

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

a. Pembelajaran menyenangkan

1. Pengertian pembelajaran menyenangkan

Pembelajaran yang menyenangkan melibatkan kohesi yang kuat antara guru dan siswa, tanpa ada perasaan terpaksa atau tertekan (Wijanarko, Y 2017). Hal ini memungkinkan peserta didik berani mencoba tanpa rasa takut, merasa nyaman bertanya dan berani mengemukakan pendapat serta gagasan kepada orang lain. Dalam proses pembelajaran yang menyenangkan guru dan peserta didik sama-sama dituntut aktif dalam menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi (Mailani, E 2015).

Untuk menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan agar tujuan pembelajaran tercapai dengan maksimal, penting bagi peserta didik lebih memahami materi yang diajarkan dibandingkan harus mengejar target kurikulum (Mailani 2015). Dengan adanya model-model pembelajaran yang dapat menyenangkan dan menarik perhatian peserta didik diharapkan peserta didik merasa senang dan bahagia (*enjoy*) dalam mengikuti aktivitas. Lebih jauh lagi, Peserta didik dapat mengembangkan kreativitasnya dalam mengembangkan pengetahuan, sikap, nilai, dan perilaku yang bertanggung jawab terhadap lingkungan sekitarnya. Dengan demikian, pembelajaran yang

diberikan guru dapat mencapai sasaran sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai (Trinova, Z. 2012).

2. Ciri ciri pembelajaran *Joyful learning* dengan snowbal throwing

Metode snowball throwing merupakan metode yang menyenangkan dan meningkatkan aktifitas siswa dalam pembelajaran (Habibah 2022) . Pembelajaran melempar bola salju adalah pola atau rencana dalam pembelajaran yang dilakukan dengan cara melempar bola yang berisi pertanyaan dalam proses pembelajaran (Haryanti, 2024). Snowball Throwing memiliki kelebihan yaitu dapat melatih kesiapan siswa dan siswa saling memberikan pengetahuan (Ambarsari dkk 2014). Menurut (Hanum 2021). Adapun ciri-ciri dalam pembelajaran yang menyenangkan dengan teknik snowbal throwing adalah sebagai berikut:

Adapun ciri-ciri dalam pembelajaran yang menyenangkan adalah sebagai berikut:

1. Suasana pembelajaran menjadi menyenangkan karena siswa seperti bermain dengan melempar bola kertas kepada siswa lain
2. Siswa mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir karena diberi kesempatan untuk membuat pertanyaan.
3. membuat siswa siap dengan berbagai kemungkinan karena siswa tidak tahu bentuk soal yang dibuat temannya seperti apa
4. Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran

5. Guru lebih efisien dalam membuat media karena sva terjun langsung dalam praktek
6. Pembelajaran menjadi lebih efektif,
7. Aspek kognitif, afektif dan psikomotor dapat tercapai.

3. Langkah langkah pembelajaran *joyful learning* dengan snowbal throwling

Langkah- langkah pembelajaran joyfull learning dengan snowbal throwling secara umum (Safitri 2019) :

1. Guru menyampaikan materi yang sudah disediakan
2. Kemudian para siswa diberikan satu lembar kertas kerja untuk menuliskan pertanyaan apa saja yang menyangkut materi.
3. Kemudian kertas yang berisi pertanyaan tersebut dibuat seperti bola dan dilempar dari satu siswa ke siswa yang lain kurang lebih selama 3 menit
4. Setelah siswa dapat satu bola atau satu pertanyaan diberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan yang tertulis dalam kertas berbentuk bola secara bergantian.
5. Evaluasi
6. Penutup

4. Kelebihan dan kekurangan pembelajaran *joyful learning*

Adapun Kelebihan pembelajaran *joyful learning* yaitu (Istiqomah 2018):

1. Suasana belajar yang santai dan menyenangkan dengan melibatkan kinerja antara otak kanan dan otak kiri sehingga peserta didik tidak stres
2. Banyak strategi dan metode yang bisa di terapkan dalam pembelajaran yang bisa dikombinasikan antara metode satu dengan metode lainnya sehingga kita bisa menentukan sendiri metode apa yang ingin diterapkan
3. Merangsang aktivitas dan kreativitas kreativitas terjadi jika kita dapat menggunakan informasi yang sudah ada di dalam otak kita dan mengombinasikannya dengan informasi yang lain sehingga terciptalah hal baru yang bernilai tambah.
4. Lebih bervariasi dalam menyampaikan materi pembelajaran,
Kekurangan model pembelajaran *joyful learning*
 1. Kelas akan sangat ramai jika guru tidak bisa mengendalikan dan sulit di atur
 2. Guru dituntut mempunyai kreativitas tinggi agar peserta didik tidak bosan.
 3. Guru dituntut menguasai banyak metode pembelajaran karena pada starategi *joyful learning* harus menerapkan banyak model pembelajaran.

b. *Mind maps*

Banyak variasi dalam menyampaikan materi membantu meningkatkan suasana hati dan semangat peserta didik. Penggunaan teknik *mind maps* diakui sebagai cara efektif untuk memasukkan dan mengambil informasi dari otak Anggraini & Tri (2017). *Mind maps* juga menjadi kunci yang universal untuk membuka potensi dari seluruh otak (Elita U 2018). *Mind maps* bisa disebut sebagai sebuah peta rute yang menggunakan seluruh potensi otak agar optimum (Tenriawaru, E. P. 2014).

Menurut Susanti, S. (2016) *Mind maps* melatih otak untuk melihat secara menyeluruh sekaligus secara terperinci dengan mengintegrasikan antara logika dan imajinasi (Susanti, 2016). Sebagai contoh, Ketika membicarakan apel, misalnya, bukan huruf-huruf a, p, e, dan l yang muncul dalam otak manusia, melainkan kumpulan banyak informasi, mulai dari bentuk, warna, rasa, dan berbagai hal lain yang terkait dengan buah.

langkah-langkah untuk membuat *mind maps* adalah sebagai berikut:

- a. Mulai dari pusat kertas kosong yang diletakkan mendatar, sehingga bisa memberikan kebebasan kepada otak untuk menyebar ke segala arah dan berekspresi secara bebas dan alami.
- b. Manfaatkan gambar atau foto sebagai ide sentral Anda karena gambar memiliki makna yang mendalam, untuk membantu mempertahankan fokus, dan merangsang aktivitas otak.
- c. Penggunaan warna penting karena otak merespons warna dengan cara yang sama seperti gambar. Warna tidak hanya membuat *mind maps*

menjadi lebih hidup, tetapi juga memberikan energi tambahan pada pemikiran kreatif dan memberikan pengalaman menyenangkan.

- d. Hubungkan cabang-cabang utama ke gambar pusat dan hubungkan cabang-cabang tingkat dua dan tiga ke tingkat satu dan dua, dan seterusnya. Karena otak bekerja menurut assosiasi. Bila kita menghubungkan cabang-cabang, kita akan lebih mudah mengerti dan mengingat.
- e. Buatlah garis penghubung yang melengkung, bukan garis lurus. karena membosankan otak. seperti cabang-cabang pohon, jauh Karena garis lurus lebih menarik bagi mata.
- f. Gunakan satu kata kunci untuk setiap garis. Karena kata kunci tunggal memberi lebih banyak daya dan fleksibilitas kepada *mind map*.

c. Kegunaan *mind maps*

Pada dasarnya *mind maps* dihasilkan dari perpaduan antara pola berfikir lurus dan pola berfikir memancar (Kustian, 2021). Adapun kegunaan *mind maps* menurut (Pane, 2022) antara lain:

- a. Memberikan pandangan menyeluruh terhadap pokok masalah atau area yang luas.
- b. Dapat merencanakan rute atau membuat pilihan serta mengetahui ke mana kita akan pergi dan di mana kita berada
- c. Mengumpulkan banyak data di satu tempat secara bersamaan
- d. Membantu menyelesaikan masalah dengan membiarkan kita melihat jalan-jalan terobosan kreatif baru

- e. Menyenangkan untuk dilihat, dibaca, dicerna serta diingat oleh peserta didik.

d. Kelebihan dan kekurangan *mind maps*

Manfaat yang terasa dari penggunaan model *mind maps* merupakan representasi dari kelebihan *mind maps*, tetapi setiap hal tidak hanya mempunyai kelebihan melainkan juga kekurangan (Ridho & Imron 2023). kelebihan dan kekurangan metode *mind maps* menurut (Iddho 2020) sebagai berikut:

Kelebihan *mind maps* :

- a. Dapat mengemukakan pendapat secara bebas tanpa terpacu dengan buku tetapi tetap di jadikan acuan.
- b. Dapat berdiskusi dan kerjasama dalam team .
- c. Catatan dibuat secara singkat, jelas, dan mudah dipahami peserta didik.
- d. Catatan lebih terfokus pada inti materi sehingga mudah dipahami.
- e. Dapat melihat gambaran secara keseluruhan.
- f. Membantu otak untuk memahami, mengatur, mengingat, dan membuat hubungan.
- g. Memudahkan dalam pencarian informasi yang dibutuhkan.

Kekurangan dari metode *mind maps* diantaranya:

- a. Hanya beberapa peserta didik yang aktif terlibat.
- b. Tidak semua peserta didik ingin belajar.
- c. *Mind maps* yang dibuat oleh peserta didik secara berkreasi akan menyita waktu guru ketika memeriksa *mind maps* Peserta didik .

d. Penilaian peta pikiran

Tabel 2.1 kriteria penilaian mind maps peserta didik

No	Aspek yang dinilai	Kriteria	Poin
1	Kata kunci	Semua ide ditulis dalam kata kunci	4
		Semua ide ditulis dalam kata kunci dan kalimat	3
		Semua ide ditulis dalam kalimat	2
		Semua ide ditulis dalam paragraph	1
2.	Hubungan cabang utama dengan cabang lainnya	Menggunakan lebih dari 3 cabang	4
		Menggunakan 3 cabang	3
		Menggunakan 2 cabang	2
		Menggunakan 1 cabang	1
3	Desain Warna	Menggunakan warna berbeda setiap ide sentral, cabang utama, dan cabang lainnya	4
		Menggunakan warna hanya pada ide sentral dan cabang utama	3
		Menggunakan warna hanya pada ide sentral	2
		Tidak menggunakan warna atau hanya 1 menggunakan satu warna	1
4	Desain gambar	Pemberian gambar pada ide sentral, cabang utama, dan cabang lainnya	4
		Pemberian gambar pada ide sentral dan cabang utama	4
		Pemberian gambar hanya pada ide sentral	3
		Tidak menggunakan gambar	2
Skor total			16

Sumber: Syahrir & Elma (2017)

f. Hasil belajar kognitif dengan *mind maps*

Hasil belajar sering kali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Hasil belajar peserta didik pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang mencakup kognitif, afektif, dan psikomotoris (Mahmudi, 2018). Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh peserta didik setelah terjadinya

proses pembelajaran yang dibuktikan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru setiap selesai memberikan materi pembelajaran pada satu pokok bahasan (Longa, A. E. 2021)

Menurut Rosa, F. O. (2017). Kemampuan kognitif adalah salah satu ranah yang menjadi penilaian terpenting dalam proses pembelajaran (Rosa 2017). Kemampuan kognitif menjadi salah satu kemampuan yang berperan penting untuk keberhasilan dari proses pembelajaran, karena sebagian besar dari aktivitas pembelajaran melibatkan kegiatan berpikir serta mengingat (Sari, 2022).

Dimensi proses kognitif terdiri atas enam kategori yaitu mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi dan mencipta (Wilson 2016). untuk lebih jelasnya bisa kita pada tabel di bawah ini:

Tabel 2.2 kriteria ranah kognitif dan proses kognitif

No	Kategori dan proses kognitif	Objek Alternatif	Definisi dan contoh
1. Mengingat mengingat masa lalu atau mengenali informasi			
1.1	Mengecam	Mengenali	Mendeteksi pengetahuan dalam memori jangka panjang yang selaras dengan materi yang disajikan
1.2	Mengingat kembali	Mencapai	Mencapai pengetahuan berkait dari ingatan jangka panjang.
2. Memahami menterjemahkan bahan atau idea daripada satu bentuk ke bentuk yang lain; mentaksir bahan atau idea, menganggar trend			
2.1	Mengintepretasi	Menerangkan Mengungkapkan kembali memberi contoh Menterjemah	Berubah dari bentuk yang disajikan
2.2	Menggambarkan dan contoh	Mengilustrasi Menerang dengan contoh	Mencari satu contoh khusus ilustrasi dari satu konsep atau hukum
2.3	Menggolongkan	Mengkategorikan Mengumpul	Mengenali sesuatu berdasarkan pengkategorian
2.4	Meringkaskan	Mengasingkan Membuat kesimpulan umum	Mengasingkan suatu tema umum atau perkara utama
2.5	Menyimpulkan	Merumus Mengekstrapolasi Menambah/memb edah Menganggar	Mencapai kesimpulan yang masuk akal dari informasi yang disajikan
2.6	Membandingkan	Membedakan Menunjukkan Menyesuaikan	Mendeteksi kesamaan antara dua ide, objek, orang atau benda
2.7	Menerangkan	Membuat model	Membuat satu contoh sebab dan akibat pada sistem
3. Mengaplikasi - Menjalankan atau menggunakan sesuatu prosedur (langkah-langkah dalam situasi tertentu)			
3.1	Menjalankan	Menjalankan	Mengaplikasikan suatu prosedur

No	Kategori dan proses kognitif	Objek Alternatif	Definisi dan contoh
			pada tugas yang diketahui baik
3.2	Melaksanakan	Menggunakan	Mengaplikasi suatu prosedur pada tugas yang tidak diketahui
4. Menganalisis - Bahan pelarut atau konsep pada bagian-bagian yang lebih kecil, mengenali bagaimana bagian-bagian kecil ini terkait atau terhubung antara satu sama lain atau struktur maupun tujuan secara menyeluruh			
4.1	Membanding perbedaan	Melacak/mewujudkan perbedaan Membedakan Konsentrasi Memilih	Membedakan bagian yang terkait dengan yang tidak terkait atau yang penting dengan yang tidak penting melalui materi yang disajikan
4.2	Mengatur	Mencari ide/ hal yang jelas Menggabung Memberikan garis besar Membagi ke dalam bagian-bagiannya	Mengenali bagaimana unsur-unsur sesuai/padan atau berfungsi dalam suatu struktur unsur sejarah setempat)
4.3	Mendekonstruksi	Menganalisa	Mengenali pandangan, prasangka, nilai atau niat berdasarkan bahan yang dipersembahkan
5. Menilai Membuat penilaian berdasarkan kriteria atau standar tertentu.			
5.1	Memeriksa		Mengenali kekeliruan dalam suatu proses atau produk; mengenali salah satu proses atau produk yang memiliki konsistensi internal; mendeteksi efektifitas suatu prosedur setelah dilaksanakan
5.2	Mengkritik		Mengidentifikasi salah satu proses atau produk yang mempunyai konsistensi internal; mendeteksi efektifitas suatu prosedur setelah dilaksanakan

Sumber: Mohamed, *dkk* (2021).

Menurut Yovan dalam Astuti (2019), aplikasi *Mind Maps* dapat meningkatkan kreativitas Individu maupun kelompok. Hal ini disebabkan

karena peta pikiran memungkinkan penggunaan unsur- unsur kreativitas seperti gambar, bentuk, warna, dan lainnya dalam membentuk representasi mental. Selain itu, peta pikiran juga mengakomodir berbagai sudut pandang yang berbeda dari individu dan kelompok (Hayati, *dkk* 2013)

g. Kajian materi Ekosistem

A. Komponen-Komponen dalam Ekosistem

1. Komponen Biotik

Komponen biotik adalah bagian yang berupa makhluk hidup, seperti tumbuhan, hewan, fungi, dan protista. Pada ekosistem, setiap organisme mempunyai suatu peranan, ada yang berperan sebagai produsen, konsumen, ataupun dekomposer. Peran pengurai (dekomposer) ditempati oleh organisme saprofit, yaitu bakteri pengurai dan jamur saproba. Keberadaan dekomposer sangat penting dalam ekosistem.

2. Komponen Abiotik

Komponen abiotik adalah bagian lingkungan fisik berupa benda tidak hidup. Lingkungan fisik ini mencakup tanah, air, serta unsur atmosfer yang mencakup cahaya, iklim, cuaca, angin, suhu, dan kelembapan.

3. Satuan makhluk hidup dalam ekosistem

Faktor biotik dalam ekosistem tersusun atas beberapa tingkatan makhluk hidup, yaitu individu, populasi, dan komunitas. Individu merupakan satuan organisme tunggal yang tersusun atas organ dan

sistem organ. Setiap individu memiliki proses hidup tersendiri yang dialaminya.

B. Interaksi Antar komponen dalam Ekosistem

1. Interaksi Antarkomponen Biotik

a. Interaksi Antarorganisme

- 1) Netral Hubungan antar organisme dalam habitat yang sama dan kedua simbiosis tidak ada yang diuntungkan dan dirugikan. Contohnya antara rusa dan zebra.
- 2) Predasi adalah hubungan antara mangsa dan pemangsa (predator). Hubungan ini sangat erat sebab tanpa mangsa, predator tak dapat hidup. Sebaliknya, tanpa predator populasi mangsa tidak ada yang mengontrol.
- 3) Parasitisme adalah hubungan antarorganisme yang dengan kondisi salah satu simbiosis mendapatkan keuntungan, sedangkan simbiosis lain dirugikan. Makhluk hidup yang hidup pada makhluk lain dan mengambil makanan atau keuntungan dari inangnya disebut parasit.
- 4) Komensalisme merupakan hubungan antara dua organisme yang berbeda spesies dalam bentuk kehidupan bersama. Pada hubungan ini salah satu simbiosis diuntungkan dan simbiosis lainnya tidak dirugikan dan juga tidak diuntungkan. Contoh simbiosis komensalisme antara lain adalah tanaman anggrek yang hidup menempel (epifit) pada pohon.

5) Mutualisme adalah hubungan antara dua organisme yang saling menguntungkan kedua belah pihak. Contoh simbiosis mutualisme adalah Rhizobium yang hidup pada bintil akar kacang,

b. Interaksi Antar populasi

Di daerah yang sama. Contoh interaksi antarpopulasi adalah

- 1) kompetisi
- 2) alelopati.

c. Interaksi Antar komunitas

Contoh interaksi antarkomunitas misalnya komunitas sawah dan sungai. Antara komunitas sungai dan sawah terjadi interaksi dalam bentuk peredaran nutrien dari air sungai ke sawah dan peredaran organisme hidup dari kedua komunitas tersebut. Interaksi antarkomunitas cukup kompleks karena melibatkan juga aliran energi dan makanan.

C. Tipe-Tipe Ekosistem

1. Ekosistem Darat

- a. Vegetasi Dataran Rendah Vegetasi dataran rendah memiliki ketinggian 0-1.000 m di atas permukaan laut.
- b. Vegetasi Pegunungan (Ekosistem Paguna) Ekosistem paguna meliputi daerah dengan ketinggian 1.000-4.600 m di atas permukaan laut, dan vegetasi alpin (terdapat di pegunungan tinggi di Papua).

- c. Vegetasi Monsun adalah suatu hutan yang terletak pada ketinggian 0-800 m di atas permukaan laut.

2. Ekosistem Laut

Ekosistem laut disebut juga ekosistem bahari. Ekosistem laut ditandai oleh salinitas (kadar garam) yang tinggi.

3. Ekosistem Terumbu Karang

Ekosistem ini terletak di laut dangkal dan terumbu karang. Di daerah ini masih dapat ditembus cahaya matahari sehingga fotosintesis dapat berlangsung.

4. Ekosistem Pantai

Ekosistem pantai dipengaruhi oleh siklus harian pasang surut laut. Organisme yang hidup di pantai memiliki adaptasi struktural sehingga dapat melekat erat pada substrat keras.

5. Ekosistem Estuaria

Estuaria adalah perairan semi tertutup yang berhubungan bebas dengan laut sehingga air laut dengan salinitas tinggi dapat bercampur dengan air tawar.

6. Ekosistem Air Tawar

Ciri-ciri ekosistem air tawar antara lain variasi suhu tidak menyolok, penetrasi cahaya kurang, dan dipengaruhi oleh iklim dan cuaca yang meliputi danau sungai dan kolam

B. Penelitian Yang Relevan

1. Riana, (2009) Efektivitas Pembelajaran Kimia Dengan Pendekatan *Joyful Learning* Disertai Permainan Kimia Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VII Semester I SMP Negeri 12 Surakarta Tahun Ajaran 2008/2009 Pada Materi Pokok Asam Basa. FKIP UNS.

Dari penelitian yang dilakukan Riana memperlihatkan bahwa, prestasi belajar siswa diajar dengan pendekatan *joyful learning* disertai permainan kimia lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diajar secara konvensional (metode ceramah). Hal ini dapat dilihat dari data prestasi kognitif dan afektif yang diperoleh yaitu aspek kognitif diperoleh $t_{hitung} 2,4740 > t_{tabel} = 1,67$. Sedangkan untuk aspek afektif diperoleh $t_{hitung} 2,1107 > t_{tabel} = 1,67$, dengan menggunakan uji-t pihak kanan dengan taraf signifikansi 5 %.

2. Inayati Ulya Fidiana, (2008) Mahasiswa Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, dengan judul Efektivitas Penggunaan Metode *Mind Maps* Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Biologi Pokok Bahasan Sistem Peredaran Darah Manusia Pada Siswa Kelas VIII MTs Negeri Ngemplak, Yogyakarta.

Dari penelitian yang dilakukan Inayati Ulya Fidiana memperlihatkan bahwa penggunaan metode *mind maps* efektif dalam meningkatkan aktivitas dan partisipasi siswa sehingga prestasi belajar biologi siswa menjadi lebih baik atau mengalami peningkatan.

3. Hasil Penelitian Tugiyati (2010), yang berjudul "Penerapan Metode *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Penguasaan Materi IPS di SMP Muhammadiyah 1 Kalibawang Tahun Ajaran 2009/2010".

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran *Mind Mapping* berhasil meningkatkan partisipasi belajar siswa dan penguasaan materi IPS. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya aktivitas siswa. Siswa memiliki keberanian untuk bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi dan bekerjasama dengan sesama anggota kelompok untuk membuat *Mind Mapping*.

C. Kerangka Berpikir

Proses belajar mengajar saat ini masih dominan menggunakan metode ceramah (Fitriani, S. 2010). Guru menilai dengan metode ceramah siswa sudah mengalami proses belajar sehingga mereka paham terhadap suatu konsep tertentu yang dipelajari (Sofyan, F. A. 2019).

Proses belajar mengajar yang dilakukan dalam kelas harus optimal sehingga siswa mampu menguasai, mengembangkan dan memanfaatkan bahkan menerapkan ilmu biologi dalam kehidupan sehari-hari, untuk itu diperlukan proses pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan siswa (Suryaningsih, 2017). Serta siswa dapat memahami biologi dengan mudah tanpa menganggap biologi itu bersifat hafalan yang sangat membosankan (Hariyadi, S. 2015). Hal ini dapat dibantu melalui penggunaan model pembelajaran aktif menggunakan *mind maps* (Dewi dkk, 2016).

Tugas seorang guru dalam pembelajaran adalah bisa melibatkan siswa secara langsung (Syaparuddin dkk, 2020) Sehingga peserta fokus terhadap

apa yang disampaikan oleh guru . Selain itu, guru harus membuat peserta didik meraruh minat atau perhatian terhadap penyampaian informasi (Parawansa *dkk* , 2023). *Mind maps* yaitu menggambarkan konsep suatu materi pelajaran dengan kreativitasnya sendiri dalam bahasa maupun simbol-simbol yang digunakan dengan memperhatikan aturan-aturan dan notasi yang ada(Fitriani, S. 2010). Rancangan pembelajaran guru memperlihatkan *mind maps* kepada siswa. Lalu guru membimbing peserta didik dalam membuat *mind maps* sampai Peserta didik membuatnya sendiri tanpa bantuan guru.

Dengan model pembelajaran *joyful learning* menggunakan *mind maps*, peserta didik akan mendapatkan pembelajaran yang lebih bermakna dalam memahami konsep- konsep yang ada dalam biologi.

D . Hipotesis Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh hasil belajar menggunakan strategi *joyfull learning* dengan teknik *mind maps* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas X MIPA SMA Negeri 1 Pendopo Barat.