel terikat berupa aktifitas belajar siswa. Metode pengumpulan data menggunakan angket. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif presentase, uji koefisien korelasi, serta uji hipotesis. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, diperoleh pembelajaran IPS di SMP N 2 Batang yang awalnya memiliki aktifitas belajar rendah kemudian ketika metode Mind Map digunakan, metode ini memberikan pengaruh terhadap aktifitas belajar siswa, artinya metode Mind Map memberikan pengaruh terhadap aktifitas belajar siswa.

Persamaan skripsi ini dengan peneliti sama-sama menggunakan metode *mind mapping* sebagai variabel bebas dan menggunakan metode analisis yang sama yaitu kuantitatif deskriptif dengan angket dan test. Sedangkan perbedaan skripsi ini dengan peneliti terletak pada variabel terikat yang digunakan. Peneliti menggunakan hasil belajar sebagai variabel terikat sedangkan dalam skripsi tersebut menggunakan aktivitas belajar sebagai variabel terikat. Peneliti juga menggunakan dua variabel bebas yaitu metode *mind mapping* dan diskusi. Selain itu terdapat pada sampel dan tempat penelitian dimana peneliti melakukan penelitian terhadap siswa kelas V di MI NU Salafiyah Gondoharum Kudus, sedangkan pada skripsi tersebut ini terhadap siswa kelas VII di SMP N 02 Batang.

Kedua, penelitian saudara Dhida Dwi Kurniawati, yang mengkaji tentang Pengaruh metode *mind mapping* dan keaktifan belajar siswa terhadap prestasi belajar ilmu pengetahuan sosial

⁴⁶ Milla Yuant Nisaa, "Pengaruh Metode Pembelajaran Mind Map Terhadap Aktifitas Belajar IPS Siswa Kelas VII Semester 1 SMP Negeri 2 Batang Tahun Ajaran 2014 / 2015," *Skripsi* (Jurusan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang, 2015).

pada siswa kelas VIII sekolah menengah pertama Muhammadiyah 5 Surakarta.⁴⁷ Penelitian mengambil lokasi di SMP Muhammadiyah 5 Surakarta. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif. Sampel yang digunakan sebanyak 50 siswa dari 200 siswa di SMP Muhammadiyah 5 Surakarta. Hasil penelitian menunjukkan metode mind mapping dan keaktifan belajar IPS berpengaruh terhadap prestasi belajar IPS pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 5 Surakarta. Pengujian koefisien determinasi diperoleh nilai R^2 sebesar 0,698, yang artinya bahwa metode *mind mapping* (X1) dan keaktifan belajar IPS (X2) berpengaruh terhadap prestasi belajar IPS pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 5 Surakarta (Y) sebesar 69,8% sedangkan sisanya sebesar 30,2% dapat dijelaskan oleh variabel lain diluar model.

Persamaan skripsi ini dengan peneliti sama-sama menggunakan metode *mind mapping* sebagai variabel bebas dan sama sama mencari pengaruh metode tersebut terhadap hasil belajar. Selain itu persamaan selanjutnya adalah jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif deskriptif. Perbedaan dengan peneliti terdapat variabel bebas kedua (X2), peneliti menggunakan metode diskusi sedangkan skripsi diatas menggunakan variabel keaktifan belajar siswa sebagai (X2). Perbedaan selanjutnya terdapat pada sampel yang diambil, jika peneliti adalah siswa kelas V di MI NU Salafiyah Gondoharum Kudus, sedangkan pada skripsi diatas sampelnya adalah siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 5 Surakarta.

Ketiga, penelitian terdahulu yang dilakukan Fuad hidayat dan Hadi Kusmanto, yang melakukan studi tentang pengaruh metode *mind mapping* dan model pembelajaran kooperatif tipe *think pair share* terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa di kelas X MAN Cirebon.⁴⁸ Metode yang digunakan dalam

⁴⁷ Dhida Dwi Kurniawati, "Pengaruh Metode Mind Mapping Dan Keaktifan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 5 Surakarta Tahun Pelajaran 2009 / 2010," *Skripsi* (Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2010).

⁴⁸ Fuad Hidayat and Hadi Kusmanto, "Pengaruh Metode Mind Mapping Dan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa," *Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching* 5, no. 1 (2016), <https://doi.org/10.24235/eduma.v5i1.681>.

penelitian ini yakni eksperimen. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan tes. Teknik sampel menggunakan *cluster random sampling*, kelas yang menjadi sampel yaitu kelas X2 yang terdiri dari 47 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *mind mapping* dan model pembelajaran kooperatif tipe *think pair share* secara parsial tidak berpengaruh signifikan terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa. Hasil uji *f* simultan menemukan adanya pengaruh yang signifikan antara metode *mind mapping* dan model pembelajaran kooperatif tipe *think pair share* terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa. Koefisien determinasi (*R square*) sebesar 0,125 atau 12,5% artinya besarnya pengaruh metode *mind mapping* dan model pembelajaran kooperatif tipe *think pair share* terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa adalah sebesar 12,5%. Sisanya 87,5% dipengaruhi oleh faktor lain dalam kemampuan komunikasi matematis.

Persamaan pada jurnal penelitian ini dengan peneliti sama-sama menggunakan metode *mind mapping* sebagai variabel bebas (X1) dan menggunakan angket dan tes sebagai teknik pengambilan data. Kemudian perbedaan dengan peneliti terdapat pada jenis penelitiannya dimana pada jurnal ini menggunakan penelitian eksperimen sedangkan peneliti menggunakan penelitian kuantitatif deskriptif berupa survei.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Azhar Al Munawwarah dan Kaharuddin Arafah yang melakukan studi tentang pengaruh metode diskusi kelompok terhadap hasil belajar fisika peserta didik kelas XI SMA Negeri 8 Makassar.⁴⁹ Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil belajar fisika peserta didik yang diajar dengan metode konvensional dan juga metode diskusi kelompok serta analisis perbedaan keduanya. Data hasil penelitian diperoleh dengan memberikan *posttest* yang dianalisis secara deskriptif dan inferensial berupa uji hipotesis. Berdasarkan uji hipotesis diperoleh adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar fisika peserta didik yang diajar dengan menggunakan metode diskusi kelompok dengan peserta didik yang diajar dengan metode konvensional.

⁴⁹ A Al Munawwarah and K Arafah, "Pengaruh Metode Diskusi Kelompok Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 8 Makassar," *Jurnal Sains Dan Pendidikan Fisika*, no. April (2018): 11–15, <https://ojs.unm.ac.id/JSdPF/article/view/6331>.

Persamaan pada jurnal penelitian ini dengan peneliti sama-sama menggunakan metode diskusi sebagai variabel bebas dan hasil belajar siswa sebagai variabel terikat. Kemudian perbedaan dengan peneliti terdapat pada jenis penelitiannya dimana pada jurnal ini menggunakan penelitian eksperimen sedangkan peneliti menggunakan penelitian kuantitatif deskriptif berupa survei.

Kelima, studi yang dilakukan oleh Ainun Naimah tentang Pengaruh Penggunaan Metode Diskusi Terhadap Hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam kelas VII SMP Al-Hikmah Surabaya.⁵⁰ Penelitian ini dilaksanakan terhadap 129 dan termasuk dalam kategori penelitian deskriptif kuantitatif dan penelitian regresi. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi: (1) Observasi (2) wawancara (3) Angket (4) Tes dan (5) Dokumentasi. Hasil penelitian jika diskusi berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Besarnya kontribusi metode diskusi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII di SMP Al Hikmah Surabaya mencapai 50,4%, selebihnya 49,6% dipengaruhi oleh faktor lain.

Persamaan pada penelitian ini dengan peneliti sama-sama menggunakan metode diskusi sebagai variabel bebas dan hasil belajar siswa sebagai variabel terikat. Kemudian perbedaan dengan peneliti terdapat pada jumlah variabel bebas yaitu peneliti menggunakan mind mapping dan diskusi sedangkan penelitian ini hanya diskusi saja. Kemudian sampel yang digunakan oleh peneliti adalah siswa kelas V MI sedangkan penelitian diatas kelas VII SMP.

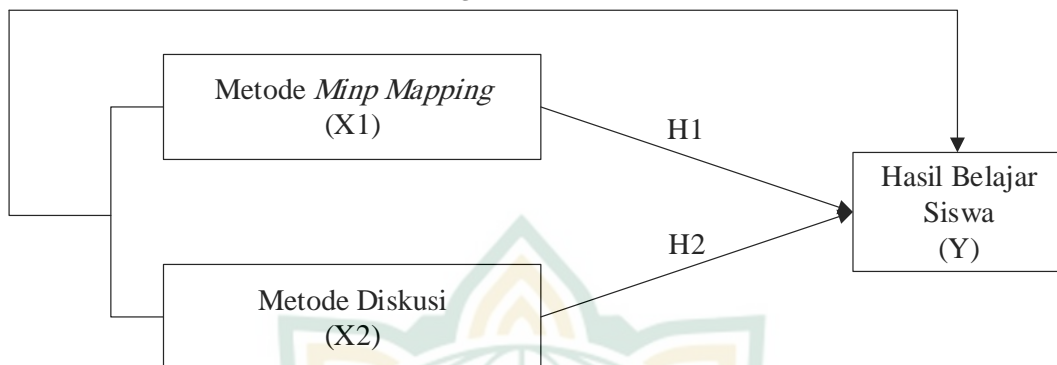
G. Kerangka Berfikir

Berdasarkan kajian teoritis sebagaimana telah dipaparkan, maka dalam penyusunan penelitian ini penulis mengajukan anggapan dasar atau kerangka pemikiran sebagai berikut:

⁵⁰ Ainun Naimah, "Pengaruh Penggunaan Metode Didkusi Terhadap Hasil Elajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendiidkan Agama Islam Kelas VII Di SMP Hikmah Surabaya," *Skripsi* (Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Ampel Surabaya, 2016).

Gambar 2. 1 Kerangka Pemikiran

H3



Berdasarkan gambar kerangka tersebut, dapat dilihat paradigma ganda yang menunjukkan dua variabel independen yaitu metode *mind mapping* (X₁) dan diskusi (X₂) dan satu variabel dependen hasil belajar (Y). Untuk mencari korelasi antara X₁ dengan Y dan X₂ dengan Y dapat menggunakan teknik korelasi sederhana. Untuk mencari korelasi antara X₁ dan X₂ secara bersama-sama terhadap Y menggunakan korelasi ganda.

1. Hubungan variabel pertama antara Metode *Mind Mapping* (X₁) dan Hasil Belajar (Y).

Metode *mind mapping* dapat membantu siswa melihat gambaran materi secara menyeluruh dengan jelas, melihat detailnya tanpa kehilangan penghubung antar topik, lebih menarik bagi mata dan tidak terlihat membosankan, memudahkan siswa berkonsentrasi, dan juga dalam proses pembelajarannya lebih menyenangkan karena melibatkan gambar, warna, dan lain-lain. Sehingga metode *mind mapping* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Mudah mengingatnya karena ada penanda-penanda visual

2. Hubungan variabel kedua antara Metode Diskusi (X₂) dan Hasil Belajar (Y).

Diskusi dapat membuat permasalahan lebih menarik, membantu siswa agar terbiasa mengemukakan pendapatnya dan lebih mengenal serta mendalami suatu masalah, suasana pembelajaran lebih rileks, informal namun tetap terarah. Selain itu metode diskusi juga membantu guru menggali pendapat siswa yang tidak suka bicara, jarang bicara pemalu. Sehingga metode diskusi juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

3. Hubungan variabel ketiga antara Metode *Mind Mapping* (X_1) dan Diskusi (X_2) terhadap Hasil Belajar (Y).

Otak manusia dibagi menjadi dua, yaitu otak kiri dan kanan. Otak manusia memiliki kecenderungan berpikir menggunakan salah satu sisi otaknya. *Mind mapping* membantu siswa menggunakan kedua belahan otak secara maksimal. Siswa tidak hanya menggunakan otak kiri terkait pemikiran yang bersifat logis, tetapi siswa juga dapat menuangkan emosi dan perasaannya dalam bentuk warna dan simbol-simbol di peta pikiran siswa.

Dalam proses pembelajaran dengan metode *mind mapping* tidak jarang siswa menemui kendala atau permasalahan. Siswa akan lebih mudah menyelesaikan permasalahan tersebut dengan diskusi, selain itu diskusi membuat siswa lebih aktif secara merata, karena dalam diskusi yang berperan aktif tidak hanya satu siswa melainkan seluruh siswa dalam satu kelompok diskusi tersebut. Perpaduan dua metode tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan lebih efektif.

H. Hipotesis

Hipotesis berasal dari penggunaan kata "*Hypo*" yang artinya "Dari bawah" dan kata "*Thesa*" yang artinya "Kebenaran" Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empiric dengan data.⁵¹

Berdasarkan landasan teori dan kerangka pemikiran yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H1: Terdapat pengaruh penggunaan metode *Mind Mapping* terhadap hasil belajar Fikih materi haji siswa kelas V MI NU Salafiyah Gondoharum Kudus dalam pembelajaran daring Tahun Ajaran 2020/2021.

⁵¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, Cetakan Ke-26 (Bandung: ALFABETA, 2019), 96.

- H2:** Terdapat pengaruh penggunaan metode Diskusi terhadap hasil belajar Fikih materi haji siswa kelas V MI NU Salafiyah Gondoharum Kudus dalam pembelajaran daring Tahun Ajaran 2020/2021.
- H3:** Terdapat pengaruh penggunaan metode *Mind Mapping* dan Diskusi terhadap hasil belajar Fikih materi haji siswa kelas V MI NU Salafiyah Gondoharum Kudus dalam pembelajaran daring Tahun Ajaran 2020/2021.

