

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

Menurut Gagne dikutip dari jurnal Mahnun N (2012, h. 28) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.

Menurut Yusuf Hadi Miarso dikutip dari jurnal Mahnun N (2012 h. 28) membatasi pengertian media dengan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar.

Menurut Gerlach dan Ely dikutip dari jurnal Mahnun N (2012 h. 28) media adalah "*A medium, conceived is any person, material or event that establishes condition which enable the learner to acquire knowledge, skill, and attitude.*" Menurut Gerlach secara umum media itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Jadi dalam pengertian ini media bukan hanya perantara seperti TV, radio, slide, bahan cetakan, tetapi meliputi orang atau manusia sebagai sumber belajar atau kegiatan semacam diskusi, seminar, karyawisata, simulasi, dan lain sebagainya yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan dan wawasan, mengubah sikap siswa, atau untuk menambah keterampilan. Beberapa pengertian yang telah disebutkan di atas dapat dipahami bahwa;

Pertama, para ahli membatasi pengertian media dengan; orang, bahan, teknologi, sarana, alat, dan saluran atau berupa kegiatan yang dirancang untuk terjadinya proses belajar.

Kedua, para ahli membatasi pengertian media dengan; Pesan atau informasi yang dibawa atau disampaikan melalui hardware sebagaimana tersebut di atas.

Ketiga, bahwa pesan yang dibawa diperuntukan sebagai perangsang terjadinya proses belajar (bahan ajar).

Terkait dengan semakin beragamnya media pengajaran, Raharjo dikutip dari jurnal Mahnun N (2012 h. 29) mengatakan pemilihan media hendaknya memperhatikan beberapa prinsip. Yaitu;

- (a) Kejelasan maksud dan tujuan pemilihan media; apakah untuk keperluan hiburan, informasi umum, pembelajaran dan sebagainya,
- (b) Familiaritas media, yang melibatkan pengetahuan akan sifat dan ciri-ciri media yang akan dipilih, dan
- (c) Sejumlah media dapat diperbandingkan karena adanya beberapa pilihan yang kiranya lebih sesuai dengan tujuan pengajaran.

Banyak penelitian diadakan mengenai media pembelajaran mana yang paling sesuai untuk tujuan tertentu, dan hasil penelitian menunjukkan bahwa;

- 1) Tidak setiap media pengajaran dapat dimanfaatkan untuk mencapai sembarang tujuan pengajaran,
- 2) Semua media pengajaran dapat membantu guru dalam melaksanakan satu atau beberapa fungsi dalam pengajaran, seperti mengisahkan, mengontrol/mengecek, memberikan penguatan dan mengadakan evaluasi.

2. *Mind Map*

Proses belajar dan pembelajaran merupakan interaksi yang dilakukan antara guru dengan siswa dalam situasi pendidikan atau pengajaran untuk mewujudkan tujuan yang ditetapkan. Untuk dapat mencapai hasil belajar yaitu dibutuhkan

Menurut Tony Buzan dikutip dalam jurnal Rahayu A. H., Santosa S., Endarto D., (2010 h. 12) menyatakan bahwa *Mind Map* merupakan cara paling mudah untuk memasukkan informasi ke dalam otak, dan juga untuk mengambil kembali informasi dari otak. *Mind Map* dapat dibuat sesuai dengan kreativitas, jiwa dan selera siswa dengan menggunakan perpaduan warna-warna yang menarik siswa.

Menurut Tony Buzan (Miftahul Huda., 2014 h. 307) untuk membuat *Mind Map*, seseorang biasanya memulainya dengan menulis gagasan utama di tengah halaman dan dari situlah, ia bias membentangkannya ke seluruh arah untuk menciptakan semacam diagram yang terdiri dari kata kunci-kata kunci, frasa-frasa, konsep-konsep, fakta-fakta, dan gambar-gambar.

Menurut Miftahul Huda (2014, h. 307) *Mind Map* bisa digunakan untuk membantu penulisan esai atau tugas-tugas yang berkaitan dengan penguasaan konsep. Ia merupakan strategi ideal untuk melejitkan pemikiran siswa.

Menurut Miftahul Huda (2014, h. 307) untuk menggunakan *Mind Map*, ada beberapa langkah persiapan yang harus dilakukan, antara lain :

- 1) Mencatat hasil ceramah dan menyimak poin-poin atau kata kunci-kata-kunci dari ceramah tersebut.
- 2) Menunjukkan jaringan-jaringan dan relasi-relasi diantara berbagai poin/gagasan/kata kunci ini terkait dengan materi pelajaran.
- 3) *Membrainstorming* semua hal yang sudah diketahui sebelumnya tentang topik tersebut.
- 4) Merencanakan tahap-tahap awal pemetaan gagasan dengan memvisualisasikan semua aspek dari topik yang dibahas.
- 5) Menyusun gagasan dan informasi dengan membuatnya bias diakses pada satu lembar saja.
- 6) Menstimulasi pemikiran dan solusi kreatif atas permasalahan-permasalahan yang terkait dengan topic bahasan.
- 7) Mereview pelajaran untuk mempersiapkan tes atau ujian.

Sementara itu, menurut Miftahul Huda (2014, h. 308-309) ada tahap-tahap penting yang harus dilalui untuk memulai *mind map*, antara lain sebagai berikut:

- 1) Letakan gagasan/tema/poin utama ditengah-tengah halaman kertas. Akan lebih mudah jika posisi kertas tidak dalam keadaan tegak lurus (*portrait*), melainkan dalam posisi terbentang (*landscape*).
- 2) Gunakan garis, tanda panah, cabang-cabang, dan warna yang berbeda-beda untuk menunjukkan hubungan antara tema utama dan gagasan-gagasan pendukung lain. Hubungan-hubungan ini sangat penting, karena ia bisa membentuk keseluruhan pemikiran dan pembahasan tentang gagasan utama tersebut.
- 3) Hindari untuk bersikap latah: lebih menampilkan karya bagus dari pada konten di dalamnya. *Mind map* harus dibuat dengan cepat tanpa ada jeda dan *editing* yang menyita waktu. Untuk itulah, sangat penting mempertimbangkan setiap kemungkinan yang harus dan tidak harus dimasukkan ke dalam peta tersebut.
- 4) Pilihlah warna-warna yang berbeda untuk mensymbolisasi sesuatu yang berbeda pula. Misalnya, warna biru untuk

sesuatu yang wajib muncul dalam peta tersebut, hitam untuk gagasan lain yang bagus, dan merah untuk sesuatu yang masih perlu diteliti lebih lanjut. Tidak ada teknik pewarnaan yang pasti, namun pastikan warna-warna yang ditentukan konsisten sejak awal.

- 5) Biarkan beberapa ruang kosong dalam kertas. Ini dimaksud agar mudah menggambar lebih jauh ketika ada gagasan baru yang harus ditambahkan.

Sedangkan menurut Melvin L. Silberman (2014, h. 200) Peta konsep atau pemetaan pikiran adalah cara kreatif bagi setiap siswa untuk menghasilkan gagasan, mencatat apa yang akan dipelajari, atau merencanakan tugas baru. Meminta siswa untuk membuat peta pikiran memungkinkan mereka untuk mengidentifikasi dengan jelas dan kreatif apa yang telah mereka pelajari atau apa yang tengah mereka rencanakan.

Menurut Melvin L. Silberman (2014, h. 200-201) adapun prosedur yang harus dilakukan siswa untuk membuat peta pemikiran tersebut adalah sebagai berikut:

1. Memilih topik untuk pemetaan pikiran.
2. Membuat sebuah peta pikiran sederhana untuk siswa dengan menggunakan warna, gambar, atau simbol.
3. Menyediakan kertas, spidol, dan materi sumber lain yang akan membantu siswa menciptakan peta pikiran yang semarak dan cerah.
4. Mengarahkan siswa untuk mengungkapkan tiap gagasan menggunakan gambar, dengan menyertakan kata-kata.
5. Menyediakan waktu yang cukup untuk siswa dalam menyusun peta pemikiran.
6. Mengarahkan siswa untuk saling bercerita tentang peta pemikiran mereka dengan kelompok yang lainnya.

3. Pemahaman Konsep

Proses belajar merupakan kegiatan yang dilakukan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran, sedangkan hasil belajar merupakan tujuan pembelajaran berupa *skill* yang diperoleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran. Bloom mengklasifikasikan hasil belajar ke dalam tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah psikomotorik dan ranah afektif. Ranah kognitif berisi perilaku-perilaku yang menekankan pada aspek intelektual, salah satunya yaitu pemahaman konsep.

Pemahaman berasal dari kata “paham”. Menurut Poerwadarminta dikutip dalam jurnal Herawati S. W., (2011, h. 12), paham berarti mengerti benar. Seseorang dikatakan paham terhadap sesuatu hal apabila orang tersebut mengerti benar dan mampu menjelaskannya. Sedangkan dalam kamus besar bahasa Indonesia, paham berarti mengerti dengan tepat dan konsep berarti suatu rancangan. Jadi pemahaman konsep diartikan sebagai pengertian yang tepat mengenai suatu rancangan.

Menurut Kilpatrick, Swafford, & Findell dikutip dalam jurnal Afriyanto M. (2012, h. 193), pemahaman konsep (*conceptual understanding*) adalah kemampuan dalam memahami konsep.

Menurut Taksonomi Bloom (Nana Sudjana, 2016, h. 24) kesanggupan memahami setingkat lebih tinggi dari pada pengetahuan. Namun, tidaklah berarti bahwa pengetahuan tidak perlu ditanyakan sebab, untuk dapat memahami, perlu terlebih dahulu mengetahui atau mengenal.

Menurut Anas Sudijono (2015, h. 50) pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Dengan kata lain, memahami adalah mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Seorang peserta didik dikatakan memahami sesuatu apabila ia dapat memberikan penjelasan dan memberikan uraian yang lebih rinci tentang hal itu dengan menggunakan kata-katanya sendiri.

Menurut Suryanis dalam jurnal Raharjo D. Y., (2012, h. 37), pemahaman adalah kemampuan memahami arti suatu bahan pelajaran, seperti menafsirkan, menjelaskan atau meringkas tentang sesuatu, kemampuan semacam ini lebih tinggi dari pada pengetahuan.

Senada dengan yang dikemukakan Nana Sujana (2016, h. 24), bahwa:

Tipe hasil belajar yang lebih tinggi daripada pengetahuan adalah pemahaman. Misalnya menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri sesuatu yang dibaca atau didengarnya memberi contoh lain dari yang dicontohkan, atau menggunakan petunjuk penerapan kasus lain.

Dari pengertian di atas penulis menyimpulkan bahwa suatu kemampuan untuk mengerti dengan benar dan tepat mengenai suatu rancangan, gagasan, atau konsep tertentu, dimana seseorang dapat dikatakan

paham apabila orang tersebut mampu menjelaskan kembali dengan kata-katanya sendiri apa yang telah diketahuinya, bahkan mampu menerapkan ke dalam konsep-konsep lain.

Menurut Nana Sudjana (2016, h. 24) pemahaman dapat dibedakan ke dalam tiga kategori:

- a. Tingkat terendah adalah pemahaman terjemahan, mulai dari terjemahan dalam arti yang sebenarnya, misalnya dari bahasa Inggris ke bahasa Indonesia, mengartikan Bhineka Tunggal Ika, mengartikan Merah Putih, menerapkan prinsip-prinsip listrik dalam memasang sakelar.
- b. Tingkatan kedua adalah pemahaman penafsiran, yakni menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan yang diketahui berikutnya, atau menghubungkan beberapa bagian dari grafik dengan kejadian, membedakan yang pokok dan yang bukan pokok. Menghubungkan pengetahuan tentang konjugasi kata kerja, subjek, dan *possessive pronoun* sehingga tahu menyusun kalimat “My friend is studying,” bukan “My friend studying,” merupakan contoh pemahaman penafsiran.
- c. Tingkatan ketiga atau tingkat tertinggi adalah pemahaman ekstrapolasi. Dengan ekstrapolasi diharapkan seseorang mampu melihat dibalik yang tertulis, dapat membuat ramalan tentang konsekuensi atau dapat memerluas persepsi dalam arti waktu, dimensi, kasus, ataupun masalahnya.

Empat prinsip untuk meningkatkan pemahaman konsep (Syayidah, 2010).

1. Perhatian: menarik dengan cara menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi, menggunakan media yang relevan, tidak monoton dan tegang serta melibatkan seluruh siswa dalam bertanya jawab.
2. Relevansi: mengemukakan relevansi pelajaran dengan kebutuhan dan manfaat setelah mengikuti pelajaran dalam hal ini kita menjelaskan terlebih dahulu tujuan instruksional.
3. Percaya diri: menumbuhkan dan menguatkan rasa percaya diri pada siswa, hal ini dapat disiasati dengan menyampaikan pelajaran secara runtut dari yang mudah ke sukar. Tumbuhkembangkan kepercayaan siswa dengan pujian atas keberhasilannya.
4. Kepuasan: memberi kepercayaan kepada siswa yang telah menguasai keterampilan tertentu untuk membantu teman-

temannya yang belum berhasil dan gunakan pujian secara verbal dan umpan balik atas prestasinya tersebut.

4. Mata Pelajaran Ekonomi

Seiring dengan perkembangan jaman dan ilmu pengetahuan muncullah ilmu yang disebut ilmu ekonomi. Menurut Paul A. Samuelson (Sukwiaty, dkk, 2009, h. 120) mengemukakan bahwa:

“Ilmu ekonomi sebagai suatu studi tentang perilaku orang dan masyarakat dalam memilih cara menggunakan sumber daya yang langka dan memiliki beberapa alternatif penggunaan, dalam rangka memproduksi berbagai komoditas, untuk kemudian menyalurkannya, baik saat ini maupun di masa depan kepada berbagai individu dan kelompok yang ada dalam suatu masyarakat”.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran ekonomi adalah bagian dari mata pelajaran di sekolah yang mempelajari perilaku individu dan masyarakat dalam usaha memenuhi kebutuhan hidupnya yang tak terbatas dengan alat pemuas kebutuhan yang terbatas jumlahnya.

Hakikat pembelajaran ekonomi yaitu :

Belajar merupakan suatu upaya memperoleh pengetahuan atau menguasai pengetahuan melalui pengalaman, mengingat, menguasai pengalaman, dan mendapaykan informasi atau menemukan. Dengan demikian belajar memiliki arti dasar adanya kreativitas atau kegiatan dan penguasaan tentang sesuatu (Lena Nuryani, 2009, h. 2).

Belajar dapat pula diartikan sebagai suatu proses perubahan tingkah laku akibat interaksi dengan lingkungan. Artinya perubahan tingkah laku merupakan tujuan dari diadakannya suatu pembelajaran.

Sedangkan ekonomi merupakan suatu ilmu tentang perilaku dan tindakan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya yang bervariasi, dan berkembang dengan sumber daya yang ada melalui pilihan-pilihan produksi, konsumsi, dan distribusi (Neti Budiawati dan Leni Permana, 2010, h. 16)

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1

Hasil Penelitian Terdahulu Yang Sesuai Dengan Variabel Penelitian Yang Akan Diteliti

No	Nama	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Ristanti Utami S.S (2014)	Pengaruh Penerapan Metode Peta Konsep Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Dalam Mata Pelajaran Ekonomi	Dengan menggunakan metode peta konsep siswa dapat lebih cepat memahami materi.	Variabel Y nya sama dengan penelitian yang akan diajukan oleh peneliti	Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas
2	Tia Yuliawati (2012)	Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Simulasi Terhadap Pemahaman Konsep Pada Srandar Kompetensi Memahami Konsep Ekonomi Dalam Kegiatannya Dengan Kegiatan Ekonomi Produsen Dan Konsumen	Hasil pengamatan penulis terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran simulasi dapat meningkatkan keaktifan siswa di kelas, memberikan kesenangan kepada siswa sehingga siswa tidak mudah merasa bosan serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun sendiri pemahamannya mengenai suatu gagasan atau konsep yang disampaikan melalui media yang dimainkan.	Variabel Y nya sama dengan penelitian yang akan diajukan oleh peneliti	Variabel X nya tidak sama dengan penelitian yang akan diajukan oleh peneliti.
3	Arie Setia Budi (2013)	Pengaruh Penerapan Metode Peta Konsep Melalui Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa	Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa pada kelas eksperimen terdapat perbedaan tingkat pemahaman konsep sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa penerapan metode peta konsep melalui multimedia interaktif.	Sama-sama menggunakan peta konsep (<i>mind map</i>)	Variabel Y berbeda dengan variabel Y yang ada di dalam penelitian saya.

C. Kerangka Pemikiran

Sugiyono (2015, h. 91) mengemukakan bahwa “kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting”. Dalam penelitian ini variabel yang akan dijelaskan adalah variabel independen (variabel bebas) dan variabel dependen (variabel terikat).

Pembelajaran merupakan kegiatan yang bertujuan secara sistematis dan terarah pada terjadinya proses belajar. Proses belajar mengajar saat ini tidak hanya terfokus pada hasil belajar berupa nilai pengetahuan saja tetapi lebih luas yaitu pemahaman konsep belajar peserta didik itu sendiri. Pada observasi yang dilakukan peneliti pada kelas X MIPA di SMA Angkasa Bandung masih banyak peserta didik yang belum memahami konsep pembelajaran itu sendiri khususnya pembelajaran ekonomi.

Dalam pembelajaran ekonomi dirasa pemahaman konsep belajar adalah hal yang penting. Pembelajaran ini sangat dipengaruhi oleh beberapa media ataupun model pembelajaran. Hal ini menuntut kreativitas seorang guru dalam menyampaikan pembelajaran, agar mata pelajaran ekonomi tidak menjadi pelajaran yang membosankan.

Dalam proses pembelajaran metode konvensional sering dianggap metode yang biasa dan membosankan, variasi dalam penggunaan metode ataupun media pembelajaran sangat jarang dilakukan oleh para pengajar yang seharusnya pemilihan media pembelajaran menjadi faktor yang perlu dipertimbangkan dalam proses belajar mengajar karena media merupakan salah satu kunci dalam keberhasilan proses pencapaian tujuan pembelajaran.

Dampak dari kurangnya variasi dalam pemilihan media pembelajaran adalah kurang aktifnya peserta didik dalam proses pembelajaran dan peserta didik cenderung pasif dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini juga akan menyebabkan pemahaman konsep belajar peserta didik menjadi kurang maksimal. Oleh karena itu perlu adanya penggunaan metode-metode pembelajaran yang dapat menjadikan peserta didik lebih aktif dan kreatif. Agar pembelajaran di sekolah dapat menarik peserta didik maka guru harus menggunakan berbagai media pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat

tercapai. Salah satu media yang dapat digunakan untuk memperbaiki proses pembelajaran adalah dengan media pembelajaran *Mind Map*. *Mind Map* merupakan media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana kelas menjadi lebih aktif, produktif dan menyenangkan, karena setiap peserta didik dapat terlibat dalam proses pembelajaran dengan berbagai situasi yang menarik serta tingkat kreatifitas peserta didik pun di munculkan dalam membuat *mind map* dengan cara menggunakan poin-poin dari materi yang dipelajari untuk memudahkan peserta didik dalam memahami konsep pembelajaran dari materi yang diberikan oleh guru.

Pemahaman konsep merupakan suatu kemampuan untuk mengerti dengan benar dan tepat mengenai sesuatu rancangan, gagasan, atau konsep tertentu, dimana seseorang dapat dikatakan paham apabila orang tersebut mampu menjelaskan kembali dengan kata-katanya sendiri apa yang telah diketahuinya, bahkan mampu menerapkannya kedalam konsep-konsep lain.

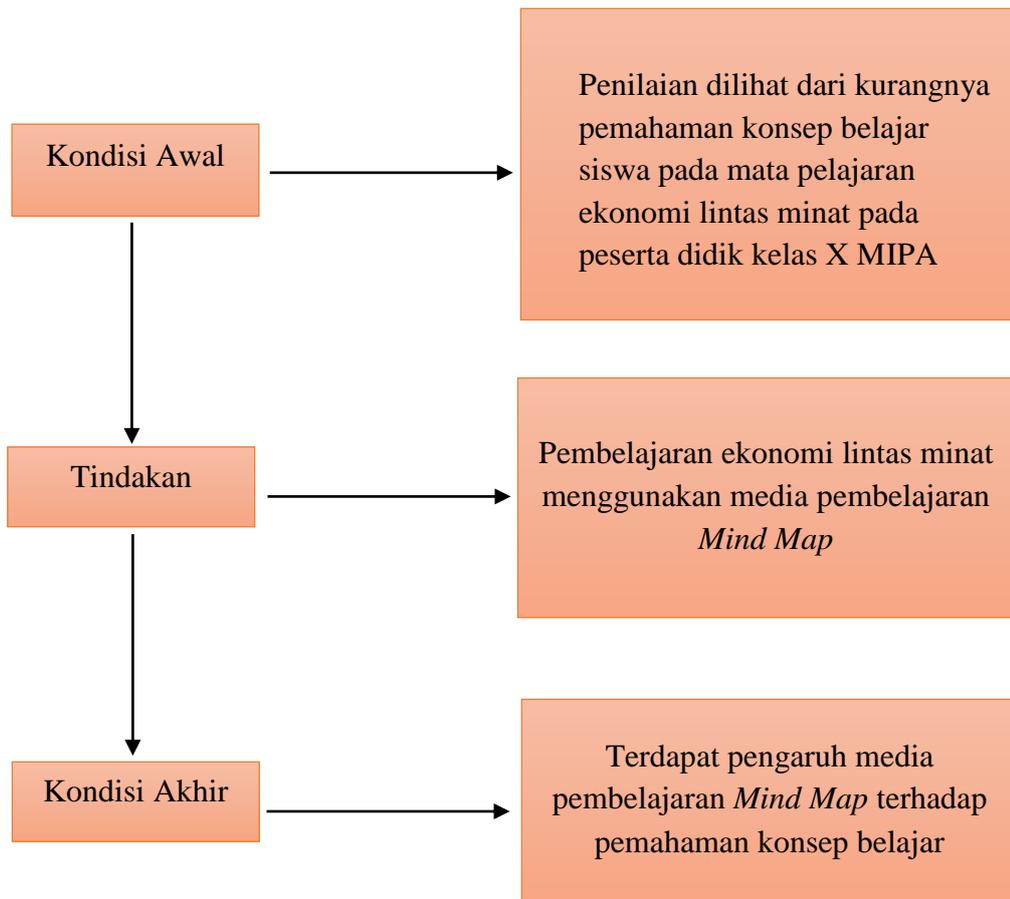
Berkaitan dengan kegiatan pembelajaran, pemahaman konsep merupakan salah satu aspek kognitif yang harus dimiliki peserta didik setelah menerima pembelajaran. Dimana peserta didik tidak hanya dituntut untuk menghafal data dan fakta, melainkan peserta didik harus memahami dengan benar isi pelajaran yang dipelajari. Ketika peserta didik mampu membangun pemahamannya sendiri, bahkan mampu menerapkannya kedalam konsep lain, maka dapat dikatakan potensi diri peserta didik telah berkembang.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dikemukakan bahwa media pembelajaran *mind map* merupakan langkah yang baik dalam meningkatkan pemahaman konsep belajar pada peserta didik.

Uma Sekaran dalam bukunya *Business Research* (1992) mengemukakan bahwa, kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting. (Sugiyono, 2015, h. 91)

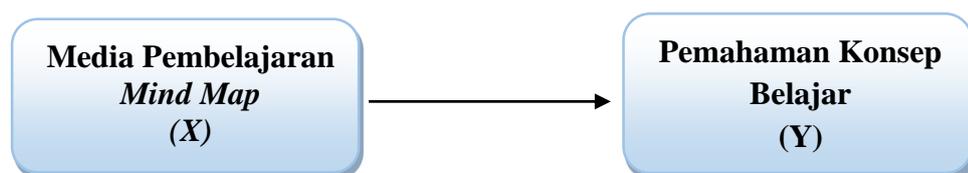
Pendapat di atas dapat dibuktikan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran *Mind Map* adalah media pembelajaran yang efektif dan efisien dalam membantu peserta didik dalam memahami suatu konsep pembelajaran tau materi pembelajaran.

Dari apa yang sudah dipaparkan sebelumnya maka kerangka pemikiran dapat divisualisasikan dalam skema sebagai berikut:



Gambar 2.1
Kerangka Pemikiran

Berdasarkan paparan kerangka pemikiran diatas, dalam penelitian ini hubungan antar variabel penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.2
Paradigma Kerangka Pemikiran

D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Menurut Winarno Surakhmad (Suharsimi Arikunto 2013, h. 104) mengemukakan bahwa anggapan dasar (asumsi) ataupun postula adalah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik.

Menurut Komarudin (1988, h. 22) mengatakan bahwa asumsi adalah suatu yang dianggap tidak berpengaruh atau dianggap konstan. Asumsi menerapkan faktor-faktor yang diawasi. Asumsi dapat berhubungan dengan syarat-syarat, kondisi, dan tujuan. Asumsi memberikan hakekat, bentuk, dan arah argumentasi.

Dalam penelitian ini dikemukakan beberapa anggapan dasar yang menjadi landasan utama dalam pengajuan hipotesis :

Pemahaman siswa dapat dilihat pada proses dan setelah proses pembelajaran. Apabila siswa dalam mengikuti pembelajaran dapat memahami secara baik dan mudah. Maka pelajaran yang dipelajarinya dapat diterima dan berjalan lancar.

2. Hipotesis

Menurut Suharsimi Arikunto (2013, h. 110) Hipotesis berasal dari 2 penggalan kata, "*hypo*" yang artinya "di bawah" dan "*thesa*" yang artinya "kebenaran".

Menurut Sugiyono (2015, h. 96) mengemukakan bahwa: "Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian". Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan berdasarkan fakta yang ada di tempat yang akan diteliti.

Menurut Suharsimi Arikunto (2013, h. 111) terhadap hipotesis yang sudah dirumuskan peneliti dapat bersikap 2 hal:

1. Menerima keputusan seperti adanya seandainya hipotesisnya tidak terbukti (pada akhir penelitian)
2. Mengganti hipotesis seandainya melihat tanda-tanda bahwa data yang terkumpul tidak mendukung terbuktinya hipotesis (pada saat penelitian berlangsung)

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka hipotesis yang peneliti ajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

$H_0 : \rho_{xy} =$ Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran *Mind Map* (X) terhadap pemahaman konsep belajar peserta didik (Y) pada mata pelajaran Ekonomi Lintas Minat.

$H_1 : \rho_{xy} \neq$ Terdapat pengaruh media pembelajaran *Mind Map* (X) terhadap pemahaman konsep belajar peserta didik (Y) pada mata pelajaran Ekonomi Lintas Minat.