

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu usaha menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia melalui kegiatan pengajaran. Pendidikan bukanlah sesuatu yang bersifat statis melainkan sesuatu yang bersifat dinamis sehingga selalu menuntut adanya perbaikan yang dilangsungkan terus menerus. "Pendidikan dapat dimaknai sebagai proses mengubah tingkah laku anak didik agar menjadi manusia dewasa yang mampu hidup mandiri dan sebagai anggota masyarakat dalam lingkungan alam sekitar dimana individu itu berada" (Sagala, 2005).

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan oleh guru agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada siswa. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar agar siswa dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat memengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seorang siswa, namun proses pengajaran ini memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan guru saja. Sedangkan pembelajaran menyiratkan adanya interaksi antara guru dengan siswa (Robbins, 2007).

Pembelajaran biologi di sekolah dituntut efektif agar anak didik mampu menguasai materi pelajaran dengan optimal. Supaya pembelajaran di kelas efektif, guru harus menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang bervariasi, sehingga siswa tidak cepat merasa bosan dalam mengikuti pelajaran. Penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran yang bervariasi juga dapat memotivasi dan menumbuhkan minat belajar siswa untuk lebih aktif dan berprestasi dalam pelajaran sains khususnya biologi, yang mana biologi merupakan ilmu yang diperoleh melalui eksperimen. Dengan model pembelajaran dan media pembelajaran yang bervariasi diharapkan siswa tidak mengalami kejenuhan dan merasa senang dalam mengikuti pelajaran sehingga prestasi belajarnya meningkat (Ceisar, 2011).

Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari minat siswa dan kreatifitas guru. Siswa yang memiliki minat tinggi ditunjang dengan guru yang mampu memfasilitasi minat siswa tersebut akan membawa pada keberhasilan pencapaian target belajar. Target belajar dapat diukur melalui perubahan sikap dan kemampuan siswa melalui proses belajar. Desain pembelajaran yang baik ditunjang fasilitas yang memadai, ditambah dengan kreatifitas guru akan membuat siswa lebih mudah mencapai target belajar (Robbins, 2007).

Permasalahan yang timbul adalah fakta bahwa guru menguasai suatu materi pembelajaran dengan baik tetapi tidak dapat melaksanakan suatu kegiatan pembelajaran dengan baik. Dengan adanya permasalahan tersebut kegiatan pembelajaran di SMP PGRI 4 Denpasar terutama di kelas VII, yaitu sebagian siswa cenderung kurang aktif dalam pembelajaran dan jarang sekali siswa

mengajukan pertanyaan serta memberikan respon dalam proses pembelajaran berlangsung, sehingga menyebabkan kurangnya minat belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Seperti yang terlihat dimana guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran dan kurangnya penggunaan media secara efektif. Metode ceramah dianggap sebagai penyebab utama dari rendahnya minat belajar siswa terhadap pelajaran. Pembelajaran dengan metode ceramah dan kurangnya penggunaan media cenderung membuat siswa pasif, dan apabila hal itu dilakukan secara terus menerus siswa akan selalu bosan setiap mengikuti pelajaran dan tentunya hal itu akan berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa (Setyawan, 2008).

Untuk mencegah hal tersebut secara terus menerus pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan beberapa pendekatan, strategi, metode dan model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran inkuiri terbimbing (guided inquiry). Pembelajaran inkuiri terbimbing (guided inquiry) adalah suatu model pembelajaran yang dalam pelaksanaannya guru menyediakan bimbingan atau petunjuk yang sangat luas untuk siswa. Petunjuk tersebut dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang membimbing agar siswa mampu menemukan sendiri arah dan tindakan-tindakan yang harus dilakukan untuk memecahkan permasalahan yang diberikan guru (Thohiron, 2012). Metode pembelajaran inkuiri terbimbing (guided inquiry) merupakan suatu metode yang mengacu pada suatu cara untuk mempertanyakan, mencari pengetahuan atau informasi, atau mempelajari suatu gejala.

Pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa diharapkan bukan hasil mengingat seperangkat fakta-fakta, tetapi hasil dari menemukan sendiri. Inti pembelajaran inkuiri adalah menggunakan pendekatan induktif dalam menemukan pengetahuan dan berpusat pada keaktifan siswa. Jadi inkuiri terbimbing (guided inquiry) adalah metode pembelajaran di mana siswa terlibat aktif dalam menemukan prinsip-prinsip atau jawaban atas permasalahan yang dihadapinya.

Untuk mengembangkan suatu inovasi baru dalam model pembelajaran inkuiri terbimbing (guided inquiry) ini divariasikan dengan media mind mapping sebagai media belajar siswa. Sugiarto (2004), mengemukakan bahwa media mind mapping merupakan teknik meringkas bahan yang perlu dipelajari dan memproyeksikan masalah yang dihadapi ke dalam bentuk peta atau teknik grafik sehingga lebih mudah memahaminya.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing (Guided Inquiry) Divariasikan Dengan Media Mind Mapping Terhadap Minat Belajar Biologi Siswa Kelas VII SMP PGRI 4 Denpasar Tahun Ajaran 2013/2014.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut : “Apakah Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing (Guided Inquiry) Divariasikan Dengan Media

Mind Mapping Berpengaruh Terhadap Minat Belajar Biologi Siswa Kelas VII SMP PGRI 4 Denpasar Tahun Ajaran 2013/2014?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dijabarkan, penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan sebagai berikut : “ Untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran inkuiri terbimbing (guided inquiry) divariasikan dengan media mind mapping terhadap minat belajar biologi siswa kelas VII SMP PGRI 4 Denpasar Tahun Ajaran 2013/2014.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat :

1.4.1 Bagi Siswa

Siswa mendapatkan pengalaman baru dalam pembelajaran biologi setelah diterapkannya model pembelajaran inkuiri terbimbing (guided inquiry) divariasikan dengan media mind mapping pada materi ekosistem sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

1.4.2 Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam menentukan metode dan model pembelajaran yang inovatif untuk memperbaiki kualitas pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan lagi selama proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

1.4.3 Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber informasi untuk mengembangkan model pembelajaran di sekolah agar kualitas pembelajaran semakin meningkat.

1.4.4 Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan dan pengalaman serta terampil dalam memilih dan melaksanakan model pembelajaran yang efektif bagi peserta didik.

1.5 Definisi Operasional

Untuk menghindari salah persepsi dan untuk menyamakan prinsip terhadap istilah yang digunakan, maka di berikan beberapa definisi operasional sebagai berikut :

1.5.1 Model Pembelajaran Inkuiri

Pembelajaran inkuiri merupakan rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan (Sudrajat, 2011).

1.5.2 Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing (Guided Inquiry)

Pembelajaran inkuiri terbimbing (guided inquiry) adalah suatu model pembelajaran yang dalam pelaksanaannya guru menyediakan bimbingan/petunjuk yang cukup luas untuk siswa (Thohiron, 2012).

1.5.3 Media Mind Mapping

Sugiarto (2004), mengemukakan media mind mapping merupakan teknik meringkas bahan yang perlu dipelajari, dan memproyeksikan masalah yang dihadapi ke dalam bentuk peta atau teknik grafik sehingga lebih mudah memahaminya.

1.5.4 Minat Belajar

Minat belajar merupakan salah satu alat motivasi atau alasan bagi siswa untuk melakukan aktivitas belajar (Santi, 2013). Minat belajar adalah suatu kerangka mental yang terdiri dari kombinasi gerak perpaduan dan campuran dari perasaan, prasangka, cemas dan kecendrungan- kecendrungan yang biasa mengarahkan individu ke suatu pilihan tertentu (Riadi, 2012).

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Belajar Dan Pembelajaran

Belajar merupakan kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam setiap jenjang pendidikan. Dalam keseluruhan proses pendidikan, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok dan penting dalam keseluruhan proses pendidikan. Pengertian lain belajar yaitu suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Dalam proses belajar mengajar (PBM) akan terjadi interaksi antara peserta didik dan pendidik. Peserta didik atau anak didik adalah salah satu komponen manusiawi yang menempati posisi sentral dalam proses belajar-mengajar, sedang pendidik adalah salah satu komponen manusiawi dalam proses belajar-mengajar, yang ikut berperan dalam usaha pembentukan sumber daya manusia yang potensial dibidang pembangunan. Dalam melaksanakan suatu kegiatan belajar mengajar tentunya banyak faktor yang mempengaruhi berhasil atau tidaknya kegiatan belajar mengajar (Slameto, 2003).

Belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku, yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman. Belajar merupakan kegiatan orang sehari-hari kegiatan belajar tersebut dapat dihayati atau dialami oleh orang yang sedang belajar (Purwanto, 1995).

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar dan sengaja. Tujuan pembelajaran adalah membantu siswa agar memperoleh berbagai pengalaman dan dengan pengalaman itu tingkah laku yang dimaksud meliputi pengetahuan, ketrampilan, dan nilai atau norma yang berfungsi sebagai pengendali sikap dan prilaku siswa. Tujuan pembelajaran menggambarkan kemampuan atau tingkat penguasaan yang diharapkan dicapai oleh siswa setelah mereka mengikuti suatu proses pembelajaran dan perubahan prilaku dan tingkah laku yang positif dari peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar, seperti : perubahan yang secara psikologis akan tampil dalam tingkah laku yang dapat diamati melalui alat indera oleh orang lain baik tutur katanya, motorik dan gaya hidupnya.

Menurut Mulyasa (2003) dalam Maheni (2011), “Pembelajaran adalah proses interaksi antar siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Hal ini dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran merupakan proses dimana melibatkan guru dengan semua komponen yaitu : tujuan, bahan, metode dan alat serta penilaian. Jadi proses pembelajaran merupakan suatu sistem yang saling terkait antar komponennya di dalam mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan.

2.2 Model Pembelajaran Inkuiri

Pembelajaran inkuiri merupakan kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki

sesuatu (benda, manusia atau peristiwa) secara sistematis, kritis, logis, analitis sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri. Pembelajaran menggunakan metode inkuiri (inquiry training) pertama kali dikembangkan oleh Richard Suchman yang menginginkan agar siswa bertanya mengapa suatu peristiwa terjadi, kemudian siswa melakukan kegiatan, mengumpulkan dan menganalisis data, sampai akhirnya siswa menemukan jawaban dari pertanyaan tersebut. Pembelajaran inkuiri merupakan rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan (Sudrajat, 2011).

Ciri-ciri pembelajaran inkuiri yaitu pertama, menekankan kepada aktivitas siswa secara maksimal untuk mencari dan menemukan, kedua, seluruh aktivitas yang dilakukan siswa diarahkan untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri dari sesuatu yang dipertanyakan, sehingga diharapkan dapat menumbuhkan sikap percaya diri dan ketiga, tujuan dari pembelajaran inkuiri adalah mengembangkan kemampuan berpikir secara sistematis, logis, dan kritis, atau mengembangkan kemampuan intelektual sebagai bagian dari proses mental (Herdian, 2010).

Menurut Sudrajat (2011), pembelajaran inkuiri dapat dibedakan menjadi : inkuiri terbimbing (guided inquiry), inkuiri yang dimodifikasi (modified inquiry), inkuiri bebas (free inquiry), mengundang ke dalam inkuiri (invitation into inquiry), inkuiri pendekatan peranan (inquiry role approach), teka-teki

bergambar (pictorial riddle), pembelajaran sinektik (synectics lesson) dan kejelasan nilai-nilai (value clarification).

2.3 Pembelajaran Inkuiri Terbimbing (Guided Inquiry)

Thohiron (2012), mengemukakan bahwa pembelajaran inkuiri terbimbing (guided inquiry) adalah suatu model pembelajaran yang dalam pelaksanaannya guru menyediakan bimbingan/petunjuk yang cukup luas untuk siswa. Pada umumnya, model pembelajaran inkuiri terbimbing (guided inquiry) terdiri atas: (1) Pernyataan masalah, (2) Prinsip atau konsep yang ditemukan, (3) Alat/bahan, (4) Diskusi pengarahan, (5) Kegiatan penemuan oleh siswa, (6) Proses berpikir kritis dan ilmiah, (7) Pertanyaan yang bersifat terbuka dan (8) Catatan guru.

Pada model pembelajaran inkuiri terbimbing (guided inquiry) ini, guru memberikan petunjuk-petunjuk kepada siswa seperlunya. Petunjuk tersebut dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang membimbing agar siswa mampu menemukan sendiri arah dan tindakan-tindakan yang harus dilakukan untuk memecahkan permasalahan yang diberikan guru. Pengerjaannya dapat dilakukan sendiri atau dapat diatur secara kelompok.

Tujuan umum dari model pembelajaran inkuiri terbimbing (guided inquiry) adalah membantu siswa mengembangkan keterampilan intelektual dan keterampilan-keterampilan lainnya, seperti mengajukan pertanyaan dan menemukan (mencari) jawaban yang berasal dari keingintahuan mereka (Tangkas, 2012). Pembelajaran inkuiri terbimbing (giuded inquiry) memiliki 6 karakteristik yaitu : (1) Siswa belajar dengan aktif dan memikirkan sesuatu

berdasarkan pengalaman, (2) Siswa belajar dengan aktif membangun apa yang telah diketahuinya, (3) Siswa mengembangkan daya pikir yang lebih tinggi melalui petunjuk atau bimbingan pada proses belajar, (4) Perkembangan siswa terjadi pada serangkaian tahap, (5) Siswa memiliki cara belajar yang berbeda satu sama lainnya dan (6) Siswa belajar melalui interaksi sosial dengan lainnya (Riadi, 2012). Adapun tahapan/sintaks dari pembelajaran inkuiri terbimbing (guided inquiry) dapat dilihat pada Tabel 2.1 sebagai berikut :

Tabel 2.1 Tahapan-tahapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing (Guided Inquiry) :

Fase ke-	indikator	Kegiatan Guru
1	Perumusan masalah	Guru membimbing siswa mengidentifikasi masalah dan dituliskan di papan tulis. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok.
2	Membuat Hipotesis	Guru meminta siswa untuk mengajukan jawaban sementara tentang masalah itu. Guru membimbing siswa dalam menentukan hipotesis.
3	Merancang percobaan	Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menentukan langkah-langkah yang sesuai dengan hipotesis yang akan dilakukan. Guru membimbing siswa dalam menentukan langkah-langkah percobaan.
4	Melakukan percobaan untuk memperoleh data	Guru membimbing siswa mendapatkan data melalui percobaan dan pengamatan langsung.
5	Mengumpulkan data dan menganalisis data	Guru memberikan kesempatan kepada tiap kelompok untuk menuliskan percobaan ke dalam sebuah media mind mapping dan menyampaikan hasil pengolahan datayang terkumpul.
6	Membuat kesimpulan	Guru membimbing siswa dalam membuat kesimpulan berdasarkan data yang telah diperoleh.

Sumber : (Tangkas, 2012)

2.4 Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pelajar, pengajar, dan bahan ajar. Bentuk-bentuk stimulus dapat digunakan sebagai media, diantaranya adalah hubungan atau interaksi antar manusia, gambar bergerak atau tidak, tulisan dan suara yang direkam (Sanaky, 2009).

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang sangat penting adalah metode mengajar dan media pengajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pengajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pengajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pengajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik (Hariyanto, 2012).

Secara umum kegunaan media pembelajaran sebagai berikut : (1)
Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik dalam bentuk

kata-kata tertulis dan lisan, (2) Mengatasi keterbatasan antar ruang, waktu dan daya indera, (3) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik dan (4) Dengan sifat yang unik pada setiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semua harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit apabila latar belakang lingkungan guru dengan siswa berbeda (Sadiman, 2005).

2.5 Media Mind Mapping

Media Mind mapping merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang digunakan melatih kemampuan menyajikan isi materi pelajaran dengan pemetaan pikiran (mind mapping). Mind map dikembangkan oleh Buzan (2002) sejak akhir tahun 1960-an sebagai cara untuk mendorong peserta didik mencatat hanya dengan menggunakan kata kunci dan gambar.

Pemetaan pikiran (mind mapping) adalah teknik meringkas bahan yang perlu dipelajari, dan memproyeksikan masalah yang dihadapi ke dalam bentuk peta atau teknik grafik sehingga lebih mudah memahaminya (Sugiarto, 2004). Kegiatan ini sebagai upaya yang dapat mengoptimalkan fungsi otak kiri dan kanan, yang kemudian dalam aplikasinya sangat membantu untuk memahami masalah dengan cepat karena telah terpetakan. Hasil mind mapping berupa mind map. Mind map merupakan suatu diagram yang digunakan untuk

mempresentasikan kata-kata, ide-ide, tugas-tugas, ataupun suatu yang lainnya dikaitkan dan disusun mengelilingi kata kunci ide utama.

Media mind mapping bisa disebut sebuah peta rute dengan menggunakan ingatan, membuat kita bisa menyusun fakta dan fikiran sedemikian rupa sehingga cara kerja otak kita yang alami akan dilibatkan sejak awal sehingga mengingat informasi akan lebih mudah dan bisa diandalkan dari pada menggunakan teknik mencatat biasa. Media mind mapping disebut pemetaan pikiran atau peta pikiran, adalah salah satu cara mencatat materi pelajaran yang memudahkan siswa untuk belajar. Media mind mapping bisa juga dikategorikan sebagai teknik mencatat kreatif. Dikategorikan ke dalam teknik kreatif karena pembuatan media mind mapping ini membutuhkan pemanfaatan imajinasi dari si pembuatnya. Siswa yang kreatif akan lebih mudah membuat media mind mapping ini.

Langkah-langkah pembelajaran dengan media mind mapping: (1) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai, (2) Guru mengemukakan konsep/masalah yang akan ditanggapi oleh siswa. Permasalahan sebaiknya dipilih yang mempunyai banyak alternatif jawaban, (3) Peserta didik mengidentifikasi alternatif jawaban dalam bentuk peta pikiran atau diagram, (4) Beberapa peserta didik diberi kesempatan untuk menjelaskan ide pemetaan konsep berfikirnya dan (5) Dari data hasil diskusi, peserta didik diminta membuat kesimpulan dan guru memberi peta konsep yang telah disediakan sebagai pembanding.

Menurut Mulyatiningsih (2012), Pembelajaran dengan media mind mapping bertujuan membuat materi berpola secara visual dan grafis yang akhirnya dapat membantu merekam, memperkuat, dan mengingat kembali informasi yang telah dipelajari. Media mind mapping memadukan dan mengembangkan potensi kerja otak yang terdapat didalam diri seseorang. Dengan adanya keterlibatan kedua belahan otak maka akan memudahkan seseorang untuk mengatur dan mengingat segala bentuk informasi, baik secara tertulis maupun secara verbal. Adanya kombinasi warna, simbol, bentuk, dan sebagainya memudahkan otak dalam menyerap informasi yang diterima.

Media mind mapping yang dibuat oleh siswa dapat bervariasi pada setiap materi. Hal ini disebabkan karena berbedanya emosi dan perasaan yang terdapat dalam diri siswa setiap saat. Suasana menyenangkan yang diperoleh siswa ketika berada diruang kelas pada saat proses belajar akan mempengaruhi penciptaan pemetaan pikiran. Dengan demikian, guru diharapkan dapat menciptakan suasana yang mendukung kondisi belajar siswa terutama dalam proses pembuatan media mind mapping.

Membuat media mind mapping membutuhkan imajinasi atau pemikiran, adapun cara pembuatan media mind mapping adalah: (1) Mulailah dari tengah kertas kosong, (2) Gunakan gambar (simbol) untuk ide utama, (3) Gunakan berbagai warna, (4) Hubungkan cabang-cabang utama ke gambar pusat, (5) Buatlah garis hubung yang melengkung, (6) Gunakan satu kata kunci untuk setiap garis dan (7) Gunakan gambar. Adapun contoh aplikasi media mind mapping dapat dilihat pada Gambar 2.1 sebagai berikut :



Gambar 2.1 Contoh Aplikasi Media Mind Mapping

Berdasarkan penelitian Sapitri (2010), menunjukkan dengan penerapan strategi pembelajaran mind mapping, minat belajar siswa meningkat dan aktivitas perilaku yang tidak sesuai mengalami penurunan. Berikut ini disajikan perbedaan antara catatan tradisional (catatan biasa) dengan catatan pemetaan pikiran (mind mapping), seperti dapat dilihat pada Tabel 2.2 sebagai berikut :

Tabel 2.2 Perbedaan Catatan Biasa dan Media Mind Mapping

Catatan Biasa	Media Mind Mapping
Hanya berupa tulisan-tulisan saja	Berupa tulisan, simbol dan gambar
Hanya dalam satu warna	Berwarna-warni
Untuk mereview ulang memerlukan waktu yang lama	Untuk mereview ulang diperlukan waktu yang pendek
Waktu yang diperlukan untuk belajar lebih lama	Waktu yang diperlukan untuk belajar lebih cepat dan efektif
Statis	Membuat individu menjadi lebih kreatif

Sumber: Rostikawati (2008)

2.6 Minat Belajar

Minat berperan sangat penting dalam kehidupan peserta didik dan mempunyai dampak yang besar terhadap sikap dan perilaku. Siswa yang berminat terhadap suatu kegiatan belajar akan berusaha lebih keras dibandingkan siswa yang kurang berminat. Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktifitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minatnya (Slameto, 2003).

Menurut pendapat Hermawati (2012), yang mengemukakan bahwa dengan pembelajaran inkuiri yang menuntut siswa untuk mengembangkan proses pembelajarannya sangat didukung oleh minat siswa terhadap pelajaran, dan terlihat bahwa minat sangat berkontribusi dalam aktivitas atau keberhasilan belajar siswa. Menurut Dewi (2013), minat tersebut akan timbul dalam diri siswa apabila siswa tertarik akan sesuatu karena sesuatu tersebut merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi dirinya atau merasa bahwa sesuatu tersebut merupakan hal yang harus dipelajari dan ketika ia sudah mempelajari maka akan timbul kebermanan dan berguna bagi dirinya.

Minat adalah kecenderungan seseorang terhadap obyek atau sesuatu kegiatan yang digemari yang disertai dengan perasaan senang, adanya perhatian, dan keaktifan berbuat. Minat mengandung unsur kognisi (menenal), emosi (perasaan), dan konasi (kehendak). Oleh sebab itu, minat dianggap sebagai respon yang sadar, sebab jika tidak demikian, minat tidak akan mempunyai arti

apa-apa. Unsur kognisi maksudnya adalah minat itu didahului oleh pengetahuan dan informasi mengenai obyek yang dituju oleh minat tersebut, ada unsur emosi karena dalam partisipasi atau pengalaman itu disertai oleh perasaan tertentu, seperti rasa senang. Dari ketiga unsur inilah yang diwujudkan dalam suatu bentuk kemauan dan hasrat untuk melakukan suatu kegiatan, termasuk kegiatan yang ada di sekolah seperti belajar (Sadirman, 1988).

Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati siswa, diperhatikan terus-menerus yang disertai rasa senang dan diperoleh rasa kepuasan. Lebih lanjut dijelaskan minat adalah suatu rasa suka dan ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Sedangkan pengertian belajar dapat dikemukakan sebagai berikut: “Belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman kecuali perubahan tingkah laku yang disebabkan oleh proses menjadi matangnya seseorang atau perubahan yang intensif atau bersifat temporer (Riadi, 2012).

Minat belajar adalah aspek psikologi seseorang yang menampakkan diri dalam beberapa gejala, seperti : gairah, kemauan, perasaan suka untuk melakukan proses perubahan tingkah laku melalui berbagai kegiatan yang meliputi mencari pengetahuan dan pengalaman, dengan kata lain, minat belajar itu mempunyai ketergantungan pada faktor internal seseorang (siswa) seperti perhatian, kemauan dan kebutuhan terhadap belajar yang ditunjukkan melalui keantusiasan, partisipasi dan keaktifan dalam belajar (Sadirman, 2008). Dari beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa minat belajar itu ialah

kondisi kejiwaan yang dialami oleh siswa untuk menerima atau melakukan suatu aktivitas belajar.

2.7 Hasil Penelitian Yang Relevan

Menurut Kencanawati (2013), dalam penelitiannya menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran inkuiri terbimbing dapat meningkatkan minat belajar siswa dan model pembelajaran inkuiri terbimbing berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPA siswa. Menurut Putri (2013), dalam penelitiannya menunjukkan bahwa model pembelajaran inkuiri terbimbing (guided inquiry) menjadikan siswa lebih terarah dalam kegiatan pembelajaran sehingga membantu siswa memperoleh pengetahuan secara utuh.

2.8 Kerangka Berpikir

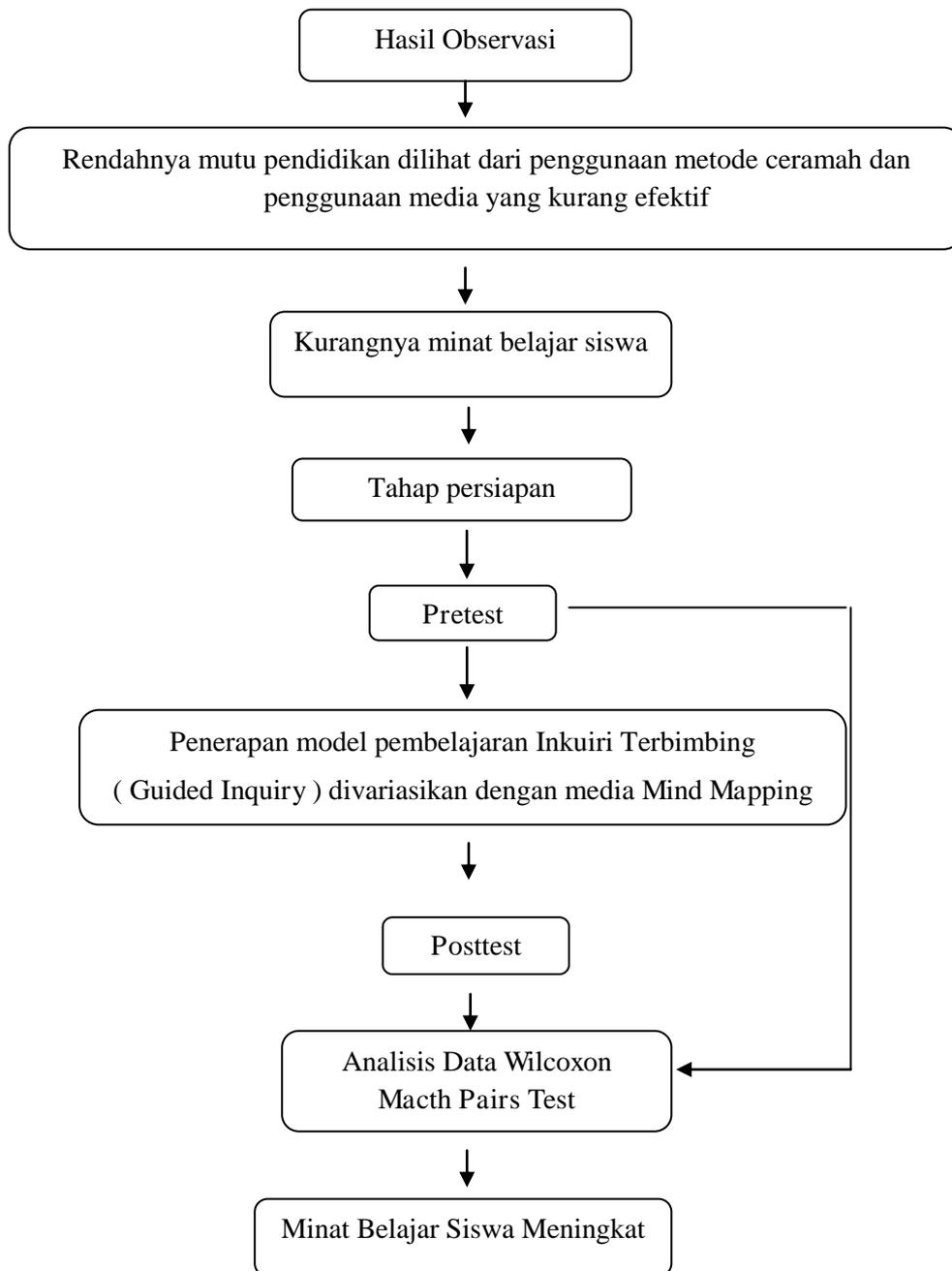
Pembelajaran merupakan kegiatan yang bertujuan secara sistematis dan terarah pada terjadinya proses belajar. Metode ceramah sering dipandang sudah biasa bahkan cenderung membuat siswa merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran, dan berdampak pada siswa terutama dalam hal keaktifan dimana siswa menjadi pasif (Maheni, 2011).

Oleh karena itu, perlu adanya penggunaan metode pembelajaran yang dapat menjadikan siswa menjadi lebih aktif dan kreatif. Berdasarkan hasil observasi terhadap proses pembelajaran dikelas VIIA SMP PGRI 4 Denpasar ada beberapa hal yang ditemui yaitu model pembelajaran masih didominasi dengan metode ceramah dan proses pembelajaran lebih banyak mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru sehingga keterlibatan siswa kurang dan hanya

di dominasi oleh siswa tertentu. Hal ini menyebabkan kebosanan pada diri siswa sehingga minat belajar siswa menurun.

Oleh sebab itu diperlukan model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa yaitu peneliti mencoba menerapkan model pembelajaran inkuiri terbimbing (guided inquiry) divariasikan dengan media mind mapping. Model pembelajaran inkuiri terbimbing (guided inquiry) merupakan suatu model pembelajaran yang dalam pelaksanaannya guru menyediakan bimbingan/petunjuk yang cukup luas untuk siswa (Thohiron, 2012). Media mind mapping merupakan teknik meringkas bahan yang akan dipelajari ke dalam bentuk peta atau grafis dengan cara membuat pengelompokan setiap materi yang dipelajari sehingga lebih mudah memahaminya dan tidak membosankan.

Data minat belajar diukur dengan angket, kemudian setelah didapatkan data dari hasil angket dianalisis. Sehingga dapat diketahui bahwa dengan menerapkan model pembelajaran inkuiri terbimbing (guided inquiry) divariasikan dengan media mind mapping minat belajar biologi siswa meningkat. Penerapan model pembelajaran yang baru ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa dan merubah perilaku peserta didik dikelas yang tadinya pasif dan tidak berfokus pada satu sumber belajar yang nantinya siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Bagan alur kerangka berpikir penelitian dapat dilihat pada Gambar 2.2 sebagai berikut :



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir Penelitian

2.8 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah diuraikan dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut : Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing (Guided Inquiry) Divariasikan Dengan Media Mind Mapping Berpengaruh Terhadap Minat Belajar Biologi Siswa Kelas VII SMP PGRI 4 Denpasar Tahun Ajaran 2013/2014.