

**PERBEDAAN HASIL BELAJAR SISWA YANG DIAJAR MENGGUNAKAN  
MEDIA VISUAL BERUPA PETA PIKIRAN (*MIND MAPPING*) DENGAN  
YANG TIDAK MENGGUNAKAN MEDIA PETA PIKIRAN PADA  
MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS X DI SMA N 1 ENAM  
LINGKUNG DAN SMA N 3 PADANG PANJANG**

**SKRIPSI**

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
Ekonomi (S. Pd) pada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang*



**OLEH:**

**SITI ZULHIJAH**  
**2007/84713**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI**

**FAKULTAS EKONOMI**

**UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

**2012**

## **HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI**

**PERBEDAAN HASIL BELAJAR SISWA YANG DIAJAR MENGGUNAKAN  
MEDIA VISUAL BERUPA PETA PIKIRAN (*MIND MAPPING*) DENGAN  
YANG TIDAK MENGGUNAKAN MEDIA PETA PIKIRAN PADA  
MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS X DI SMA N 1 ENAM  
LINGKUNG DAN SMA N 3 PADANG PANJANG**

**Nama : SITI ZULHIJAH**  
**BP/NIM : 2007 / 84713**  
**Program Studi : Pendidikan Ekonomi**  
**Keahlian : Akuntansi**  
**Fakultas : Ekonomi**  
**Universitas : Universitas Negeri Padang**

**Padang, Januari 2012**

**Disetujui oleh:**

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

**Dr. Marwan, S.Pd, M.Si**  
**NIP. 19750309 200003 1 002**

**Dra. Wirdati Alwi**  
**NIP. 19490823 197602 2 001**

**Mengetahui**

**Ketua Prodi Pendidikan Ekonomi**

**Dra. Armida S, M.Si**  
**NIP. 19660206 199203 2 001**

## ABSTRAK

**Siti Zulhijah, 84713/2007. Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang Diajar Menggunakan Media Visual Berupa Peta Pikiran (*Mind Mapping*) dengan yang Tidak Menggunakan Media Peta Pikiran pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di SMA N 1 Enam Lingkung Dan SMA N 3 Padang Panjang. Skripsi. Program Studi Pendidikan Ekonomi. Fakultas Ekonomi. Universitas Negeri Padang. 2012.**

**Pembimbing: 1. Dr. Marwan, S.Pd, M.Si  
2. Dra. Wirdati Alwi**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perbedaan hasil belajar ekonomi siswa yang menggunakan media peta pikiran (*mind mapping*) dengan yang tidak menggunakan media peta pikiran. Penelitian ini dilaksanakan di SMA N 1 Enam Lingkung dan SMA N 3 Padang Panjang pada siswa kelas X.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan rancangan penelitian "*Randomized Control Group Only Design*". Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X di SMA N 1 Enam Lingkung dan SMA N 3 Padang Panjang yang terdaftar pada tahun ajaran 2011/ 2012. Kedua sampel dipilih dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Untuk mendapatkan data dan informasi dalam penelitian ini, penulis melakukan eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran pada kelas sampel tersebut. Jenis data dari penelitian ini adalah data primer berupa hasil belajar ekonomi siswa dan data sekunder berupa data siswa yang diperoleh dari guru mata pelajaran ekonomi. Teknik analisis data yaitu analisis deskriptif dan analisis induktif yang dilakukan melalui uji Z dengan terlebih dahulu melakukan uji normalitas dan homogenitas terhadap varians kedua kelas sampel.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen 76,77 dan kelas kontrol 69,94. Dari hasil uji hipotesis diperoleh Zhitung 3,06 dan Ztab 1,96 dengan  $\alpha$  0,05. Jadi Zhitung > Ztab maka  $H_0$  ditolak, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar ekonomi siswa yang menggunakan media peta pikiran (*mind mapping*) dibandingkan dengan tanpa menggunakan media peta pikiran. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar ekonomi siswa yang menggunakan media peta pikiran (*mind mapping*) lebih baik dari hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media peta pikiran.

Dari hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan jalan keluar bagi suatu permasalahan rendahnya hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran ekonomi. Akhirnya, untuk dapat meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa, disarankan kepada guru untuk dapat mempertimbangkan penggunaan media visual berupa peta pikiran (*mind mapping*) sebagai alternatif dalam proses pembelajaran.

## KATA PENGANTAR



Syukur alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT pencipta alam yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul **“Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang Diajar Menggunakan Media Visual Berupa Peta Pikiran (*Mind Mapping*) dengan yang Tidak Menggunakan Media Peta Pikiran pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di SMA N 1 Enam Lingkung dan SMA N 3 Padang Panjang”**. Shalawat dan salam tercurahkan kepada Rasulullah SAW. Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang.

Terima kasih kepada Bapak Dr. Marwan, S.Pd, M.Si selaku Pembimbing I dan Ibu Dra. Wirdati Alwi selaku Pembimbing II yang telah memberikan ilmu, waktu, tenaga, pikiran, dan bimbingan serta masukan yang sangat berguna bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan, bimbingan dan pengarahan dari berbagai pihak, baik moril maupun materil, secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih yang tulus kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Yunia Wardi, Drs, M.Si selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bapak/ Ibu Pembantu Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri

Padang yang telah memberikan fasilitas-fasilitas dan izin dalam penyelesaian skripsi ini.

2. Ibu Dra. Armida S, M.Si selaku Ketua dan Bapak Rino, S.Pd, M.Pd selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang yang telah memberikan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Ibu Elvi Rahmi, S.Pd, M.Pd dan Bapak Rino, S.Pd, M.Pd selaku Tim Penguji yang telah menyediakan waktu, tenaga, pikiran, dan kesabaran untuk membimbing serta mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak/ Ibu Dosen Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang yang telah memberikan pengetahuan kepada penulis selama kuliah di Fakultas Ekonomi.
5. Bapak/ Ibu Karyawan Tata Usaha Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang yang telah memberikan pelayanan administrasi dan bantuan kepada penulis dengan penuh keramahan.
6. Bapak Supan Weri Mandar sebagai Staf Tata Usaha Program Studi Pendidikan Ekonomi yang telah memberikan pelayanan administrasi dan bantuan kepada penulis dengan penuh keramahan.
7. Bapak/ Ibu Karyawan Perpustakaan Pusat dan Bapak/ Ibu Karyawan Perpustakaan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang yang telah memberikan izin kepada penulis dalam meminjam buku-buku yang penulis butuhkan selama kuliah di Universitas Negeri Padang.

8. Bapak/ Ibu Karyawan BAAK dan Bapak/ Ibu Karyawan Pusat Komputer Universitas Negeri Padang yang telah memberikan pelayanan dan bantuan kepada penulis dengan penuh keramahan.
9. Bapak Kepala Sekolah, Bapak/ Ibu guru staf pengajar, Bapak/ Ibu pegawai tata usaha dan semua siswa di SMA N 1 Enam Lingkung dan SMA N 3 Padang Panjang atas bantuan, partisipasi dan kerja sama dalam melaksanakan penelitian.
10. Yang teristimewa kepada Ayahanda Zulkarnaini dan Ibunda Gustinar serta keluarga yang telah memberikan dorongan, semangat, do'a serta pengorbanan moril dan materil sehingga penulis dapat menyelesaikan perkuliahan dan penulisan skripsi ini.
11. Rekan–rekan seperjuangan, khususnya Pendidikan Ekonomi Angkatan 2007 dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Dengan pengetahuan terbatas, penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu saran dan kritik yang membangun penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Padang, Januari 2012

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>ix</b>
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	9
C. Pembatasan Masalah .....	9
D. Perumusan Masalah .....	10
E. Tujuan penelitian.....	10
F. Manfaat Penelitian .....	10
 <b>BAB II KAJIAN TEORI, KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS</b>	
A. Kajian Teori.....	12
1. Belajar dan Pembelajaran .....	12
2. Hasil Belajar.....	14
3. Media Pembelajaran .....	20
4. Peta Pikiran ( <i>Mind Mapping</i> ).....	26
5. Pengaruh Penggunaan Media Visual Pengajaran Berupa Peta Pikiran ( <i>Mind Mapping</i> ) Terhadap Hasil Belajar.....	31
B. Penelitian yang Relevan .....	33
C. Kerangka Konseptual .....	34
D. Hipotesis .....	35
 <b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian.....	36
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	37
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	37

D. Jenis Data dan Variabel Penelitian.....	39
E. Prosedur Penelitian.....	40
F. Defenisi Operasional .....	43
G. Instrumen Penelitian.....	44
H. Teknik Analisis Data .....	48
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian .....	52
1. Gambaran Umum Tempat Penelitian .....	52
2. Gambaran Umum Pelaksanaan Penelitian.....	55
3. Deskripsi Data Penelitian .....	61
4. Analisis Inferensial.....	64
B. Pembahasan .....	65
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Simpulan.....	74
B. Saran.....	74
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>76</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>78</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai Rata-rata UH 1 Ekonomi Semester 1 Siswa Kelas X SMA N 1 Enam Lingkung Tahun Pelajaran 2011/ 2012 .....	5
2. Nilai Rata-rata UH 1 Ekonomi Semester 1 Siswa Kelas X SMA N 3 Padang Panjang Tahun Pelajaran 2011/ 2012 .....	5
3. Rancangan Penelitian .....	36
4. Penyebaran Siswa Kelas X SMA N 1 Enam Lingkung .....	38
5. Penyebaran Siswa Kelas X SMA N 3 Padang Panjang .....	38
6. Jumlah Sampel Penelitian .....	39
7. Kegiatan Pelaksanaan Pembelajaran untuk Penelitian.....	41
8. Klasifikasi Tingkat Validitas .....	45
9. Klasifikasi Indeks Reliabilitas Soal .....	46
10. Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal .....	47
11. Klasifikasi Indeks Daya Beda Soal.....	47
12. Nilai <i>Post Test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	62
13. Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	64
14. Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	64
15. Uji Hipotesis Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	65

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale.....	23
2. Kerangka Konseptual.....	35

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen .....	78
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol.....	92
3. Kisi-kisi Soal Uji Coba .....	105
4. Soal Uji Coba.....	107
5. Kunci Jawaban Soal Uji Coba .....	115
6. Uji Validitas Soal Uji Coba.....	116
7. Kelompok Atas dan Kelompok Bawah.....	118
8. Indeks Daya Beda dan Taraf Kesukaran .....	119
9. Analisis Daya Beda.....	120
10. Uji Reliabilitas .....	121
11. Kisi-kisi Soal <i>Post Test</i> .....	122
12. Soal <i>Post Test</i> .....	124
13. Kunci Jawaban Soal <i>Post Test</i> .....	131
14. Daftar Hasil Belajar Ekonomi Siswa .....	132
15. Uji Normalitas .....	133
16. Uji Homogenitas .....	135
17. Uji Hipotesis .....	136
18. Media untuk Penelitian .....	138
19. Foto-foto Pelaksanaan Penelitian .....	140
20. Surat Penelitian dari FE UNP.....	142
21. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kabupaten Padang Pariaman .....	144
22. Surat Izin Penelitian dari Kantor Pelayanan Perizinan Terpadu Kota Padang Panjang .....	145
23. Surat Telah Melaksanakan Penelitian dari SMA Negeri 1 Enam Lingsung.....	146
24. Surat Telah Melaksanakan Penelitian dari SMA Negeri 3 Padang Panjang.....	147

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang menjadi prioritas utama dalam pembangunan nasional. Secara jelas tujuan Pendidikan Nasional yang dirumuskan dalam UUSPN No. 20 tahun 2003 tentang makna Pendidikan Nasional yang menyatakan :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Masalah pendidikan adalah masalah setiap orang dari dulu sampai sekarang dan waktu-waktu yang akan datang. Pendidikan itu melibatkan setiap individu dari lahir sampai akhir hayat. Proses pembelajaran dapat terjadi kapan saja dan di mana saja terlepas dari ada yang mengajar atau tidak. Belajar adalah suatu perubahan tingkah laku individu yang terjadi akibat interaksi dengan lingkungan. Pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah perubahan tingkah laku dalam dirinya menyangkut baik perubahan pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif).

Arsyad (2006:15) mengemukakan, ada dua aspek yang paling menonjol dalam suatu pembelajaran yaitu metode pengajaran dan media pengajaran. Metode pengajaran adalah metode yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan media pengajaran sebagai alat bantu

mengajar guru dalam pembelajaran tersebut. Kedua aspek ini akan saling menunjang dalam pembelajaran yang efektif.

Penggunaan media pembelajaran juga harus mempertimbangkan beberapa hal, diantaranya adalah tujuan pengajaran, bahan pengajaran, metode mengajar dan tersedianya alat yang dibutuhkan. Jika guru menggunakan suatu media pembelajaran, namun fasilitas yang dimiliki sekolah belum mencukupi maka penggunaan media yang disesuaikan dengan metode pembelajaran tersebut belum tentu memberikan hasil yang baik (Sanaky, 2011:6). Dari keterangan tersebut dapat dipahami bahwa media pembelajaran memegang peranan yang cukup penting dalam suatu pembelajaran.

Media pembelajaran membutuhkan alat yang dapat menampilkan media dengan baik. Keterbatasan fasilitas pembelajaran di sekolah mengakibatkan rendahnya penggunaan media dalam pembelajaran. Sebagai contoh, SMA N 1 Enam Lingkung hanya memiliki beberapa media audio-visual yaitu beberapa LCD, 1 buah papan tulis untuk masing-masing kelas, beberapa gambar terutama untuk kelas IPA, peta dan globe. Begitu juga dengan SMA N 3 Padang Panjang.

Masalah keterbatasan fasilitas belajar sekolah ini lebih dipersulit lagi dengan adanya sifat malas siswa untuk mencari buku sumber yang dapat digunakan untuk belajar. Banyak juga di antara siswa yang tidak membawa LKS sebagai latihan dan alat tulis yang diperlukan dalam pembelajaran. Hal ini menjadi kendala bagi siswa dalam belajar yang mengakibatkan rendahnya motivasi dan hasil belajar mereka. Masalah di atas juga menjadi kendala bagi guru mata pelajaran dalam memberikan materi ajar di dalam kelas. Karena kondisi

tersebut, siswa cenderung pasif dalam kelas dan mendorong siswa untuk berperilaku yang tidak menunjang proses pembelajaran seperti berbicara dengan teman, tidur dan keluar kelas.

Kenyataannya penulis masih menemukan permasalahan yang menghambat kelancaran proses pembelajaran yaitu siswa pasif dalam belajar dan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa. Apabila dihadapkan dengan mata pelajaran ekonomi siswa menjadi cepat bosan dan tidak antusias. Menurut Tedjo (2009) yang diakses tanggal 6 Januari 2012, menyatakan bahwa tujuan mata pelajaran ekonomi yang pertama adalah memahami sejumlah konsep ekonomi. Artinya ada banyak konsep yang harus dikuasai siswa dalam pembelajaran ekonomi.

Pembelajaran ekonomi banyak mengandung konsep-konsep yang harus dikuasai oleh siswa karena konsep-konsep tersebut merupakan indikator yang harus dicapai siswa dalam suatu pembelajaran. Setiap guru berbeda-beda dalam menyajikan konsep tersebut kepada siswa. Ada yang dari catatan, diskusi dan eksperimen di dalam kelas atau laboratorium. Setiap cara penyajian konsep di atas, masing-masing mempunyai kelemahan. Kelemahan tersebut menyebabkan siswa tidak atau kurang menguasai konsep pembelajaran tersebut. Jika siswa tidak memahami konsep pelajaran yang diajarkan, maka akan berakibat pada rendahnya hasil belajar siswa.

Penyajian dalam bentuk konsep ini membuat siswa kurang tertarik pada mata pelajaran ekonomi, sehingga mata pelajaran ekonomi kurang disenangi oleh siswa. Siswa juga kesulitan dalam memahami konsep-konsep tersebut dan akan

menjadi hambatan bagi siswa ketika dihadapkan pada ulangan harian dan tes lainnya. Hal ini dapat mengakibatkan hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi belum seperti yang diharapkan.

Hasil belajar siswa dapat diketahui setelah dilakukan evaluasi hasil belajar. Kegiatan evaluasi dilakukan untuk mengukur dan menilai keberhasilan proses pembelajaran. Arikunto (2006:20) menyatakan bahwa “Hasil belajar siswa dapat dilihat dari beberapa unsur, yaitu kemampuan, perubahan tingkah laku, sikap dan intelegensi”. Salah satu aspek yang dapat digunakan untuk mengetahui kemampuan atau tingkat pemahaman siswa adalah nilai. Nilai memiliki peranan yang penting untuk mengukur hasil belajar siswa karena mudah dianalisis.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara penulis dengan guru mata pelajaran ekonomi di SMA N 1 Enam Lingsung dan SMA N 3 Padang Panjang, diketahui bahwa rata-rata KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) untuk mata pelajaran ekonomi adalah 70, namun masih banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM tersebut. Tabel berikut ini menggambarkan nilai rata-rata ulangan harian pertama siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X di SMA N 1 Enam Lingsung dan SMA N 3 Padang Panjang. Ulangan harian pertama ini membahas tentang SK (Standar Kompetensi) 1 yaitu memahami permasalahan ekonomi dalam kaitannya dengan kebutuhan manusia, kelangkaan dan sistem ekonomi.

**Tabel 1**  
**Nilai Rata-rata Ulangan Harian 1 Ekonomi Semester I**  
**Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Enam Lingkung**  
**Tahun Pelajaran 2011/ 2012**

No.	Kelas	Rata-rata	Ketuntasan		Persentase ketuntasan klasikal	Persentase ketuntasan minimal	Jumlah siswa (orang)	Keterangan
			Tuntas (orang)	Tidak tuntas (orang)				
1.	X 1	67,63	16	15	51,61%	75%	31	Tidak tuntas
2.	X 2	69,19	21	14	60,00%	75%	35	Tidak tuntas
3.	X 3	76,11	25	8	75,76%	75%	33	Tuntas
4.	X 4	68,56	19	16	54,29%	75%	35	Tidak tuntas
5.	X 5	74,25	22	11	66,67%	75%	33	Tidak tuntas
6.	X 6	68,67	20	14	58,82%	75%	34	Tidak tuntas
7.	X 7	67,98	19	17	52,78%	75%	36	Tidak tuntas
8.	X 8	70,12	21	13	61,76%	75%	34	Tidak tuntas

Sumber : Guru SMA Negeri 1 Enam Lingkung

**Tabel 2**  
**Nilai Rata-rata Ulangan Harian 1 Ekonomi Semester I**  
**Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Padang Panjang**  
**Tahun Pelajaran 2011/ 2012**

No.	Kelas	Rata-rata	Ketuntasan		Persentase ketuntasan klasikal	Persentase ketuntasan minimal	Jumlah siswa (orang)	Keterangan
			Tuntas (orang)	Tidak tuntas (orang)				
1.	X 1	76,10	23	7	76,67%	75%	30	Tuntas
2.	X 2	69,38	18	14	56,25%	75%	32	Tidak tuntas
3.	X 3	67,94	18	13	58,06%	75%	31	Tidak tuntas
4.	X 4	66,45	17	13	56,67%	75%	30	Tidak tuntas
5.	X 5	69,93	19	9	67,86%	75%	28	Tidak tuntas
6.	X 6	73,45	21	10	67,74%	75%	31	Tidak tuntas
7.	X 7	67,77	17	14	54,84%	75%	31	Tidak tuntas

Sumber : Guru SMA Negeri 3 Padang Panjang

Tabel 1 dan 2 di atas memperlihatkan persentase ketuntasan klasikal dari seluruh kelas X di SMA N 1 Enam Lingkung dan SMA N 3 Padang Panjang. Berdasarkan ketentuan dari Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) suatu kelas dikatakan tuntas jika persentase ketuntasannya minimal 75%. Data di atas memperlihatkan dari delapan kelas di SMA N 1 Enam Lingkung hanya kelas X 3 yang tuntas. Sedangkan di SMA N 3 Padang Panjang juga satu kelas yang dapat mencapai persentase ketuntasan minimal 75% yaitu kelas X 1.



Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan selama observasi di SMA N 1 Enam Lingkung dan SMA N 3 Padang Panjang pada tanggal 12 September dan 17 September 2011 ditemukan bahwa:

1. Terdapat dua atau tiga orang siswa saja yang memiliki buku sumber dalam pembelajaran ekonomi.
2. Siswa hanya mengandalkan penjelasan guru di papan tulis.
3. Terdapat beberapa orang siswa yang tidak mengikuti pelajaran dengan baik, seperti berbicara dengan teman, tidur dan keluar kelas.

Dari diskusi yang dilakukan bersama guru mata pelajaran ekonomi, dapat diketahui penyebab rendahnya hasil belajar. Diantaranya adalah tidak adanya usaha dari siswa untuk mempelajari materi, kurangnya referensi yang dimiliki siswa, ketidakmampuan siswa dalam memenuhi penunjang pembelajaran seperti buku cetak, dan terdapat keluhan dari siswa dari cara mengajar guru yang monoton. Sedangkan pelajaran ekonomi banyak mengandung konsep yang harus dipahami siswa dalam pembelajaran. Kondisi-kondisi ini menjadi penghalang dalam pelaksanaan pembelajaran yang efektif sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa.

Menurut Hamalik (2009:10) “Sistem pengajaran adalah suatu kombinasi terorganisasi yang meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan”. Dari pengertian di atas, unsur material tersebut meliputi buku-buku, papan tulis, *slide*, dan lain-lain. Artinya, ada banyak media yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran. Menurut Sanaky (2011:41) “Untuk menggunakan suatu media

pembelajaran secara baik, efektif dan efisien dalam proses pembelajaran diperlukan kemampuan, pengetahuan dalam memilih, menggunakan dan kemampuan untuk mendesain serta membuat suatu media pembelajaran tersebut”. Hal lain yang perlu diperhatikan adalah keterkaitan media dengan tujuan pembelajaran, metode, materi pembelajaran, dan kondisi siswa.

Jika suatu pembelajaran mengandung banyak konsep seperti pada topik permintaan, penawaran, harga keseimbangan dan pasar dibutuhkan banyak waktu untuk menyelesaikan materi ini. Karena banyak konsep yang harus dipahami siswa, siswa sering lupa atau tidak paham tentang materi tersebut. Untuk mengatasi masalah ini, guru dapat menggunakan media sebagai alat bantu komunikasi antara guru dengan siswa. Salah satu alternatif media yang dapat digunakan guru dalam menjelaskan konsep yang cukup banyak adalah dengan menggunakan media visual berupa peta pikiran (*mind mapping*).

Peta pikiran (*mind mapping*) sudah banyak menjadi kunci kesuksesan para ilmuwan dan seniman dunia (Buzan, 2009:7), diantaranya:

1. Leonardo Da Vinci

Leonardo menggunakan peta pikiran (*mind mapping*) sebagai cara termurni untuk menangkap pikiran-pikiran yang bermunculan di otaknya dan mencurahkan ke kertas.

2. Galileo Galilei

Galileo membantu merevolusi ilmu dengan menggunakan teknik peta pikiran (*mind mapping*).

### 3. Richard Feynman

Feynman adalah seorang fisikawan yang menempatkan seluruh teori kuantum elektrodinamik ke dalam peta pikiran (*mind mapping*).

Berdasarkan keterangan di atas, sudah jelas bahwa peta pikiran dapat memberikan kemudahan dalam memahami suatu ilmu. Dengan demikian, peta pikiran (*mind mapping*) dapat digunakan guru sebagai sebuah media dalam pembelajaran. Peta pikiran (*mind mapping*) dapat membantu siswa dalam menyusun informasi dan melancarkan aliran pikiran. Peta pikiran (*mind mapping*) ditampilkan dalam bentuk yang menarik dengan simbol-simbol dan gambar-gambar yang diwarnai. Hal ini membuat siswa tertarik dan dapat memusatkan perhatian siswa, sehingga siswa belajar dalam suasana yang menyenangkan.

Konsep pelajaran ekonomi tersebut dirangkum dalam sebuah media yang berbentuk visual. Selanjutnya guru dapat menjelaskan materi pelajaran yang telah dirangkum dalam media peta pikiran (*mind mapping*). Peta pikiran (*mind mapping*) membantu siswa dalam mengingat dan memahami pelajaran dengan lebih baik. Disamping itu, peta pikiran (*mind mapping*) juga membuat siswa belajar lebih cepat dan efektif.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk mencari solusi dari permasalahan tersebut. Penulis akan menggunakan media visual berupa peta pikiran (*mind mapping*) dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu penulis akan melakukan penelitian ilmiah dengan judul **“Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang Diajar Menggunakan Media Visual Berupa Peta Pikiran (*Mind Mapping*) dengan yang Tidak Menggunakan Media Peta**

**Pikiran pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di SMA N 1 Enam Lingkung dan SMA N 3 Padang Panjang”.**

**B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Adanya keterbatasan fasilitas pembelajaran yang dimiliki sekolah.
2. Siswa tidak memiliki kelengkapan buku cetak, LKS dan peralatan tulis sehingga motivasi belajar siswa rendah.
3. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang terkandung dalam materi ajar.
4. Perlunya guru mencari media yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
5. Perlunya guru meningkatkan kemampuan dalam menggunakan media pembelajaran berupa peta pikiran (*mind mapping*).
6. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran ekonomi masih rendah, masih banyak yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

**C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis membatasi permasalahan sebagai berikut: perbedaan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media visual berupa peta pikiran (*mind mapping*) dengan yang tidak menggunakan media peta pikiran pada mata pelajaran ekonomi kelas X di SMA N 1 Enam Lingkung dan SMA N 3 Padang Panjang.

#### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media visual berupa peta pikiran (*mind mapping*) dengan yang tidak menggunakan media peta pikiran pada mata pelajaran ekonomi kelas X di SMA N 1 Enam Lingkung dan SMA N 3 Padang Panjang?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media visual berupa peta pikiran (*mind mapping*) dengan siswa yang menerima pelajaran tanpa menggunakan media peta pikiran pada mata pelajaran ekonomi kelas X di SMA N 1 Enam Lingkung dan SMA N 3 Padang Panjang.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi penulis adalah sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang.
2. Sebagai pengembangan ilmu dan menambah wawasan mahasiswa dalam bidang penulisan karya ilmiah.
3. Sebagai pengembangan ilmu dan wawasan dalam bidang peningkatan hasil belajar ekonomi siswa dengan penggunaan media visual berupa peta pikiran (*mind mapping*).

4. Memberikan masukan bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan kemampuan siswa.
5. Memberikan informasi pada guru mengenai penggunaan media visual berupa peta pikiran (*mind mapping*), dengan demikian guru bisa lebih mempersiapkan diri sebelum memberikan materi ajar pada siswa.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI, KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Belajar dan Pembelajaran**

Pada hakikatnya pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara siswa dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Belajar bukan merupakan kegiatan mengumpulkan fakta, melainkan lebih merupakan pengembangan pemikiran dengan membuat makna baru. Sagala (2007:61) mendefinisikan pembelajaran sebagai berikut:

Pembelajaran adalah setiap kegiatan yang dirancang oleh guru untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan atau nilai yang baru dalam proses yang sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan dan evaluasi dalam konteks kegiatan belajar mengajar.

Sanaky (2011:3) juga menyatakan bahwa “Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar”. Berdasarkan pengertian di atas, dapat dikemukakan bahwa pembelajaran tidak terjadi seketika, melainkan sudah melalui tahap-tahap rancangan pembelajaran. Guru merancang bahan ajar yang kemudian dilaksanakan dalam proses pembelajaran. Disinilah terjadi proses komunikasi fungsional diantara siswa dan guru, siswa dengan siswa dalam rangka perubahan setiap sikap dan pola pikir siswa mengenai suatu materi yang diajarkan.

Pembelajaran dapat terjadi apabila ada interaksi antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa. Interaksi guru dengan siswa di dalam proses pembelajaran merupakan faktor yang sangat menentukan. Dengan adanya

interaksi yang baik antara guru dengan siswa, maka tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik. Pembelajaran dilakukan untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya. Sardiman (2007:20) menyatakan bahwa “Belajar adalah perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan lain sebagainya”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses kegiatan melalui interaksi untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru yang menghasilkan perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik. Perubahan tingkah laku merupakan hasil dari latihan, pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Perubahan tingkah laku tersebut dapat diperoleh dari berbagai kegiatan yang dilakukan.

Menurut Sagala (2007:163) disamping metode pembelajaran, media juga memegang peranan penting dalam suatu proses pembelajaran. Metode mengajar adalah metode yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Sedangkan media pengajaran sebagai alat bantu mengajar guru dalam pembelajaran tersebut.

Oleh sebab itu kegiatan belajar mengajar pada hakikatnya juga merupakan proses komunikasi. Menurut Sardiman (2007:7) “Interaksi akan selalu berkaitan dengan istilah komunikasi dan hubungan”. Dalam proses komunikasi ini guru berperan sebagai komunikator (*communicator*) yang akan menyampaikan pesan atau bahan ajar (*message*) kepada siswa sebagai penerima pesan (*communican*).



Agar pesan atau bahan ajar yang disampaikan guru dapat diterima oleh siswa maka diperlukan wahana penyalur yaitu media pembelajaran.

## **2. Hasil Belajar**

### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan tolak ukur dan indikator keberhasilan seorang siswa dalam mengikuti kegiatan belajar. Hasil belajar dapat berupa keterampilan, nilai dan sikap setelah siswa tersebut mengalami proses. Hamalik (2009:31) menyatakan bahwa “Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian, sikap-sikap, apresiasi, abilitas, dan keterampilan”.

Sedangkan Arsyad (2006:1) menyatakan bahwa tanda seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya. Perubahan tersebut bersifat kontiniu, fungsional, positif dan tanpa disadari. Perubahan yang didapat setelah pembelajaran adalah perubahan pengetahuan (kognitif), pengalaman, keterampilan (psikomotor), nilai dan sikap (afektif). Dalam penelitian ini hasil belajar yang dilihat adalah hasil belajar yang dilihat dari ranah kognitif.

Menurut Bloom yang telah direvisi dalam jurnal Suci (2011) diakses tanggal 29 Januari 2012, hal-hal yang berhubungan dengan ranah kognitif adalah berhubungan dengan 1) pengetahuan, 2) pemahaman, 3) penerapan, 4) analisis, 5) evaluasi dan 6) membuat. Untuk mengetahui kemampuan siswa di bidang kognitif, maka dibuatlah tes hasil belajar yang didasarkan pada pembagian ranah kognitif di atas.

Hasil belajar dapat diketahui dengan menggunakan salah satu indikator berupa tes. Tes tersebut dirancang sedemikian rupa oleh guru sehingga sesuai dengan tujuan pembelajaran yang harus dicapai. Sebelum tes ini dirancang, terlebih dahulu guru harus membuat kisi-kisi soal. Dalam kisi-kisi soal tersebut guru dapat menentukan soal sesuai dengan tingkat kognitif yang harus dicapai oleh siswa. Setelah menyelesaikan kisi-kisi soal, guru dapat merancang tes sesuai dengan kisi-kisi yang telah dibuat. Hasil belajar ini kemudian dianalisis oleh guru dan diberi penilaian. Penilaian hasil belajar memiliki tujuan tersendiri dalam pembelajaran. Hamalik (2009:211), menyatakan bahwa tujuan evaluasi hasil belajar sebagai berikut:

*Pertama*, untuk menentukan angka kemajuan atau hasil belajar para siswa. *Kedua*, untuk menempatkan para siswa ke dalam situasi belajar mengajar, yang tepat dan serasi dengan tingkat kemampuan, minat, dan berbagai karakteristik. *Ketiga*, untuk mengenal latar belakang siswa (psikologis, fisik, dan lingkungan), yang berguna, baik dalam hubungan dengan fungsi kedua maupun untuk menentukan sebab-sebab kesulitan belajar para siswa.

Sedangkan menurut Sudijono (2008:12) ada lima macam fungsi evaluasi pendidikan, yaitu:

- 1) Memberikan landasan untuk menilai hasil usaha (prestasi) yang telah dicapai oleh peserta didiknya.
- 2) Memberikan informasi yang sangat berguna, guna mengetahui kondisi masing-masing peserta didik di tengah-tengah kelompoknya.
- 3) Memberikan bahan yang penting untuk memilih dan kemudian menetapkan status peserta didik.
- 4) Memberikan pedoman untuk mencari dan menemukan jalan keluar bagi peserta didik yang memang memerlukannya.
- 5) Memberikan petunjuk tentang sudah sejauh manakah program pengajaran yang telah ditentukan telah dapat dicapai.

Bertitik tolak dari uraian di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan nilai yang diperoleh berdasarkan atas kemampuan yang didapatnya dalam mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Hasil belajar juga dapat digunakan sebagai tolak ukur untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam mengetahui dan memahami suatu pelajaran. Namun hasil belajar itu dipengaruhi oleh banyak faktor.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Secara global, Suryabrata (2010:233-236) mengungkapkan bahwa terdapat empat faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu faktor-faktor nonsosial, sosial, fisiologis dan psikologis.

1) Faktor-faktor nonsosial dalam belajar

Kelompok faktor ini dapat dikatakan sangat banyak, seperti: keadaan udara, cuaca, waktu, tempat, alat-alat yang dipakai untuk belajar (seperti alat tulis menulis, buku-buku, alat peraga, media pengajaran dan sebagainya yang biasa disebut alat-alat pelajaran). Faktor nonsosial ini harus diatur sedemikian rupa, sehingga dapat membantu proses belajar secara maksimal. Alat-alat dan media belajar harus sedapat mungkin diusahakan agar proses pembelajaran yang maksimal dapat tercipta.

Pada faktor nonsosial ini, yang cukup berpengaruh dalam pembelajaran adalah penggunaan media. Ada berbagai macam media yang dapat digunakan. Setiap media memiliki kelebihan dan kekurangan. Guru harus mampu menyesuaikan media yang akan digunakan dengan topik yang akan diajarkan di dalam kelas. Disamping itu guru juga harus memperhatikan

kelebihan dan kekurangan penggunaan media tersebut sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.

Sudah menjadi kebiasaan bagi guru menggunakan media papan tulis dalam proses pembelajaran dan papan tulis merupakan media yang mutlak ada di dalam kelas. Hal ini disebabkan oleh kurangnya media lain yang dapat digunakan dan kurangnya kemampuan guru dalam menciptakan media yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Papan tulis, suara guru dan gerak-gerik guru sebenarnya sudah cukup membantu dalam proses pembelajaran. Namun jika kita melihat pada sifat siswa, media-media tersebut belum cukup untuk memusatkan perhatian siswa dan meningkatkan pemahamannya terhadap materi sehingga dibutuhkan media lain.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk mengatasi kurangnya fasilitas dari sekolah dan mengatasi sifat malas siswa adalah media visual. Media visual ini juga beraneka ragam yang penggunaannya juga harus disesuaikan dengan topik yang akan diajarkan. Apabila suatu topik banyak mengandung konsep yang harus dipahami siswa, maka media visual berupa peta pikiran (*mind mapping*) dapat menjadi pilihan yang cukup baik. Peta pikiran (*mind mapping*) ini dapat merangkum konsep-konsep yang akan diajarkan sehingga siswa akan lebih mudah menangkap dan memahami materi yang diajarkan.

Guru hendaknya memperhatikan alat pembelajaran yang digunakan terutama media pembelajaran. Dalam pemilihan media, guru juga memperhatikan materi yang akan diajarkan. Apakah media yang digunakan

sesuai dengan materi yang diajarkan atau tidak. Dari paparan di atas, dapat kita pahami bahwa faktor nonsosial juga memiliki andil yang cukup besar terhadap suksesnya suatu proses pembelajaran dan peningkatan hasil belajar.

## 2) Faktor-faktor sosial dalam belajar

Yang dimaksud faktor sosial adalah faktor manusia, baik manusia itu ada (hadir) maupun kehadirannya itu dapat disimpulkan, jadi tidak langsung hadir. Kehadiran orang lain pada waktu seseorang belajar, sering mengganggu pembelajaran. Misalnya jika pada suatu kelas siswa sedang mengerjakan ujian, lalu terdengar orang berbincang-bincang di samping kelas, maka siswa yang sedang ujian akan kehilangan konsentrasi. Faktor-faktor tersebut mengganggu konsentrasi, sehingga perhatian tidak dapat ditujukan kepada hal yang dipelajari atau aktivitas belajar yang sedang berlangsung. Dengan berbagai cara, faktor-faktor tersebut harus diatur, supaya belajar dapat berlangsung dengan sebaik-baiknya.

## 3) Faktor-faktor fisiologis dalam belajar

Faktor-faktor fisiologis ini masih dapat lagi dibedakan menjadi dua macam, yaitu:

### a) Keadaan *tonus* jasmani pada umumnya

Keadaan *tonus* jasmani pada umumnya ini dapat dikatakan melatarbelakangi aktivitas belajar. Keadaan jasmani yang segar akan lain pengaruhnya dengan keadaan jasmani yang kurang sehat. Ada dua hal yang perlu diperhatikan pada keadaan *tonus* jasmani ini, yaitu:

(1) Nutrisi harus cukup karena kekurangan kadar makanan akan mengakibatkan kurangnya *tonus* jasmani, yang pengaruhnya dapat berupa kelesuan, cepat mengantuk, cepat lelah dan sebagainya.

(2) Beberapa penyakit yang kronis sangat mengganggu belajar siswa. Penyakit seperti pilek, *influenza*, sakit gigi, batuk dan yang sejenis dengan itu biasanya diabaikan karena dipandang tidak cukup serius untuk mendapatkan perhatian dan pengobatan. Akan tetapi dalam kenyataannya penyakit semacam ini sangat mengganggu belajar.

b) Keadaan fungsi-fungsi jasmani tertentu terutama fungsi pancaindera

Panca indra yang berfungsi dengan baik merupakan syarat utama suatu pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Di antara pancaindera yang paling memegang peranan penting dalam belajar adalah mata dan telinga. Jika salah satu dari pancaindera yang penting tersebut terganggu, maka sulit bagi siswa untuk belajar dengan baik.

4) Faktor-faktor psikologis dalam belajar

Secara umum faktor psikologis ini adalah faktor yang mendorong anak untuk belajar. Hal-hal yang mendorong seseorang untuk belajar adalah sebagai berikut:

- a) Adanya sifat ingin tahu dan ingin menyelidiki dunia yang lebih luas.
- b) Adanya sifat kreatif yang ada pada diri manusia dan keinginan untuk selalu maju.
- c) Adanya keinginan untuk mendapatkan simpati dari orang tua, guru dan teman.

- d) Adanya keinginan untuk memperbaiki kegagalan yang lalu dengan usaha yang baru, baik dengan kooperatif maupun kompetitif.
- e) Adanya keinginan untuk mendapatkan rasa aman bila menguasai pelajaran.
- f) Adanya ganjaran atau hukuman sebagai akhir daripada belajar.

Selanjutnya suatu pendorong yang biasanya besar pengaruhnya dalam belajar adalah cita-cita. Cita-cita merupakan pusat dari bermacam-macam kebutuhan, artinya kebutuhan biasanya disentralisasikan di sekitar cita-cita itu, sehingga dorongan tersebut mampu memobilisasikan energi psikis untuk belajar. Guru hendaknya membantu dalam proses pencapaian cita-cita tersebut.

Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa faktor nonsosial juga berpengaruh besar dalam pencapaian hasil belajar. Misalnya jika media pengajaran tidak ada, maka siswa akan sulit menguasai pelajaran. Begitu juga apabila metode mengajar yang digunakan guru tidak tepat, akibatnya siswa akan bosan dan hasil belajar menjadi tidak memuaskan.

### **3. Media Pembelajaran**

#### **a. Pengertian**

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Arsyad (2006:4) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran. Selanjutnya Danim (2008:3) menyatakan bahwa “Media pendidikan

merupakan alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik.

Selanjutnya Arsyad (2006:15) menyatakan bahwa:

Pemakaian media pengajaran dalam proses belajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pengajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Disamping membangkitkan motivasi minat siswa, media pengajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan komponen atau bagian yang dapat membantu kelancaran proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pemberi ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga pembelajaran terjadi. Dengan penggunaan media pembelajaran hendaknya dapat membantu siswa meningkatkan pemahamannya mengenai konsep yang dipelajari.

#### b. Manfaat Media

Dalam proses pembelajaran yang menjadi penerima pesan adalah siswa. Pembawa pesan (media) itu akan berinteraksi dengan siswa melalui indera mereka. Siswa dirangsang untuk menggunakan indera mereka dalam menerima informasi. Semakin baik rancangan suatu media pembelajaran, maka akan semakin baik pula media itu menjalankan fungsinya sebagai penyalur pesan. Arsyad (2006:25) menyatakan bahwa manfaat media pengajaran antara lain:



- 1) Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir.
- 2) Memperbesar perhatian siswa.
- 3) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar.
- 4) Memberi pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri.
- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontiniu.
- 6) Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
- 7) Memberikan pengalaman-pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain serta membantu berkembangnya efisiensi yang lebih mendalam serta keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Menurut Sanaky (2011:5) manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Pengajaran lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami pembelajar, serta memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pengajaran dengan baik.
- 3) Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, pembelajar tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
- 4) Pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti: mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Dilihat dari manfaat media pengajaran dapat dikatakan bahwa media pengajaran merupakan salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi guru dan siswa dalam lingkungan belajarnya. Tingginya proses interaksi tersebut akan menyebabkan terjadinya peningkatan hasil belajar. Guru memegang peranan yang sangat kompleks, yaitu disamping sebagai fasilitator juga sebagai perancang media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Guru harus senantiasa merencanakan media yang tepat, sehingga siswa merasa termotivasi, tertarik, senang dan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

### c. Klasifikasi Media

Berdasarkan kerucut pengalaman Edgar Dale yang dikutip dalam Sadiman (2005:8) ada 12 pola berpikir dari konkret sampai abstrak, yaitu:



Gambar 1: Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Dari penjelasan di atas, terdapat beberapa macam media, mulai dari pola paling konkret hingga pola paling abstrak. Sanaky (2011:45) menjelaskan bahwa “Simbol visual yaitu gambar yang secara keseluruhan dari sesuatu yang dijelaskan ke dalam suatu bentuk yang dapat divisualisasikan”. Dari pengertian di atas, kita dapat menggolongkan peta pikiran (*mind mapping*) ke dalam kelompok simbol visual. Dalam peta pikiran suatu materi dijadikan dalam bentuk gambar atau susunan yang dapat dimengerti dengan cara melihatnya.

Berdasarkan taksonomi Lesin yang dikutip oleh Arsyad (2006:81), media terdiri dari:

Pembagian media yaitu media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor), media berbasis cetakan (buku, kamus, *hand out*), media berbasis visual (*chart*, grafik, peta, diagram, fitur/ gambar, transparansi, film bingkai, atau *slide*), media berbasis audio-visual (video, film, *slide* bersama tape, TV) dan dengan bantuan

komputer (pengajaran dengan bantuan komputer dan video interaktif).

Dari pengklasifikasian di atas, media yang akan digunakan dalam penelitian ini ada pada pola lambang visual. Sama halnya dengan taksonomi Lesin, media yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah media berbasis visual.

#### d. Pemilihan Media

Media merupakan alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan sehingga dibutuhkanlah media untuk memperlancar proses pembelajaran. Namun, tidak semua media tepat digunakan untuk menyampaikan suatu bahan ajar. Jika terjadi kesalahan dalam pemilihan media maka pembelajaran juga tidak akan berjalan dengan baik.

Adapun pertimbangan media yang akan digunakan dalam pembelajaran, seperti yang diungkapkan Hamalik dalam Sanaky (2011:6) sebagai berikut:

Media yang dipilih harus sesuai dengan:

- 1) Tujuan pengajaran.
- 2) Bahan pelajaran.
- 3) Metode mengajar.
- 4) Tersedia alat yang dibutuhkan.
- 5) Pribadi pengajar.
- 6) Minat dan kemampuan pembelajar.
- 7) Situasi pengajaran yang sedang berlangsung

Dengan memperhatikan keterkaitan antara media dengan pertimbangan di atas, maka media yang digunakan lebih efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran. Jika tujuan pembelajaran tercapai diharapkan hasil belajar siswa

juga akan meningkat. Dengan demikian, pemilihan media yang tepat juga merupakan hal penting yang diperhatikan.

#### e. Media Visual

Media visual merupakan media yang melibatkan indera penglihatan. Media visual sangat berguna dalam memperjelas informasi, bahkan dapat mempengaruhi sikap seseorang. Pengajaran akan lebih efektif jika bahan pelajaran dapat divisualisasikan menyerupai keadaan yang sebenarnya. Artinya dengan menggunakan media visual, siswa akan lebih mudah menerima informasi dengan lebih baik dari pada hanya menggunakan pendekatan verbal. Levie & Lentz yang dikutip dalam Arsyad (2006:16) mengungkapkan bahwa dalam pembelajaran media visual memiliki fungsi sebagai berikut:

*Fungsi atensi* yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. *Fungsi afektif* terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. *Fungsi kognitif* terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. *Fungsi kompensatoris* terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Media berbasis visual (*image* atau perumpamaan) memegang peranan penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan

siswa harus berinteraksi dengan visual itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi tersebut.

Dilihat dari fungsi media visual dapat disimpulkan bahwa media visual sangat tepat menjadi alternatif pilihan dalam proses pembelajaran. Media visual dapat membangun hubungan yang interaktif dengan siswa. Disamping itu, media visual juga dapat menumbuhkan minat dan ketertarikan pada siswa.

#### **4. Peta Pikiran (*Mind Mapping*)**

Psikolog kenamaan, Tony Buzan semenjak tahun 1970-an mengkampanyekan penggunaan peta pikiran (*mind mapping*) dalam menggambarkan dan mengkomunikasikan cara berfikir secara terstruktur. Dalam peta pikiran (*mind mapping*) *a la* Buzan, kita menggambarkan berbagai hal yang dianggap berkenaan dengan sistem yang kita dekati dalam gambar-gambar, warna-warna dan kata-kata garis besar (*highlighted words*) yang kita anggap penting. Hal ini dianggap dapat memudahkan proses pengajaran dalam pendidikan atau mengkomunikasikan sesuatu hal pada orang lain. Namun tentu saja, kegunaan dari peta pikiran (*mind mapping*) ini lebih kepada antarmuka (*interface*) antara masyarakat terdidik. Peta pikiran (*mind mapping*) semacam ini tentu dapat dianggap sebagai bentuk primer dari peta kognitif.

Peta pikiran (*mind mapping*) sendiri merupakan temuan Buzan. Sejak 1975 bersama Gelb, Buzan yang mengembangkan peta pikiran (*mind mapping*) sebagai alat untuk melatih orang berfikir dengan lebih berdaya guna. Peta pikiran (*mind mapping*) adalah teknik mencatat pelajaran yang memungkinkan seseorang untuk menuangkan informasi yang diperoleh ke atas kertas sesuai dengan cara pikirnya

dalam mengolah informasi, bukan dalam bentuk garis besar yang kaku. Buzan (2004:4) menyatakan bahwa “Peta pikiran (*mind mapping*) dapat diartikan dengan kemampuan untuk membuat pikiran kita terlihat dengan mengeluarkannya dari kepala dan menuliskannya di atas kertas, sehingga kita dapat menjelajahnya dengan lebih cermat”.

Pemetaan konsep merupakan metode mencatat kreatif yang memudahkan untuk mengingat banyak informasi. Peta pikiran (*mind mapping*) menggunakan pengingat visual dan sensorik dalam suatu pola dari ide-ide yang original, karena teknik ini menyenangkan, kreatif dan tidak membosankan. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan Wycoff (2005:23) yang menyatakan bahwa “Peta pikiran (*mind mapping*) merupakan teknik untuk mengembangkan pendekatan berfikir yang lebih kreatif dan inovatif”.

Menurut Musrofi (2008:179) “Peta pikiran adalah teknik yang berupa skema atau gambar untuk mencurahkan segala yang kita pikirkan atau yang ada di otak kita”. Peta pikiran (*mind mapping*) memberikan sebuah gambaran sederhana dan garis besar dari beberapa konsep yang menjadi cabang dari satu konsep utama. Di dalam peta pikiran (*mind mapping*) digambarkan serangkaian konsep yang saling berhubungan antara satu dengan yang lainnya. Sehingga akan memudahkan siswa dalam mengingat dan memahami pelajaran.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat dikatakan bahwa peta pikiran (*mind mapping*) dapat membantu siswa dalam menyusun informasi dan melancarkan aliran pikiran. Peta pikiran (*mind mapping*) ditampilkan dalam bentuk yang menarik dengan simbol-simbol dan gambar-gambar yang diwarnai.

Hal ini membuat siswa tertarik dan dapat memusatkan perhatian siswa, sehingga siswa belajar dalam suasana yang menyenangkan.

a. Membuat Peta Pikiran (*Mind Mapping*)

Peta pikiran (*mind mapping*) adalah pendekatan keseluruhan otak yang membuat siswa mampu membuat catatan yang menyeluruh dalam satu halaman. Otak seringkali mengingat informasi dalam bentuk gambar, simbol, suara, bentuk dan perasaan. Untuk membuat peta pikiran (*mind mapping*), gunakan pulpen berwarna dan mulai dari bagian tengah kertas. Kalau bisa, gunakan kertas secara melebar untuk mendapatkan lebih banyak tempat.

DePorter dan Hernacki (2005:156) mengungkapkan langkah-langkah yang dapat ditempuh adalah sebagai berikut:

- 1) Tulis gagasan utama di tengah-tengah kertas dan lingkupilah dengan lingkaran, persegi atau bentuk lain.
- 2) Tambahkan sebuah cabang yang keluar dari pusatnya untuk setiap poin atau gagasan utama. Jumlah cabang-cabangnya akan bervariasi, tergantung dari jumlah gagasan atau segmen. Gunakan warna yang berbeda untuk tiap-tiap cabang.
- 3) Tuliskan kata kunci atau frase pada tiap-tiap cabang yang dikembangkan untuk detail. Kata-kata kunci adalah kata yang menyampaikan inti sebuah gagasan dan memicu ingatan siswa. Jika menggunakan singkatan, pastikan bahwa siswa mengenal singkatan-singkatan tersebut sehingga siswa dengan mudah segera mengingat artinya selama sehari-hari atau berminggu-minggu setelahnya.
- 4) Tambahkan simbol-simbol dan ilustrasi-ilustrasi untuk mendapatkan ingatan yang lebih baik.

Langkah-langkah yang dikemukakan oleh DePorter dan Hernacki memberikan kemudahan bagi guru untuk membuat sebuah konsep pelajaran ke dalam peta pikiran (*mind mapping*). Dengan menulis gagasan utama di tengah kertas, maka akan memudahkan siswa untuk memusatkan fikiran agar tidak keluar

dari konsep yang telah dibuat. Selanjutnya, cabang-cabang yang keluar dari konsep utama menunjukkan bahwa konsep utama tersebut memiliki beberapa sub konsep. Kata kunci dan simbol-simbol akan memudahkan siswa untuk mengingat pelajaran.

Menurut Buzan (2009:15) ada tujuh langkah dalam membuat peta pikiran (*mind mapping*) yaitu:

- 1) Mulailah dari bagian tengah kertas kosong yang sisi panjangnya diletakkan mendatar.
- 2) Gunakan gambar atau foto untuk ide sentral anda.
- 3) Gunakan warna.
- 4) Hubungkan cabang-cabang utama ke gambar pusat dan hubungkan cabang-cabang tingkat dua dan tiga ke tingkat satu dan dua.
- 5) Buatlah garis hubung yang melengkung, bukan garis lurus.
- 6) Gunakan satu kata kunci untuk setiap garis.
- 7) Gunakan gambar.

Kemudian, DePorter dan Hernacki (2005:156) masih juga menyebutkan beberapa cara yang dapat dilakukan untuk membuat catatan peta pikiran (*mind mapping*) agar lebih mudah diingat, yaitu:

- 1) Di tengah kertas, buat lingkaran dari gagasan utamanya.
- 2) Tambahkan sebuah cabang dari pusatnya untuk tiap-tiap poin kunci (gunakan spidol berwarna).
- 3) Tuliskan kata-kata kunci pada tiap-tiap cabang, kembangkan untuk menambah detailnya.
- 4) Tambahkan simbol dan ilustrasi.
- 5) Gunakan huruf KAPITAL.
- 6) Tulis gagasan penting dengan huruf-huruf yang lebih besar.
- 7) Garis bawah kata itu dan gunakan huruf **tebal**.
- 8) Bersifat kreatif dan berani.
- 9) Gunakan bentuk acak untuk menunjukkan poin-poin atau gagasan-gagasan.
- 10) Buatlah peta konsep secara horizontal.



b. Manfaat Peta Pikiran (*Mind Mapping*)

Buzan (2009:6) mengemukakan bahwa peta pikiran (*mind mapping*) ini akan membantu kita untuk:

- 1) Merencana.
- 2) Berkomunikasi.
- 3) Menjadi lebih kreatif.
- 4) Menghemat waktu.
- 5) Menyelesaikan masalah.
- 6) Memusatkan perhatian.
- 7) Menyusun dan menjelaskan pikiran-pikiran.
- 8) Mengingat dengan lebih baik.
- 9) Belajar lebih cepat dan efisien.
- 10) Melihat gambar keseluruhan.

Peta pikiran (*mind mapping*) memberikan acuan dalam memilih informasi yang penting. Dari informasi tersebut akan memudahkan siswa untuk mengingat dan memahami konsep yang ada. Karena peta pikiran (*mind mapping*) hanya terdiri dari kata-kata kunci dan simbol-simbol, maka siswa akan merasa tenang dan berminat dalam belajar. Siswa juga akan lebih fokus dan berkonsentrasi dalam belajar karena peta pikiran (*mind mapping*) tidak seperti buku teks yang penuh berisi tulisan dan sangat monoton.

Menurut Musrofi (2008:181) dalam bukunya *Melejitkan Potensi Otak*, menyatakan bahwa peta pikiran (*mind mapping*) bermanfaat sebagai:

- 1) Alat untuk mencatat, pengganti alat pencatat tradisional.
- 2) Alat komunikasi yang efektif, sehingga seluruh yang kita pikirkan akan bisa tercurah. Dengan peta konsep semua yang ada di pikiran kita bisa mengalir deras dan tertuang di atas kertas, laksana menuangkan air ke dalam gelas.
- 3) Alat untuk mengungkap ide-ide yang luar biasa menyenangkan dan hebat.
- 4) Alat untuk mengungkapkan pemikiran dalam berbagai bidang dan beragam aktivitas mulai dari cara menyelesaikan masalah yang rumit, menangani berjubelnya informasi, membuat rencana, mengubah cara kerja atau cara belajar, meningkatkan

keaktivitas dan inovasi, serta membantu pembelajaran seumur hidup.

Peta pikiran (*mind mapping*) memberikan kemudahan dalam mencatat sehingga memberikan kemudahan dalam memahami. Dengan peta pikiran (*mind mapping*), penyampaian informasi juga akan lebih lancar dan efektif karena hanya berisi dengan konsep-konsep penting. Selain itu menurut Musrofi (2008:183) peta pikiran (*mind mapping*) dapat mengoptimalkan sel-sel otak yang saling terkoneksi sehingga mengaktifkan seluruh fungsi otak.

Dilihat dari penjelasan di atas, peta pikiran (*mind mapping*) sangat berguna untuk meningkatkan pemahaman, mengingat materi pelajaran dengan mudah dan merangsang kreatifitas siswa dalam pembelajaran. Peta pikiran (*mind mapping*) meningkatkan daya ingat sehingga akan mudah dituangkan kembali jika siswa membutuhkannya. Peta pikiran (*mind mapping*) juga akan menghemat waktu dan mempercepat proses belajar siswa.

## **5. Pengaruh Penggunaan Media Visual Pengajaran Berupa Peta Pikiran (*Mind Mapping*) Terhadap Hasil Belajar**

Berdasarkan pengetahuan dan manfaat media pengajaran, penggunaan media dalam pendidikan sangat berpengaruh terhadap perkembangan kreatifitas berfikir anak. Penggunaan media membuat anak didik dapat mengamati langsung dan dengan mudah memahami apa yang disampaikan oleh guru. Selain itu media juga dapat memudahkan guru sebagai motivator dalam menumbuhkan keaktifan siswa.

Menurut pendapat Levie dalam Arsyad (2006:9) yang mereview hasil penelitian tentang belajar melalui stimulus gambar dan stimulus kata atau visual dan verbal menyimpulkan bahwa stimulus visual membuahkan hasil belajar yang

lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat dan menghubungkan kata-kata dan konsep-konsep. Di lain pihak, stimulus verbal memberikan hasil belajar yang lebih apabila pembelajaran itu melibatkan ingatan yang berturut-turut.

Ada dua sistem ingatan manusia, satu untuk mengolah simbol-simbol verbal kemudian menyimpannya dalam bentuk proposisi *image*, dan yang lainnya untuk mengolah *image* nonverbal yang kemudian disimpan dalam bentuk proposisi verbal. Peta pikiran (*mind mapping*) merepresentasikan dari kedua stimulus tersebut. Konsep yang berbentuk visual akan memudahkan mengingat dan menghubungkan kata. Di samping itu, peta pikiran (*mind mapping*) juga menyajikan kata-kata yang dibungkus dalam peta hubungan sehingga memudahkan ingatan yang berturut-turut.

Apabila guru tidak menggunakan media dalam mengajar, pengaruhnya kurang menguntungkan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Karena dalam proses pembelajaran tidak ada yang akan dilihat dan diamatinya. Media visual berupa peta pikiran (*mind mapping*) sangat baik digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, karena peta pikiran (*mind mapping*) cocok sebagai alat bantu untuk membangkitkan ketertarikan, motivasi, daya ingat dan pemahaman pada siswa.

Berdasarkan pengalaman pribadi seorang guru bahasa Spanyol dari New York yang dipaparkan dalam *Buku Pintar Mind Map* karangan Tony Buzan (2009:186) menyatakan bahwa peta pikiran (*mind mapping*) sangat membantu dalam kelas. Peta pikiran (*mind mapping*) sangat membantu dalam meringkas informasi menjadi satu halaman dengan cara yang menyenangkan dan mudah

dimengerti serta mempermudah murid dalam mengingat informasi. Hal ini terbukti dengan meningkatnya percaya diri siswa dan siswa lebih kompeten dalam ujian verbal.

## **B. Penelitian yang Relevan**

Dari penelitian Yuliani (2009:56) mengenai pengaruh penggunaan peta pikiran (*mind mapping*) terhadap hasil belajar menyatakan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 8 Padang. Peningkatan hasil belajar tersebut disebabkan oleh penggunaan peta pikiran (*mind mapping*) sebagai alat penyampaian pesan. Siswa juga lebih bisa memahami materi pelajaran dan target hasil belajar yang diinginkan dapat tercapai. Begitu juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Susilia (2008:68).

Penelitian Yuliani dan Susilia menjadi referensi untuk penelitian yang akan dilakukan ini. Ada persamaan variabel dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu penggunaan peta pikiran (*mind mapping*) dalam pembelajaran. Namun perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang relevan adalah tampilan peta pikiran (*mind mapping*) yang dimasukkan ke dalam media visual sehingga akan menunjang pembelajaran di dalam kelas. Penelitian sebelumnya menugaskan siswa untuk membuat peta pikiran (*mind mapping*) dalam pembelajaran. Sedangkan dalam penelitian ini, peta pikiran (*mind mapping*) dibuat oleh guru dan dijadikan media visual dalam pembelajaran ekonomi.

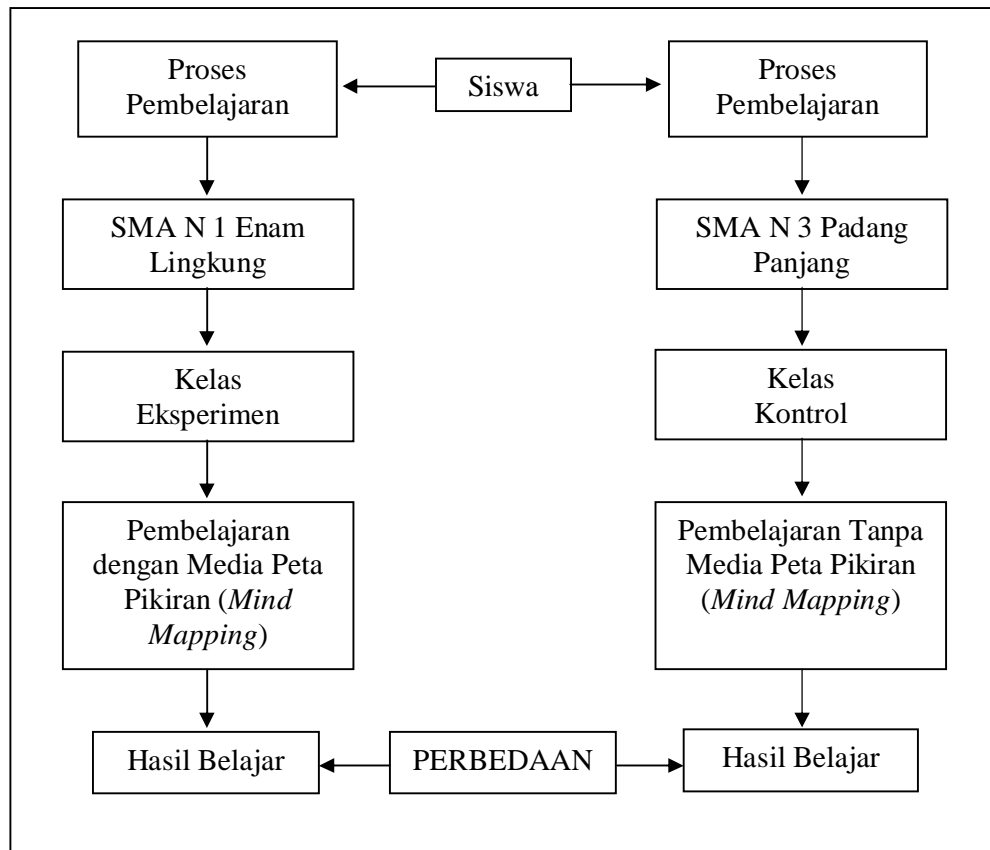
### C. Kerangka Konseptual

Banyak cara yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa salah satunya dengan memilih media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi yang sedang dibahas. Media visual berupa peta pikiran (*mind mapping*) merupakan salah satu alternatif pilihan yang dapat digunakan dan merupakan media pembelajaran yang sedang berkembang. Penggunaan media visual berupa peta pikiran (*mind mapping*) ini akan sangat membantu pada materi yang mengandung banyak konsep.

Pelaksanaan proses pembelajaran ekonomi dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan media visual berupa peta pikiran (*mind mapping*) pada kelas eksperimen dan pembelajaran biasa (langsung) tanpa menggunakan media peta pikiran (*mind mapping*) pada kelas kontrol. Guru menyajikan media visual berupa peta pikiran (*mind mapping*) dalam bentuk kertas yang berukuran besar yang merangkum konsep-konsep yang harus dikuasai siswa sehingga siswa tertarik, termotivasi dan terangsang untuk belajar. Kertas yang dimaksud adalah lembaran yang berisi materi yang dikemas dalam bentuk peta pikiran (*mind mapping*) dan ditampilkan di depan kelas.

Selanjutnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran akan diketahui melalui hasil belajarnya. Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen akan dibandingkan dengan hasil belajar siswa dari kelas kontrol. Dari hasil perbandingan tersebut akan terlihat bahwa adanya perbedaan hasil belajar dari pembelajaran dengan menggunakan media visual berupa peta pikiran (*mind mapping*) dengan pembelajaran tanpa menggunakan media peta pikiran (*mind*

*mapping*). Untuk lebih jelasnya, kerangka konseptual tersebut digambarkan seperti di bawah ini:



Gambar 2: Kerangka Konseptual

#### D. Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah dan kajian teori di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut: “Terdapat perbedaan antara hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan media visual berupa peta pikiran (*mind mapping*) dengan siswa yang pembelajarannya tanpa menggunakan media peta pikiran (*mind mapping*) di SMA N 1 Enam Lingkung dan SMA N 3 Padang Panjang”.

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar ekonomi siswa yang diajar menggunakan media visual berupa peta pikiran (*mind mapping*) dengan siswa yang diajar tanpa menggunakan media peta pikiran (*mind mapping*). Hasil belajar ekonomi siswa yang menggunakan media peta pikiran (*mind mapping*) lebih tinggi dari hasil belajar ekonomi siswa yang tanpa menggunakan media peta pikiran (*mind mapping*). Jadi penerapan media visual berupa peta pikiran (*mind mapping*) dapat meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat dikemukakan saran yang diharapkan dapat bermanfaat dalam meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa:

1. Kepada sekolah, khususnya kepala sekolah SMA N 1 Enam Lingkung dan SMA N 3 Padang Panjang agar dapat memberikan pelatihan kepada guru mata pelajaran dalam membuat peta pikiran (*mind mapping*) sebagai media dalam pembelajaran karena dari hasil penelitian, media peta pikiran (*mind mapping*) dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.
2. Kepada Guru di SMA N 1 Enam Lingkung dan SMA N 3 Padang Panjang, khususnya guru mata pelajaran ekonomi pada Kompetensi Dasar Pasar Barang dan Pasar *Input* hendaknya dapat menerapkan penggunaan media visual

berupa peta pikiran (*mind mapping*) disamping menggunakan papan tulis karena media pembelajaran ini dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar ekonomi siswa.

3. Guru juga dapat memilih media yang tepat dan mempersiapkan media pembelajaran sebelum mengajar. Karena media juga memiliki peranan penting dalam kelancaran suatu pembelajaran. Namun, pemilihan suatu media hendaknya juga disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, materi pelajaran, metode yang digunakan guru serta kondisi siswa.
4. Untuk Kompetensi Dasar yang banyak mengandung konsep-konsep maka guru dapat menggunakan media peta pikiran (*mind mapping*).
5. Siswa juga diberi pengetahuan tentang cara membaca peta pikiran (*mind mapping*) dan dapat mempelajari cara membuat peta pikiran (*mind mapping*) sebagai alat bantu dalam memahami materi pelajaran.
6. Agar pelaksanaan dan tujuan pembelajaran tercapai dengan maksimal, hendaknya setiap siswa berusaha untuk memiliki buku pegangan serta guru lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran.
7. Kepada peneliti berikutnya, agar lebih mempersiapkan diri, mempertimbangkan dan meminimalisir kendala-kendala yang telah dihadapi dan ditemukan oleh peneliti sebelumnya, sehingga tujuan penelitian dapat tercapai sesuai dengan harapan yang diinginkan.



## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Pendekatan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- \_\_\_\_\_. (2006). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Buzan, Tony. (2004). *The Power Of Creative Intelligence* (Susi Purwoko. Terjemahan). Jakarta: Gramedia. Buku asli diterbitkan tahun 2001.
- \_\_\_\_\_. (2009). *Buku Pintar Mind Map* (Susi Purwoko. Terjemahan). Jakarta: Gramedia. Buku asli diterbitkan tahun 2005.
- Danim, Sudarman. (2008). *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Depdiknas. (2003). UUSPN No. 20. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. (2007). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republic Indonesia Nomor 41 Tahun 2007 Tentang Standar Proses Untuk Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas.
- DePorter, Bobbi & Hernacki, Mike. (2005). *Quantum Learning* (Alwiyah Abdurrahman. Terjemahan). Bandung: Kaifa. Buku asli diterbitkan tahun 1992.
- Hamalik, Oemar. (2009). *Perencanaan Pengajaran Berdesarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik, Oemar. (2009). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Irianto, Agus. (2007). *Statistik Konsep Dasar dan Aplikasinya*. Jakarta: Kencana Predana Media Group.
- Musrofi, Muhammad. (2008). *Melejitkan Potensi Otak*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Sadiman, Arif. (2005). *Media Pendidikan*. Jakarta: CV Rajawali.
- Sagala, Syaiful. (2007). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: CV Alfabeta.