

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Belajar adalah suatu tindakan dan perilaku siswa yang kompleks (Dimiyati dan Mudjiono, 2006). Dalam belajar ditemukan adanya: 1) Peluang terjadinya suatu peristiwa yang dapat menimbulkan reaksi, 2) Reaksi siswa, 3) Akibat yang menguatkan reaksi tersebut. Belajar adalah modifikasi atau penguatan perilaku melalui pengalaman; Belajar adalah suatu proses, suatu kegiatan, bukan suatu hasil atau tujuan (Oemar Hamalik, 2011). Selama proses belajar, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan saja, belajar merupakan proses perubahan tingkah laku pribadi melalui interaksi dengan lingkungan. Interaksi siswa dengan lingkungan menciptakan pengalaman belajar. Karena belajar merupakan suatu proses untuk mencapai suatu tujuan, maka pembelajaran mempunyai langkah-langkah atau prosedur yang harus diikuti.

Hasil belajar adalah hasil pembelajaran dari suatu individu tersebut berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungannya. Hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu (Nana Sudjana, 2011).

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan penulis melalui metode wawancara terhadap guru Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 1 Kabupaten Bandung, bahwa hasil belajar dalam mata pelajaran SKI masih tergolong rendah dibuktikan dengan hasil ujian siswa yang masih dominan di bawah KKM, hal ini disebabkan karena dalam proses pembelajaran SKI masih banyak siswa yang cenderung pasif, tidak mau menggali lebih dalam suatu topik yang dibahas, dan kurang termotivasi mengikuti pembelajaran. Hal ini terjadi karena metode pembelajaran yang digunakan masih cenderung bersifat klasik, seperti guru menjelaskan dan menyuruh siswa untuk menulis lalu menghafalkan. Akibatnya hasil belajar siswa yang tidak maksimal dan tidak tercapainya tujuan pembelajaran.

Untuk mengantisipasi hal ini terjadi terus menerus, perlu adanya suatu model pembelajaran baru yang digunakan guru, yang mampu menstimulus siswa agar aktif dalam belajar. Salah satu model yang penulis yakini bisa membantu menangani masalah ini ialah model *Problem Based Learning*, model ini berorientasi pada masalah, siswa akan diarahkan untuk aktif dalam berpendapat dan memberikan solusi atas suatu permasalahan yang terjadi. Selain itu, penulis juga meyakini bahwa penggunaan media yang sesuai untuk menunjang proses pembelajaran juga berpengaruh besar terhadap hasil belajar siswa.

Model pembelajaran mempunyai urgensi yang tinggi dalam menyelenggarakan proses pembelajaran secara aktif di kelas. Pembelajaran aktif adalah strategi paling populer di dunia pembelajaran modern. Asumsi yang digunakan dalam pembelajaran aktif adalah siswa menjadi objek pembelajaran, sedangkan guru memandang dirinya sebagai pendamping, pengarah, atau fasilitator. Hampir semua orang yang mempraktekkan pendidikan percaya bahwa pembelajaran aktif akan membuahkan hasil dan siswa akan menjadi kreatif serta mampu merespon permasalahan yang mereka temui di dunia nyata. Selain itu, siswa tidak perlu lagi khawatir akan masa depan karena dapat secara proaktif mengelola potensi yang dimilikinya.

Model pembelajaran adalah model yang digunakan sebagai pedoman dalam perencanaan pembelajaran di kelas atau bimbingan belajar. Model pembelajaran dapat diartikan sebagai kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk dapat menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan inovasi kurikulum, guru perlu memiliki pengetahuan yang utuh tentang metode dan model pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang digunakan.

Salah satu model pembelajaran yang bisa digunakan oleh pendidik agar mampu membuat suasana belajar yang aktif dan berfokus pada peserta didik ialah Model *Problem Based Learning* (PBL). *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pendidikan yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai konteks bagi siswa untuk mempelajari berpikir kritis dan keterampilan terkait masalah, serta memperoleh pengetahuan dan konsep penting tentang masalah tersebut (Nurhadi 2019).

Model *Problem Based Learning* adalah suatu metode pembelajaran dimana siswa memecahkan masalah kehidupan nyata dengan tujuan untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri, mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi dan inkuiri tingkat yang lebih tinggi, mengembangkan kemandirian dan rasa percaya diri. Pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu bentuk pembelajaran yang didasarkan pada model konstruktivis yang berorientasi pada proses belajar siswa (*student-centered learning*) (Musyadad, 2022).

Problem Based Learning berfokus pada penyajian suatu masalah (nyata atau simulasi) kepada siswa, yang kemudian diminta untuk mencari solusi melalui serangkaian penyelidikan dan penyelidikan berdasarkan teori-teori utama dan konsep-konsep yang telah mereka pelajari dari berbagai disiplin ilmu. Masalah merupakan titik sentral, pendorong dan penuntun proses pembelajaran. Selama ini pendidik menjadi fasilitator dan pembimbing (Siregar, 2011).

Berdasarkan teori yang dikembangkan oleh Barrow dijelaskan bahwa ciri-ciri PBL adalah sebagai berikut: 1) Pembelajaran berpusat pada siswa: Proses pembelajaran PBL lebih menitikberatkan pada siswa sebagai pembelajar; 2) Masalah autentik merupakan inti penyelenggaraan pembelajaran: masalah yang disajikan kepada siswa adalah masalah autentik; (3) Informasi baru diperoleh melalui belajar mandiri: siswa berusaha mencari informasi melalui sumber, baik buku atau informasi lainnya; (4) Pembelajaran berlangsung dalam kelompok kecil: dilakukan dalam kelompok kecil; (5) Guru berperan sebagai fasilitator: Pendidik hanya berperan sebagai fasilitator (Arifudin, 2020).

Ciri-ciri pembelajaran berbasis masalah (PBL), yaitu penerapan pembelajaran kontekstual, masalah yang diberikan dapat memotivasi siswa untuk belajar, pembelajaran otentik, yaitu kesempatan belajar yang termotivasi dengan jumlah masalah yang tidak terbatas, siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, bekerja sama, Siswa peserta memiliki keragaman keterampilan, pengalaman dan konsep. Model pembelajaran berbasis masalah menekankan pada permasalahan kehidupan nyata dan bertujuan agar siswa dapat menyelesaikan permasalahan tersebut, sehingga terlatih untuk berpikir kritis dan berpikir tingkat tinggi (Kurnia, Rifai, Nurhayati, 2015).

Penggunaan model pembelajaran sangat erat kaitannya dengan hasil belajar peserta didik, baik dalam aspek kognitif, afektif, atau psikomotor. Menurut Nasution, hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah menerima pengalaman pembelajaran. Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan yang didapatkan oleh siswa setelah mengikuti proses belajar (Suprijono & Thobroni, 2016).

Model pembelajaran yang tepat sesuai dengan kebutuhan dan keadaan peserta didik mampu menjadi solusi atas berbagai permasalahan dan kekurangan yang terjadi selama proses pembelajaran. Mulai dari peserta didik yang tidak aktif, tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi, kurang termotivasi mengikuti pembelajaran, tidur, atau bahkan membuat gaduh di kelas. Masalah-masalah tersebut akan mengakibatkan tidak tercapainya tujuan pembelajaran. Nilai atau hasil dari pembelajaran tersebut hanya sekadar cukup, bahkan kurang.

Hal ini terjadi di berbagai mata pelajaran yang diajarkan, salah satunya ialah mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Berdasarkan masalah di atas, penulis berharap melalui implementasi model pembelajaran ini mampu membuat proses pembelajaran lebih aktif, sehingga hasil belajar tercapai dengan baik. Dengan itu penulis membuat sebuah penelitian yang dituangkan dalam judul “PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* DAN *MINDMAPPING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (Penelitian pada Siswa Kelas XI MAN 1 Bandung)”.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum menggunakan model *Problem Based Learning* dan *Mindmapping* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas XI MAN 1 Bandung?
2. Bagaimana penerapan model *Problem Based Learning* dan *Mindmapping* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas XI MAN 1 Bandung?
3. Sejauhmana peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan model *Problem Based Learning* dan *Mindmapping* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas XI MAN 1 Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui hasil belajar siswa sebelum menggunakan model *Problem Based Learning* dan *Mindmapping* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas XI MAN 1 Bandung.
2. Penerapan model *Problem Based Learning* dan *Mindmapping* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas XI MAN 1 Bandung.
3. Terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan model *Problem Based Learning* dan *Mindmapping* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas XI MAN 1 Bandung.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

- a. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan menambah wawasan keilmuan tentang penggunaan model dan pengaruhnya dalam hasil belajar siswa.
- b. Dapat digunakan bagi para peneliti sebagai pertimbangan untuk mengadakan penelitian lebih lanjut mengenai penerapan Model *Problem Based Learning* dan *Mindmapping* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI pada mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 1 Bandung.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi peneliti

Manfaat bagi peneliti dari penelitian ini adalah dapat menambah pengalaman dan wawasan tentang penerapan Model *Problem Based Learning* dan *Mindmapping* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 1 Bandung.

b. Manfaat bagi Guru

Manfaat bagi Guru dari penelitian ini adalah dapat dijadikan pedoman penyelenggaraan proses pembelajaran SKI dan menambah wawasan mengenai efektifitas penerapan Model *Problem Based Learning* dan *Mindmapping* dalam proses pembelajaran.

c. Manfaat bagi Siswa

Manfaat bagi Siswa dari penelitian ini adalah dapat digunakan sebagai pedoman atau cara kepada siswa agar lebih aktif dalam proses pembelajaran dan dapat mengikuti proses belajar dengan maksimal, sehingga hasil belajar yang didapatkan tergolong baik.

E. Kerangka Berpikir

Problem Based Learning (PBL) merupakan suatu bentuk pembelajaran yang didasarkan pada model konstruktivis, berorientasi pada proses belajar siswa (*student-centered learning*). PBL berfokus pada penyajian suatu masalah (nyata atau simulasi) kepada siswa, yang kemudian diminta untuk menemukan solusi melalui serangkaian penelitian dan penyelidikan berdasarkan teori dan konsep kunci yang saya pelajari tentang berbagai ilmu. Masalah merupakan titik sentral, pendorong dan penuntun proses pembelajaran. Selama ini guru menjadi fasilitator dan pembimbing (Siregar, 2011).

Berdasarkan teori yang dikembangkan oleh Barrow dijelaskan bahwa ciri-ciri PBL adalah sebagai berikut: (1) Pembelajaran berpusat pada siswa: Proses pembelajaran PBL lebih menitikberatkan pada siswa sebagai pembelajar; (2) Masalah autentik merupakan inti penyelenggaraan pembelajaran: masalah yang disajikan kepada siswa adalah masalah autentik; (3) Informasi baru diperoleh melalui belajar mandiri: siswa berusaha mencari informasi melalui sumber, baik buku atau informasi lainnya; (4) Pembelajaran berlangsung dalam kelompok kecil: dilakukan dalam kelompok kecil; (5) Guru berperan sebagai pendukung: Guru hanya berperan sebagai pendukung (Arifuddin, 2020).

Model *Problem Based Learning* memberikan kondisi yang diperlukan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan analitis serta memecahkan permasalahan kompleks dalam kehidupan untuk menciptakan budaya berpikir pada siswa. Proses pembelajaran berbasis masalah menuntut siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran yang tidak hanya berpusat pada guru sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa berdasarkan materi yang diajarkan (Hamruni, 2012).

Proses pembelajaran *Problem Based Learning* dimana siswa belajar merumuskan, memecahkan masalah, menanggapi rangsangan deskriptif atau menciptakan situasi masalah, dengan menggunakan berbagai aturan yang telah saya kuasai (Bahri, 2010).

Model *Problem Based Learning* memiliki beberapa keunggulan, di antaranya: (1) Merupakan teknik yang dapat mempermudah siswa untuk lebih memahami isi pelajaran, (2) Menantang kemampuan siswa serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi siswa, (3) Meningkatkan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran, (4) Membantu siswa bagaimana men-*transfer* pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata, (5) Membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan serta dapat mendorong untuk melakukan evaluasi sendiri baik terhadap hasil maupun proses belajarnya, (6) Memperlihatkan kepada siswa bahwa setiap mata pelajaran (matematika, IPA, sejarah dan lain sebagainya), pada dasarnya merupakan cara berpikir, dan sesuatu yang harus dimengerti oleh siswa, bukan hanya sekedar belajar dari guru atau dari buku-buku saja, (7) Dianggap lebih menyenangkan dan disukai siswa, (8) Mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru, (9) Memberikan kesempatan pada siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata, dan (10) Mengembangkan minat siswa untuk secara terus-menerus belajar, sekalipun belajar pada pendidikan formal telah berakhir (Sanjaya, 2011).

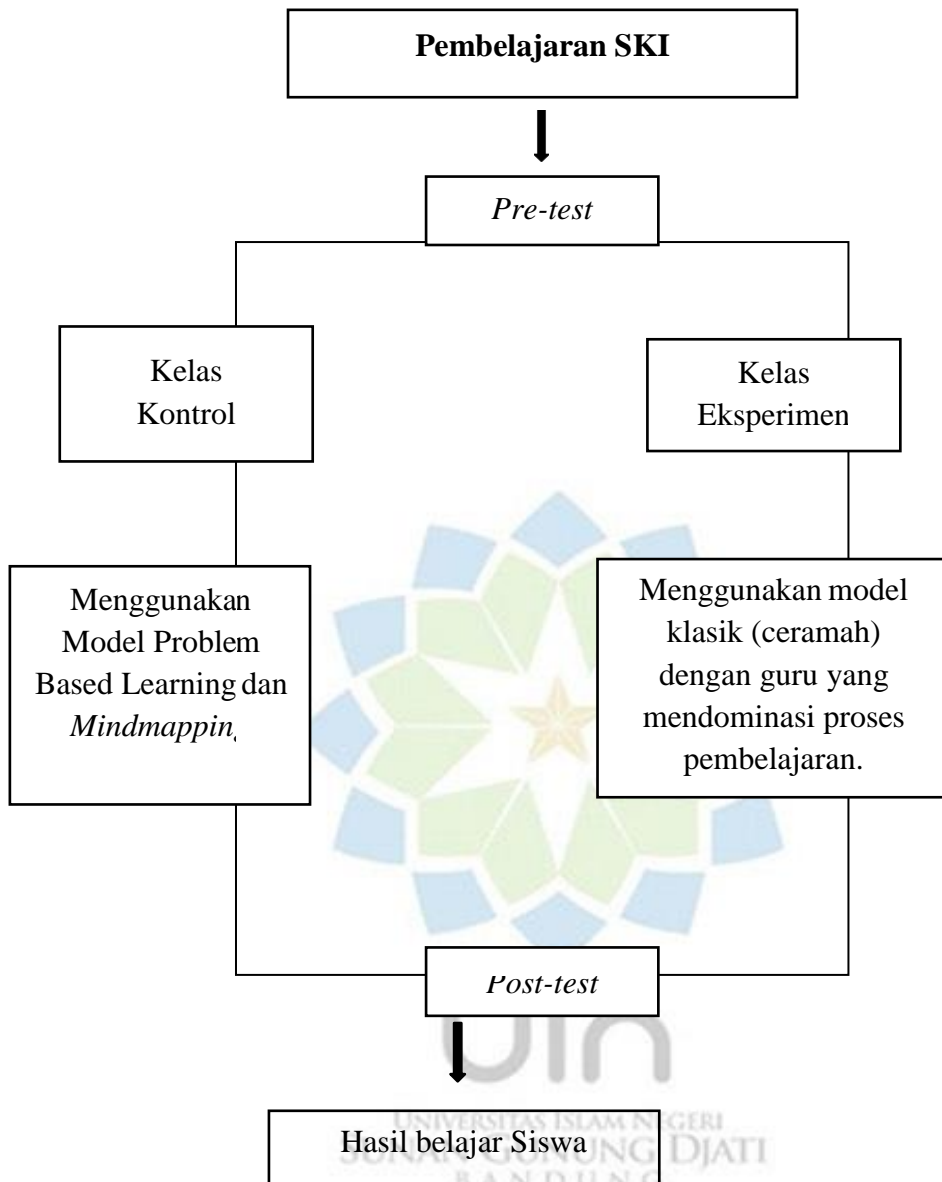
PBL menyajikan pembahasan permasalahan sebelum mempelajari konsep yang dibutuhkan untuk penyelesaiannya, sehingga permasalahan menjadi basis dalam belajar. Sintaks Pembelajaran Berbasis Masalah sebagai berikut: (1) identifikasi masalah, (2) mendefinisikan masalah, (3) mencari solusi, (4) melaksanakan strategi, dan (5) mengkaji kembali dan mengevaluasi pengaruhnya (Wena, 2010).

Media yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah *Mindmapping*. *Mindmapping* didefinisikan sebagai berikut: (a) sistem belajar dan berpikir yang menggunakan kedua belah otak, (b) sistem belajar dan berpikir yang menggunakan otak sesuai dengan cara kerja ilmiah, (c) sistem belajar dan berpikir yang mengeluarkan seluruh potensi dan kapasitas otak penggunaannya yang masih tersembunyi, (d) sistem belajar dan berpikir yang mencerminkan apa yang terjadi secara internal di dalam otak kita saat belajar dan berfikir, (e) sistem belajar dan berpikir yang mencerminkan secara visual apa yang terjadi pada otak anda saat belajar dan berpikir (Olivia, 2013).

Berdasarkan uraian di atas, alur kerangka berpikir pada penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1 Kerangka Berpikir



F. Hipotesis

Hipotesis adalah pernyataan formal yang menyajikan hubungan yang diharapkan antara variabel independen dan variabel dependen (Creswell, 2011). Hipotesis adalah jawaban sementara yang hendak diuji kebenarannya melalui sebuah penelitian (Abdullah, 2015)

Pada penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu Model *Problem Based Learning* dan *Mindmapping* serta hasil belajar siswa. Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui dan membuktikan bahwa sejauh mana variabel X mempengaruhi variabel Y. Oleh karena itu, hipotesis yang dirumuskan adalah sebagai berikut: Jika Model *Problem Based Learning* dan *Mindmapping* berjalan dengan baik, maka akan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Jika Model *Problem Based Learning* dan *Mindmapping* berjalan kurang baik, maka tidak akan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Untuk mengetahui kebenaran hipotesis tersebut maka digunakan rumus t_{hitung} dan t_{tabel} , jika t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka hipotesis ditolak (H_0), berarti terdapat pengaruh antara Model *Problem Based Learning* dan *Mindmapping* dengan hasil belajar siswa. Jika jika t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} maka H_0 diterima yang artinya tidak ada pengaruh antara Model *Problem Based Learning* dan *Mindmapping* terhadap hasil belajar.

Hipotesis dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh Model *Problem Based Learning* dan *Mindmapping* terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

H_a : Terdapat pengaruh Model *Problem Based Learning* dan *Mindmapping* terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

G. Penelitian Terdahulu

Berikut ini merupakan beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Mustofa, Z., Susilo, H., & Al Muhdhar, M. H. I. (2016). Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan, 1(5), 885-889. Judul: Penerapan model *Problem Based Learning* melalui pendekatan kontekstual berbasis lesson study untuk meningkatkan kemampuan memecahkan masalah dan hasil belajar kognitif siswa SMA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran PBL melalui pendekatan kontekstual berbasis LS, dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah dan hasil belajar siswa, hal ini dapat dilihat dari nilai signifikansi Uji t yang masing-masing memiliki nilai signifikansi 0,000 (sig. <0,01). Berdasarkan hasil tersebut, pembelajaran dengan

menggunakan PBL melalui pendekatan kontekstual berbasis LS dapat dijadikan sebagai masukan bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif untuk dapat mengembangkan kemampuan berpikir siswa.

2. Argusni, R., & Sylvia, I. (2019). *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(1), 52-59. Judul: Implementasi pelaksanaan model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan *problem solving* siswa kelas XI IIS SMAN 16 Padang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan *problem solving* siswa dengan penerapan model *Problem Based Learning*. Melalui model ini siswa belajar dengan pengetahuannya sendiri untuk memecahkan persoalan sehingga siswa mempunyai tantangan tersendiri dalam proses belajar. Secara keseluruhan kemampuan *problem solving* siswa memiliki peningkatan dari siklus I ke siklus II menjadi 88%.
3. Nafiah, Y. N., & Suyanto, W. (2014). *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 4(1). Judul: Penerapan model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan sebagai berikut: (a) Penerapan model PBL dalam pembelajaran materi perbaikan dan setting ulang PC dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran yaitu sebesar 24,2%, (b) Keterampilan berpikir kritis siswa setelah penerapan PBL yaitu siswa dengan kategori keterampilan berpikir kritis sangat tinggi sebanyak 20 siswa (69%), kategori tinggi sebanyak 7 siswa (24,2%), kategori rendah sebanyak 2 siswa (6,9%) dan kategori sangat rendah yaitu sebanyak 0 siswa (0%), (c) Penerapan PBL dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 31,03%, dan (d) Hasil belajar siswa setelah penerapan PBL yakni jumlah siswa yang mencapai KKM sebanyak 29 siswa (100%).
4. Kartini, I. (2016). (Doctoral dissertation, UNPAS). Judul: Implementasi *Problem Based Learning* dalam Meningkatkan Kemampuan *Problem Solving* dan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas X SMK. Temuan penelitian ini menunjukkan: Terdapat perbedaan kemampuan *Problem Solving* matematika siswa antara model pembelajaran PBL biasa sebesar 18%, untuk kelas eksperimen 2 terjadi peningkatan 30% dan pada kelas konvensional terjadi peningkatan 15%. Ini menunjukkan perubahan yang tidak jauh nilai persentasenya. PBL dengan pendekatan *scientific* masih menunjukkan perubahan yang lebih tinggi dibanding PBL biasa dan pembelajaran siswa dengan konvensional, Terdapat perbedaan rata-rata kemampuan motivasi belajar siswa yang menggunakan *Problem Based Learning* pendekatan *scientific*, *Problem Based Learning* biasa dan siswa yang menggunakan pembelajaran secara Konvensional, Terdapat

pengaruh antara motivasi belajar terhadap kemampuan Problem Solving pada siswa yang menggunakan *Problem Based Learning* biasa, pada siswa yang menggunakan *Problem Based Learning* pendekatan *scientific* dan pada siswa yang menggunakan pembelajaran secara konvensional.

5. Sari, F. P., Slameto & Radia, E. JS (Jurnal Sekolah), 2(2), 60-68. Judul: Penerapan Model *Problem Based Learning* dan *Problem Solving* terhadap Hasil Belajar IPA siswa kelas IV Gugus Sudriman. Hasil yang didapat dalam penelitian ini yaitu (1) Guru berharap agar siswa selalu kreatif dan aktif merespon pembelajaran, (2) Kedua model ini menekankan pada permasalahan (3) Model *Problem Based Learning* dan *Problem Solving* sangat baik digunakan di kelas karena sama-sama dapat meningkatkan hasil belajar siswa tetapi model *Problem Based Learning* lebih baik secara signifikan.
6. Elita, U. (2018). *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi dan Sains*, 1(2), 177-182. Judul: Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Metode Pembelajaran *Mindmapping*. Hasil penelitian yaitu metode pembelajaran *Mindmapping* dapat meningkatkan hasil belajar biologi siswa Kelas XI MIPA 5 SMA Negeri 2 Dumai. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus 1 dan siklus II. Hasil belajar biologi siswa kelas XI MIPA 5 mengalami peningkatan sebesar 12.83%. Telah terbuktinya dengan menggunakan metode pembelajaran Metode Mind Mapping dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan meningkatnya hasil belajar Biologi siswa kelas XI MIPA 5.

Berbeda dengan beberapa penelitian tersebut, pada penelitian ini penulis mengangkat model *Problem Based Learning* dan *Mindmapping*. Model dan media tersebut diangkat penulis karena melihat proses pembelajaran hari ini masih banyak yang belum bisa menciptakan suasana belajar bagi siswa, sehingga siswa mampu mengeksplor pengetahuan dan kemampuannya. Melalui model PBL siswa akan dipandu untuk mampu berpikir kritis dalam menghadapi suatu masalah hingga mendapatkan solusi, dan media *Mindmapping* akan membantu siswa dalam memetakan ide atau pendapatnya terhadap suatu masalah. Harapan penulis dengan menggunakan model dan media tersebut mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Tabel 1. 1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

Persamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian
1. Menggunakan model PBL dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.	Penelitian yang penulis lakukan menggabungkan antara model PBL dengan media Mindmapping.
2. Menggunakan <i>Mindmapping</i> sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.	Keduanya digunakan dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

