

BAB III

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA

A. Kajian Teori

1. Mind mapping

Mind Mapping adalah sebuah peta pikiran yang merupakan sebuah diagram yang mempresentasikan kata-kata, ide-ide, tugas-tugas atau hal lain untuk memudahkan kita dalam mengingat banyak informasi. Peta pikiran tersebut dapat meringkas informasi yang panjang menjadi diagram warna-warni, sangat teratur, dan mudah diingat yang bekerja selaras dengan cara kerja alami otak dalam melakukan berbagai hal.

Beberapa kelebihan dalam David Yoga H dkk (2013) 6 pemanfaatan *Mind Mapping* sebagai media pembelajaran adalah:

- a. Media dapat dibuat dengan mudah dan murah
- b. Keterbatasan sarana prasarana media berbasis komputer dapat menggunakan metode ini
- c. Dapat diaplikasikan oleh guru yang tidak menggunakan komputer
- d. Membantu guru untuk menjelaskan kepada siswa dengan mudah
- e. Memudahkan siswa memahami materi secara menyeluruh dan terkonsep
- f. Materi mudah di kilas balik oleh siswa

Sedangkan ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam penggunaan media *Mind Mapping* ini adalah:

- a. Perlu pengetahuan yang menyeluruh mengenai materi yang akan dibuat *mind mapping* sebelum pelaksanaan
- b. Kreativitas guru sangat diperlukan agar dapat membuat *mind mapping* menjadi tidak membosankan
- c. Komposisi antara kata kunci, warna dan gambar harus tepat
- d. Siswa harus mengetahui kata kunci atau gambar dalam setiap permasalahan agar dapat memahami penjelasannya.

Beberapa hal lain yang membatu berjalannya kegiatan *mindmapping*, antara lain :

- a. Guru memanfaatkan media ini agar siswa memahami secara konsep
- b. Sebelumnya siswa sudah mempelajari materi yang akan di buat *mindmapping* sehinggakaan mempermudah pada proses pelaksanaan
- c. Beberapa materi telah dipelajari secara tematik saat siswa duduk di kelas sebelumnya.

Buzan (2013:15) mengemukakan ada tujuh langkah untuk membuat *Mind Map* (peta pikiran).

1. Memulai dari bagian tengah kertas kosong yang sisi panjangnya diletakkan mendatar.
2. Gunakan foto ataupun gambar untuk kata kunci
3. Gunakan warna yang tepat
4. Menghubungkan cabang-cabang utama ke gambar pusat dan hubungkan cabang-cabang tingkat du dan tingkat tiga ke tingkat satu dan dua dan seterusnya.
5. Buat garis hubung yang melengkung, bukan garis lurus.
6. Gunakan satu kata kunci pada setiap garis
7. Gunakan gambar

Kegunaan *Mind Mapping* Menurut Michael Michalko dalam Buzan (2013:2), metode *mind mapping* dapat dimanfaatkan atau berguna untuk berbagai bidang termasuk bidang pendidikan. Kegunaan *metode mind mapping* dalam bidang pendidikan antara lain:

1. Dapat menggambarkan keseluruhan masalah
2. Dapat membuat kerangka pemikiran
3. Dapat meringkas sejumlah data yang banyak menjadi sebuah gambar
4. Membantu memecahkan masalah dengan kreatif

Selain itu manfaat *mind mapping* (Buzan, 2013), antara lain :

1. Merangsang bekerjanya otak kiri dan kanan secara sinergis.
2. Membuat rileks sebelum pembelajaran

3. Merangsang imajinasi dan kreativitas siswa
4. Membuat kerangka pemikiran
5. Mengembangkan sebuah ide dalam permasalahan
6. Membuat rencana sasaran yang akan di capai sendiri
7. Memulai usaha baru
8. Meringkas isi dalam buku
9. Fleksibel
10. Dapat memusatkan perhatian
11. Meningkatkan pemahaman
12. Menyenangkan dan mudah diingat

Bahan dan alat yang digunakan untuk membuat mind mapping adalah kertas, pensil berwarna, pulpen, otak dan imajinasi (Buzan, 2013 hal. 14).

Hasil penelitian Latipah (2018) Penerapan *Mind Mapping* sebagai media pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan belajar IPA pada siswa Kelas IV SD Negeri 1 Sengare Kabupaten Pekalongan tahun pelajaran 2012/2013. Hal ini didukung oleh hasil penelitian berupa peningkatan prestasi belajar siswa yang signifikan antara sebelum siklus dilaksanakan dengan setelah siklus terlaksana. Berdasarkan hasil penelitian ini, maka peneliti menyimpulkan bahwa penerapan *Mind Mapping* sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan belajar secara signifikan, tidak hanya pada pembelajaran penelitian ini namun juga terhadap pembelajaran lain yang menggunakan *Mind Mapping* sebagai media pembelajaran.

Hasil penelitian Oksa (2016) menunjukkan bahwa penerapan metode *Mind Mapping* dalam meningkatkan hasil pembelajaran di dalam kelas mata pelajaran Fotografi adalah sebagai berikut: presentasi/penjelasan dari guru, diskusi kelompok, menentukan pusat dan cabang-cabang *Mind Mapping*, pemberian tugas, presentasi hasil tugas dan pemberian penghargaan. Kedua ada perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan antara kelas yang menggunakan metode *Non-Mind Mapping* rata-rata 72,71 dengan kelas yang menggunakan metode *Mind Mapping* rata-rata 82,81 serta hasil perhitungan uji *Wilcoxon Rank Sum Test* yang menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,008 lebih kecil dari

0,05. Ketiga Penggunaan metode *Mind Mapping* cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Fotografi kelas X Multimedia SMK Negeri 2 Sewon dari hasil perhitungan rata-rata *N-gain score* kelas *Mind Mapping* sebesar 56,19%.

Dari hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa *mind mapping* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Metode Penelitian yang akan digunakan adalah metode pembelajaran *mind mapping* dengan teknik penelitian eksperimen semu (*quasi eksperimen*) dengan pola *non-equivalent group design*, yaitu dengan memberikan *treatment* (perlakuan) yang berbeda terhadap dua kelompok siswa yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

2. Hasil Belajar

Bloom dalam (Latipah, 2018) dalam teori belajarnya menyatakan bahwa terdapat dua faktor yang mempengaruhi terhadap keberhasilan hasil belajar yaitu faktor intern yang terdapat dalam diri siswa atau dari kemampuan siswatersebut dan faktor ekstern yang terdapat diluar kemampuan siswa seperti fasilitas, lingkungan dan metode pembelajaran. Hasil belajar merupakan hasil dari kegiatan pembelajaran yang diakhiri dengan evaluasi dan dinyatakan dalam angka dan hurup. Nilai tersebut menentukan keberhasilan peserta didik dalam melakukan proses belajar. Dan keberhasilan tersebut ditentukan oleh beberapa faktor tidak hanya dilihat dari kemampuannya saja.

Hasil penelitian Latifah (2018, hal. 129-130) dalam analisis hasil belajar yang menjadi fokus penelitian yang dilakuakn di X SMKN 3 BANDUNG padaprogram keahlian administrasi dan perkantoran mengungkapkan bahwa nilai rata-rata kelas X ujian harian paling besar dari semua kelas yaitu 73,2 yang dikategorikan masih rendah. Setelah dilakukan penelitian maka salah satu kesalahan guru dalam memberikan metode pembelajaran. Seharusnya guru membuat metode pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik dapat menguasai materi dan aktif dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian oksa (2018) pada mata pelajaran kelas X Multimedia SMK Negeri 2 Sewon menunjukkan bahwa ada perbedaan yang sognifikan antara siswa yang menggunakan metode *mind mapping* dan yang tidak menggunakan *mind*

mapping. Terlihat dari hasil perhitungan Uji *Wilcoxon Rank Sum Test* sebesar 0,008 yang berarti H_0 ditolak karena $0,0008 < 0,05$ (signifikan 5%). Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *metode mind mapping* cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar, terlihat nilai N-Gain sebesar 56,19%.

Sudjana dalam (Latipah 2018), model pembelajaran kooperatif diantaranya yaitu : *Jigsaw*, *Think Pair Share* (TPS), *Numbered Heads Together* (NHT), *Group Investigation* (GI), *Two Stray Two Stay*, *Make a Match*, *Listening Team*, *Inside-Outside Circle*, *Bamboo Dancing*, *Point Counter Point*, *The Power of Two*, *Listening Two*, *PQ4R*, *Guided Note Taking*, *Snowball Drilling*, *Mind Mapping*, *Giving Question and Getting Answer*, *Question Student Have*, *Talking Stick*, *Everyone is Teacher Here*, *Tebak Pelajaran*.

Ada banyak metode cooperative yang dapat digunakan dan di variasikan dalam kegiatan pembelajaranyang dapat menunjang keberhasilan peserta didik baik dalam hal kepribadian maupun bakat yang dimiliki. Model *mind mapping* adalah salah satu model yang terdapat dalam model cooperative, model *mind mapping* adalah sebuah metode yang dapat meringkas data menjadi konsep dan intinya saja yang ditampilkan secara menarik dan menyenangkan. Selain itu dapat meningkatkan keaktifan dan imajinasi peserta didik. Setiap orang dibagi kedalam beberapa kelompok kemudian berdiskusi dan menyajikannya dalam peta pikiran.

Pada penelitian ini model pembelajaran *Mind Mapping* yang akan diterapkan di kelas eksperimen untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dikarenakan model pembelajaran *Mind Mapping* dapat digunakan pada semua mata pelajaran dan pada semua tingkatan umur, karena model ini memberikan cara yang mudah untuk menggali informasi dari dalam dan dari luar otak, cara untuk membuat catatan yang tidak membosankan, dan cara terbaik untuk mendapatkan ide baru. Metode penelitian ini adalah *Studi Kuasi Eksperimen*, dan terdapat dua kelompok kelas yaitu kelompok kelas eksperimen dan kelas kontrol maka untuk kelas kontrol akan diterapkan model pembelajaran konvensional.

a. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berikut adalah faktor-faktor yang mempengaruhi terhadap hasil belajar (Fadzila, 2014)“

1. Faktor Internal, merupakan faktor yang ada pada diri peserta didik sendiri. Faktor ini terbagi kedalam 3 faktor yaitu
 - a. Fator jasmaniah yang meliputi faktor kesehatan tubuh dan cacat tubuh. Faktor ini salah satu menentukan keberhasilan belajar karena dengan jasmani yang sehat maka materi yang diberikan akan mudah di pahami oleh siswa sedangkan jasmani yang kurang sehat maka tidak akan fokus melakukan pembelajaran. Biasanya jasmani yang kurang sehat akan memberikan dampak negatif terhadap diri peserta didik yaitu lemes, pusing, terkadang mengantuk. Selain itu jasmani yang cacat akan menghambat kegiatan peserta didik dalam melakukan proses belajar.
 - b. Faktor psikologis adalah potensi atau minat yang ada pada peserta didik. Setiap peserta didik memiliki keinginan atau menyukai terhadap sesuatu sehingga dalam hal ini guru bertugas untuk mengembangkan bakat tersebut menjadi sesuatu yang dapat menjadi keahliannya.
 - c. Faktor kelelahan, faktor kelelahan berpengaruh terhadap kegiatan pembelajarn. Faktor kelelahan ada dua yaitu kelelahan jasmani dan rohani.
2. Faktor Eksternal, merupakan faktor yang berada diluar kemampuan siswa. Faktor eksternal biasa berasal dari lingkungan baik itu sekolah, keluarga maupun masyarakat. Faktor eksternal terbagi kedalam 3 kategori
 - a. Lingkungan keluarga
Lingkungan keluarga sangat menentukan kepribadian seorang peserta didik, bagaimana cara orangtua mengajarkan anaknya sangat berpengaruh terhadap sikap dan kemampuan dari anak tersebut. Keluarga adalah tempat yang paling utama dan pertama mengajarkan peserta didik untuk disiplin, tanggung dan menanamkan sikap yang positif.

- b. Lingkungan sekolah, lingkungan sekolah juga sangat mempengaruhi peserta didik dalam keberhasilan pembelajaran. Metode pembelajaran sangat menentukan keberhasilan peserta didik dalam memahami materi dan konsep yang dipelajari. Selain itu juga dapat memacu peserta didik dalam bersikap aktif dan kreatif. Fasilitas dalam sekolah juga membantu dalam mempermudah proses pembelajaran peserta didik, fasilitas yang menunjang dapat memberikan suasana yang tenang, harmonis dan fokus.
- c. Lingkungan masyarakat
Lingkungan masyarakat juga dampak memberikan peserta didik dampak negatif maupun positif. Kegiatan-kegiatan yang ada dimasyarakat memberikan peserta didik lebih giat dan aktif serta dapat bergaul dengan yang lebih luas. Tetapi dari segi pergaulan dapat berdampak negatif apabila terjadi salah pergaulan. dimasyarakat peserta didik dapat mengetahui bagaimana cara bermasyarakat dan yang lainnya.

Menurut Benjamin Bloom dalam (Kharis, L., & Rakhmawati, L. 2014) hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah yaitu:

- a. Ranah Kognitif merupakan berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis dan yang lainnya. Ranah kognitif ini lebih pada pemahaman dan pengetahuan peserta didik terhadap sesuatu yang pada akhirnya akan menentukan sebuah keputusan
- b. Ranah Afektif biasanya berhubungan dengan perasaan, sikap dan nilai yang bertujuan agar peserta didik dapat menerima, menanggapi dan menilai sesuatu.
- c. Ranah psikomotorik berkaitan dengan keterampilan fisik. Dalam penelitian ini difokuskan pada kegiatan diskusi

B. Penelitian Terdahulu

Tabel 2.2
Penelitian Terdahulu

No	Nama, Judul dan Tahun Penelitian	Pendekatan Metode dan Metode	Hasil	Persamaan dan Perbedaan
1	Silvia oksa “Efektivitas metode mind mapping dalam meningkatkan hasil belajar fotografi pada siswa kelas X multimedia di SMK negeri Sewon” Tahun 2016	Pendekatan metode : Kuantitatif Metode : Eksperimen semu dengan pola <i>nonequivalent group design</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1. metode mind mapping : Penerapan metode <i>Mind Mapping</i> prespenjelasan dari guru, diskusi kelompok, menentukan pusat dan cabang mind mapping, pemberian tugas, presentasi dan penghargaan. 2. Hasil belajar siswa non mind mapping rata-rata 72,7 dan kelas mind mapping 82,8 dengan perhitungan uji	Persamaan : • Metode yang digunakan sama antara penelitian yang sudah dilakukan dengan yang akan dilakukan. • Subjek penelitian sama yaitu siswa Perbedaan : • Tempat penelitian

No	Nama, Judul dan Tahun Penelitian	Pendekatan Metode dan Metode	Hasil	Persamaan dan Perbedaan
			<p>wilcoxon rank sum test menghasilkan nilai sigifikan sebear 0,008.</p> <p>3. Hasil perhitungan n-gain sebesar 56,19% yang menunjukkan sangat efektif untuk meningkatkan hasil.</p>	
2	<p>Ni Putu S. A., Ndara Tangu Renda, I Made Wibawa</p> <p>Judul : Pengaruh strategi pembelajaran peta konsep berbantuan media gambar terhadap hasil belajar ipa siswa kelas V di Desa Panji</p>	<p>Pendekatan : Kuantitatif</p> <p>Metode : Eksperimen semu dengan teknik <i>nonequivalen ost-test only control</i></p>	<p>Adanya perbedaan hasil belajar siswa dari kedua perlakuan yaitupeta konsep gambar dan kovensional. Hali ini dibuktikan dengan rata-rata kelas ekperimen lebih besar yaitu 23,26 dengan kelas kontrol sebesar 18,24. Selain itu uji hipotesis dengan uji-t menunjukkan thitung lebih besar dari ttabel yaitu $1,95146 > 1,67109$.</p>	<p>Persamaan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendekatan dan metode penelitian yang digunakan <p>Perbedaan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tempat penelitian

No	Nama, Judul dan Tahun Penelitian	Pendekatan Metode dan Metode	Hasil	Persamaan dan Perbedaan
	Yahun Pelajaran 2013/2014 Tahun 2013/2014		Sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa yang belajar dengan peta konsep menghasilkan nilai lebih baik dan efektif untuk pembelajaran.	
3	Weni ariningtyas, dkk judul “ penggunaan mind mapping untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa MTs Negeri Purworejo Tahun : 2013	Pendekatan : kuantitatif Metode : Metode soal tes, lembar observasi, dan angket hasil belajar siswa	Hasil penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan sebelum dan sesudah adanya mind mapping, ditunjukkan rata-rata siswa 48,10 setelah adanya mind mapping menjadi 69,21 dengan ketuntasan 53,12% pada siklus 1, meningkat menjadi 72,50 dengan ketuntasan 75% pada siklus 2. Jadi metode ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.	Persamaan : Perbedaan : <ul style="list-style-type: none"> • Pendekatan metode • metode penelitian • Tempat penelitian

No	Nama, Judul dan Tahun Penelitian	Pendekatan Metode dan Metode	Hasil	Persamaan dan Perbedaan
4	<p>M. Chomsi I & Unggul H. N.U</p> <p>Judul “ egektivitas mind mapping untuk meningkatkan prestasi belajar fisika pada kelas VIII</p> <p>Tahun : 2012</p>	<p>Pendekatan metode :</p> <p>Kuantitatif</p> <p>Metode :</p> <p>Eksperimen dengan rancangan <i>pretest-posttest control group design</i></p>	<p>Hasil analisis uji-t yaitu <i>paired sample t-test</i> pada kelompok kontrol, diperoleh bahwa metode konvensional tidak berpengaruh positif terhadap peningkatan prestasibelajar fisika ($t = -1,941$; $p = 0,070$). Hasil analisis uji-t yaitu <i>Independentsample t-test</i> pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, diperoleh bahwa ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata (<i>mean</i>) hasil <i>posttest</i> antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ($t = 2,144$; $p = 0,020$). Hasil penelitian menunjukkan metode <i>mind mapping</i> sangat efektif</p>	<p>Persamaan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendekatan penelitian <p>Perbedaan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tempat penelitian • Metode penelitian

No	Nama, Judul dan Tahun Penelitian	Pendekatan Metode dan Metode	Hasil	Persamaan dan Perbedaan
			dalam meningkatkan prestasi belajar fisika.	
5	<p>Chusnul N</p> <p>Judul : keefektivan penggunaan model mind mapping terhadap aktivitas dan hasil belajar ipa</p> <p>Tahun : 2013</p>	<p>Pendekatan : kuantitatif</p> <p>Metode : semu eksperimen dengan desain <i>nonequivalent control group</i>.</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan uji independent samplet-tes diperoleh nilai signifikan 0,38 artinya H_0 diterima.</p> <p>Rata-rata nilai pada kelas kontrol sebesar 61 dan kelas eksperimen 73. Jadi metode eksperimen dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran dibandingkan dengan konvensional.</p>	<p>Persamaan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Metode yang digunakan sama antara penelitian yang sudah dilakukan dengan yang akan dilakukan. • Subjek penelitian sama yaitu siswa <p>Perbedaan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tempat penelitian

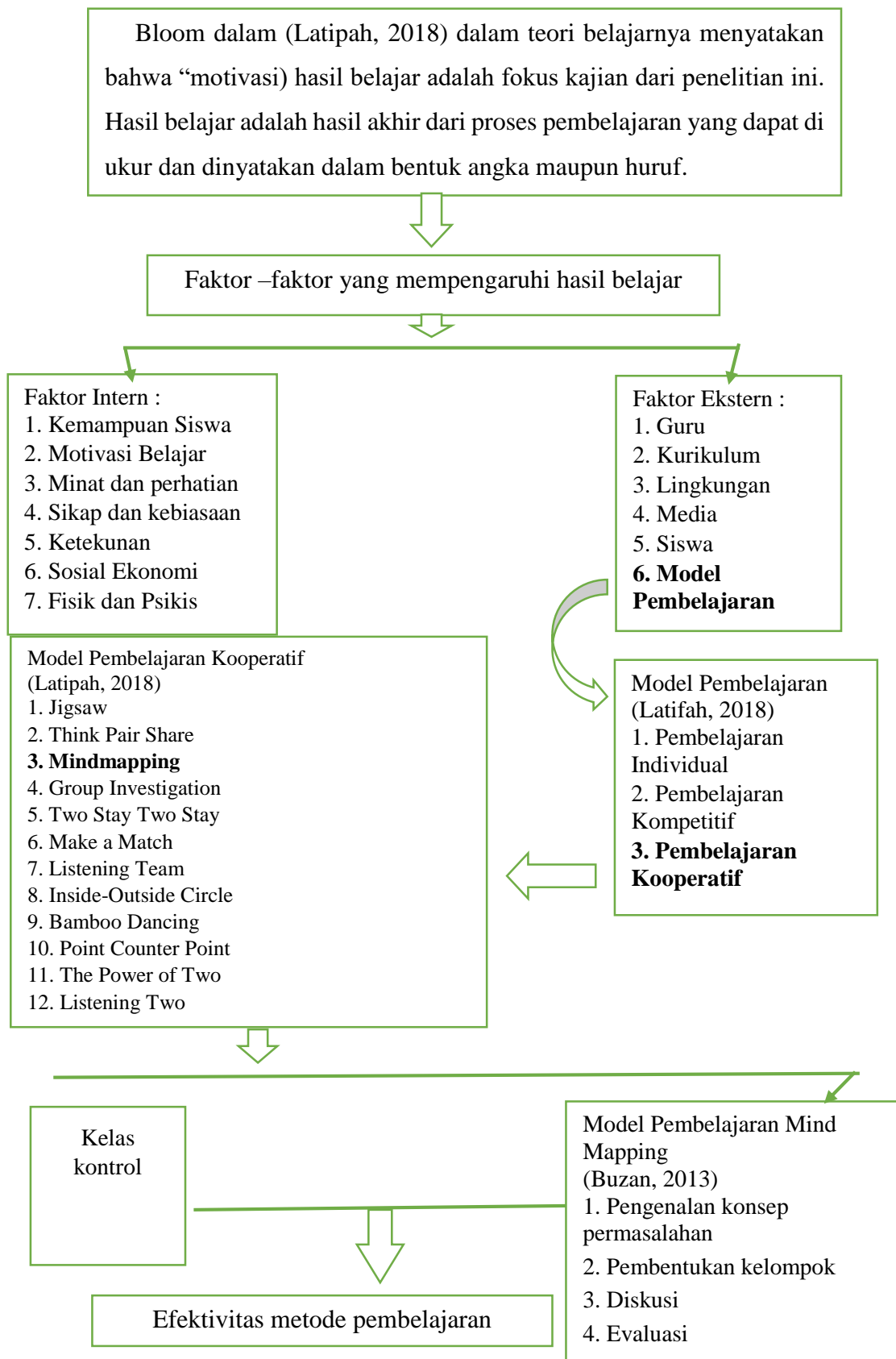
C. Kerangka Pemikiran

Belajar adalah suatu kegiatan merubah segala sesuatu menjadi lebih baik. Belajar tidak hanya menerima materi dikelas saja tetapi belajar adalah suatu proses, kegiatan yang dapat merubah kepribadian seseorang menjadi lebih baik. Seperti peserta didik harus berani bertanya, mengungkapkan ide dan pendapat, aktif dalam berdiskusi, dapat melakukan presentasi dan yang lainnya. Tetapi pada kenyataannya peserta didik masih banyak yang kurang aktif dan tidak percaya diri terhadap kemampuan dan ide yang dimiliki. Maka dari itu tugas guru harus memberikan metode pembelajaran yang dapat memacu peserta didik menjadi lebih aktif dan kreatif.

Sedangkan hasil belajar peserta didik ditentukan oleh beberapa faktor eksternal dan internal dari peserta didik. Faktor-faktor tersebut saling melengkapi dan memberikan kontribusi terhadap keberhasilan pembelajaran. Selain dari peserta didik tetapi faktor guru, metode, fasilitas dan keadaan kelas sangat mempengaruhi terhadap proses belajar.

Beberapa masalah yang timbul dalam mata pelajaran ekonomi yaitu peserta didik banyak yang bermain-main saat pembelajaran, banyak yang mengobrol dan kurang memperhatikan guru yang sedang menjelaskan. Selain itu guru masih banyak yang menggunakan metode yang kurang tepat, kebanyakan guru menggunakan metode ceramah. Karena metode tersebut banyak siswa yang bosan dan akhirnya tidak serius dalam proses pembelajaran.

Pada penelitian ini akan dikaji mengenai keefektifan metode *mind mapping* dalam mata pelajaran ekonomi dan dibandingkan dengan metode konvensional yaitu metode ceramah. Dalam penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas IPS 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas IPS 2 sebagai kelas kontrol. Dengan jumlah sampel sebanyak 66 orang yang terdiri dari 33 orang/kelas. Berikut adalah kerangka pemikiran dari penelitian ini :



Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran

Dari uraian kerangka pemikiran diatas dapat digambarkan paradigma penelitian sebagai berikut:



Gambar 2.2Paradigma Penelitian

Keterangan :

Variabel X = Metode *mind mapping*

Variabel Y = Hasil Belajar

—————> = Menunjukkan adanya pengaruh Metode *mindmapping* terhadap Hasil Belajar .

D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Menurut Winarno Surakhmad dalam Arikunto (2010:104) mengatakan asumsi adalah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik.

Berdasarkan uraian diatas dalam penerapan model pembelajaran *mind mapping* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi pada kelas eksperimen mata pelajaran ekonomi sub kelas X IPS SMA NASIONAL Bandung, peneliti memiliki asumsi sebagai berikut :

1. Kegiatan pembelajaran masih menggunakan metode konvensional yang berpusat pada guru
2. Guru mengetahui model pembelajaran *mind mapping*
3. Pada mata pelajaran ekonomi jarang dilakukan model pembelajaran *mind mapping*

2. Hipotesis

Suharsimi Arikunto (2014:110) mengatakan bahwa hipotesis merupakan suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Adapun hasil hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional pada kelas kontrol pada mata pelajaran ekonomi sub kelas X IPS SMA NASIONAL Bandung.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan metode *mind mapping* pada kelas eksperimen pada mata pelajaran ekonomi sub kelas X IPS SMA NASIONAL Bandung.
3. Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dengan menggunakan metode pembelajaran *mindmapping* dan pada kelas kontrol dengan menggunakan metode konvensional pada mata pelajaran ekonomi sub kelas X IPS SMA NASIONAL Bandung.

BAB II

METODE DAN DESAIN PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode ilmiah menurut Sugiyono (2017, hal. 2-4) adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data yang kebenarannya dapat dipertanggung jawabkan, selain itu metode ini bertujuan dapat menemukan, membuktikan dan dikembangkan. Data dari hasil penelitian dapat di gunakan untuk memahami, memecahkan dan mengantisipasi masalah. Metode penelitian merupakan salah satulangkah penting dalam melakukan penelitian karena dengan metode ini peneliti dapat menjelaskan penelitian tersebut.

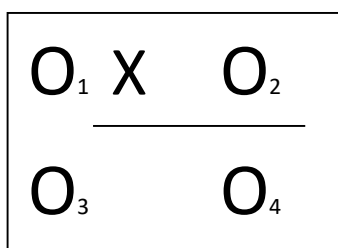
Dalam menyelesaikan penelitian ini metode yang digunakan adalah metode penelitian *metode quasi eksperimental design, non-equivalent control group design*. Sugiyono (2017, h. 77) menyatakan bahwa kuasi eksperimen merupakan bentuk desain eksperimen ini merupakan perkembangan dari *true eksperimental design* yang sulit dilaksanakan. Desain ini mempunyai kelompok-kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Sugiono (2017 h. 79), desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design* hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan Metode Pembelajaran *Mind Mapping* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mengajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran ekonomi. Jadi dalam penelitian ini terdapat variabel dependen (dipengaruhi) dan independen (yang mempengaruhi) penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana perbandingan dalam penerapan model *mind mapping* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X IPS SMA NASIONAL.

B. Desain Penelitian

Perencanaan dan perancangan penelitian sangat perlu dilakukan dalam suatu penelitian, agar penelitian dapat berjalan dengan baik dan sistematis. Menurut M. Nazir (2013, h. 84) “Desain penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian”.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian, *non-equivalent control group design*. Sugiono (2017 h. 79), desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design* hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Jadi dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui perbedaan kemampuan siswa yang diberi perlakuan dengan yang tidak diberikan perlakuan. Kemudian keduanya diberi pretest untuk menilai kemampuan awal siswa dan perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Berikut ini gambaran desain dari penelitian ini (gambar 3.1)



Gambar 3. 1

Sumber : (Sugiyono, 2017, hal 116)

Keterangan:

O_1 = *Pre-test* (sebelum ada perlakuan) kelas kontrol

O_2 = *Post-test* (setelah ada perlakuan penerapan model konvensional) kelas kontrol

O_3 = *Pre-test* (sebelum ada perlakuan) kelas eksperimen

O_4 = *Post-test* (setelah ada perlakuan penerapan *mind mapping*) kelas eksperimen

Berdasarkan keterangan desain penelitian diatas peneliti menentukan dua kelas sampel dengan cara *purposive sampling*. Kemudian peneliti melakukan tes awal kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah itu satu kelas diberi perlakuan dengan penggunaan metode *mind mapping* untuk kelas eksperimen dan metode konvensional untuk kelas kontrol. Kedua kelas diberikan tes kembali untuk menilai hasil akhir dan peningkatan hasil belajar dengan menghitung N-gain.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA NASIONAL BANDUNG tahun pelajaran 2017/2018 yang berjumlah 66 orang siswa, terdiri dari 27 siswa laki-laki dan 39 siswa perempuan yang tersebar dalam 2 kelas yaitu IPS 1 dan IPS 2. IPS 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas IPS 2 sebagai kelas kontrol.

Objeknya adalah penerapan metode *mind mapping* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X di SMA NASIONAL BANDUNG. Dalam penelitian ini metode *mind mapping* sebagai variabel bebas (x), untuk hasil belajar siswa sebagai variabel terikat (y). Adapun hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini yaitu sistem dan alat pembayaran tahun ajaran 2017/2018.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2017, h. 80) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek dan subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda-benda alam lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek/subjek yang dipelajari tetapi meliputi seluruh karakteristik/ sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek itu. Populasi dalam penelitian ini yaitu kelas X IPS 1 dan IPS 2 di SMA NASIONAL BANDUNG sebanyak 66 orang. Setiap kelas terdiri dari 33 orang.

Menurut Sugiyono (2017, hal.81) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini dengan teknik sampling jenuh. Sugiono (2017, hal. 85) mengungkapkan bahwa sampel jenuh atau disebut juga dengan sensus merupakan pengambilan semua anggota anggota untuk dijadikan sampel. Sampel yang akan dijadikan dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas IPS 1 dan IPS 2 di SMA NASIONAL Bandung.

E. Operasioal Variabel

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2016:38). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *mind mapping* (X), sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar (Y). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Operasionalisasi variabel diperlukan guna menentukan jenis dan indikator dari variabel-variabel yang terkait dalam penelitian ini. Disamping itu, operasionalisasi variabel bertujuan untuk menentukan skala pengukuran dari masing-masing variabel, sehingga pengujian hipotesis dengan menggunakan alat bantu dapat dilakukan dengan tepat. Secara lebih rinci operasionalisasi variabel dalam penelitiannya ini dapat dilihat pada tabel 3.2 :

Tabel 3.1
Operasional Variabel

Variabel	Dimensi	Indikator
Metode <i>mind mapping</i> (<i>independen</i>)	Penerapan model pembelajaran <i>mind mapping</i> dikelas IPS 1	Soal pilihan ganda mengenai sistem dan alat pembayaran
Hasil belajar (<i>dependen</i>)	Nilai peserta didik sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan dengan metode pembelajaran <i>mind mapping</i>	Nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>

F. Rancangan Pengumpulan Data

1. Rancangan Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data-data yang penulis perlukan dan dianggap relevan dengan masalah yang penulis teliti, maka penulis menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut :

1) Studi Pustaka (*Library Research*)

Utama, D. P. (2013) mengatakan bahwa penelitian kepustakaan ini diperoleh dengan cara mengumpulkan data dari literatur-literatur yang ada untuk ditelaah. Studi pustaka ini diperlukan untuk memperoleh data sekunder yang akan dijadikan sebagai landasan teoritis untuk mendukung analisis terhadap data-data primer yang diperoleh selama penelitian. Penulis melakukan analisis yang kemudian akan diambil kesimpulan dan saran-saran dengan batas kemampuan penulis.

2) Observasi

Sugiyono (2017, hal. 145) mengungkapkan bahwa observasi adalah teknik yang secara langsung mengamati baik terhadap orang atau objek-objek alam lainnya dengan melihat keadaan maupun perilaku secara langsung. Teknik ini lebih spesifik dibandingkan dengan teknik wawancara atau kuisioner. Teknik penelitian observasi digunakan apabila berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Dalam penelitian ini observasi dilakukan langsung dengan melihat kondisi siswa di dalam kelas dari segi keaktifan, kreativitas dan berimajinasi dalam melaksanakan atau membuat *mind mapping*.

3) Tes

Aditya (2013 hal. 15) Tes adalah sejumlah pertanyaan yang digunakan untuk mengukur kemampuan siswa, keterampilan siswa atau bakat yang dimiliki oleh peserta didik. Tes yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu ada dua kali yaitu pertama dilakukan pretest untuk mengukur kemampuan awal siswa. Kedua setelah di berikan perlakuan metode pembelajaran kemudian diberikan posttest untuk evaluasi dari hasil perlakuan. Apakah ada peningkatan atau tidak.

4) Dokumentasi

Hardiyanto (2013), dokumentasi cara pengambilan data dari sumber dokumentasi atau catatan-catatan yang relevan dalam penelitian. Dalam penelitian ini, data yang perlu dianalisis adalah data berupa hasil tes evaluasi belajar siswa baik ketuntasan belajar individu ataupun ketuntasan belajar klasikal serta tingkat keaktifan siswa yang diperoleh dari setiap siklus

2. Instrumen Penelitian

Tabel 3.3
Instrumen Penelitian

KD	Indikator	No item instrument	Soal instrument
Mendeskripsikan sistem pembayaran dan alat pembayaran	1.6.1 mendeskripsikan pengertian system dan alat pembayaran	1,7,8,10,12,13,14,17,18,19,20,21,22,23,24	1. Aktivitas pemindahan dana guna memenuhi suatu kewajiban yang timbul dari suatu kegiatan ekonomi adalah pengertian dari? a. Pembayaran b. kegiatan ekonomi c. sistem pembayaran d. alat pembayaran
	1.6.2 membedakan sistem dan alat pembayaran tunai dan non tunai	2,5,6,9,16,25	2. Lembaga apa saja yang terkait dalam sistem pembayaran? 1) Bank sentral 2) Bank 3) Lembaga bukan bank a. benar semua b. salah semua c. 1&2 d. 1 saja
	3.6.5 menerapkan jenis – jenis alat pembayaran	3,4,11,15	3. Sebutkan jenis uang berdasarkan bahan pembuatannya?

KD	Indikator	No item instrument	Soal instrument
			<p>a. uang kartal dan c. uang domestik dan uang uang giral internasional</p> <p>b. logam dan d. uang bernilai penuh dan kertas tidak</p> <p>4. Ada berapa jenis alat pembayaran di Indonesia? a. 1 c. 3 b. 2 d. 4</p> <p>5. Sebutkan alat pembayaran di Indonesia? a. tunai c. non tunai b. tunai dan non tunai d. kredit</p> <p>6. Berikut mana yang tidak termasuk kedalam contoh alat pembayaran non tunai? a. ATM c. kartu kredit b. kartu debit d. cash</p> <p>7. Disebut dengan sistem pembayaran apa penggunaan uang logam dan uang kertas? a. tunai c. uang b. non tunai d. uang elektronik</p>

KD	Indikator	No item instrument	Soal instrument								
			<p>8. Apa yang dimaksud dengan uang kartal?</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Bentuk fisik uang kertas b. Bentuk fisik uang kertas dan logam c. Bentuk fisik uang logam d. Bentuk fisik uang elektronik <p>9. Berikut ini mana yang termasuk kedalam uang benda</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Kerang 2) Ternak 3) Batu intan 4) Perhiasan 5) Tembakau <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 50%;">a. benar semua</td> <td style="width: 50%;">c. 1,2,&3</td> </tr> <tr> <td>b. 1&2</td> <td>d. 1 saja</td> </tr> </table> <p>10. Aat pembayaran yang diterima secara umum merupakan pengertian dari?</p> <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 50%;">a. uang</td> <td style="width: 50%;">c. uang elektronik</td> </tr> <tr> <td>b. uang benda</td> <td>d. uang kartal</td> </tr> </table>	a. benar semua	c. 1,2,&3	b. 1&2	d. 1 saja	a. uang	c. uang elektronik	b. uang benda	d. uang kartal
a. benar semua	c. 1,2,&3										
b. 1&2	d. 1 saja										
a. uang	c. uang elektronik										
b. uang benda	d. uang kartal										

KD	Indikator	No item instrument	Soal instrument
			<p>11. Dibawah ini mana yang tidak termasuk syarat jenis uang</p> <p>a. tahan lama c. berukuran besar b. mudah disimpan d. dapat dibagi bagi tanpa mengurangi nilai</p> <p>12. Bagaimana fungsi dari uang asli?</p> <p>a. Sebagai alat pembayaran b. Penyimpan kekayaan c. Pendorong kegiatan ekonomi d. Sebagai alat tukar</p> <p>13. Apa contoh dari uang giral?</p> <p>a. cek c. kertas b. logam d. uang logam emas</p> <p>14. Disebut dengan apakah alat pembayaran yang dilakukan secara transfer?</p> <p>a. tunai c. kredit b. non tunai d. debit</p> <p>15. Ada berapa jenis sistem alat pembayaran?</p>

KD	Indikator	No item instrument	Soal instrument
			<p>19. Apa saja kelemahan dari sistem barter?</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Sulit mendapatkan tandingan yang cocok b. Terpenuhi barang yang diinginkan c. Tidak menggunakan banyak waktu d. Barang selalu cocok <p>20. Apa tujuan bank indonesia?</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Mencapai dan menjaga kestabilan nilai rupiah b. Kebijakan moneter c. Mengatur inflasi d. Mengawasi bank lain <p>21. “ Sistem yang mencakup seperangkat aturan, lembaga, dan mekanisme yang digunakan untuk melaksanakan pemindahan dana guna memenuhi suatu kewajiban yang timbul dari suatu kegiatan ekonomi. Pernyataan diatas merupakan penjelasan dari apa?</p> <ol style="list-style-type: none"> a. alat pembayaran c. sistem pembayaran

KD	Indikator	No item instrument	Soal instrument
			<p>b. pembayaran tunai d. alat dan sistem pembayaran</p> <p>22. Berikut ini mana jawaban yang tidak termasuk peran BI?</p> <p>a. Regulator c. pengawasan b. perizinan d. keadilan</p> <p>23. Berikut ini mana pendapat saudara yang dianggap benar mengenai uang giral?</p> <p>a. Penyetoran uang tunai kepada bank dan dicatat dalam rekening koran atas nama penyetor, penyetor menerima buku cek dan buku giro bilyet.</p> <p>b. Uang giral tidak dapat diciptakan dengan cara menjual surat berharga ke bank,</p> <p>c. Tidak mendapat kredit dari bank yang dicatat dalam rekening koran dan dapat diambil sewaktu-waktu</p>

KD	Indikator	No item instrument	Soal instrument
			<p>d. Alat pembayaran yang dapat diterima dengan jumlah yang terbatas</p> <p>24. Peran bank indonesia dalam sistem pembayaran ?</p> <ul style="list-style-type: none">a. Stabilitatir, regulator dan distributorb. Regulator, pengaman, dan stabilitatorc. operator, regulator dan penggunad. distributor, operator dan pengawas <p>25. Berikut ini yang tudak termasuk syarat uang adalah</p> <ul style="list-style-type: none">a. Portabilityb. Durabilityc. Accountabilityd. Stability <p>A. 2, 3, 4, 5, 6, dan 7</p>

3. Uji Instrumen

1. Uji Validitas

Sugiyono (2017, Hal. 121) mengungkapkan bahwa hasil penelitian yang valid apabila terdapat kesamaan antar data yang terkumpul dengan data yang yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya di ukur. Validitas yang digunakan dalam instrument yang berbentuk tes adalah *construct validity* (validasi konstruksi) dan *content validity* (validasi isi) instrument yang memiliki validasi konstruksi, jika instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur gejala sesuai dengan yang didefinisikan. Sedangkan instrument yang harus memiliki validasi isi adalah instrument yang berbentuk test yang sering digunakan untuk mengukur prestasi belajar (*achievement*) dan mengukur efektivitas pelaksanaan program dan tujuan.

Uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu validitas konstruk dan validitas isi. cara menguji validitas konstruk dapat digunakan pendapat dari ahli (*expert judgment*). Sedangkan cara menguji validitas isi berdasarkan nilai pada kesukaran dan daya beda butir soal dengan kriteria sangat mudah dan jelek maka butir soal digugurkan. Hasil uji validitas butir soal pada kelompok *mind mapping* dan kelompok kontrol tidak ditemukan soal yang sangat mudah dan jelek. Sehingga dari 25 soal semuanya valid.

2. Uji Realibilitas

Kusnendi dalam (Syamilah, 2017), koefisien Alpha Cronbach merupakan statistikk uji yang paling umum digunakan para peneliti untuk menguji reliabilitas suatu alat tes. Dilihat menurut statistik alpha Cronbach, suatu alat tes diindikasikan memiliki reliabilitas yang memadai jika koefisien *alpha Cronbach* lebih besar atau sama dengan 0,70. Adapun rumusnya adalah sebagai berikut:

$$r = \frac{n}{n-1} \times 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2}$$

Keterangan:

r = Koefisien realibilitas

n = Jumlah soal

S_1^2 = Variansi skor soal tertentu (soal ke 1)

ΣS_i^2 = Jumlah varians skor seluruh soal menurut skor soal tertentu

S_t^2 = Varians skor seluruh soal menurut skor peserta didik perorangan

Tabel 3.2
Klasifikasi Tingkat Reliabilitas

Interval Koefisien	Tingkat Reliabilitas
$0,90 < r \leq 1,00$	Sangat tinggi
$0,70 < r \leq 0,90$	Tinggi
$0,40 < r \leq 0,70$	Sedang
$0,20 < r \leq 0,40$	Rendah
$r \leq 0,20$	Sangat rendah

Data di uji reabilitas menggunakan metode *Cronbach's Alpha* menggunakan SPSS versi 21. Uji realibilitas dalam penelitian ini menggunakan *alpha cronchach* dengan bantuan program alat bantu SPSS versi 24.0. Hasil perhitungan realibilitas pada nilai hasil kelompok non eksperimen menunjukkan alpha sebesar 0,725 dengan kriteria tinggi. Sedangkan dengan hasil kelompok eksperimen menunjukkan alpha sebesar 0,756 dengan kriteria tinggi. Jadi dari kedua data antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sudah memenuhi kriteria tingkat realibilitas yang diinginkan.

B. Tingkat Kesukaran Soal

Tingkat kesukaran soal adalah rasio antara penjawab item soal yang benar dengan jumlah soal keseluruhan. Tingkat kesukaran akan menentukan

suatu parameter apakah soal tersebut mudah, sedang dan sukar. Berikut adalah rumus dari tingkat kesukaran:

$$P = \frac{B}{J_s}$$

Keterangan:

- P = indeks kesukaran
- B = jawaban item soal peserta didik yang benar
- Js = jumlah keseluruhan itemsoal

Skor yang dievaluasi dalam aktivitas ini berbentuk pilihan ganda sebanyak 25 soal. Jawaban yang benar diberikan nilai 1 dan jawaban yang salah diberikan nilai 0. Setelah itu hasil dari perhitungan dilakukan interpretasi apakah mudah, sedang atau sukar.

Adapun interpretasi tingkat kesukaran butir soal yaitu P 0,00 sampai 0,30 sukar, 0,30-0,70 sedang dan 0,70-1,00 mudah.

Tabel 3.3
Tingkat Kesukaran Soal

No	Tingkat kesukaran	Tafsiran
1	0,6	Sedang
2	0,8	Mudah
3	0,64	Sedang
4	0,68	Sedang
5	0,6	Sedang
6	0,76	Mudah
7	0,6	Sedang
8	0,68	Sedang
9	0,76	Mudah
10	0,88	Mudah
11	0,84	Mudah

No	Tingkat kesukaran	Tafsiran
12	0,92	Mudah
13	0,88	Mudah
14	0,84	Mudah
15	0,76	Mudah
16	0,76	Mudah
17	0,68	Sedang
18	0,64	Sedang
19	0,56	Sedang
20	0,56	Sedang
21	0,64	Sedang
22	0,76	Mudah
23	0,8	Mudah
24	0,8	Mudah
25	0,84	Mudah

Berdasarkan klasifikasi indeks kesukaran, dapat disimpulkan bahwa semua nomor soal memiliki tingkat kesukaran yang berbeda atau beragam sesuai dengan ranah pengetahuan.

C. Daya Pembeda

Daya pembeda merupakan alat untuk menganalisis data hasil uji coba instrumen penelitian untuk melihat tingkat perbedaan setiap soal, dengan rumus dibawah ini :

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = P_A - P_B$$

(Arikunto dalam Magdela, 2014, hlm. 57)

Keterangan:

D : daya pembeda

BA : jumlah peserta kelompok atas yang menjawab benar

BB : jumlah peserta kelompok bawah yang menjawab benar

JA : jumlah peserta kelompok atas
 JB : jumlah peserta kelompok bawah

$P_A : \frac{BA}{JB} =$ proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

$P_B : \frac{BB}{JB} =$ proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Tabel 3.4

Klasifikasi Daya Pembeda

Nilai Daya Pembeda	Keterangan
0,00-0,20	Jelek
0,20-0,40	Cukup
0,40-0,70	Baik
0,70-1,00	Sangat Baik
Negatif	Semuanya tidak baik

Berdasarkan uraian diatas dengan memperhatikan ketentuan ketentuan yang ada peneliti mendapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 3.5

Hasil Daya pembeda

No	Daya Pembeda	Keterangan
1	0,38	Cukup
2	0,26	Cukup
3	0,32	Cukup
4	0,26	Cukup
5	0,32	Cukup
6	0,63	Baik
7	0,20	Cukup
8	0,32	Cukup
9	0,44	Baik
10	0,26	Cukup
11	0,38	Cukup

No	Daya Pembeda	Keterangan
12	0,32	Cukup
13	0,32	Cukup
14	0,44	Baik
15	0,44	Baik
16	0,39	Cukup
17	0,32	Cukup
18	0,26	Cukup
19	0,38	Cukup
20	0,44	Baik
21	0,44	Baik
22	0,31	Cukup
23	0,37	Cukup
24	0,32	Cukup
25	0,44	Baik

Dari hasil pengolahan daya pembeda diperoleh bahwa interpretasi hasil menunjukkan bahwa soal ada yang baik, jelek dan cukup.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dengan metode mind mapping dengan menggunakan uji beda t-test. Perhitungan ini dibantu dengan komputer program *SPSS 21.0 for windows version*.

Adapun tahapan dalam menghitung signifikan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi sub bab sistem dan alat pembayaran adalah sebagai berikut :

a. Hipotesis yang diajukan

H₀= Tidak terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *mind mapping*

H1= Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *mind mapping*

b. Rancangan Uji Hipotesis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui kondisi data apakah berdistribusi normal atau tidak. Kondisi data berdistribusi normal menjadi syarat untuk menguji hipotesis menggunakan statistik parametrik. Pengujian normalitas data menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov Z* dengan menggunakan bantuan *software* komputer SPSS *versi* 24.0. Kriteria pengujiannya adalah jika nilai Sig. (Signifikansi) atau nilai probabilitas < 0.05 maka distribusi adalah tidak normal, sedangkan jika nilai Sig. (Signifikansi) atau nilai probabilitas > 0.05 maka distribusi adalah normal.

Berdasarkan uraian diatas jika nilai signifikansi > 0.05 , maka pengujian normalitas data menggunakan ujistatistik parametrik dengan Uji *t* (*t-test*), dimana uji *t* adalah melakukan pengujian *Paired sample test* (uji berpasangan) atau *Independen Sample Test* (uji beda) untuk perhitungan peneliti menggunakan bantuan *software* komputer SPSS *versi* 24.0. Sedangkan jika nilai signifikan < 0.05 atau tidak berdistribusi normal, maka menggunakan statistik non-parametrik yaitu dengan menggunakan uji *Mann-Whitney* untuk perhitungan uji *Mann-Whitney* peneliti menggunakan bantuan *software* komputer SPSS *versi* 24.0

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa jika nilai signifikansi < 0.05 maka pengujian menggunakan non parametris dengan uji *man whitney u* tetapi jika > 0.05 pengujian parametris dengan uji *t*. untuk mempermudah dalam perhitungan peneliti menggunakan *software* komputer SPSS *versi* 24.0.

H. Analisis N-Gain

Analisis gain berfokus pada aktivitas belajar peserta didik yang dikur melalui hasil evaluasi belajar peserta didik. Analisis gain ini dihitung pada kelas eksperimen dan kelas kontrol kemudian dilihat keefektivan dari metode

tersebut. Teknik perhitungan n-gain ini dapat menggunakan bantuan program *software* komputer SPSS 24.0 ataupun dihitung manual. Berikut adalah langkah-langkah perhitungan n-gain :

- a. Menghitung jawaban peserta didik yang benar pada setiap lembar
- b. Menghitung skor mentah dari hasil pretest dan posttest
- c. Menghitung n-gain antara nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* secara keseluruhan dengan menggunakan rumus :

$$\text{Normalisasi Gain} = \frac{\text{Nilai postes} - \text{nilai pretes}}{\text{Nilai Maksimum} - \text{nilai pretes}} \times 100\%$$

Tabel 3.6
Kriteria Peningkatan Gain

Gain Ternormalisasi	Kriteria peningkatan
G<0,5	Peningkatan rendah
0,5	Peningkatan sedang
g> 0,7	Peningkatan tinggi

I. Langkah-Langkah Penelitian

1. Tahap pendahuluan.

Yaitu Pada tahap pendahuluan ada beberapa tahap yang dilakukan, pertama peneliti melakukan studi lapangan mengenai metode pembelajaran apa yang digunakan di SMA NASIONAL pada mata pelajaran ekonomi setelah itu melihat ada beberapa siswa yang terlihat mengantuk dan bosan. Setelah itu studi literatur mengenai metode pembelajaran yang cocok diterapkan di SMA NASIONAL. kemudian peneliti memperdalam mengenai metode *mind mapping* yang dianggap cocok untuk diterapkan. Kedua, peneliti menentukan judul apa yang sesuai untuk penelitian ini.

2. Tahap persiapan

Pada tahap persiapan peneliti mulai menentukan metode apa yang digunakan, teori apa yang dipakai, menyusun rencana pelaksanaan

pembelajaran, merancang alat tes, melakukan uji coba alat tes, mengolah data hasil uji coba dan menentukan soal yang akan digunakan dalam pengambilan data. Kemudian melakukan sidang usulan penelitian.

3. Tahap Pelaksanaan.

Pada tahap pelaksanaan peneliti melakukan *pretest* untuk mengetahui hasil belajar awal peserta didik baik pada kelas eksperimen maupun kontrol. Selanjutnya peneliti melakukan pembelajaran materi ajar yang telah ditentukan dengan diberikan sebuah perlakuan. Saat pembelajaran, kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan dengan menggunakan metode *mind mapping* sedangkan kelompok kontrol mendapatkan perlakuan dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional, setelah diberikan sebuah perlakuan proses selanjutnya yaitu melakukan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Posttest dilakukan untuk mengukur hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan.

4. Tahap Akhir.

Setelah ketiga tahap telah dilakukan maka tahap terakhir yaitu menganalisis dan menyusun laporan. Pada tahap ini peneliti menggunakan perhitungan statistik untuk menghitung hasil pretest dan posttest hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selanjutnya peneliti menganalisis gain untuk melihat peningkatan aktivitas belajar peserta didik yang diukur menggunakan hasil belajar peserta didik baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol.