

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Belajar Dan Pembelajaran

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan sebuah proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak masih bayi (bahkan dalam kandungan) hingga liang lahat. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar sesuatu adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif).¹

Belajar merupakan suatu aktivitas yang dapat dilakukan secara psikologis maupun secara fisiologis. Aktivitas yang bersifat psikologis yaitu aktivitas yang merupakan proses mental misalnya aktivitas berfikir, memahami, menyimpulkan, menyimak, menelaah, membandingkan, mengungkapkan, membedakan, dan menganalisis. Adapun aktivitas yang bersifat fisiologis yaitu aktivitas yang merupakan proses penerapan atau praktik, misalnya melakukan eksperimen atau percobaan, latihan, kegiatan praktik, membuat karya (produk), dan apresiasi.¹

Belajar adalah syarat mutlak untuk menjadi pandai dalam semua hal, baik dalam hal ilmu pengetahuan maupun dalam hal bidang keterampilan atau kecakapan. Seorang bayi misalnya, dia harus belajar berbagai kecakapan terutama sekali kecakapan motorik seperti; belajar menelungkup, duduk, merangkak, berdiri atau berjalan. Menurut Slameto sebagaimana dikutip oleh Mardianto,

¹Eveline Siregar. *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2010, hlm 3

belajar adalah satu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.²

Dari uraian di atas, cukup jelas bahwa belajar adalah salah satu kegiatan usaha manusia yang sangat penting dan harus dilakukan sepanjang hayat, karena melalui usaha belajarlah kita dapat mengadakan perubahan (perbaikan) dalam berbagai hal yang menyangkut kepentingan diri kita. Dengan kata lain, melalui usaha belajar kita akan dapat memperbaiki nasib, melalui belajar kita akan dapat sampai kepada cita-cita yang senantiasa didambakan. Oleh sebab itu, maka belajar dalam hidup dan kehidupan mempunyai tempat yang sangat penting dan strategis untuk mengarahkan meluruskan dan bahkan menentukan arah kehidupan seseorang.¹

2. Pengertian Pembelajaran

Istilah pembelajaran berasal dari kata dasar “belajar”, yaitu suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan mengukuhkan kepribadian. Pengertian ini lebih diarahkan kepada perubahan individu, baik menyangkut ilmu pengetahuan maupun berkaitan dengan sikap dan kepribadian dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pembelajaran harapannya ilmu akan bertambah, keterampilan meningkat, dan dapat membentuk akhlak mulia.³

² Beni S. Ambarjaya. *Psikologi Pendidikan dan Pengajaran Teori dan Praktik*, Yogyakarta: CAPS, 2012, hlm7

³ M. Fadlillah. *Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA*, Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2014, hlm 172

Kemudian, dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa pembelajaran ialah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Pembelajaran adalah penyediaan kondisi yang mengakibatkan terjadinya proses belajar pada diri peserta didik. Penyediaan kondisi dapat dilakukan dengan bantuan pendidik (guru) atau ditemukan sendiri oleh individu (belajar secara otodidak).¹

Menurut Uno, pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan siswa. Dalam hal ini, istilah pembelajaran memiliki hakikat perencanaan atau perancangan (desain) sebagai upaya untuk membelajarkan siswa. Itulah sebabnya dalam belajar, siswa tidak hanya berinteraksi dengan guru sebagai salah satu sumber belajar, tetapi mungkin berinteraksi dengan keseluruhan sumber belajar yang dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.⁴

Kemudian pendapat lain mengatakan bahwa pembelajaran adalah upaya secara sistematis yang dilakukan guru untuk mewujudkan proses pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Kemampuan mengelola pembelajaran merupakan syarat mutlak bagi guru agar terwujud kompetensi profesionalnya. Konsekuensinya, guru harus memiliki pemahaman yang utuh dan tepat terhadap konsepsi belajar dan mengajar.¹ Sedangkan pembelajaran dalam perspektif islam menganjurkan manusia untuk selalu melakukan kegiatan pembelajaran. Dalam Al-Qur'an kata *al-ilm* dan turunannya berulang sebanyak 780 kali. Seperti yang termaktub dalam

⁴ Hamzah B.Uno. *Perencanaan Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, 2012, hlm 2

wahyu yang pertama turun kepada baginda Rasulullah SAW yakni Al-,Alaq ayat 1-5:

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝

*Artinya: Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah, yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.*⁵

Dari berbagai uraian tentang definisi pembelajaran tersebut secara umum memiliki pengertian yang sama, yaitu proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik maupun antar peserta didik. Proses interaksi ini bisa dilakukan dengan berbagai media dan sumber belajar yang menunjang keberhasilan belajar peserta didik. Oleh karenanya, pembelajaran dalam hal ini dapat didefinisikan sebagai proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik dan peserta didik dengan peserta didik dalam rangka memperoleh pengetahuan yang baru dikehendaki dengan menggunakan berbagai media, metode dan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan.¹

⁵ Qs. Al-Alaq [95]: 1-5

3. Pengertian Matematika

Secara etimologi, matematika berasal dari bahasa latin *manthanein* atau *mathemata* yang berarti belajar atau hal yang dipelajari. Dalam bahasa Belanda disebut *wiskunde* atau ilmu pasti yang kesemuanya berkaitan dengan penalaran.

Matematika adalah ilmu pengetahuan eksak yang berupa simbol yang diatur dengan ide-ide, struktur-struktur, dan hubungan-hubungan yang bersifat logis.

Adapun beberapa pendapat menurut para ahli yaitu:

1. Catur Supatmono, matematika adalah ilmu yang tidak jauh dari realitas kehidupan manusia.
2. Johnson dan Myklebust, matematika adalah bahasa simbolis yang fungsi praktisnya untuk mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif dan keruangan sedangkan fungsi teoritisnya adalah untuk memudahkan berpikir.
3. Ruseffendi, matematika adalah bidang studi yang dapat membantu pembentukan pribadi anak dan sikap anak dengan memiliki sifat-sifat kreatif, kritis, ilmiah, jujur, hemat, disiplin dan tekun.⁶

⁶Apriyanti E.Puspasari. *upaya meningkatkan minat belajar matematika menggunakan metode spesialisasi tugas tipe co-op co-op pada siswa kelas VIII C SMP NEGERI 3 BERBAH*, Yogyakarta,2010, Hlm 36

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar yaitu hasil akhir yang dimiliki atau diperoleh siswa setelah ia mengalami proses belajar yang ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau simbol atau angka, dan hal ini biasa dijadikan tolak ukur berhasil atau tidaknya siswa tersebut dalam pembelajaran.¹

Menurut Hamalik hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu.⁷ Sedangkan Menurut Winarno Surakhmad hasil belajar siswa bagi kebanyakan orang berarti ulangan, ujian atau tes. Maksud ulangan tersebut ialah untuk memperoleh suatu indeks dalam menentukan keberhasilan siswa.¹

Hasil belajar menunjukkan kemampuan siswa yang sebenarnya yang telah mengalami proses pengalihan ilmu pengetahuan dari seseorang yang dapat dikatakan dewasa atau memiliki pengetahuan kurang. Jadi dengan adanya hasil belajar, orang dapat mengetahui seberapa jauh siswa dapat menangkap, memahami, memiliki materi pelajaran tertentu. Atas dasar itu pendidik dapat menentukan strategi belajar mengajar yang lebih baik. Hasil belajar ini pada akhirnya difungsikan dan ditunjukan untuk keperluan berikut ini:

⁷Omeear Hamalik. *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara, 2007, Hlm 30

- a. Untuk seleksi, hasil dari belajar seringkali digunakan sebagai dasar untuk menentukan siswa-siswa yang paling cocok untuk jenis jabatan atau jenis pendidikan tertentu.
- b. Untuk kenaikan kelas, untuk menentukan apakah seseorang siswa dapat dinaikkan ke kelas yang lebih tinggi atau tidak, memerlukan informasi yang dapat mendukung keputusan yang dibuat guru.
- c. Untuk penempatan, agar siswa dapat berkembang sesuai dengan tingkat kemampuan dan potensi yang mereka miliki, maka perlu dipikirkan ketepatan penempatan siswa pada kelompok yang sesuai.⁸

2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar yaitu yang berasal dari dalam peserta didik yang belajar (faktor internal) dan ada pula yang berasal dari luar peserta didik yang belajar (faktor eksternal).

Menurut Slameto, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu:

- a. Faktor internal terdiri dari:
 1. Faktor jasmaniah
 2. Faktor psikologis
- b. Faktor eksternal terdiri dari:
 1. Faktor keluarga
 2. Faktor sekolah

⁸Ibid, Hlm 201.

3. Faktor masyarakat¹

Menurut Muhibbin Syah, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik yaitu:

a. Faktor internal meliputi dua aspek yaitu:

1. Aspek fisiologis
2. Aspek psikologis

b. Faktor eksternal meliputi:

1. Faktor lingkungan sosial
2. Faktor lingkungan nonsosial

Faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain:

- 1) Faktor internal yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani peserta didik.
- 2) Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar peserta didik misalnya faktor lingkungan.
- 3) Faktor pendekatan belajar, yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pembelajaran.⁹

Faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa secara garis besar terbagi dua bagian, yaitu factor internal dan eksternal.

1. Faktor internal siswa

- a. Faktor fisiologis siswa, seperti kondisi kesehatan dan kebugaran fisik, serta kondisi panca inderanya terutama penglihatan dan pendengaran.
- b. Faktor psikologis siswa, seperti minat, bakat, intelegensi, motivasi, dan kemampuan-kemampuan kognitif seperti kemampuan persepsi, ingatan, berpikir dan kemampuan dasar pengetahuan yang dimiliki.

2. Faktor-faktor eksternal siswa

- a. Faktor lingkungan siswa Faktor ini terbagi dua, yaitu pertama, faktor lingkungan alam atau non sosial seperti keadaan suhu, kelembaban udara, waktu (pagi, siang, sore, malam), letak madrasah, dan sebagainya. Kedua, faktor lingkungan sosial seperti manusia dan budayanya.
- b. Faktor instrumental Yang termasuk faktor instrumental antara lain gedung atau sarana fisik kelas, sarana atau alat pembelajaran, media pembelajaran, guru, dan kurikulum atau materi pelajaran serta strategi pembelajaran.

Tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik dipengaruhi banyak faktor-faktor yang ada, baik yang bersifat internal maupun eksternal. Faktor-faktor tersebut sangat mempengaruhi upaya pencapaian hasil belajar siswa dan dapat mendukung terselenggaranya kegiatan proses pembelajaran, sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran.¹

C. Peta pikiran (*mind mapping*)

1. Pengertian *mind mapping*

Mind mapping dalam bahasa Indonesia berarti peta pikiran (dari kata *mind* = pikiran, dan *map* = peta). Definisi resmi dari *mind mapping* yang dikutip dari buku *The Mind Map Book* (Buzan and Buzan, BBC Worldwide Limited, 1993) adalah: *A Mind Map is powerful graphic technique which provides a universal key to unlock the potential of the brain. It harnesses the full range of cortical skills – word, image, number, logic, rhythm, colour and spatial awareness – in a single, uniquely powerful manner. In so doing, it give you a freedom to roam the infinite expanses of your brain.*¹⁰

Mind mapping, disebut pemetaan pikiran atau peta pikiran, adalah salah satu cara mencatat materi pelajaran yang memudahkan siswa belajar. *Mind mapping* bisa juga dikategorikan sebagai teknik mencatat kreatif. Dikategorikan ke dalam teknik kreatif karena pembuatan *mind mapping* ini membutuhkan pemanfaatan imajinasi dari si pembuatnya. Siswa yang kreatif akan lebih mudah membuat *mind mapping* ini. Begitu pula, dengan semakin seringnya siswa membuat *mind mapping*, dia akan semakin kreatif. Dengan *mind mapping* daftar informasi yang panjang bisa dialihkan menjadi diagram warna-warni, sangat teratur dan mudah diingat yang bekerja selaras dengan cara kerja otak dalam melakukan berbagai hal. Model peta pikiran (*Mind Mapping*), kita dapat melihat hubungan antara satu ide dengan ide yang lain dengan tetap memahami konteks. Ini akan mempermudah otak untuk memahami dan menyerap informasi karena cara kerja

¹⁰ Djohan Yoga. Petunjuk Praktis Untuk Menerapkan Kegiatan Belajar Mengajar Berbasis Mind Map. Jurnal, 2015. h. 4.

mirip dengan cara kerja otak koneksi di dalam otak. Dengan *mind mapping* daftar informasi yang panjang bisa di alihkan menjadi diagram warna-warni, sangat teratur dan mudah di ingat yang bekerja selaras dengan cara kerja otak dalam melakukan berbagai hal (Fadhilaturrahmi, 2017).¹

Proses menuangkan pikiran menjadi tidak beraturan atau malah tersendat ketika anak-anak terjebak dalam model menuangkan pikiran dengan cara yang kurang efektif, sehingga kreatifitas tidak muncul. Model dikte atau mencatat semua yang dibacakan dan mengingat isi bacaan, menghafal kata-kata penting dan arti kata terjadi dalam proses belajar mengajar disekolah atau dimana saja menjadi kurang efektif ketika tidak didukung oleh kreatifitas pendidik atau siswa itu sendiri. Masalah lain yang muncul ketika siswa berusaha mengingat kembali apa yang sudah didapatkan, dipelajari, direkam, dicatat atau yang dulu pernah diingat.

2. Langkah-langkah *mind mapping*

Berdasarkan buku pintar Tony Buzan ada tujuh langkah pembuatan *mind mapping*, antara lain sebagai berikut:

1. Mulailah dari bagian tengah kertas kosong yang sisi panjangnya diletakan mendatar, karna mulai dari tengah memberi kebebasan kepada otak untuk menyebar ke segala arah dan untuk mengungkapkan dirinya dengan lebih bebas dan alami.
2. Gunakan gambar atau simbol untuk ide sentral, karena sebuah gambar bermakna seribu kata dan membantu kita mengukana imajinasi. Sebuah gambar sentral akan lebih menarik membuat kita tetap terfokus, membantu kita berkonsentrasi, dan mengaktifkan otak kita.

3. Gunakan warna, karena bagi otak warna sama menariknya dengan gambar. Warna membuat *mind mapping* lebih hidup, menambah energi kepada pemikiran kreatif dan menyenangkan
4. Hubungkan cabang-cabang utama kegambar pusat (ide pokok) dan hubungan cabang ketingkat dua dan tiga ketingkat satu dan dua, seterusnya. Karena otak bekerja menurut asosiasi, otak senang mengaitkan dua (atau tiga, atau empat) hal sekaligus. Bila kita hubungkan cabang-caban, akan lebih mudah mengerti dan mengingat.
5. Buatlah garis melengkung, bukan lurus, karena garis lurus akan membosankan otak.
6. Gunakan kata kunci untuk setiap garis, karena kata kunci tunggal memberi banyak daya dan fleksibilitas kepada *mind mapping*. Setiap kata tunggal atau gambar adalah seperti pengganda, menghasilkan sederet asosiasi, lebih bebas dan bisa memicu ide dan pikiran baru.
7. Gunakan gambar, karena seperti gambar sentral setiap gambar bermakna seribu kata.¹¹

D. Model Autograf

1. Pengertian *Autograph*

Autograph merupakan program khusus yang digunakan dalam pembelajaran matematika. *Autograph* memiliki kemampuan membuat grafik 2D dan 3D untuk materi tranformasi, kerucut bagian, vektor, kemiringan, dan turunan. Dengan

¹¹ Uswatun hasanah. “Penerapan Strategi Pembelajaran *Mind Mapping* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas Viii amts Nurul Islam Air Bakoman Kabupaten Tanggamus.Fakultas Ilmu Tarbiyah IAIN Raden Intan Lampung.2015. Hal 48

menggunakan aplikasi ini, pengguna dapat mengamati bagaimana fungsi, grafik, persamaan, dan perhitungan.

2. Kelebihan menggunakan aplikasi *Autograph* dalam pembelajaran matematika.

Penerapan *Autograph* merupakan kontribusi yang menggunakan teknologi untuk mengajar matematika. Model (*Autograph*) ini menyoroti kontribusi peralatan digital dan sumber daya yang bermanfaat untuk:

- a. Mempengaruhi proses kerja dan meningkatkan produksi, khususnya dengan meningkatkan kecepatan dan efisiensi proses, dan meningkatkan akurasi dan penyajian hasil, dengan demikian berkontribusi terhadap kecepatan dan produktivitas pelajaran.
- b. Memungkinkan siswa untuk memvisualisasikan dan lebih memahami matematika dalam kehidupan nyata
- c. Mengatasi kesulitan siswa dan konstruksi gambar, termasuk melewati masalah yang dihadapi oleh siswa ketika menulis dan menggambar dengan tangan dan memfasilitasi koreksi kesalahan, sehingga meningkatkan rasa kemampuan siswa dalam pekerjaan mereka;
- d. Pengajaran dengan mengintegrasikan *Autograph* di sekolah dapat meningkatkan efektivitas dan kualitas mengajar
- e. Meningkatkan variasi dan daya penarik aktivitas di kelas, khususnya variasi format pembelajaran dan merubah suasana kelas dengan memperkenalkan unsur bermain, menyenangkan, mengembirakan, dan mempermudah tugas yang sulit.

- f. Mengembangkan kebebasan siswa dan pertukaran kelompok teman sebaya, khususnya menyediakan kesempatan bagi siswa untuk latihan mandiri lebih banyak dan bertanggung jawab, berbagi keahlian dan saling mendukung.
- g. membantu guru dalam membuat siswa lebih memperhatikan papan tulis interaktif dan bertindak sebagai media interaksi antara siswa atau antara guru dan para siswa.
- h. Menguatkan konsep (Aman, Karnasih, & Dewi, 2018; Ghazi & Hilmansyah, 2018; Tarmizi, Yunus, Ayub, & Bakar, 2009).

3. Kekurangan dari *Autograph*.

Adapun kekurangan dari aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. *Autograph* ini tidak bisa menyajikan cara untuk menyelesaikan masalah yang diberikan, *aplikasi* ini hanya memberikan hasil.
2. Tidak ada evaluasi bagi siswa karena sifatnya hanya sebagai latihan bagi siswa.
3. Tidak bisa menyelesaikan masalah secara analitis.

E. Ruang Lingkup Materi

A. Pengertian Fungsi Kuadrat

Fungsi adalah suatu relasi yang menghubungkan domain dan kodomain. Ada banyak fungsi yang bisa dibuat, salah satunya adalah fungsi kuadrat, artinya relasi yang digunakan adalah relasi kuadrat.

1. Bentuk Umum Fungsi Kuadrat

Bentuk umum dari suatu fungsi kuadrat adalah:

$$f(x) = ax^2 + bx + c$$

Dimana nilai $f(x)$ = nilai hasil / bayangan yang dihasilkan fungsi

x = nilai yang digunakan untuk mendapatkan suatu hasil (Domain)

Sedangkan a , b dan c adalah bilangan real

Selain bentuk umum diatas, terdapat pula bentuk umum yang lain dalam bentuk

kuadrat sempurna sebagai berikut: $f(x) = a(x + \frac{b}{2a})^2 + \frac{D-4a}{4a}$

Dimana: D adalah nilai diskriminan dengan rumus sebagai berikut: $D = b^2 - 4ac$

Contoh : fungsi $f(x) = 3x^2 - 2x + 5$ memiliki bentuk sesuai dengan bentuk $f(x) = ax^2 + bx + c$

Hitunglah nilai $a + 2b + 3c$

Penyelesaian :

$$a + 2b + c = 3 + 2(-2) + 3.5$$

$$= 3 - 4 + 15 = -1 + 15 = 14$$

2. Grafik Fungsi Kuadrat

Bentuk fungsi kuadrat biasanya digambarkan dalam bentuk grafik. Misalnya

pada fungsi $y = x^2$, maka hal pertama yang harus dilakukan adalah membuat table

titik potong pada sumbu x dan y , seperti berikut ini:

X	Y
-2	4
-1	1

0	0
1	1
2	4

Setelah membuat table titik potong, kemudian gambarlah grafik dari titik-titik potong yang diperoleh sebelumnya.

GAMBAR

Jika fungsi kuadratnya $y = ax^2 + bx + c$, maka Langkah dalam membuat grafiknya adalah sebagai berikut:

- Tentukan titik potong sumbu x, dengan $y = 0$
- Tentukan titik potong sumbu y, dengan $x = 0$
- Dan tentukan titik balik/titik puncaknya dengan menggunakan rumus

$X_p = -\frac{b}{2a}$ dan $y_p = \frac{D}{4a}$ dimana D adalah Diskriminan $D = b^2 - 4ac$

3. Aplikasi Fungsi Kuadrat



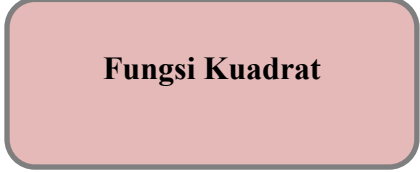
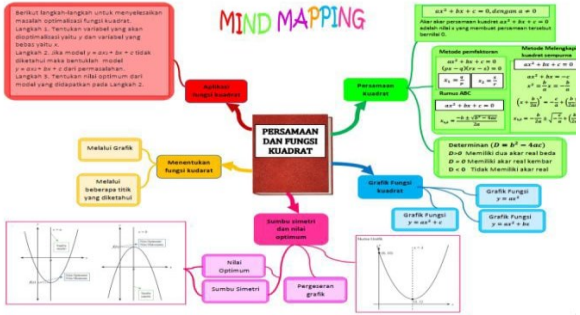
Untuk menyelesaikan soal cerita fungsi kuadrat, ada beberapa Langkah yang perlu dipahami yaitu :



1. Membaca soal dengan seksama
2. Membuat permisalan
3. Membuat fungsi kuadrat dari soal biasanya yang menjadi (x) adalah nilai yang mau dicari, misalnya luas

4. Selesaikan fungsi kuadrat tersebut, beberapa hal yang biasanya ditanyakan nilai (x) untuk x tertentu, nilai maksimum atau nilai c yang tidak memungkinkan

A. Tabel Kerangka Konseptual

Table 2.1. Langkah *Mind Mapping*

No	Langkah <i>mind mapping</i>	Perilaku siswa
1	Mulailah dari bagian tengah kertas kosong yang sisi panjangnya di letakkan mendatar	
2	Gunakan gambar atau foto  ide sentral anda	
3	Gunakan warna	bagi otak warna sama menariknya dengan gambar. Warna membuat <i>mind mapping</i> lebih hidup, menambah energi kepada pemikiran kreatif dan menyenangkan
4	Hubungkan cabang-cabang utama kegambar pusat dan hubungkan cabang-cabang tingkat	

	dua dan tiga ke tingkat satu dan dua, dan seterusnya	
5	Buatlah garis hubung yang melengkung	<p>pada tahap ini saya gunakan garis lengkung bukan garis lurus atau yang lainnya agar siswa tidak merasa bosan.</p> 
6	Gunakan satu kata kunci untuk setiap garis	<p>pada setiap garis saya berikan kata kunci agar mempermudah siswa dalam mengingat setiap pokok materi.</p> 
7	Gunakan gambar	<p>dengan menggunakan gambar dapat membuat <i>mind mapping</i> lebih menarik lagi.</p>

