

BAB II

TINJAUAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Teori Belajar dan Pembelajaran Geografi

Belajar dan pembelajaran merupakan serangkaian aktivitas yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan seseorang, baik itu pendidik, peserta didik, atau siapa saja yang melibatkan lingkungannya. Belajar dilakukan secara sadar untuk mengubah perilaku terhadap lingkungan, sedangkan pembelajaran bertujuan membantu individu atau kelompok memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap dengan memanfaatkan berbagai sumber. Kedua konsep ini saling berkaitan terutama saat seseorang berupaya menambah pengetahuan dan keterampilannya, baik melalui bantuan orang lain atau sumber belajar. Proses belajar yang dilakukan baik secara individu maupun kelompok, bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, sikap, hingga menghasilkan perubahan perilaku yang lebih baik (Paling *et al.*, 2023).

Pembelajaran merupakan sebuah proses yang mendukung peserta didik agar dapat belajar secara efektif. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan, konsep dan teori yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran juga ikut berkembang. Oleh karena itu, guru perlu memahami berbagai teori belajar agar dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, terstruktur, dan terukur. Dengan memanfaatkan beragam pendekatan dan strategi pembelajaran yang membantu peserta didik memahami informasi baru dan menghubungkannya dengan pengetahuan yang sudah peserta didik miliki sebelumnya. Berikut jenis-jenis teori belajar, antara lain:

a. Teori Behavioristik

Belajar menurut teori behavioristik merupakan perubahan tingkah laku yang disebabkan oleh interaksi antara stimulus dan respons. Dengan kata lain, belajar merupakan perubahan dalam kemampuan peserta didik untuk bertindak laku dengan cara yang berbeda sebagai hasil dari interaksi antara stimulus dan respons. Jika seseorang dapat menunjukkan perubahan dalam tingkah lakunya, seseorang tersebut dianggap telah belajar sesuatu (Syarif & Hasriyanti, 2022).

b. Teori Kognitivisme

Teori belajar kognitivisme merupakan teori yang mengutamakan proses belajar daripada hasil belajar. Belajar tidak hanya berkaitan dengan hubungan antara stimulus dan respons, seperti yang dijelaskan oleh teori behaviorisme. Sebaliknya, belajar menurut teori kognitivisme melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks (Nugroho, 2015) dalam (Nurhadi, 2020).

Teori kognitivisme berpandangan bahwa belajar merupakan aktivitas yang melibatkan banyak proses berpikir yang sangat kompleks. Proses belajar tersebut terjadi antara lain mencakup pengaturan stimulus yang diterima dan menyesuaikannya dengan struktur kognitif yang sudah ada pada seseorang berdasarkan pemahman dan pengalaman sebelumnya merupakan bagian dari proses belajar (Nurhadi, 2020).

c. Teori Konstruktivisme

Menurut teori konstruktivisme, belajar merupakan salah satu filsafat pengetahuan yang menekankan bahwa pengetahuan adalah bentuk konstruksi kita sendiri. Pengetahuan bukan tiruan dari realitas, bukan juga gambaran dari dunia kenyataan yang ada. Pengetahuan merupakan hasil dari konstruksi kognitif melalui kegiatan seseorang dengan membuat struktur, kategori, konsep,

dan skema yang diperlukan untuk membentuk pengetahuan tersebut.

Konstruktivisme merupakan landasan berpikir pembelajaran kontekstual yang berpendapat bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit, yang kemudian hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas secara bertahap. Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta-fakta, konsep, atau kaidah yang siap untuk diambil dan diingat. Manusia harus mengkonstruksi pengetahuan dan memberi makna melalui pengalaman nyata yang dialami oleh mereka sendiri (Syarif & Hasriyanti, 2022).

Teori belajar yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu teori konstruktivisme. Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, bahwa teori konstruktivisme merupakan teori yang memandang bahwa manusia belajar dengan mengkonstruksi pengetahuannya sendiri dan menghubungkannya dengan pengalaman yang dialami oleh mereka sendiri.

Geografi merupakan disiplin ilmu yang sangat kompleks. Menurut Hagget (1983), *geography is an integrative discipline that brings together the physical and human dimensions of the world in the study of people, place, and environments*. Selain itu, para ahli Geografi Indonesia pada Seminar dan Lokakarya di Semarang tahun 1988 yang menjelaskan bahwa Geografi merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari persamaan dan perbedaan fenomena geosfer dengan menggunakan sudut pandang kelingkungan dan kewilayahan dalam konteks keruangan (Aksa, 2019).

Dalam konteks pendidikan Geografi, fakta menunjukkan bahwa kondisi pembelajaran Geografi yang berlangsung di sekolah Indonesia mulai tingkat dasar sampai menengah cenderung menghafal konsep (nama sungai, danau, negara, ibukota, dll). Hal

ini terlihat dari buku teks yang beredar di pasaran dan digunakan oleh guru serta peserta didik dalam pembelajaran didominasi oleh fakta/data dan konsep. Buku teks tersebut tidak mengarahkan peserta didik untuk berfikir kreatif, kritis dan analitis, sehingga pembelajaran Geografi di sekolah menjadi kurang menarik bagi peserta didik (Aksa, 2019).

2.1.1 Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan teknik penyajian materi yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar agar tercapai tujuan pembelajaran (Dwijono *et al.*, 2013). Model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman atau dengan kata lain sebagai langkah pembelajaran dan perangkatnya untuk mencapai tujuan pembelajaran di dalam kelas. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran dan pengolahan kelas (Rahmah *et al.*, 2023). Model pembelajaran menurut Rusman (2013) dalam (Mirdad & Pd, 2020) merupakan suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.

Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya. Menurut (Mirdad & Pd, 2020), terdapat beberapa ciri-ciri pada model-model pembelajaran, sebagai berikut:

- a. Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu. Sebagai contoh, model penelitian kelompok di susun oleh Herbert Thelen dan berdasarkan teori John Dewey, model ini dirancang untuk melatih partisipasi dalam kelompok secara demokratis.

- b. Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu. Misalnya model berpikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berpikir induktif.
- c. Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas, misalnya model *Synectic* dirancang untuk memperbaiki kreativitas dalam pelajaran mengarang.
- d. Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan: urutan langkah-langkah pembelajaran (*syntax*), adanya prinsip-prinsip reaksi, sistem sosial, sistem pendukung. Keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis apabila guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran.
- e. Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran. Dampak tersebut meliputi: dampak pembelajaran yaitu hasil belajar yang diukur, serta dampak penggiring yaitu hasil belajar jangka panjang.
- f. Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

2.1.2 Model *Problem Based Learning* (PBL)

a. Pengertian Model *Problem Based Learning* (PBL)

Model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan sebuah model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan cara menghadapkan para peserta didik dengan berbagai masalah yang dihadapi dalam kehidupan nyata dan peserta didik mencoba untuk memecahkan masalah tersebut. Dalam model *Problem Based Learning* (PBL) ini, pelajaran berfokus pada suatu masalah yang harus dipecahkan oleh peserta didik, sehingga peserta didik memiliki tanggung jawab untuk menganalisis dan memecahkan masalah tersebut dengan kemampuan sendiri, sedangkan peran guru hanya sebagai fasilitator dan memberikan bimbingan kepada peserta didik (Wena, 2013) dalam (Meilasari *et al.*, 2020).

Model *Problem Based Learning* (PBL) didukung oleh teori-teori belajar dan perkembangan. Teori yang menjadi landasan pengembangan Model *Problem Based Learning* (PBL) adalah Teori Perkembangan Piaget, Teori Belajar Sosial-Konstruktivisme Vygotsky, Teori Bruner dan *Discovery Learning*, dan Teori John Dewey. Piaget mengemukakan bahwa proses belajar yang efektif terjadi ketika peserta didik aktif dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman baru, yang mendorong peserta didik untuk memodifikasi atau memperbaharui pemahaman sebelumnya. Pembelajaran yang baik menurut Piaget yaitu melibatkan aktivitas seperti bereksperimen, bertanya, dan membandingkan hasil temuan dengan pengalaman pribadi dan teman sebaya (Arends, 2012) dalam (Ardianti *et al.*, 2021).

Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran, yang memungkinkan munculnya ide-ide baru dan mendukung perkembangan intelektual individu (Arends, 2012) dalam (Ardianti *et al.*, 2021). Bruner berfokus pada pembelajaran penemuan dengan menekankan pentingnya pemecahan masalah dengan memanfaatkan pengetahuan yang sudah ada untuk menghasilkan pembelajaran bermakna. Peserta didik menemukan kembali, bukan berarti peserta didik menemukan sesuatu yang benar-benar baru (Ilmiah, 2016) dalam (Ardianti *et al.*, 2021).

John Dewey memiliki pandangan bahwa sekolah sebagai miniatur masyarakat, di mana ruang kelas berfungsi sebagai laboratorium untuk melakukan penyelidikan dan pemecahan masalah dalam kehidupan dunia nyata. Teori pengajaran John Dewey mendorong pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam proyek berorientasi masalah dan membantu peserta didik untuk menyelidiki masalah-masalah sosial dan pentingnya intelektual (Ardianti *et al.*, 2021).

Ciri-ciri Model *Problem Based Learning* (PBL) menurut Amir (2012), *Problem Based Learning* (PBL) dimulai dengan guru memberikan masalah kepada peserta didik yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari atau kehidupan nyata, pembelajaran selanjutnya secara berkelompok dan merumuskan masalah serta mengidentifikasi menurut pengetahuan masing-masing, peserta didik mempelajari, mencari materi, dan mencari solusi dari suatu masalah. Proses mencari materi dan mencari solusi ini bertujuan untuk melatih peserta didik meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Model *Problem Based Learning* (PBL) memang dirancang untuk membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, memecahkan masalah serta menjadikan peserta didik mandiri dalam belajar (Wahyu Ariyani & Prasetyo, 2021).

Prinsip pembelajaran model *Problem Based Learning* (PBL) menurut Amir (2010) yaitu dengan memberikan masalah sebagai langkah awal dalam proses pembelajaran, masalah yang disajikan adalah masalah yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari, karena akan semakin baik pengaruhnya pada peningkatan hasil belajar. Tugas guru sebagai fasilitator yang mengarahkan peserta didik dalam mencari dan menemukan solusi yang diperlukan. Selain itu, menurut Rusman (2012) pembelajaran berbasis masalah dapat membantu untuk meningkatkan keterampilan belajar sepanjang hayat dalam pola pikir yang terbuka, reflektif, kritis dan belajar aktif (Farisi *et al.*, 2017).

Adapun tujuan dari model *Problem Based Learning* (PBL) menurut Rusman (2012) dalam (Elizabeth & Sigahitong, 2018) yaitu model *Problem Based Learning* (PBL) bertujuan untuk membantu peserta didik mengembangkan atau meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, menumbuhkan inisiatif peserta didik dalam bekerja, motivasi internal dalam belajar, dan dapat

mengembangkan hubungan interpersonal dalam keterampilan pemecahan masalah dalam bekerja kelompok.

b. Langkah-Langkah (Sintak) Model *Problem Based Learning* (PBL)

Model *Problem Based Learning* (PBL) memiliki beberapa tahap, yang dimulai dari suatu permasalahan dan berakhir pada solusi dari pada permasalahan tersebut. Sintak model *Problem Based Learning* (PBL) dapat dilihat pada Tabel 2.1 Sintak Model *Problem Based Learning* (PBL), sebagai berikut:

Tabel 2.1 Sintak Model *Problem Based Learning* (PBL)

No.	Fase	Perilaku Guru
1.	Fase 1: Mengorientasi peserta didik terhadap masalah	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik (bahan-bahan) yang diperlukan, serta memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif dalam pemecahan masalah yang dipilih.
2.	Fase 2: Mengorganisasi peserta didik untuk belajar	Guru membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
3.	Fase 3: Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok	Guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
4.	Fase 4: Mengembangkan dan Menyajikan hasil karya	Guru membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai dengan tugas yang diberikan seperti laporan, video, media, laporan model, dan berbagi satu sama lain terkait tugas yang telah diberikan.

No.	Fase	Perilaku Guru
5.	Fase 5: Menganalisis dan mengevaluasi proses penyelesaian masalah	Guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi terhadap hasil penyelidikan serta proses-proses pembelajaran yang telah dilakukan.

Sumber: (Rusman, 2018)

Sintak pembelajaran dengan Model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Media *Mind Mapping* dapat dilihat pada Tabel 2.2 Sintak Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media *Mind Mapping*, sebagai berikut:

Tabel 2.2 Sintak Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media *Mind Mapping*

No.	Sintak Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	Berbantuan Media <i>Mind Mapping</i>	Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL) berbantuan Media <i>Mind Mapping</i>
1.	Fase 1: Mengorientasi peserta didik terhadap masalah	√	Mengorientasikan peserta didik terhadap permasalahan, kemudian memberikan pengantar materi Dinamika Atmosfer dan Dampaknya Terhadap Kehidupan khususnya bab tentang Klasifikasi Iklim dan Pola Iklim Global serta Karakteristik Iklim di Indonesia dan Pengaruhnya Terhadap Aktivitas Manusia dengan berbantuan media <i>Mind Mapping</i> . Media <i>Mind Mapping</i> sebagai alat yang membantu guru dalam menyampaikan

No.	Sintak Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	Berbantuan <i>Media Mind Mapping</i>	Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL) berbantuan <i>Media Mind Mapping</i>
			materi pelajaran agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik.
2.	Fase 2: Mengorganisasi peserta didik untuk belajar	-	Mengorganisasikan peserta didik untuk tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut (tugas kelompok berupa LKPD yang sudah di persiapkan oleh guru), kemudian guru membagi peserta didik untuk berkelompok.
3.	Fase 3: Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok	-	Membimbing penyelidikan informasi yang relevan dengan permasalahan (tugas kelompok berupa LKPD yang sudah di persiapkan oleh guru), kemudian guru membimbing peserta didik mengumpulkan informasi yang sesuai, memperhatikan keaktifan siswa, mendorong diskusi, serta mengarahkan mereka dalam menemukan solusi dan jawaban yang tepat.
4.	Fase 4:	-	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya,

No.	Sintak Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	Berbantuan Media <i>Mind Mapping</i>	Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL) berbantuan Media <i>Mind Mapping</i>
	Mengembangkan dan Menyajikan hasil karya		setiap kelompok belajar mengumpulkan informasi dan mencatat hasil diskusi dalam LKPD. Kemudian setelah selesai mengumpulkan jawaban, setiap kelompok diberikan kesempatan untuk presentasi hasil.
5.	Fase 5: Menganalisis dan mengevaluasi proses penyelesaian masalah	-	Merefleksikan hasil penyelidikan yang tertuang dalam LKPD, serta mengevaluasi pemecahan masalah yang telah dilakukan oleh masing-masing kelompok. Kemudian, guru dan peserta didik menelaah kembali hasil kerja kelompok dan memberikan saran atau perbaikan yang dapat meningkatkan pemahaman dan kualitas pembelajaran.

Sumber: (Rusman, 2018)

Dari sintak Model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Media *Mind Mapping* pada Tabel 2.2 Sintak Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media *Mind Mapping*, berikut merupakan deskripsi proses penerapan Model *Problem*

Based Learning (PBL) berbantuan Media *Mind Mapping*, sebagai berikut:

1. Mengorientasi Peserta Didik terhadap Masalah

- a) Guru memberikan stimulus kepada peserta didik dengan memberikan pertanyaan pemantik untuk memberikan rangsangan kepada peserta didik sebagai langkah awal dalam pembelajaran.
- b) Peserta didik diberikan sebuah video singkat yang menggambarkan kasus perubahan iklim yang nyata dan bagaimana hal tersebut dapat mempengaruhi kehidupan. Video singkat tersebut yaitu: “Perubahan Iklim Bikin Negara Jatuh Miskin”, yang ada pada *youtube* (<https://youtu.be/X3YhkXOyiGU?si=wrNhFJ0k-p-GS-py>).
- c) Setelah mengamati video, guru memberikan pengantar mengenai Dinamika Atmosfer dan Dampaknya Terhadap Kehidupan khususnya bab tentang Klasifikasi Iklim dan Pola Iklim Global serta Karakteristik Iklim di Indonesia dan Pengaruhnya Terhadap Aktivitas Manusia dengan berbantuan media *Mind Mapping*. Media *Mind Mapping* sebagai alat yang membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Media *Mind Mapping* tersebut dapat diakses pada <https://prezi.com/p/edit/ud3tjbk6rxzd/>.

2. Mengorganisasi Peserta Didik untuk Belajar

- a) Guru mengorganisasikan peserta didik untuk berkelompok, kemudian diberikan penugasan secara berkelompok menggunakan LKPD yang telah di persiapkan oleh guru. Setiap kelompok diberikan tugas yang sama yaitu menyelesaikan LKPD yang disusun oleh guru. LKPD tersebut mengenai penggolongan iklim, menghitung data curah hujan menurut klasifikasi iklim Schmidt-Ferguson, dan

mengisi teka teki silang mengenai Dinamika Atmosfer dan Dampaknya Terhadap Kehidupan khususnya bab tentang Klasifikasi Iklim dan Pola Iklim Global serta Karakteristik Iklim di Indonesia dan Pengaruhnya Terhadap Aktivitas Manusia.

- b) Peserta didik diminta untuk mengerjakan LKPD tersebut secara berkelompok.

3. Membimbing Penyelidikan Kelompok

- a) Guru membimbing penyelidikan kelompok dan memperhatikan keaktifan peserta didik dalam proses pengerjaan tugas serta mendorong peserta didik untuk melakukan diskusi kelompok, menghasilkan solusi pemecahan masalah serta mengumpulkan jawaban yang sesuai.
- b) Peserta didik menganalisis permasalahan dalam LKPD.
- c) Peserta didik merumuskan jawaban yang berkaitan dengan LKPD.

4. Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya

- a) Peserta didik secara berkelompok mengumpulkan jawaban terkait LKPD.
- b) Guru meminta peserta didik untuk mempresentasikan hasil diskusi. Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk saling bertukar pikiran.

5. Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Penyelesaian Masalah

- a) Guru dan peserta didik secara bersama-sama melakukan analisis dan evaluasi terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung.
- b) Guru memberikan penguatan dengan menyampaikan materi dan mengklarifikasi pendapat yang disampaikan oleh peserta didik. Guru memberikan evaluasi selama proses diskusi peserta didik.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model *Problem Based Learning* (PBL)

Pemilihan model pembelajaran yang tepat mampu menciptakan suasana belajar yang berbeda, salah satunya adalah model *Problem Based Learning* (PBL). Tujuan dari model *Problem Based Learning* (PBL) untuk meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik terhadap masalah yang dipecahkan. Setiap model memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan model *Problem Based Learning* (PBL) menurut Raharjo (2020) dalam (Priyanti & Nurhayati, 2023), yaitu:

- 1) Peserta didik dilatih untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah dalam keadaan nyata.
- 2) Mempunyai kemampuan membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar.
- 3) Pembelajaran berfokus pada masalah sehingga materi yang tidak ada hubungannya tidak perlu dipelajari oleh peserta didik. Hal ini mengurangi beban peserta didik dengan menghafal atau menyimpan informasi.
- 4) Terjadi aktivitas ilmiah pada peserta didik melalui kerja kelompok.
- 5) Peserta didik terbiasa menggunakan sumber-sumber pengetahuan, baik dari perpustakaan, internet, wawancara, dan observasi.
- 6) Peserta didik memiliki kemampuan menilai kemajuan belajarnya sendiri.
- 7) Peserta didik memiliki kemampuan untuk melakukan komunikasi ilmiah dalam kegiatan diskusi atau presentasi hasil pekerjaan mereka.
- 8) Kesulitan belajar peserta didik secara individual dapat diatasi melalui kerja kelompok dalam bentuk *peer teaching*.

Menurut (Amaliyah *et al.*, 2019), kekurangan dalam model *Problem Based Learning* (PBL), yaitu:

- 1) Model *Problem Based Learning* (PBL) tidak dapat diterapkan untuk setiap materi pelajaran, ada bagian guru berperan aktif dalam menyajikan materi. Model *Problem Based Learning* (PBL) lebih cocok untuk pembelajaran yang menuntut kemampuan tertentu yang kaitannya dengan pemecahan masalah.
- 2) Dalam suatu kelas yang memiliki tingkat keragaman peserta didik yang tinggi akan terjadi kesulitan dalam pembagian tugas.

2.1.3 Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan sarana yang menggabungkan kebutuhan teknologi dan komunikasi serta elemen canggih lainnya, karena media memiliki peranan penting dalam berbagai aspek. Salah satunya adalah dalam dunia pendidikan, yakni kegiatan belajar. Dalam konteks ini, proses belajar mulai mengintegrasikan metode dari berbagai media pembelajaran, mengubah aktivitas konvensional menjadi lebih *modern*. Tentunya, hal ini memerlukan dukungan jaringan internet (Saleh, M. Sahib, *et al.*, 2023).

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang berfungsi sebagai perantara atau penghubung antara guru sebagai pemberi informasi dan peserta didik sebagai penerima informasi, yang bertujuan untuk memotivasi peserta didik agar dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan bermakna. Terdapat lima komponen penting dalam definisi media pembelajaran. Pertama, media berperan sebagai sarana penyampaian pesan atau materi dalam pembelajaran. Kedua, media berfungsi sebagai sumber belajar. Ketiga, sebagai alat bantu untuk untuk menstimulus motivasi peserta didik dalam belajar. Keempat, sebagai alat bantu yang efektif untuk mencapai hasil pembelajaran yang utuh dan bermakna. Kelima, alat untuk memperoleh dan meningkatkan *skill*. Kelima komponen tersebut berkolaborasi

dengan baik akan berimplikasi kepada berhasilnya pencapaian pembelajaran sesuai dengan target yang diharapkan (Hasan *et al.*, 2021).

Media pembelajaran merupakan alat atau benda yang digunakan saat proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan pembelajaran (informasi) dari sumber (guru) kepada penerima (peserta didik). Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu belajar, yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, emosi, perhatian, keterampilan, atau kemampuan peserta didik untuk meningkatkan proses belajar (Dian Nur Septiyawati Putri, Fitriah Islamiah, Tyara Andini, 2022).

b. Manfaat Media Pembelajaran

Media merupakan salah satu alat bantu yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran yang efektif untuk menyampaikan materi ajar kepada peserta didik. Adapun manfaat media dalam proses pembelajaran, sebagai berikut: (Rohani, 2020).

- 1) Penggunaan media pembelajaran mempermudah proses belajar bagi peserta didik dan kemudahan mengajar bagi guru. Bagi peserta didik, media pembelajaran membantu memahami materi dengan lebih mudah melalui interaksi langsung dengan objek pembelajaran. Sementara itu, bagi guru media pembelajaran dapat mewakili sesuatu yang tidak dapat disampaikan guru melalui komunikasi verbal, sehingga kesulitan peserta didik memahami konsep dan prinsip tertentu dapat teratasi.
- 2) Melalui media pembelajaran, materi pembelajaran yang abstrak dapat diwujudkan dalam bentuk konkret. Penggunaan media pembelajaran sangat penting, terutama untuk materi yang bersifat abstrak dan sulit dipahami oleh peserta didik, khususnya pada materi yang rumit dan kompleks. Untuk menjadikan materi pelajaran yang sukar dimengerti menjadi jelas dan mudah, maka diperlukan adanya media pembelajaran. Oleh karena itu, media

pembelajaran diperlukan untuk membuat materi yang sulit dipahami menjadi lebih jelas dan mudah dimengerti. Media pembelajaran juga berfungsi sebagai sarana untuk mendukung proses pembelajaran agar berjalan dengan baik dan membantu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

- 3) Proses belajar mengajar yang menarik dan bervariasi sangat penting untuk menghindari kebosanan dan monoton. Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya daya serap dan pemahaman peserta didik, terutama pada materi yang sulit, adalah kurangnya variasi dalam metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Jika hanya menggunakan satu metode, seperti ceramah, di mana peserta didik hanya menjadi pendengar, materi yang sulit atau kurang diminati peserta didik akan membuat mereka cepat merasa bosan dan lelah. Kebosanan dan kelelahan ini sering kali disebabkan oleh penjelasan guru yang sulit dipahami. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam memilih strategi pembelajaran yang efektif, salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Hal tersebut dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik.
- 4) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, karena dengan adanya media pembelajaran akan menyebabkan terjadinya komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media guru cenderung bicara satu arah.

c. Klasifikasi Media Pembelajaran

Klasifikasi media pembelajaran terbagi menjadi beberapa media. Berikut ini merupakan klasifikasi media menurut (Setiawan, U., *et al.*, 2022), yaitu:

- 1) Media audio, merupakan media yang menghasilkan bunyi atau suara dan menyampaikan pesan melalui suara. Contoh media ini meliputi radio atau *tape recorder*.

- 2) Media visual, merupakan media yang menampilkan gambar atau bentuk yang biasa disebut media peraga. Pesan disampaikan melalui bentuk visual. Media visual terbagi menjadi dua jenis, yaitu media visual dua dimensi dan tiga dimensi. Contoh visual dua dimensi yaitu gambar pahlawan, poster, atau foto buah-buahan. Contoh visual tiga dimensi meliputi patung, boneka, atau diorama.
- 3) Media audio visual, merupakan media yang menggabungkan tampilan gambar dan suara dalam satu media. Pesan disampaikan melalui gambar atau benda bergerak, seperti video, film, atau televisi.

Berdasarkan klasifikasi tersebut, media pembelajaran *Mind Mapping* merupakan salah satu teknik pembelajaran menggunakan alat bantu (media) berupa media visual dalam menyampaikan materi ajar menggunakan pemetaan pikiran untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi secara terkonsep yang terkait dengan sub materi Dinamika Atmosfer dan Dampaknya Terhadap Kehidupan di Kelas X SMA Negeri 1 Cibadak.

2.1.4 Media *Mind Mapping*

a. Pengertian *Mind Mapping*

Mind Mapping menurut Widura (2008) merupakan suatu teknik grafis yang memungkinkan peserta didik untuk mengeksplorasi secara mendalam potensi otak peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam bahasa Indonesia, *Mind Mapping* dikenal sebagai peta pikiran, yang membantu peserta didik mengingat konsep-konsep yang telah dipelajari. Penggunaan peta pikiran memudahkan peserta didik untuk mengingat kembali pengetahuan yang telah dipelajari (Istiningsih *et al.*, 2019).

Tony Buzan menjelaskan bahwa *Mind Mapping* merupakan alternatif pemikiran sederhana dalam menerima stimulus sehingga merangsang respons. Dengan *Mind Mapping* sangat

memungkinkan manusia dapat menerima respons dan stimulus yang mereka tangkap dari luar otak. Kemudian, menyusun fakta menjadi sedemikian bentuk, sehingga kerja sistem otak disertakan sejak awal dan dapat dengan mudah dalam mengingat informasi, tanpa harus menggunakan cara pencatatan tradisional. *Mind Mapping* memudahkan proses belajar pada peserta didik. Dikarenakan, dalam penerapannya *Mind Mapping* lebih banyak menggunakan kombinasi warna, cabang-cabang yang melengkung, dan gambar. Dengan demikian, peserta didik dapat leluasa untuk menuangkan ide-ide kreatif yang telah dirancang dalam otak. Selain itu, dengan *Mind Mapping* dapat menghemat waktu, menyelesaikan persoalan dengan cepat dan tepat, serta dapat mengingat dengan lebih baik, dan tentunya proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien (Aryani *et al.*, 2024).

b. Tahapan Membuat *Mind Mapping*

Berikut tujuh langkah-langkah dalam membuat *Mind Mapping* (Agustina, 2018), yaitu sebagai berikut:

- 1) Bagian tengah kertas kosong yang sisi panjangnya diletakkan mendatar, dengan memulai dari tengah dapat memberi kebebasan kepada otak untuk menyebar ke segala arah dan mengungkapkan dirinya dengan lebih bebas dan alami.
- 2) Gambar atau foto untuk ideal sebagai sentral, karena gambar bermakna seribu kata dan membantu menggunakan imajinasi, gambar sentral lebih menarik, dan membuat tetap fokus dan berkonsentrasi.
- 3) Penggunaan warna, warna sama menariknya dengan gambar. Warna membuat *mind map* lebih hidup dan menyenangkan.
- 4) Cabang-cabang utama dihubungkan ke gambar pusat dengan cabang-cabang tingkat dua dan tiga ke tingkat satu dan dua, dan seterusnya, agar otak bekerja menurut asosiasi sehingga terkait dua hal atau lebih.

- 5) Garis hubung dibuat melengkung, agar tidak membosankan otak dan jauh lebih menarik bagi mata.
- 6) Satu kata kunci digunakan untuk setiap garis, agar memberi lebih banyak daya dan fleksibilitas kepada *mind map*.
- 7) Gambar digunakan untuk makna sebagai pengganti kata, karena mempunyai 10 gambar di dalam *mind map* sudah setara dengan 10.000 kata catatan.



Gambar 2.1 Desain Media *Mind Mapping*
(Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2025)

Pada tahap perancangan media *Mind Mapping* peneliti menggunakan aplikasi *Prezi*. Menurut Wardani (2015), *Prezi* merupakan sebuah *software* yang dapat membantu membuat *slide* untuk presentasi yang menarik dan kreatif secara *online*. Berbeda dari *Power Point*, *Prezi* memberikan ruang/kanvas yang cukup luas untuk menuangkan ide kreatif pembuat *slide* (Iman *et al.*, 2019). *Prezi* merupakan *software* yang berfungsi untuk membuat presentasi berbasis *web*, baik berupa presentasi terstruktur (*linear presentations*) maupun presentasi *Mind Map* sebagai contoh presentasi non-linear.

c. Kelebihan dan Kekurangan *Mind Mapping*

Menurut (Septian *et al.*, 2020) *Mind Mapping* memiliki beberapa kelebihan, yaitu:

- 1) Dapat mempermudah untuk mengingat sesuatu.

- 2) Memudahkan untuk mengingat dan menghafal lebih cepat.
- 3) Kerja otak semakin maksimal.
- 4) Meningkatkan kreativitas, lebih sederhana, dan sangat mudah untuk dikerjakan.
- 5) Mempermudah mendapatkan informasi, ide, dan gagasan untuk dapat dijelaskan. Selain itu, dalam pembelajaran *Mind Mapping* peserta didik dituntut untuk mampu membuat dan mencatat materi pembelajaran kreatif dengan menambahkan variasi kata-kata.

Sedangkan kekurangan dari *Mind Mapping*, menurut Tony Buzan dalam (Aryani *et al.*, 2024), yaitu:

- 1) Hanya dapat memasukkan poin-poin yang penting saja, sehingga tidak dapat memasukkan materi secara detail dan terperinci.
- 2) Kekurangan referensi contoh gambar, bagan, lambang, dan simbol.
- 3) Bagi peserta didik yang minat bacanya kurang akan sedikit lama dalam menemukan ide pokok dalam materi, serta hasil *Mind Mapping* hanya dipahami peserta didik yang membuat, kecuali hasil tersebut telah dijelaskan oleh pembuat kepada peserta didik lainnya.

d. Manfaat *Mind Mapping*

Manfaat dari *Mind Mapping* menurut Syam (2015) dalam (Syarifa *et al.*, 2024), yaitu:

- 1) Bagi Guru, *Mind Mapping* salah satu cara terbaik dalam menjelaskan materi pelajaran, *Mind Mapping* membantu guru dalam memilih aturan pengajaran yang didasarkan oleh kerangka kerja yang hierarki, dan *Mind Mapping* membantu guru untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam mengajar

2) Bagi Peserta Didik, *Mind Mapping* dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat peserta didik, meningkatkan keaktifan dan kreativitas dalam berpikir peserta didik, sehingga tercipta sikap kemandirian saat belajar, membantu mengembangkan struktur kognitif yang terintegrasi dengan baik dan memudahkan dalam belajar, dan membantu peserta didik untuk memahami materi pelajaran secara komprehensif di setiap komponen konsep dan mengenali hubungan.

2.1.5 Kemampuan Berpikir Kreatif

a. Pengertian Kemampuan Berpikir Kreatif

Kemampuan berpikir kreatif merupakan sebuah kegiatan yang menghasilkan suatu ide atau gagasan dalam memecahkan masalah, dan saling menghubungkan satu hal dengan hal lainnya untuk menemukan makna (Marliani, N., 2015) dalam (Ulandari *et al.*, 2019).

Kemampuan berpikir kreatif menurut Marliani N (2015) dalam (Ulandari *et al.*, 2019) merupakan kemampuan yang dapat menghasilkan atau mengembangkan sesuatu yang baru dengan kata lain sesuatu yang berbeda dari ide-ide yang telah dihasilkan oleh kebanyakan orang. Kemampuan berpikir kreatif juga merupakan bentuk pemikiran yang mengarahkan kepada wawasan baru, pendekatan baru, atau cara baru dalam memahami sesuatu.

Menurut Munandar (2014) dalam (Yasiro *et al.*, 2021) berpikir kreatif merupakan salah satu kemampuan yang harus dimiliki untuk memecahkan masalah, menemukan konsep dan menciptakan suatu hal baru dalam kegiatan belajar yang tercermin dalam kelancaran, keluwesan, orisinalitas dan terperinci dalam berpikir dan berinteraksi. Memiliki kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran sangat penting terutama dalam pembelajaran Geografi. Tujuan utama pembelajaran Geografi adalah mengembangkan serta meningkatkan kemampuan berpikir secara

spasial dalam sudut pandang Geografi. Oleh karena itu perlu adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif (Lestari *et al.*, 2024).

Konsep-konsep dalam Geografi ini dapat dipelajari dari fenomena-fenomena di permukaan bumi, yang bersinggungan langsung dengan dunia nyata, dapat dirasakan, dan dilakukan dalam kegiatan sehari-hari. Kemampuan berpikir kreatif peserta didik juga harus ditingkatkan melalui pembelajaran Geografi, karena kreativitas diperlukan untuk memecahkan masalah keruangan. Dalam hal ini, Geografi berkontribusi dalam mengembangkan kreativitas peserta didik, sebab tindakan kreatif muncul dari keunikan kepribadian seseorang dalam interaksinya dengan lingkungan. Berdasarkan hal tersebut, maka pemahaman konsep dan pengembangan kemampuan berpikir kreatif harus menjadi tujuan dalam pembelajaran Geografi (Wiguna, 2016).

b. Urgensi Pengembangan Kemampuan Berpikir Kreatif

Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu kemampuan yang harus dikembangkan melalui pendidikan di sekolah, salah satunya yaitu dalam pembelajaran Geografi. Kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran Geografi diperlukan untuk mendayagunakan pemikiran kreatif peserta didik yang bertujuan untuk membangkitkan minat peserta didik dan memberi keleluasaan peserta didik dalam membuat pilihan, mengajukan pertanyaan dan memecahkan masalah yang bermakna (Pangestu & Yuniarta, 2019).

Dalam pengembangan kemampuan berpikir kreatif, memberi peserta didik kesempatan untuk menghasilkan ide-ide berkualitas dari masalah yang sedang dihadapi oleh peserta didik. Hal ini dapat membantu peserta didik menjadi terbiasa dengan masalah dan dapat memecahkan masalah baik dalam pelajaran dan dalam kehidupan sehari-hari. Sederhananya, kemampuan berpikir

kreatif ini merupakan suatu cara berpikir yang digunakan ketika kita ingin membuat sesuatu yang berbeda dengan cara yang baru.

Untuk dapat mengetahui proses kemampuan berpikir kreatif pada peserta didik, terdapat pedoman yang dikembangkan oleh Wallas dalam (Pangestu & Yuniarta, 2019), pedoman tersebut yang menyatakan bahwa proses kreatif terdiri dari empat tahapan, yaitu:

- 1) Persiapan, tahapan pemecahan masalah dengan mengumpulkan data, mencari pendekatan dan penyelesaiannya.
- 2) Inkubasi, merupakan awal proses timbulnya inspirasi dan penemuan yang baru.
- 3) Iluminasi, dimana seseorang mendapatkan sebuah masalah dari ide dan gagasan baru.
- 4) Verifikasi, seseorang menguji dan memeriksa pemecahan masalah.

c. Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif

Terdapat beberapa indikator kemampuan berpikir kreatif menurut Munandar dalam (Arifin & Asep, 2016), yaitu:

- 1) Berpikir lancar (*fluency*) yaitu, menghasilkan banyak gagasan/jawaban yang relevan, arus pemikiran lancar.
- 2) Berpikir luwes (*fleksibel*) yaitu, menghasilkan gagasan-gagasan yang seragam, mampu mengubah cara atau pendekatan, arah pemikiran yang berbeda beda.
- 3) Berpikir orisinal yaitu, memberikan jawaban yang tidak lazim, yang lain dari yang lain, yang jarang diberikan banyak orang. Keaslian (*originality*), adalah kemampuan untuk mencetuskan gagasan dengan cara-cara yang asli, tidak klise, dan jarang diberikan kebanyakan orang.
- 4) Berpikir terperinci (*elaboration*) yaitu, mengembangkan menambah, memperkaya suatu gagasan, merinci detail-detail, memperluas suatu gagasan.

Menurut Munandar dalam (Haifatudzikroh, 2019), adapun secara rinci mengenai indikator berpikir kreatif dapat dilihat pada Tabel 2.3 Indikator Berpikir Kreatif, sebagai berikut:

Tabel 2.3 Indikator Berpikir Kreatif

No.	Indikator	Subindikator
1.	Kemampuan Berpikir Lancar (<i>Fluency</i>)	a) Mengemukakan banyak ide, jawaban, penyelesain masalah, dan pertanyaan dengan lancar. b) Memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal. c) Mempertimbangkan lebih dari satu jawaban.
2.	Kemampuan Berpikir Luwes (<i>Flexibility</i>)	a) Dapat melihat masalah dari sudut pandang yang berbeda. b) Menggolongkan hal-hal menurut pembagian (kategori) yang berbeda-beda.
3.	Kemampuan Berpikir Orisinal/Keaslian (<i>Original</i>)	a) Memikirkan cara-cara yang tak lazim (menciptakan jawaban yang khas). b) Mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik.
4.	Kemampuan Berpikir Terperinci (<i>Elaboration</i>)	a) Mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan. b) Mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau pemecahan masalah dengan melakukan langkah-langkah terperinci. c) Menambahkan atau memperjelas rincian dari suatu objek, gagasan, situasi, sehingga lebih menarik.

Sumber: Munandar

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Terdapat beberapa penelitian yang telah dilakukan berkaitan dengan pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan

media *Mind Mapping* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Penelitian-penelitian tersebut untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada Tabel 2.4 Tabel Penelitian yang Relevan dengan penelitian ini, sebagai berikut:

Tabel 2.4 Penelitian Relevan

Judul	Pengaruh Model <i>Project Based Learning</i> (PJBL) Menggunakan Media <i>Mind Mapping</i> Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik (Studi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Keragaman Budaya Indonesia Kelas XI IPS di SMAN 1 Manonjaya)	Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> Berbantu Media Visual Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Geografi di Kelas X IIS MAN 18 Jakarta	Pengaruh Model <i>Problem Based Learning</i> Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik SMA
Peneliti	Indah Apriliyani	Anisa Nur Rohmah Handayani	Agustina Elizabeth dan Maria Magdalena Sigahitong
Jenis	Skripsi	Skripsi	Jurnal
Tahun	2024	2023	2018
Instansi	Universitas Siliwangi	Universitas Siliwangi	Universitas Nusa Nipa
Rumusan Masalah	Bagaimana tahapan penerapan Model <i>Project Based Learning</i> (PjBL) menggunakan media <i>mind mapping</i> pada mata pelajaran geografi materi keragaman budaya Indonesia di kelas XI	Bagaimanakah penerapan model pembelajaran <i>problem based learning</i> berbantu media visual pada mata pelajaran geografi di MAN 18 Jakarta?	Bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL) terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas XI MIA

	IPS SMAN 1 Manonjaya? Bagaimana pengaruh model <i>Project Based Learning</i> (PjBL) menggunakan media <i>mind mapping</i> terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran geografi materi keragaman budaya Indonesia di kelas XI IPS SMAN 1 Manonjaya?	Bagaimanakah hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran <i>problem based learning</i> berbantu media visual pada mata pelajaran Geografi di MAN 18 Jakarta?	SMAs katolik St. John Paul II Maumere pada materi fluida statis?
Kontribusi Terhadap Penelitian	Penelitian ini memberikan pemahaman mengenai penggunaan media <i>Mind Mapping</i> .	Penelitian ini memberikan pemahaman terhadap penerapan model <i>Problem Based Learning</i> (PBL) berbantuan media lainnya.	Penelitian ini memberikan pemahaman mengenai pengaruh penerapan model <i>Problem Based Learning</i> (PBL) terhadap kemampuan berpikir kreatif.

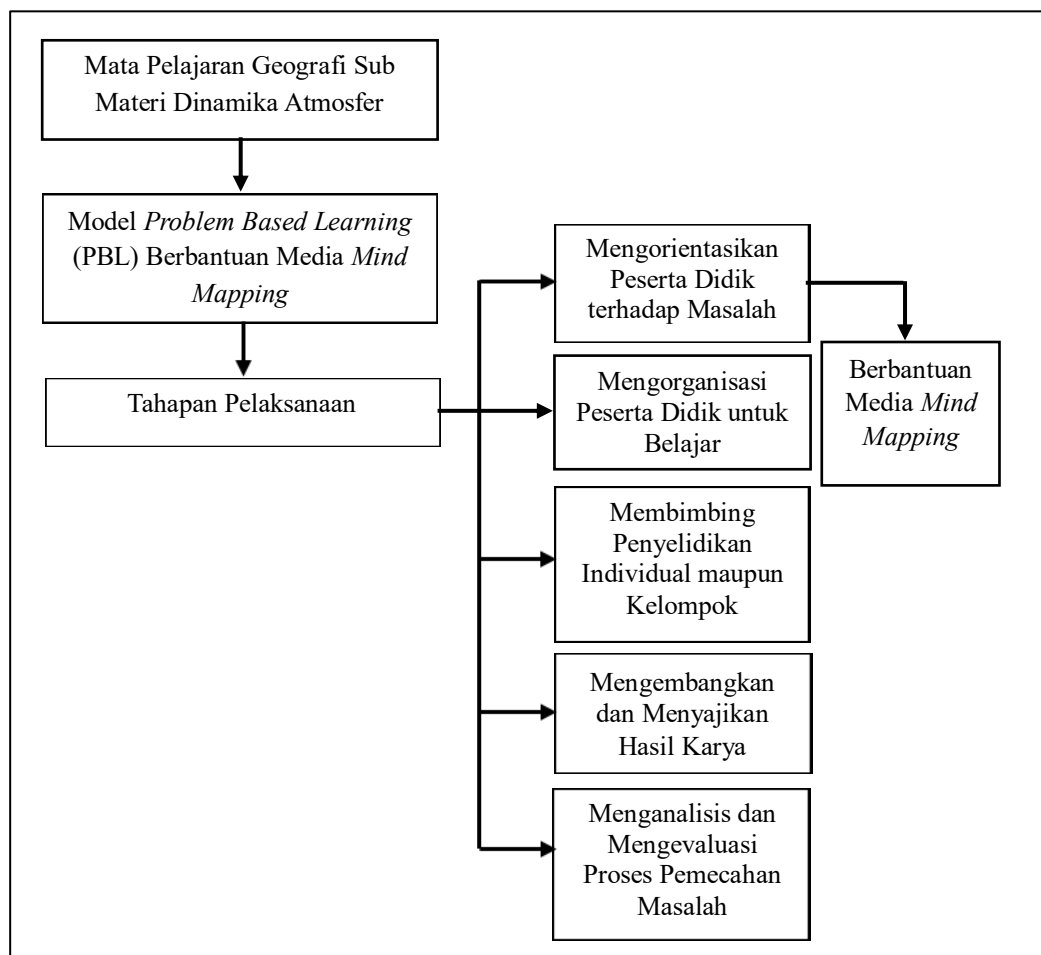
(Sumber: Studi Literatur Peneliti, 2024)

Perbandingan antara penelitian relevan yang telah dipaparkan sebelumnya dengan penelitian yang dilakukan, terletak pada penelitian yang akan dilakukan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Mind Mapping* dengan sub materi Dinamika Atmosfer dan Dampaknya Terhadap Kehidupan pada mata pelajaran Geografi di SMA. Selain itu, perbedaan penelitian juga ada pada lokasi penelitian yang dilakukan.

2.3 Kerangka Konseptual

2.3.1 Kerangka Konseptual I

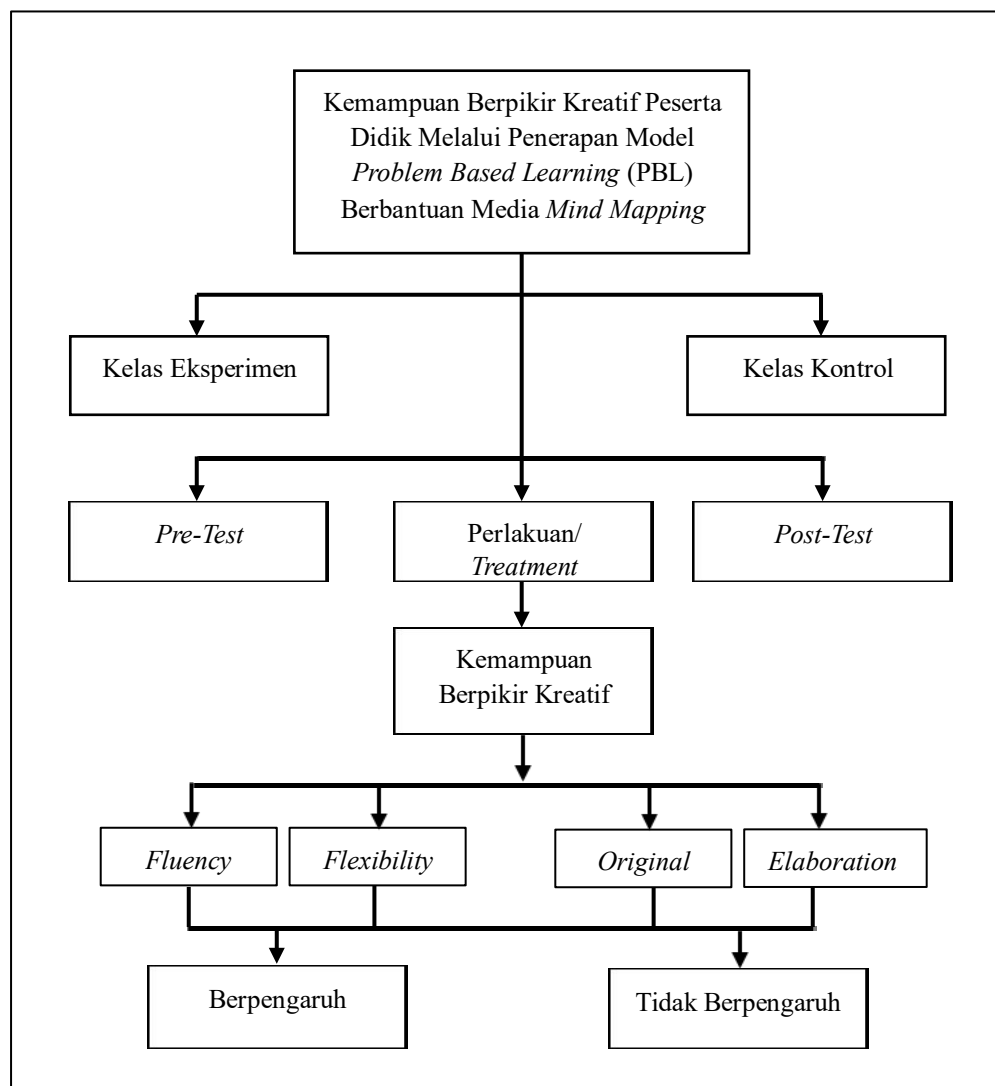
Adapun kerangka konseptual pertama yaitu berdasarkan dengan rumusan masalah yang pertama yaitu “Bagaimana penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Mind Mapping* pada mata pelajaran Geografi sub materi Dinamika Atmosfer di kelas X SMA Negeri 1 Cibadak?”, maka kerangka konseptual dalam penelitian ini diilustrasikan seperti pada Gambar 2.1 Kerangka Konseptual I, sebagai berikut:



Gambar 2.2 Kerangka Konseptual I
(Sumber: Pengolahan Data, 2024)

2.3.2 Kerangka Konseptual II

Adapun kerangka konseptual kedua yaitu berdasarkan dengan rumusan masalah yang kedua yaitu “Bagaimana pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Mind Mapping* pada mata pelajaran Geografi sub materi Dinamika Atmosfer terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik di kelas X SMA Negeri 1 Cibadak?”, maka kerangka konseptual dalam penelitian ini diilustrasikan seperti pada Gambar 2.2 Kerangka Konseptual II, sebagai berikut:



Gambar 2.3 Kerangka Konseptual II

(Sumber: Pengolahan Data, 2024)

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dan dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Hipotesis bersifat sementara karena masih didasarkan pada teori-teori yang relevan, belum didukung oleh data atau bukti empiris yang dikumpulkan melalui proses penelitian. Oleh karena itu, hipotesis tetap dapat dirumuskan bukan sebagai jawaban empiris dengan data, melainkan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian (Amalia, 2020). Sehingga hipotesis dalam penelitian ini, yaitu:

2.4.1 Tahapan penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Mind Mapping* pada mata pelajaran Geografi sub materi Dinamika Atmosfer dan Dampaknya Terhadap Kehidupan di kelas X SMA Negeri 1 Cibadak, yaitu:

- 1) mengorientasikan peserta didik terhadap masalah;
- 2) mengorganisasi peserta didik untuk belajar;
- 3) membimbing penyelidikan individual maupun kelompok;
- 4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya;
- 5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

2.4.2 Hipotesis pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Mind Mapping* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan memiliki rumusan dan implikasi, biasanya diuji dan diterima. Kemudian, hipotesis lainnya yang digunakan dalam penelitian ini adalah hipotesis nol (H_0) yang menyatakan tidak adanya hubungan korelasi antara dua variabel atau lebih variabel, biasanya diuji untuk ditolak. Adapun hipotesis yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_a : Terdapat pengaruh penerapan dalam model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Mind Mapping* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran

Geografi (studi eksperimen pada sub materi Dinamika Atmosfer dan Dampaknya Terhadap Kehidupan di kelas X SMA Negeri 1 Cibadak).

Ho: Tidak terdapat pengaruh penerapan dalam model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Mind Mapping* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran Geografi (studi eksperimen pada sub materi Dinamika Atmosfer dan Dampaknya Terhadap Kehidupan di kelas X SMA Negeri 1 Cibadak).