

TUGAS AKHIR PROGRAM MAGISTER

PERBEDAAN METODE MENCATAT *MIND MAP* DAN KONVENSIONAL TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN SISWA KELAS 3 SD SWASTA DI KOTA BOGOR



Disusun Oleh:

Yuliana Kurnia Widhiasih

NIM. 500637848

**PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS TERBUKA**

2017

ABSTRACT

THE DIFFERENCE IN NOTE-TAKING METHOD WITH *MIND MAP* AND CONVENTIONAL ON OUTCOMES CIVIC EDUCATION 3rd GRADE PRIVATE ELEMENTARY SCHOOL IN BOGOR

This research reviewing the technique of noting students on Civic Education Learning from the studying outcomes. The whole population are 59 students of 3rd grade private elementary school in Bogor and grouped into 2 classes. The experimental group was 3A which amounted to 29 children and 3B of 30 children as control group. The method is quantitative research with quasi design experiment. The experimental group using the *Mind Map* technique for 6 times and the control group note with conventional technique (linear). The purposes of the study are to know the influence of *Mind Map* technique on outcomes, the influence of conventional technique (linear) on outcomes, and comparing the differences outcomes between experimental group using the *Mind Map* technique and control group note with conventional technique (linear). The validity test showing 31 out of 50 questions declared valid. The reliability coefficient Cronbach Alpha is equal to 0.869. It is high level of reliability. Data analysis technique using T-test. The conclusion of this research is there is a positive and significant influence in the method of *Mind Map* technique to the outcomes of Civic Education students on 3 grade private elementary school in Bogor which indicated with significance (p) of 0.623, if adapted $p < 0.01$. The hypothesis is accepted. There was positive and significant effect noted by the conventional method (linear) to the outcomes of Civic Education on 3rd grade private elementary school Bogor indicated a significance value (p) of 0.631, if adapted $p > 0.01$, this indicates that the hypothesis accepted. There were also positive and significant differences which were indicated by T-test = -6.092 on experimental group T = -3.858 on control group. So the hypothesis of this research is accepted that there are differences outcomes in the positive and significant, between *Mind Map* technique and Conventional methods.

Keyword: *Mind Map*, conventional note-taking, Civic Education.

ABSTRAK

PERBEDAAN METODE MENCATAT *MIND MAP* DAN KONVENSIONAL TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN SISWA KELAS 3 SD SWASTA DI BOGOR

Penelitian ini mengkaji tehnik mencatat siswa pada pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dilihat dari hasil belajar. Partisipan penelitian ini adalah siswa kelas 3 salah satu SD swasta di Bogor yang berjumlah 59 anak terbagi dalam 2 kelompok. Kelompok eksperimen adalah kelas 3 A yang berjumlah 29 anak dan 3B sebanyak 30 anak sebagai kelompok kontrol. Penelitian dilakukan secara kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen. Kelompok eksperimen mendapat perlakuan mencatat *Mind Map* sebanyak 6 x sedangkan kelompok kontrol tidak mendapat perlakuan (mencatat seperti yang biasa dilakukan yaitu secara konvensional/linier). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara siswa yang mencatat dengan *Mind Map* dan siswa yang mencatat konvensional (linier). Validitas tes ujicoba menunjukkan 31 dari 50 soal dinyatakan valid. Sedangkan koefisien reliabilitas Cronbach Alpha adalah sebesar 0,869 sehingga berada pada tingkat keterandalan yang tinggi. Teknik analisis data menggunakan uji-T. Kesimpulan dari penelitian ini adalah terdapat perbedaan yang positif dan signifikan yang ditunjukkan dengan uji T antara kelompok eksperimen yaitu $T = -6.092$ dengan kelompok kontrol $T = -3.858$. Sehingga hipotesis penelitian ini diterima bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang positif dan signifikan pada tehnik mencatat siswa dengan menggunakan metode *Mind Map* dan metode konvensional.

Keyword: *Mind Map*, mencatat konvensional, Pendidikan Kewarganegaraan.

**UNIVERSITAS TERBUKA
PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR**

LEMBAR PERNYATAAN

TAPM yang berjudul PERBEDAAN METODE MENCATAT *MIND MAP* DAN KONVENSIONAL TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN SISWA KELAS 3 SD SWASTA DI KOTA BOGOR adalah hasil karya saya sendiri, dan seluruh sumber yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar. Apabila di kemudian hari ternyata ditemukan adanya penjiplakan (plagiat), maka saya bersedia menerima sanksi akademik.

Bogor, 15 Juli 2017

Yang Menyatakan



(Yuliana Kurnia Widhiasih)

NIM 500637848

**UNIVERSITAS TERBUKA
PROGRAM PASCASARJANA
PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN DASAR**

PENGESAHAN

Nama : Yuliana Kurnia Widhiasih
NIM : 500637848
Program Studi : Magister Pendidikan Dasar
Judul TAPM : Perbedaan Metode Mencatat *Mind Map* dan Konvensional
terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan
Siswa Kelas 3 SD Swasta di Kota Bogor

Telah dipertahankan di hadapan Panitia Penguji Tugas Akhir Program Magister
(TAPM) Pendidikan Dasar Program Pascasarjana Universitas Terbuka pada :

Hari/ Tanggal : Sabtu / 15 Juli 2017
Waktu : Pukul 09.30-11.00

Dan telah dinyatakan LULUS

PANITIA PENGUJI TAPM

Ketua Komisi Penguji

Nama: Dr. Liestyodono Bawono Irianto, M.Si.

Tandatangan

Penguji Ahli

Nama: Dr. Jarnawi Afgani Dahlan, M.Kes.

Pembimbing I

Nama: Dr. Agus Dudung, M.Pd.

Pembimbing II

Nama: Dewi Artati Padmo, M.A., Ph.D.

PERSETUJUAN TAPM

Judul TAPM : Perbedaan Metode Mencatat *Mind Map* dan Konvensional terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas 3 SD Swasta di Kota Bogor

Penyusun TAPM : Yuliana Kurnia Widhiasih

NIM : 500637848

Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Hari/ Tanggal : Sabtu / 15 Juli 2017

Menyetujui :

Pembimbing II

Pembimbing I



Dewi Artati Padmo, M.A., Ph.D.
NIP. 196107241987012001



Dr. Agus Dudung, M.Pd.
NIP. 196508171991021001

Penguji Ahli



Dr. Jarnawi Afgani Dahlan, M.Kes.
NIP. 196811051991011001

Mengetahui,

Ketua Bidang Ilmu Pendidikan
Program Magister Pendidikan Dasar



Dr. Ir. Suroyo, M.Sc.
NIP. 195604141986091001

Direktur
Program Pascasarjana



Dr. Liestyodono Bawono Irianto, M.Si.
NIP. 195812151986011009

KATA PENGANTAR

Puji syukur, hormat dan kemuliaan bagi nama Tuhan atas limpahan berkat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan TAPM “PERBEDAAN METODE MENCATAT *MIND MAP* DAN KONVENSIONAL TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN SISWA KELAS 3 SD SWASTA DI KOTA BOGOR”.

TAPM ini ditulis untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan dalam Program Studi Magister Pendidikan Dasar di Universitas Terbuka.

Dalam menyusun TAPM ini penulis banyak mendapatkan berbagai dorongan, bantuan, serta masukan yang sangat berharga, sehingga pada kesempatan ini penulis hendak mengucapkan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Liestyodono Bawono Irianto, M.Si selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Terbuka
2. Bapak Dr. Ir. Suroyo, M.Sc. selaku Ketua Bidang Ilmu Pendidikan Progam Magister Pendidikan Dasar Universitas Terbuka
3. Bapak Dr. Agus Dudung, M.Pd. selaku dosen pembimbing 1 yang di tengah kesibukan rela dan bersedia meluangkan waktu memberikan pengarahan, saran, dan bimbingan penulisan TAPM ini
4. Ibu Dewi Artati Padmo Putri, M.A, Ph.D selaku dosen pembimbing 2 yang dalam kesibukan rela dan bersedia mengarahkan, mengingatkan, dan secara teliti mengkoreksi penulisan TAPM ini
5. Bapak Drs. Boedhi Oetoyo, M.A. selaku Kepala UPBJJ-UT Bogor
6. Ibu Ratna Marta Dhewi, S.E., M.Acc, selaku Koordinator Bantuan Belajar dan Layanan Bahan Ajar UPBJJ-UT Bogor

7. Pengurus yayasan, kepala sekolah, wakil kepala sekolah, guru, karyawan dan siswa SD BPK PENABUR Bogor, atas segala bantuan, dukungan, dan doa hingga penulisan TAPM ini selesai
8. Seluruh dosen Program Studi Magister Pendidikan Dasar Universitas Terbuka, atas segala wawasan, ilmu, dan pengetahuan yang diberikan
9. Teman-teman seperjuangan, seluruh mahasiswa Angkatan Pertama Program Studi Magister Pendidikan Dasar, UPBJJ-UT Bogor atas segala kerjasama, dukungan, perhatian, dan kekompakan selama ini
10. Suamiku, Lorensius Henky Suryakusuma dan anak-anakku : Scholastica Nuradvenza Violetta dan Gildazio Dehonara Dimitri, yang menyemangati dan setia mendampingi selama proses penulisan TAPM ini
11. Kedua orang tuaku : Bapak Suyono Sinduwardoyo dan Ibu Karsinah atas dukungan semangat dan doa restu yang diberikan
12. Semua saudara, teman, dan pihak yang tidak tertulis di atas, terima kasih untuk segala bantuan, dukungan, dan doa yang diberikan

Semua bantuan yang telah diberikan kepada penulis, tidaklah mungkin dibalas secara langsung. Kiranya Tuhan memberikan berkat dan rahmat-Nya kepada semua yang telah membagikan kebaikan kepada penulis untuk menyelesaikan TAPM dan pendidikan ini. Semoga TAPM yang tidak sempurna ini memberi manfaat bagi kita semua.



Bogor, Agustus 2017

(Yuliana Kurnia Widhiasih)

RIWAYAT HIDUP

Nama : Yuliana Kurnia Widhiasih

NIM : 500637848

Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Tempat/Tanggal Lahir : Sleman/ 14 Juli 1980

Riwayat Pendidikan : Lulus SD di SD Daleman 02 pada tahun 1992

Lulus SMP di SMP Negeri 1 Sukoharjo pada tahun 1995

Lulus SMA di SMA Negeri 3 Sukoharjo pada tahun 1998

Lulus S1 di Universitas Widya Mataram Yogyakarta pada tahun 2002

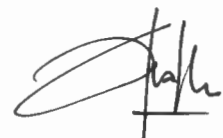
Lulus PPKM di Universitas Negeri Yogyakarta pada tahun 2004

Riwayat Pekerjaan : Tahun 2004 s/d 2007 sebagai guru PKn di SMP Karitas Ngaglik, Sleman, Yogyakarta

Tahun 2004 s/d 2007 sebagai guru bimbingan belajar di Sanggar Belajar Ananda, Yogyakarta

Tahun 2010 s/d sekarang sebagai guru kelas di SD BPK PENABUR Bogor

Bogor, 31 Mei 2017



Yuliana Kurnia Widhiasih

DAFTAR ISI

ABSTRACT.....	i
ABSTRAK	ii
LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
PENGESAHAN	iv
PERSETUJUAN TAPM.....	v
KATA PENGANTAR	vi
RIWAYAT HIDUP	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR RUMUS	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
A. Latar belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	10
C. Perumusan Masalah	10
D. Tujuan Penelitian.....	11
E. Kegunaan Penelitian.....	11
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	14
A. Kajian Teori.....	14
1. Hasil Belajar	14
2. Pengertian Belajar	17
a. Hakikat Pembelajaran	19
b. Faktor-Faktor Dalam Pembelajaran	23
3. Konsep Teori Belajar	23
a. Teori Belajar Behavioristik	23
b. Teori Belajar Menurut J. Bruner	26

c. Teori Belajar Menurut Aliran Gestalt.....	26
4. Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.....	27
a. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan.....	27
b. Sejarah Nama Pendidikan Kewarganegaraan	27
c. Standar Kompetensi Pendidikan Kewarganegaraan	29
d. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan	30
5. <i>Mind Map</i> (Peta Pikiran).....	30
a. Pengertian <i>Mind Map</i>	30
b. Pemrosesan Informasi	33
c. Manfaat <i>Mind Map</i>	35
d. Prinsip Ingatan	39
e. Imajinasi	41
6. Metode Mencatat Konvensional	44
a. Definisi Mencatat Konvensional.....	44
b. Pengertian Mencatat Konvensional	45
c. Tujuan dan Teknik Mencatat Konvensional	47
B. Penelitian Pendahuluan	52
C. Kerangka Berpikir	54
D. Operasionalisasi Variabel.....	55
1. Variabel Penelitian	55
2. Variabel Bebas	56
3. Variabel Terikat.....	58
E. Hipotesis	58
BAB 3 METODE PENELITIAN	59
A. Tempat dan Waktu Penelitian	59
B. Desain Penelitian	60
C. Populasi dan Sampel Penelitian	67
D. Instrumen Penelitian	69
E. Analisis Instrumen Penelitian	73
1. Pembuktian Validitas	73

2. Pembuktian Reliabilitas	79
3. Daya Pembeda	81
4. Tingkat Kesukaran	84
F. Prosedur Pengumpulan Data	87
1. Data.....	87
2. Sumber Data	88
3. Metode Analisis Data	89
4. Metode Analisis Data	66
a. Uji Normalitas	90
b. Uji Homogenitas	91
c. Analisis Akhir	93
d. Analisis Dan Interpretasi Data	94
BAB 4 HASIL PENELITIAN	97
A. Deskripsi Objek Penelitian	97
1. Deskripsi Wilayah Penelitian.....	97
2. Subjek dan Objek Penelitian	98
3. Pelaksanaan Penelitian	98
B. Hasil Analisa Tahap Akhir	99
1. Hasil Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	99
2. Deskripsi Statistik	102
3. Uji Normalitas Variabel	107
4. Analisis Perbedaan Hasil Belajar PKn Pada Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	112
a. Kelompok eksperimen	112
b. Kelompok kontrol	113
c. Pengujian Hipotesis	114
C. Pembahasan	115
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	129
A. Kesimpulan	129
B. Saran	130

DAFTAR PUSTAKA	132
----------------------	-----



DAFTAR GAMBAR

GAMBAR. 2.1	MODEL TEORI PEMROSESAN INFORMASI ATKINSON DAN SHIFFRIN	35
GAMBAR 2.2.	BELAHAN OTAK KANAN DAN KIRI	37
GAMBAR.2.3.	PROSES MENDENGARKAN	45
GAMBAR 3.1.	RANCANGAN QUASI EKSPERIMEN: KELOMPOK KONTROL (<i>PRETEST – POSTTEST</i>) NON EQUIVALEN....	61
GAMBAR.3.2.	ALUR PENELITIAN.....	62
GAMBAR 3.3.	RANCANGAN EKSPERIMEN	63
GAMBAR 4.1.	RATA-RATA SKOR PKN (<i>PRETEST – POSTTEST</i>) KELOMPOK EKSPERIMEN.....	101
GAMBAR 4.2.	RATA-RATA SKOR PKN (<i>PRETEST – POSTTEST</i>) KELOMPOK KONTROL.....	101
GAMBAR 4.3.	GRAFIK Q-Q PLOT DIAGRAM PANCAR <i>PRETEST</i> KELOMPOK EKSPERIMEN	108
GAMBAR 4.4.	GRAFIK Q-Q PLOT DIAGRAM PANCAR <i>POSTTEST</i> KEL. EKSPERIMEN.....	109
GAMBAR 4.3.	GRAFIK Q-Q PLOT DIAGRAM PANCAR <i>PRETEST</i> KEL. KONTROL.....	110
GAMBAR 4.4.	GRAFIK Q-Q PLOT DIAGRAM PANCAR <i>POSTTEST</i> KELOMPOK KONTROL	111
GAMBAR 4.5.	CATATAN <i>MIND MAP</i>	124
GAMBAR 4.6.	CATATAN KONVENSIONAL	124

DAFTAR RUMUS

Rumus 3.1. Korelasi <i>Product Momment</i>	75
Rumus 3.2. Rumus <i>Part Whole</i>	76
Rumus 3.3. <i>Koefesien Alpha Cronbach</i>	79
Rumus 3.4. Derajat Pembeda	81
Rumus 3.5. Indeks Kesukaran	85
Rumus 3.6. Uji F.....	92
Rumus 3.7. Rumus <i>Pooled Varians</i>	94
Rumus 4.1. Rumus <i>Pooled Varians</i>	112



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Rekapitulasi Nilai UTS 2 PKn SD Swasta di Kota Bogor TP. 2016/2017	7
Tabel 2.1	Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar PKn SD Kelas 3	29
Tabel 2.2	Perbedaan Catatan <i>Mind Map</i> dan Catatan Konvensional	51
Tabel 2.3	Penelitian Terdahulu Tentang <i>Mind Map</i> dan Kemampuan Belajar Siswa	52
Tabel 3.1.	Jadwal Penelitian.....	60
Tabel 3.2.	Ancaman Validitas Internal.....	64
Tabel 3.3.	Ancaman Validitas Eksternal.....	67
Tabel 3.4.	Jumlah Sampel Penelitian	68
Tabel 3.5.	Kisi-Kisi Tes Hasil Belajar Kognitif.....	70
Tabel 3.6.	Validitas Soal Tes Uji Coba.....	77
Tabel 3.7.	Reliabilitas Soal Tes Uji Coba	80
Tabel 3.8.	Hasil Tabel Derajat Pembeda.....	82
Tabel 3.9.	Kriteria Tabel Derajat Pembeda Ross dan Standley	84
Tabel 3.10.	Tabel Daya Kesukaran	84
Tabel 3.11.	Uji Normalitas One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test.....	90
Tabel 3.12.	Tabel Grup Statistik	91
Tabel 3.13.	Uji Homogenitas Independent Samples Test.....	92
Tabel 4.1.	Pelaksanaan Penelitian.....	98
Tabel 4.2.	Data Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen.....	99
Tabel 4.3.	Data Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol	100
Tabel 4.4.	Deskripsi Statistik	102
Tabel 4.5.	Deskripsi <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen	103
Tabel 4.6.	Deskripsi <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen.....	104
Tabel 4.7.	Deskripsi <i>Pretest</i> Kelompok Kontrol.....	105
Tabel 4.8.	Deskripsi <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol.....	107
Tabel 4.9.	Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen.....	108

Tabel 4.10. Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen	109
Tabel.4.11. Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelompok Kontrol	110
Tabel 4.12. Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol	111
Tabel 4.13. Deskripsi Statistik Kelompok. Eksperimen.....	112
Tabel 4.14. Uji T Kelompok Eksperimen.....	113
Tabel 4.15. Deskripsi Statistik Kelompok Kontrol	113
Tabel 4.16. Uji T Kelompok Kontrol	113
Tabel 4.17. Tabel Uji T <i>Posttest</i>	114



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1.	DATA REKAPITULASI UTS PKN	137
LAMPIRAN 2.	DATA REKAPITULASI NILAI PKN	138
LAMPIRAN 3.	HASIL UJI STATISTIK	139
LAMPIRAN 4.	SOAL TES UJI COBA PKN KELAS 3.....	134
LAMPIRAN 5.	SOAL <i>PRETES /POSTTEST</i> PKN KELAS 3	136
LAMPIRAN 6.	INSTRUMEN <i>MIND MAP</i>	150
LAMPIRAN 7.	LEMBAR VALIDASI TES HASIL BELAJAR	159
LAMPIRAN 8.	UJI NORMALITAS	148
LAMPIRAN 9.	T TEST KELOMPOK EKSPERIMEN.....	149
LAMPIRAN 10.	T TEST KELOMPOK KONTROL	150
LAMPIRAN 11.	T TEST POST TEST	151
LAMPIRAN 12.	TABEL T	152
LAMPIRAN 13.	TEST UJI COBA PKN KELAS 3	156
LAMPIRAN 14.	PRE/POST TEST PKN KELAS 3	149
LAMPIRAN 15.	PANDUAN PEMBUATAN MIND MAP	170
LAMPIRAN 16.	LEMBAR VALIDASI PROFESIONAL	173
LAMPIRAN 17.	FOTO PROSES PEMBUATAN MIND MAP	181
LAMPIRAN 18.	FOTO HASIL MIND MAP	182
LAMPIRAN 19.	FOTO HASIL MENCATAT KONVENSIONAL	184
LAMPIRAN 20.	CONTOH RPP KELOMPOK EKSPERIMEN.....	185
LAMPIRAN 21.	CONTOH RPP KELOMPOK KONTROL.....	189
LAMPIRAN 22.	SURAT IJIN PENELITIAN.....	193

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar adalah proses penting dalam masyarakat agar nilai, bahasa, dan perkembangan budaya dapat dipelajari dan diwariskan. Vygotsky (dalam Gredler, 2011) menyatakan bahwa belajar juga merupakan cara mewariskan pengalaman. Menurutnya, aktifitas belajar terkait tiga aspek unik dari kecerdasan manusia: Pertama, manusia mempelajari hal-hal di masa lampau untuk masa depan; Kedua, mengembangkan pengetahuan dan kemampuan tentang masa lalu melalui pengalaman sosial; Ketiga, manusia beradaptasi dengan lingkungannya.

Belajar menjadi dasar keberlangsungan dan kemajuan masyarakat di masa depan. Karena itu masyarakat tidak bisa membiarkan proses pendidikan berjalan tanpa manajemen yang baik. Manajemen kelas yang baik akan memaksimalkan kesempatan belajar anak-anak menurut Everston dan Emmer (dalam Santrock, 2014) termasuk memanfaatkan fungsi otak secara maksimal. Menerapkan aturan yang mengendalikan siswa tidak akan membantu siswa meningkatkan fungsi otak. Kerry (dalam Sprenger, 2011) menyebutkan bahwa bertahannya informasi tertentu dalam ingatan tergantung dari minat terhadap materi dan pengaruh dramatis, emosional, pendengaran, dan visualnya.

Guru sebagai manajer kelas mempunyai tugas mendorong, membimbing, dan memberi fasilitas belajar kepada siswa untuk mencapai tujuan. Sebagai manajer kelas,

guru harus memahami apa yang terjadi di dalam kelas dan merangsang siswa belajar lebih aktif dan dinamis dalam mencapai tujuan belajar. Sebagai manajer kelas, guru harus menciptakan kelas sebagai tempat belajar yang efektif agar siswa terbantu menghabiskan lebih banyak waktu untuk belajar dan lebih sedikit waktu untuk kegiatan tanpa arah dan tujuan, dan untuk mencegah berkembangnya masalah akademik dan emosional siswa (Santrock, 2014).

Dalam model belajar konstruktifisme, guru di sekolah menjadi fasilitator yang membiarkan dan memberi kesempatan kepada siswa mengembangkan kreativitas, keterampilan, dan pengetahuannya. Dole dan Sinatra (dalam Daryanto, 2016) menyebut belajar sebagai proses perubahan yang menempatkan siswa sebagai aktor utama. Skinner (Gredler, 2011) menyebut bahwa belajar adalah mengubah apa yang kita lakukan. Dengan belajar seseorang berharap terjadi perubahan tingkah laku, mendapat kecakapan baru yang diusahakan sendiri, dan tidak bergantung pada orang lain.

Sebagai fasilitator, guru harus melayani peserta didik menjalani proses pembelajaran dengan mudah dan menyenangkan. Guru juga harus secara kreatif menggunakan pendekatan dan metode belajar yang memudahkan siswa menerima informasi, memproses, mencerna, lama diingat, dan mampu bertahan dalam pikiran. Hughes (dalam Barwood, 2011) menyebutkan tiga hal yang memengaruhi proses belajar mengajar, yaitu: keadaan, gaya, dan struktur. Keadaan adalah keadaan fisik dan emosional dari siswa. Gaya adalah cara yang dipilih siswa untuk memproses informasi. Struktur adalah perencanaan untuk menyampaikan informasi pada siswa. Guru memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran, yaitu melaksanakan kegiatan

pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa, bahan belajar, serta kondisi sekolah. Guru harus memanfaatkan berbagai sumber bahan belajar untuk membantu siswa berpikir runtut dan memahami materi belajar berikutnya. Guru adalah faktor penting keberhasilan implementasi sebuah kurikulum. Artinya, seorang guru harus mengoptimalkan kegiatan belajar mengajar di kelas dengan model dan media belajar yang tepat.

Memaksimalkan fungsi otak siswa adalah salah satu cara yang dapat ditempuh. Frans Joseph Gall pada tahun 1970-an menunjukkan bahwa otak manusia terdiri dari banyak organ yang masing-masing bertanggungjawab atas reaksi tertentu. Pierre Paul Broca menemukan *area Broca* sebagai yang berperan penting dalam produksi ucapan. Selanjutnya, Karl Wernicke menemukan *area Wernicke* yang berperan penting dalam memahami simbol dan ucapan lisan dan tertulis.

Tahun 1960-an Roger W. Sperry melakukan penelitian yang membuatnya dianugerahi hadiah Nobel. Sperry mengubah cara pandang dunia tentang otak (Buzan, 2005). Sperry menemukan bahwa otak manusia memiliki dua cara berpikir yang sangat berbeda. Otak cenderung memisahkan aktivitas manusia dalam dua kategori berbeda, satu kelompok aktifitas dikelola oleh otak kanan dan kelompok aktifitas lain oleh otak kiri. Jika otak kanan aktif, maka otak kiri beristirahat (Buzan, 2005).

Fungsi otak kanan adalah visual dan memproses informasi dengan cara yang intuitif dan simultan, melihat pertama di seluruh gambar kemudian rincian. Sementara fungsi otak kiri adalah verbal dan memproses informasi dengan cara yang analitis dan berurutan, melihat pertama pada potongan kemudian menempatkan mereka bersama-sama untuk mendapatkan keseluruhan (Buzan, 1991). Pendidikan Kewarganegaraan

(PKn) adalah pelajaran yang menekankan penanaman nilai-nilai. PKn menjadi salah satu mata pelajaran humaniora yang membantu siswa didik menjadi manusia yang cerdas, baik, dan bermoral sehingga menjadi warga negara dan warga masyarakat yang baik sesuai dengan amanat Pancasila dan UUD 1945. PKn menjadi salah satu mata pelajaran yang membantu siswa mempersiapkan dirinya untuk berinteraksi dengan masyarakat, bagaimana melakukan perbuatan moral berdasarkan nilai-nilai mereka sendiri dan mendorong peserta didik melihat diri mereka sendiri sebagai makhluk individu dan makhluk sosial (Wuryandani, 2011).

PKn tidak hanya berisi materi pelajaran yang berisi teori tetapi juga tuntutan untuk bertindak di masyarakat. PKn membekali siswa bagaimana harus bersosialisasi dan berinteraksi di tengah masyarakat yang plural dan beragam. PKn diharapkan dapat membentuk perilaku siswa dalam kehidupan sehari-hari yang didasari budi pekerti, pengetahuan dan nilai luhur serta moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia (Wuryandani, 2011).

Tetapi pada kenyataannya, PKn belum mampu membentuk kepribadian yang baik, mandiri, dan bertanggung jawab bagi peserta didik. Ini terlihat dari masih banyaknya tawuran pelajar, sikap kurang menghargai dan menghormati, siswa yang membolos, datang terlambat, membeda-bedakan dan memilih teman, mengotori tembok dan melukai pohon, tidak menghargai pendapat teman, mentertawakan teman yang salah atau dihukum, serta tindakan negatif lain di lingkungan sekolah (Sulaeman, 2006). Kondisi ini membuktikan bahwa siswa belum menjadikan pengetahuan sebagai tuntunan dalam bersikap.

Dalam observasi di kelas 3 salah satu SD Swasta di Kota Bogor, proses belajar mengajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) terlihat menjemukan dan banyak dikeluhkan siswa. Tidak mengherankan, jika siswa terlihat kurang bersungguh-sungguh, kurang aktif, dan kurang memperhatikan pelajaran. Materi PKn yang banyak, cenderung abstrak, dan tidak menarik, membuat banyak anak-anak menganggap PKn 'sepele' dan tidak penting. Tidak mengejutkan jika siswa mencatat seadanya dan asal-asalan sehingga tidak membantu siswa mengingat dalam waktu yang lama. PKn kalah 'gengsi' dengan mata pelajaran lain seperti IPA atau pun Matematika. Dalam proses pembelajaran, siswa lebih tertarik untuk berbicara dengan teman, bersikap pasif dan kurang memperhatikan, terlihat bosan, dan cenderung teralihkannya perhatian pada aktifitas siswa lain selama pelajaran berlangsung.

Menurut Wahab (Cholisin, 2000), PKn ialah media pengajaran yang mengIndonesia-kan para siswa secara sadar, cerdas, dan penuh tanggung jawab. PKn menjadi salah satu cara sekolah membentuk karakter, kepribadian dan menanamkan budi pekerti yang luhur (Winarno, 2006), wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia (Wahab, 2007), dan sebagai pendidikan nilai (*value education*) (Sapriya, 2005) yang menanamkan nilai, moral dan norma yang dianggap baik oleh bangsa dan negara kepada siswa, sehingga mendukung bagi budaya bangsa yang membangun karakter.

Bagi anak Sekolah Dasar, PKn memang terlihat abstrak karena banyaknya unsur-unsur moral yang dibahas (Wuryandani, 2011). Padahal materi PKn yang berhubungan erat nilai dan moral, harus tercermin dalam perilaku sehari-hari baik sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Mencatat PKn berarti juga merefleksikan kualitas hidup

siswa, mengevaluasi perilaku siswa, dan mengingatkan siswa untuk berpikir serta bertindak baik.

PKn di kelas 3 SD pada SD Swasta di Kota Bogor yang diteliti masih menggunakan model mencatat konvensional. Guru memberikan pengetahuan secara pasif. Siswa lebih banyak mendengar materi yang disajikan guru. Menerima informasi tentang pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus mereka lakukan, kemudian mencatat dari *whiteboard* maupun merangkum dari buku secara konvensional yaitu dengan model catatan linier. Kegiatan menjadi monoton, tidak menarik, dan kreatifitas siswa tidak terlihat. Efeknya, hasil belajar PKn siswa rendah dan banyak yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 72.

Kondisi ini tercermin pada hasil Ulangan Tengah Semester 2 siswa kelas 3 A sebanyak 29 anak: 11 siswa belum memenuhi KKM. Hasil Ulangan Tengah Semester 2 kelas 3 B dengan 30 anak: 11 siswa tidak memenuhi KKM. Sebab itu, guru perlu memanfaatkan metode lain untuk membantu siswa menyimak dan memahami materi pelajaran. Salah satu nya adalah adalah cara siswa mencatat. Kegagalan menyimak akan berkurang jika siswa memiliki catatan yang baik untuk dipelajari kembali. Persoalannya akan muncul jika kemudian siswa tidak menyimak, tidak paham, dan catatan tidak lengkap, tidak seperti yang diharapkan para guru.

Metode mencatat akhirnya menjadi harapan agar siswa dapat mengingat dengan baik materi pelajaran. Salah satu metode mencatat yang ditawarkan adalah metode mencatat *Mind Map* yang memanfaatkan secara maksimal otak kiri dan otak kanan siswa. Metode *Mind Map* ini diyakini akan memengaruhi hasil belajar siswa menjadi lebih baik dalam memahami dan mengerti pelajaran PKn (Buzan, 2009). Berikut ini

tabel rata-rata nilai PKn salah satu SD sekolah swasta yang menjadi tempat penelitian yang menunjukkan bahwa nilai kelas 3 yang paling rendah dari semua kelas yang ada.

Tabel 1.1
Rekapitulasi Nilai UTS 2 PKn
SD Swasta di Kota Bogor
TP. 2016/2017

No	Kelas	Rata-rata	Tertinggi	Terendah
1	1A	81.06	100	48
2	1B	80.53	100	30
3	2A	91.71	100	58
4	2B	86.19	100	40
5	3A	75.07	93	49
6	3B	76.15	100	45
7	4A	79.53	100	39
8	4B	81.00	99	38
9	5A	77.85	93	51
10	5B	75.30	95	35
11	6A	82.35	100	43
12	6B	84.54	100	43

Otak kiri akan membantu siswa untuk membaca, menulis, dan mengetahui bagaimana harus bertindak dan berperilaku yang benar di masyarakat. Otak kanan membantu perkembangan emosional siswa (EQ) ketika bersosialisasi, berkomunikasi, berinteraksi dengan warga negara lain. Otak kanan membantu siswa mengembangkan kemampuan rasa, mengekspresikan dan mengaktualisasikan pengetahuan di kelas ketika melihat situasi yang tidak sesuai norma di masyarakat (Given, 2007).

Keterampilan menggunakan otak kanan ini akan membantu siswa menulis catatan model *Mind Map* dengan lebih baik dengan menyertakan contoh-contoh aktual dan relevan dengan materi yang diajarkan. Metode mencatat *Mind Map* diharapkan mampu

membantu setiap peserta didik mengingat sikap dan perilaku yang bersumber pada budaya Indonesia sebagaimana terangkum dalam Pancasila dan UUD 1945 (Sapriya, 2005).

Anak-anak yang dibicarakan dalam penelitian ini adalah anak Sekolah Dasar, usia 6-12 tahun. Menurut Montessori, sifat khas anak-anak pada masa ini adalah: mereka mulai memperhatikan hal-hal kesusilaan, menilai perbuatan manusia atas dasar baik buruk, mulai timbul kata hatinya dan membutuhkan pendidikan kesusilaan dan butuh dimengerti (Suryabrata, 2011). Mereka sangat realistis, ingin tahu, dan ingin belajar (Ahmadi, 2005). Maka dalam setiap materi PKn yang diberikan, guru harus mampu menunjukkan kejelasan: konsep, norma, nilai, dan fakta atau peristiwa.

Untuk tujuan ini, diperlukan pembaharuan teknik mengajar yang tidak lagi berpusat pada guru melainkan pada siswa. Interaksi dan keterlibatan peserta didik menjadi hal yang penting agar secara aktif peserta didik mencari informasi dan pengetahuan dan tidak menunggu sajian dari guru. Kondisi belajar menjadi menjadi menyenangkan dan menarik perhatian siswa. Alasan inilah yang menjadikan penelitian ini menarik bagi peneliti.

Penelitian ini memanfaatkan metode mencatat *Mind Map* yang diyakini dapat memengaruhi hasil belajar siswa lebih baik dari metode mencatat konvensional yang selama ini dilakukan siswa. Hal ini dilatar belakangi dengan pandangan bahwa peserta didik bukanlah objek tetapi subjek pengetahuan. Guru harus berhasil memotivasi siswa sehingga muncul semangat peserta didik untuk memahami konsep secara benar sehingga hasil belajar maksimal. *Mind Map* adalah salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menerapkan informasi ke dalam otak. Buzan mengatakan

bahwa *Mind Map* menjadi sebuah rute yang hebat bagi ingatan, yang memungkinkan siswa menyusun fakta dan pikiran sedemikian rupa sehingga cara kerja alami orang dilibatkan sejak dini (Buzan, 2008).

Menurut Buzan, *Mind Map* adalah cara paling efektif dan efisien untuk memasukkan, menyimpan, dan mengeluarkan data dari atau ke otak. *Mind Map* adalah cara sederhana untuk mencatat materi PKn yang terlihat sangat kompleks. *Mind Map* juga disebut sebagai tehnik mencatat kreatif karena menggunakan warna-warna dan gambar yang menarik dan menunjukkan tingkat imajinasi dari yang membuatnya (Buzan, 1991).

Sujanto (1996) menyatakan bahwa dalam melaksanakan pengajaran sering kali guru mendikte, siswa mencatat, menghafalkan catatan, dan menjawab pertanyaan guru sesuai catatan. Otak memang dirancang untuk belajar dengan meniru (Buzan, 2005). Kita dapat melihatnya pada anak-anak yang meniru bahasa, gerakan, suara hewan, bunyi mesin, dan semua suara di alam, mereka melakukan dengan tepat dan teliti. Hingga usia tertentu meniru adalah cara terbaik untuk belajar, tetapi kemampuan otak yang tidak terbatas juga bisa menyimpan informasi sampah yang tidak dibutuhkan. Informasi di otak akan tertimbun berantakan dan akan susah diakses sehingga tidak dapat diingat kembali. Sebab itu, kebiasaan anak mencatat konvensional yang meniru harus diubah dengan menambahkan interpretasi siswa sendiri agar informasi disimpan agar mudah diakses.

Hal ini mendorong penulis untuk melaksanakan penelitian dengan judul **“Perbedaan Metode Mencatat *Mind Map* Dan Konvensional Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas 3 SD Swasta di Kota Bogor”**

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah di atas maka diidentifikasi sebagai berikut.

1. Pembelajaran belum mengoptimalkan penggunaan otak kiri dan kanan secara seimbang
2. Catatan yang dibuat masih menggunakan catatan linear yang masih memusatkan penggunaan otak kiri
3. Metode mencatat *Mind Map* akan mengoptimalkan penggunaan otak kiri dan kanan secara bersamaan
4. Hasil UTS PKn kelas 3 SD pada sebuah sekolah swasta pada semester 2 tahun ajaran 2016-2017 kurang optimal
5. *Mind Map* akan diterapkan dalam mata pelajaran PKn kelas 3A salah satu SD swasta di Kota Bogor pada materi Bangsa sebagai Bangsa Indonesia

C. Perumusan Masalah

Dari latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah terdapat perbedaan hasil belajar PKn siswa kelas 3 SD antara metode mencatat *Mind Map* dan konvensional pada sekolah swasta di Kota Bogor?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah: mengkaji perbedaan hasil belajar PKn siswa kelas 3 SD antara metode mencatat *Mind Map* dan konvensional pada sekolah swasta di Kota Bogor.

E. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan bagi ilmu pendidikan dasar, terutama yang mengkaji tentang perbedaan hasil belajar antara penggunaan metode mencatat *Mind Map* dan konvensional pada mata pelajaran PKn
- b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan bagi ilmu pendidikan dasar, terutama yang mengkaji perbedaan hasil belajar antara penggunaan metode mencatat *Mind Map* dan konvensional pada mata pelajaran yang lain

2. Kegunaan Praktis

- a. Bagi siswa,
 - 1) Untuk memberikan alternatif cara mencatat yang lebih menarik
 - 2) Untuk membantu mengingat lebih lama materi pelajaran
 - 3) Untuk meningkatkan kreativitas dalam menulis

4) Untuk meningkatkan minat belajar terhadap mata pelajaran PKn

b. Bagi guru,

- 1) Sebagai bahan kajian guru dalam menyampaikan materi pelajaran PKn menggunakan metode *Mind Map*
- 2) Untuk memberikan alternatif cara meningkatkan hasil belajar Pkn dan atau pelajaran yang lain

c. Bagi sekolah,

- 1) Sebagai bahan masukan dalam peningkatan proses belajar mengajar
- 2) Sebagai langkah dalam mensinergikan penggunaan otak kiri dan kanan secara seimbang dalam pembelajaran

d. Bagi peneliti sendiri,

- 1) Dapat mengetahui adanya perbedaan hasil belajar siswa kelas 3 SD antara yang menggunakan metode mencatat *Mind Map* dan mencatat konvensional
- 2) Dapat mengidentifikasi hambatan yang terjadi dalam penerapan metode mencatat *Mind Map* dalam pembelajaran
- 3) Dapat menambah wawasan pengetahuan dalam melaksanakan penelitian selanjutnya

e. Bagi peneliti lain

- 1) Dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang meneliti tentang metode *Mind Map* pada mata pelajaran PKn
- 2) Dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang meneliti tentang hasil belajar



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

Teori didefinisikan oleh Kerlinger (1979) sebagai seperangkat konstruk (variabel-variabel), definisi-definisi, dan proposisi-proposisi yang saling berhubungan yang mencerminkan pandangan sistematis atas suatu fenomena dengan cara memerinci hubungan antarvariabel yang ditujukan untuk menjelaskan fenomena alamiah. Teori dapat berfungsi sebagai argumentasi, pembahasan, atau pun alasan. Teori menjadi konstruksi dasar sebuah kegiatan. Beberapa teori dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

I. Hasil Belajar

Kneller (1967) mengatakan bahwa pendidikan dapat dipandang dalam arti luas dan dalam arti teknis, atau dalam arti hasil dan di dalam arti proses. Dalam arti luas pendidikan adalah suatu tindakan atau pengalaman yang mempunyai pengaruh yang berhubungan dengan pertumbuhan dan perkembangan jiwa (*mind*), watak (*character*), dan kemampuan fisik. Dalam arti teknis pendidikan adalah usaha masyarakat melalui lembaga pendidikan yang dengan sengaja mentransformasikan pengetahuan, nilai-nilai, dan keterampilan.

Pendapat ini selaras dengan Dewey (1950) yang menyebut pendidikan adalah sebuah rekonstruksi atau re-organisasi pengalaman yang menambah makna dan kemampuan untuk pengalaman selanjutnya. Proses-proses pendidikan

memengaruhi potensi-potensi, kemampuan-kemampuan, kapasitas-kapasitas dengan kebiasaan-kebiasaan baik untuk menolong orang lain dan dirinya sendiri. Ki Hajar Dewantara memberikan definisi spiritual pada pendidikan, bahwa pendidikan adalah tuntunan dalam pertumbuhan anak, agar menjadi manusia yang bahagia dan selamat (sukses). Tujuan ini tentu saja harus didukung dengan perangkat dan sistem yang baik agar mencapai tujuan akhir pendidikan. Peserta didik, pendidik, dan tujuan pendidikan adalah komponen sentral dalam pendidikan. Interaksi ketiga komponen pendidikan dilengkapi dengan metode dan alat pendidikan, sehingga keseluruhannya menjadi sistem pendidikan (Sumitro, 2000). Notonagoro secara filosofis mengatakan bahwa pendidikan adalah hubungan yang saling menguntungkan yang dilakukan manusia untuk mencapai tujuan kemanusiaan yaitu kebahagiaan yang sempurna (Sulistiyono, 2003).

Penilaian adalah satu cara mengevaluasi sistem pendidikan, apakah gagal atau menghasilkan. Penilaian saat ini menjadi faktor menentukan apakah seorang siswa sudah memiliki pengetahuan dan ketrampilan yang disyaratkan atau belum. Penilaian menjadi masukan informasi secara komprehensif tentang hasil belajar peserta didik, baik dilihat ketika pelajaran berlangsung maupun hasil akhirnya (Suwardi, 2010).

Meningkatkan hasil belajar siswa tidaklah mudah untuk dilakukan karena membutuhkan seseorang yang mampu atau peduli mendorong kemampuan ataupun bakat yang ada pada diri seseorang. Seseorang yang mampu membimbing, mengajar, mendidik, memotivasi, dan sebagainya itu adalah seorang guru (Sudjana, 2006).

Menurut Sudjana (2006) hasil belajar merupakan kemampuan kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Menurut Kingsley (dalam Sudjana, 2006) ada tiga macam hasil belajar, yakni (a) Keterampilan dan kebiasaan, (b) Pengetahuan dan pengertian, (c) Sikap dan cita-cita. Masing-masing jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Sedangkan Gagne (dalam Sudjana, 2006), membagi lima kategori hasil belajar, yakni (a) Informasi verbal, (b) Keterampilan intelektual, (c) Strategi kognitif, (d) Sikap, dan (e) Keterampilan motoris.

Menurut Bloom (dalam Sudjana, 2006) hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Secara umum, aspek kognitif merupakan aspek pengetahuan, afektif adalah sikap dan psikomotorik adalah keterampilan.

a. Ranah kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.

- 1) Pengetahuan, yaitu kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya dalam bentuk ingatan berupa konsep, fakta dan rumus.
- 2) Pemahaman, yaitu kemampuan untuk mengerti materi yang dipelajari
- 3) Aplikasi atau penerapan, yaitu kemampuan untuk menerapkan apa yang telah dipelajari dalam kehidupan nyata.
- 4) Analisis, yaitu kemampuan siswa untuk menguraikan komponen-komponen dan hubungan antara komponen

- 5) Sintesis adalah kemampuan berfikir yang merupakan kebalikan dari proses berfikir analisis.
- 6) Evaluasi merupakan jenjang berfikir yang paling tinggi dalam ranah kognitif.

b. Ranah Afektif

Berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai.

c. Ranah Psikomotoris

Sudjana (2006) mengatakan bahwa terkait dengan hasil belajar psikomotoris, tampak dalam bentuk keterampilan atau skill dan kemampuan bertindak setiap individu. Dari tipe hasil belajar di atas, tipe hasil belajar kognitiflah yang lebih dominan dipakai dalam mengukur hasil belajar siswa dari pada afektif dan psikomotor, namun hasil belajar psikomotor dan afektif juga harus menjadi bagian dari hasil penilaian dalam proses pembelajaran di sekolah.

2. Pengertian Belajar

Mengapa seseorang mau belajar? Banyak definisi dan pengertian belajar. Cronbach (dalam Suryabrata, 2011) mengatakan bahwa belajar adalah mengalami sendiri dengan panca indera. McGeoh (dalam Skinner, 1958) mendefinisikan belajar sebagai sebuah perubahan *performance* sebagai hasil latihan. Suryabrata (2011) menyimpulkan:

- (1). Bahwa belajar itu membawa perubahan (dalam arti *behavioral change*, baik aktual maupun potensial)
- (2). Bahwa perubahan itu menghasilkan kecakapan baru
- (3). Bahwa perubahan itu terjadi karena usaha (disengaja)

Sedang Frandsen (dalam Suryabrata, 2011) mengatakan bahwa seseorang mau untuk belajar karena beberapa sebab:

- (1). Sifat ingin tahu dan ingin menyelidiki dunia yang lebih luas
- (2). Sifat yang kreatif yang ada pada manusia dan keinginan untuk selalu maju
- (3). Keinginan untuk mendapatkan simpati dari orang tua, guru, dan teman-teman
- (4). Keinginan untuk memperbaiki kegagalan yang lalu dengan usaha yang baru, baik dengan koperasi maupun dengan kompetisi
- (5). Keinginan untuk mendapatkan rasa aman bila menguasai pelajaran
- (6). Adanya ganjaran atau hukuman sebagai akhir dari proses belajar.

Konsep mengenai belajar adalah hal yang sentral dalam ilmu psikologi, karena dalam psikologi, semua aktifitas manusia adalah hasil dari belajar. Cronbach dalam bukunya *Educational Psychology* menyatakan bahwa belajar itu dialami dengan pancaindera (Suryabrata, 2011). Belajar adalah proses untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2015).

Belajar sebaik-baiknya adalah dengan mengalami, dan dalam mengalami itu, si siswa menggunakan panca inderanya Cronbach (1954) (dalam Nainggolan, 2008). Spears juga mengemukakan hal yang sama, bahwa belajar itu hasil pengamatan, membaca, meniru, mencoba melakukan sesuatu, mendengar, dan mendengarkan arahan. Belajar selalu membawa perubahan, dan dalam setiap perubahan seseorang mendapatkan keterampilan dan pengetahuan yang baru yang didapatkan melalui usaha.

Belajar merupakan proses perubahan disposisi atau kapabilitas (kemampuan/kompetensi) individu yang dapat diidentifikasi melalui perubahan perilaku yang dapat diamati, misalnya melalui perbandingan hasil unjuk kerja pada saat sebelum dan sesudah pembelajaran. Output dari proses belajar menghasilkan berbagai macam perilaku yang mungkin saja berbeda satu individu dengan yang lainnya berdasarkan pada kapabilitas yang dihasilkan. Dalam perspektif Gagne, kapabilitas terdiri dari komponen mental (disposisi) dan komponen perilaku (kinerja) yang didapat individu dari stimuli lingkungannya, pemrosesan kognitif oleh individu dalam mengubah stimulasi lingkungan itu menjadi kapabilitas baru (Sudjana, 2006).

a. Hakikat Pembelajaran

Freire (dalam Wellington, 2015) menegaskan bahwa setiap orang, baik laki-laki maupun perempuan, berdasarkan hakikatnya sebagai makhluk sosial dan historis, adalah pembelajar. Belajar merupakan sebuah proses petualangan kreatif yang jauh lebih kaya dibanding dengan proses mengulang materi

pelajaran yang telah diberikan. Pembelajaran berarti membangun, mengubah paradigma, dan menemukan berbagai alternatif cara untuk berubah.

Mengartikan pembelajaran tidak dapat dilepaskan dari pemahaman mengenai apa itu belajar. Gredler mengidentifikasi konsep belajar Gagne (2011, hal. 174-175) sebagai sebuah mekanisme yang membuat individu menjadi berfungsi sebagai anggota masyarakat melalui proses pemberdayaan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang diperoleh melalui proses mengidentifikasi dan mengakomodasi kompleksitas dan variasi pola perilaku dalam berbagai situasi yang beragam (*multifaceted*).

Proses memfasilitasi, mengakomodasi, dan memastikan kegiatan belajar dapat berlangsung dengan baik ini disebut dengan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik, dialami sepanjang hayat serta dapat berlaku di manapun dan kapan pun (Slameto, 2015).

Fathurrohman (2015) menegaskan pendapat Gagne (1970) tentang pembelajaran (*instruction*) sebagai sebuah proses belajar di mana peserta didik diposisikan sebagai subyek belajar (*student centered*), bukan lagi terletak pada peran/fungsi guru yang utama (*teacher centered*). Pembelajaran adalah

pemberdayaan potensi peserta didik menjadi kompetensi dengan menempatkan guru sebagai fasilitator. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (dalam Sagala, 2011) pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar agar peserta didik dapat belajar dengan baik.

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20 mengatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Konsep pembelajaran menurut Corey (dalam Sagala 2011) adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan. Pembelajaran mengandung arti setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan nilai yang baru.

Proses pembelajaran pada awalnya meminta guru untuk mengetahui kemampuan dasar yang dimiliki oleh peserta didik meliputi kemampuan dasarnya, motivasinya, latar belakang akademisnya, latar belakang ekonominya, dan lain sebagainya. Kesiapan guru untuk mengenal karakteristik peserta didik dalam pembelajaran merupakan modal utama penyampaian bahan belajar dan menjadi indikator suksesnya pelaksanaan pembelajaran. Dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat peserta didik belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku

pada diri peserta didik yang belajar, dimana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama dan karena adanya usaha.

Demikianlah hakikat pembelajaran merupakan sebuah kegiatan komprehensif yang bertujuan untuk memimpin dan membimbing peserta didik menuju kepenuhan kompetensinya, baik kognitif, psikomotorik, maupun afektif (Bloom, 1956). Pembelajaran adalah strategi pedagogi (Yunani '*paedagogos*': '*paid*' yang berarti anak dan '*agogos*' yang berarti memimpin/membimbing). Danilov (dalam Usman, 1994) menjelaskan bahwa pedagogi merupakan sebuah proses interaksi terus-menerus dan saling berasimilasi (antusiasme intensif dan aktif) antara pengetahuan dan pengembangan peserta didik.

Jelaslah bahwa tujuan pembelajaran tidak lain adalah mengarahkan peserta didik agar memiliki kemampuan untuk menjalankan tugas-tugas kehidupannya secara mandiri (Hoogveld dalam Usman, 1994). Dapatlah disimpulkan bahwa fungsi pendidikan dalam konteks yang lebih luas dan pembelajaran dalam perspektif kegiatan interaktif antara guru dengan peserta didik (kegiatan belajar mengajar) bertujuan untuk mengembangkan baik pengetahuan, keterampilan, maupun kepribadian peserta didik dan mempersiapkan kapabilitas agar mereka mampu berperan dan terlibat aktif dalam menjalani kehidupan. Demikian pembelajaran merupakan integrasi tiga komponen yang tidak dapat dipisahkan, yaitu kompetensi, kegiatan belajar mengajar, dan asesmen/penilaian (Dick dkk., 2005).

b. Faktor-faktor dalam pembelajaran

Ada banyak faktor yang memengaruhi belajar. Menurut Sumadi Suryabrata, ada beberapa klasifikasi yang biasa digunakan (Suryabrata, 2011):

1) Faktor-faktor yang berasal dari luar

Faktor dari luar terdiri dari faktor non-sosial dan faktor sosial. Yang termasuk dalam faktor non-sosial ini adalah keadaan udara, suhu, cuaca, waktu, tempat, alat yang digunakan untuk belajar, media pembelajaran, dan yang lainnya. Faktor ini bisa menghambat tetapi sekaligus juga bisa mendukung proses belajar berjalan dengan baik. Sedang faktor sosial adalah faktor manusia, yang saat itu hadir ataupun yang tidak hadir tetapi membawa pengaruh yang besar. Misalnya kehadiran orang yang lalu lalang di sekitarnya yang mengganggu konsentrasi belajar.

2) Faktor-faktor yang berasal dari dalam

Faktor dari dalam terdiri dari faktor fisiologis dan factor psikologis. Faktor fisiologis masih dibagi menjadi dua yaitu factor tonus jasmani dan fungsi fisiologis tertentu. Tonus jasmani maksudnya adalah kondisi fisik, entah fisik yang lelah atau segar yang sangat memengaruhi proses belajar. Sedang kondisi fisiologis yang khusus maksudnya adalah kesehatan fungsi panca indera, misalnya penglihatan. (Suryabrata, 2011).

3. Konsep teori belajar

1) Teori belajar behavioristik

Salah satu teori belajar yang paling sering digunakan adalah teori behavioristik. Tokoh utama aliran teori ini adalah J.B. Watson yang menggunakan observasi sebagai metode pokoknya. Beberapa bagian dari teori Watson yang penting adalah:

1) Stimulus dan Respon

Tingkah laku manusia yang kompleks terbagi atas dua bagian yaitu: perangsang (*stimulus*) dan reaksi (*respon*). Keduanya disebut sebagai tindakan *reflex*. Perangsang atau stimulus adalah situasi yang objektif yang bentuknya bisa bermacam-macam, seperti: sinar, bola yang dilemparkan, api, gerakan mendadak, dan lain sebagainya (Ahmadi, 2005).

Respon adalah reaksi objektif individu yang muncul akibat rangsangan yang diberikan. Misalnya memukul bola yang mendekat tiba-tiba, mengibas-ngibaskan tangan ketika terkena api, atau menutup pintu ketika ada angin keras menerpa. Titik berat adalah pada perilaku yang dilakukan individu-individu tertentu dalam situasi tertentu. Sehingga bisa diramalkan jika kita tahu perangsang apa yang akan diberikan (Suryabrata, 2011)

2) Pengamatan dan kesan (*sensation dan perception*)

Watson dalam (Suryabrata, 2011) menolak kesadaran pada hewan, karenanya ia mengemukakan bahwa hewan hanya mempunyai respon atas stimulus tertentu yang diberikan. Hewan memiliki respon untuk mendengar jika mendapat stimulus suara keras, respon bergerak jika mendapat stimulus untuk bergerak. Kondisi ini juga berlaku bagi manusia.

3) Perasaan, tingkah laku, dan afektif

Watson (dalam Suryabrata, 2011) mengatakan bahwa hal senang atau tidak senang adalah reaksi *sensu-motoris*. Dari eksperimen yang dilakukan pada bayi untuk mengetahui emosi takut, marah, dan cinta, Watson menyimpulkan bahwa reaksi emosional itu dapat ditimbulkan dengan pensyaratan (*conditioning*) dan reaksi emosional bersyarat itu dapat dihilangkan dengan pensyaratan kembali (*reconditioning*)

4) Teori tentang berpikir

Menurut Watson (tahun) berpikir merupakan tingkah laku *sensu-motoris* sedangkan berbicara dalam hati adalah tingkah laku berpikir. Anak-anak, sering berpikir dengan berbicara di dalam hati. Orang dewasa juga sering berkata pada dirinya sendiri untuk mendapatkan persetujuan yang menguatkan tindakan yang akan dilakukan. Misalnya ketika akan memindahkan meja, "*Akh saya akan pindah meja ini ke sana.. tapi... akh kurang terang...*" (Suryabrata, 2011).

5) Pengaruh lingkungan (pendidikan, belajar, pengalaman) dalam perkembangan individu. Reaksi kondrati yang dibawa sejak lahir itu sedikit sekali, dan seseorang akan memiliki kebiasaan karena proses berlatih dan belajar (Suryabrata, 2011).

b. Teori Belajar Menurut J. Bruner

Menurut Bruner, belajar bukanlah untuk merubah perilaku seseorang, tetapi membuat siswa belajar lebih banyak dan mudah dengan kurikulum yang tepat. Siswa harus diberi kesempatan untuk belajar cepat sesuai dengan kemampuannya. Partisipasi aktif siswa sangat penting untuk meningkatkan proses belajar. Mengeksplorasi lingkungan adalah salah satu cara paling tepat untuk belajar. Dalam lingkungan banyak hal yang dapat dipelajari siswa (Sulistiyono, 2003).

c. Teori Belajar Menurut Aliran Gestalt

Tokoh aliran ini adalah Koffka dan Kohler yang menyatakan bahwa belajar pada intinya adalah penyesuaian pertama, yaitu mendapat respon yang tepat untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Menurut aliran Gestalt, ada hukum *Pragnanz* (disebut hukum pokok) dan empat hukum tambahan (*subside*) yang tunduk pada hukum *Pragnanz*. *Pragnanz* adalah sesuatu yang seimbang, teratur, sederhana, stabil, simetri, dan sempurna (Suryabrata, 2011).

Belajar bukan mengulangi hal yang harus dipelajari, tapi mendapatkan insight. Belajar menurut Gestalt (dalam Slameto, 2015):

- (1). Berdasarkan keseluruhan. Materi yang menyeluruh lebih membantu belajar daripada materi yang terpisah-pisah.

- (2). Proses perkembangan. Lingkungan dan pengalaman menandakan perkembangan dan perubahan. Kematangan akan membantu anak mempelajari dan merencanakan sesuatu.
- (3). Reorganisasi pengalaman, dimana kemampuan yang telah dipelajari sebelumnya, kembali digunakan dalam persoalan yang lain. Pribadi yang telah berubah dan terbentuk karena proses belajar sebelumnya kembali akan di reorganisasi untuk pengalaman lainnya.
- (4). Belajar akan berhasil jika sesuai dengan minat, keinginan dan tujuan, karena itu belajar tidak boleh berhenti. Pelajaran di sekolah akan menarik jika berhubungan dengan hidup sehari-hari anak dan akan lebih menyenangkan untuk anak.

4. Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

a. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan

Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

2) Sejarah nama Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Pendidikan Kewarganegaraan memiliki sejarah yang panjang dalam dunia pendidikan kita. PKn muncul pertama kali tahun 1957 dengan nama

Kewarganegaraan yang berubah nama pada tahun 1961 menjadi pelajaran Civics. Tahun 1968 berubah kembali menjadi Kewargaan Negara dan akhirnya menjadi Pendidikan Moral Pancasila (PMP) hingga kurikulum 1984. Setelah 10 tahun digunakan, ketika kurikulum pendidikan Indonesia berganti tahun 1994, nama PMP kembali berubah menjadi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan atau PPKn (Winarno, 2006).

Ketika berganti dengan Kurikulum 2004 yang disebut dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), PPKn kembali berubah nama menjadi Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memiliki misi untuk mewujudkan sikap toleransi, tepa seliro, tenggang rasa, upaya memelihara persatuan dan kesatuan, sikap menghargai, tidak memaksakan pendapat, dan lain-lain. Tetapi PKn memiliki paradigma baru yang berbeda. Guru tidak lagi memiliki kewajiban untuk memberi sebanyak-banyaknya pengetahuan pada siswa. Prinsip 4 pilar dalam pembelajaran: *learning to know*, *learning to do*, *learning to be*, dan *learning to live together* menjadi acuan guru dalam mendidik siswanya (Winarno, 2006).

Pendidikan Kewarganegaraan memiliki komponen-komponen yaitu pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*), keterampilan kewarganegaraan (*civic skill*), dan karakter kewarganegaraan (*civic disposition*) yang masing-masing memiliki muatan khusus.

3) Standar Kompetensi PKn

Standar kompetensi dan kompetensi dasar Pendidikan Kewarganegaraan kelas 3 sekolah dasar adalah sebagai berikut :

Tabel 2.1
Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar PKn SD Kelas 3

Semester 1	
Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
1. Mengamalkan makna Sumpah Pemuda	1.1 Mengenal makna satu nusa satu bangsa, dan satu bahasa 1.2 Mengamalkan nilai nilai Sumpah Pemuda dalam kehidupan sehari-hari
2. Melaksanakan norma yang berlaku di masyarakat	2.1. Mengenal aturan-aturan yang berlaku di lingkungan masyarakat sekitar 2.2. Menyebutkan contoh aturan-aturan yang berlaku di lingkungan masyarakat sekitar 2.3. Melaksanakan aturan-aturan yang berlaku di lingkungan masyarakat sekitar.
Semester 2	
Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
3. Memiliki harga diri sebagai individu	1.1 Mengenal pentingnya memiliki harga diri 1.2 Memberi contoh bentuk harga diri, seperti menghargasi diri sendiri, mengakui kelebihan dan kekurangan diri sendiri, dan lain-lain 1.3 Menampilkan perilaku yang mencerminkan harga diri
4. Memiliki kebanggaan sebagai bangsa Indonesia	4.1 Mengenal kekhasan bangsa Indonesia, seperti kebhinekaan, kekayaan alam, keramahmataman 4.2 Menampilkan rasa bangga sebagai anak Indonesia

Sumber: (BSNP, 2006)

4) Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan

Tujuan dari Pendidikan Kewarganegaraan diatur dalam Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah agar peserta didik :

- (1). Berpikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
- (2). Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta anti-korupsi.
- (3). Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain.
- (4). Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

5. *Mind Map* (Peta Pikiran)

a. Pengertian *Mind Map*

Mind Map (Peta Pikiran) adalah salah satu tehnik mencatat kreatif materi pelajaran yang memudahkan siswa untuk belajar. *Mind Map* (Peta Pikiran) bisa dikategorikan sebagai tehnik mencatat secara kreatif karena memanfaatkan kekuatan warna dan gambar. *Mind Map* membantu siswa lebih mudah mengerti materi pelajaran, mengingatnya dengan baik, mencatat dengan lebih mudah dan menyenangkan, dan menggali semua ide di setiap materi pelajaran (Buzan,

2009). Buzan memperkenalkan tehnik *Mind Map* (Peta Pikiran) pada tahun 1970-an dan menyebutnya sebagai *radiant thinking*.

Mencatat *Mind Map* (Peta Pikiran) adalah dengan menggambar ide utama di tengah kertas kosong. Dari ide utama ini menjulur seperti gurita 5 – 10 cabang sub ide utama. Sub ide utama kita beri nama dengan warna tertentu dan ditambahkan gambar-gambar kecil mengenai masing-masing sub ide utama. Setiap kata harus digarisbawahi karena kata-kata adalah kata kunci dan garis bawah menunjukkan tingkat kepentingannya. Dari setiap ide yang ada, siswa dapat menambahkan lagi ide-ide lain dengan menarik garis penghubung yang menyebar seperti ranting pohon (Buzan, 2009). Dengan *Mind Map* (Peta Pikiran) siswa dapat menuliskan ide terpendam yang selama ini tidak muncul. Cara menuliskan kata-kata dan menggambar gambar-gambar kecil akan memanfaatkan seluruh potensi otak dengan maksimal, karena otak kiri dan kanan bekerja secara bersamaan.

Mind Map (Peta Pikiran) adalah alternatif tehnik mencatat yang memaksimalkan kemampuan visual. *Mind Map* menarik perhatian bagi anak-anak, karena tehnik yang digunakan keluar dari konteks mencatat pada umumnya. *Mind Map* memanfaatkan peran pancaindera yang bagi anak-anak memiliki peran yang bersifat menentukan (Suryabrata, 2011) terlebih jika yang diamati adalah hal-hal yang konkret (suara, gambar, film). Dalam *Mind Map* (*peta pikiran*), perhatian anak-anak dialihkan dengan penggunaan warna dan gambar-gambar kecil keluar dari pemikiran otak yang linear.

"In order to make notes well, you have to break with tradition and use both the left and right sides of your cortex, as well as the fundamental Memory Principles. In this system of note taking, you use blank unlined pages, using a Key Memory Image (right brain) that summaries the central theme oh the note you are making. From the central image you have a series of connecting lines (left cortex) on wich are written (left cortex) or drawn (right cortex) the Key Immage Words or actual images themselves of the main subeareas and sub-themes you wish to note. Cennected to these lines are more lines, afain on which you place Key Image Words or Key Images themnselves. In this way you build up a multidimentional, assosiative, imaginative, and colourfull Mind Map Memory Note of everything you wish to note."(Buzan, 1991, p. 139)

Mind Map (Peta Pikiran) adalah cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi ke luar dari otak. *Mind Map* (peta pikiran) merupakan cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harafiah akan memetakan pikiran kita. Dengan *Mind Map* (peta pikiran) maka akan tercipta pandangan yang menyeluruh terhadap pokok permasalahan. Memungkinkan kita merencanakan rute atau membuat pilihan dan mengetahui ke mana kita akan pergi dan di mana kita berada. Menyenangkan untuk dilihat, dibaca, dicerna, dan diingat.

Mind Map (Peta Pikiran) membantu siswa menyusun fakta dan pikiran sedemikian rupa secara alami. Michelco (1988) mengatakan bahwa *Mind Map* (peta pikiran) akan mengaktifkan seluruh otak; memaksa kita berfokus pada pokok bahasan; menunjukkan hubungan antara bagian – bagian informasi yang saling terpisah; memberi gambaran yang jelas pada keseluruhan dengan perincian yang kita gambar atau tuliskan; memungkinkan kita mengelompokkan konsep, membantu kita membandingkannya; dan

mensyaratkan kita untuk memusatkan perhatian pada pokok bahasan yang membantu mengalihkan informasi dari ingatan jangka pendek ke ingatan jangka panjang (Şeyihoğlu, 2010).

b. Pemrosesan Informasi

Mind Map fokus pada ide utama yang dikembangkan dengan ide tambahan. Tidak seperti catatan konvensional yang menggunakan kata-kata, frase, kalimat, daftar, dan garis serta angka yang bekerja dengan otak kiri. *Mind Map* memanfaatkan kekuatan otak kanan yang mengingat dalam bentuk gambar. Menurut Burmark (sebagaimana dikutip dalam Goldberg, 2004) warna secara alamiah menstimulasi otak, gambar membangkitkan ingatan dengan cepat 6000 kali lebih cepat dari tulisan.

Mind Map mencakup peta ide secara keseluruhan dan secara kinestetik melibatkan aktifitas fisik. Ini adalah pemrosesan informasi untuk memperoleh, menyandikan, dan mengingat informasi. Pemrosesan informasi dalam *Mind Map* berarti mengubah informasi yang diterima indera dalam bentuk gambar-gambar menjadi sandi memori yang disimpan untuk digunakan kembali di waktu yang akan datang.

Teori pemrosesan informasi lahir dari asumsi dasar:

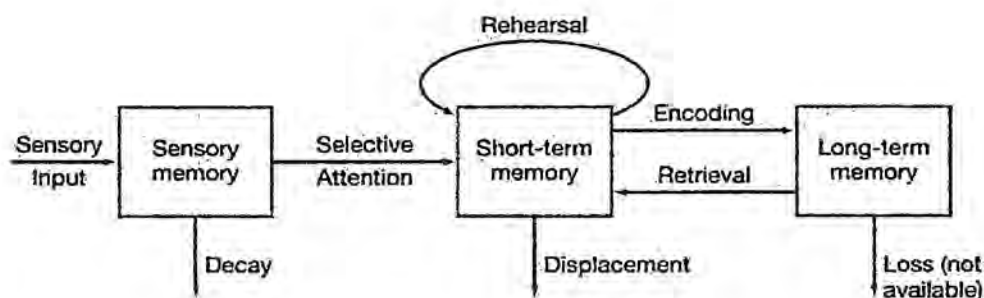
- 1) Sistem memori manusia adalah pengolah informasi yang aktif dan terorganisir
- 2) Pengetahuan sebelumnya berperan penting dalam belajar

- 3) Proses melibatkan pemahaman, pengertain, serta menyimpan, dan mengambil kembali informasi (Gredler, 2011).

Informasi ini mengandung pengetahuan eksplisit (langsung diketahui) dan *tacit* (pengetahuan yang tersembunyi). Informasi eksplisit menurut Gredler (2011) adalah informasi yang masih konseptual dan metakognitif dan menjadi objek pemikiran. Sedang pengetahuan implisit adalah pengetahuan yang memuat informasi umum dan akrab dalam kehidupan sehari-hari.

Komponen penting pemrosesan informasi adalah: komponen-komponen utama dalam belajar dan proses persepsi, pengkodean, pengambilan informasi dari memori jangka panjang. Asumsi dasarnya adalah: memori manusia secara aktif terlibat dalam konstruksi sebuah pengetahuan dan pengetahuan sebelumnya menjadi input bagi proses belajar. Memori aktif mencari data inderawi untuk mengubah data menjadi informasi (Astuti D, 2017).

Proses berpikir manusia yang jelas, logis, dan sederhana digambarkan oleh Atkinson dan Shiffrin (dalam Habibi, 2015). Menurut model ini, signal diarahkan ke indera pendengaran dan penglihatan. Ada signal yang tidak diproses, beberapa ditangkap selama 0,5 - 2 detik, yang akan masuk ke dalam memori kerja. Beberapa signal dikodekan menjadi informasi bermakna dan dikirim ke memori jangka panjang. Informasi ini jarang digunakan, tetapi tetap bertahan sampai ada tindakan tertentu.



Gambar. 2.1
Model Teori Pemrosesan Informasi Atkinson dan Shiffrin
(Gambar: Glassman & Hadad dalam Habibi, 2015)

Pemrosesan informasi terjadi setelah persepsi, pengkodean, dan pengkonstruksian makna, interaksi antara memori kerja dan memori jangka panjang, diakhiri pengambilan kembali informasi (*retrieval*).

- 1) Dengan mempertimbangkan pendapat Atkinson dan Shiffrin di atas, maka hal penting yang harus diketahui oleh para pendidik adalah: Perhatian siswa selama pelajaran berlangsung sangat penting. Bukan hanya melihat dan mencatat, tetapi siswa harus memperhatikan
- 2) Memahami selalu lebih baik dari pada menghafalkan. Pemrosesan informasi dengan menghafal mudah hilang, sedang pemahaman akan berlangsung lebih lama (Habibi, 2015).

c. Manfaat *Mind Map* (Peta Pikiran)

Mind Map berjalan selaras dengan kerja alamiah otak. Ornstein (dalam Given, 2007) menggambarkan beberapa cara pembelajaran sebagai sistem

operasi alamiah otak. Ornstein menganggap otak sebagai organ biologis dengan sistem majemuk yang berhubungan dengan struktur otak. Secara alamiah otak sudah memiliki kecerdasan verbal, kecerdasan *numeric* (logis), kecerdasan teknis (*spasial*), kecerdasan sensual, kecerdasan tubuh (*kinestetis*), kecerdasan kreatif, kecerdasan personal, kecerdasan sosial, dan kecerdasan spiritual.

Ingatan manusia seperti hanya otot yang makin kuat dan makin mudah mengingat jika digunakan. Warna dan gambar-gambar kecil yang digunakan dalam *Mind Map* akan membantu membangunkan imajinasi dan asosiasi (Buzan, 2008). Manfaat secara langsung *Mind Map* adalah:

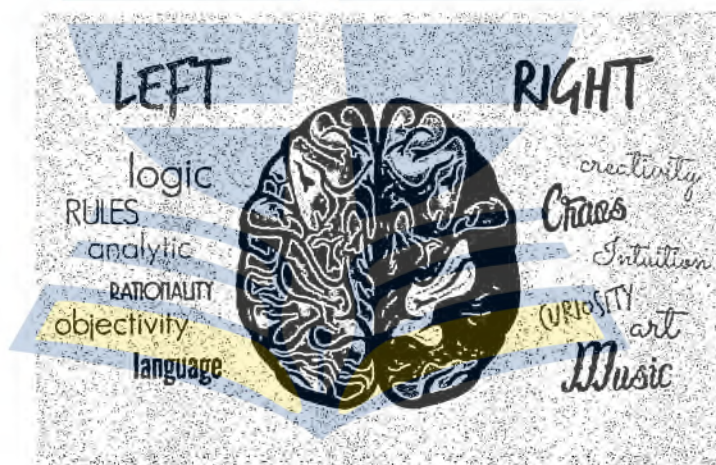
- (1). Membantu lebih kreatif
- (2). Menghemat waktu untuk berkonsentrasi
- (3). Memecahkan masalah
- (4). Mengatur dan menjernihkan pikiran
- (5). Mengingat dengan lebih baik
- (6). Belajar lebih cepat dan efisien
- (7). Lebih mudah melihat permasalahan secara utuh dan menyeluruh
- (8). Efektif membuat rencana (Buzan, 2009).

1) Memaksimalkan Otak dengan *Mind Map*

Otak adalah pintu masuk belajar dan bekerja. Dengan mengenal pusat otak, bidang spesialisasi otak, serta system otak, maka kita dapat maka pengembangan potensi otak sejak dini dan optimal untuk mendapat hasil

belajar dan bekerja yang maksimal. Pada tahun 1700-an Gall pertama kali memperkenalkan konsep otak yang terdiri dari banyak organ. Setiap organ otak bertanggungjawab atas reaksi tertentu.

Occipital lobe bertanggungjawab para respon penglihatan, *frontal lobe* pada pemikiran, ingatan, tingkah laku; *temporal lobe* bertanggungjawab atas pendengaran, emosi, tingkah laku, ingatan; dan *parietal lobe* yang bertanggungjawab atas kerja intelektual, dan ingatan. Hasil riset Broca, seorang ahli anatomi Perancis, dan Wernicke neurologis dari Jerman menguatkan penemuan Gall ketika mereka menemukan area Broca dan Wernicke yang bertanggungjawab atas kemampuan memahami komunikasi ucapan dan tulisan (Gredler, 2011).



Gambar 2.2.
Belahan Otak Kanan dan Kiri
Sumber: shutterstock.com

Selanjutnya, studi tentang otak yang dilakukan oleh Bogen, Sperry, Gazzaniga, dan LeDoux pada tahun 1965 menemukan bahwa otak

cenderung memisahkan aktifitas-aktifitas ke dalam kedua kategori berbeda. Satu kelompok aktifitas dikelola belahan otak kanan dan selebihnya dikelola oleh belahan otak kiri (Gredler, 2011).

Umumnya belahan kanan dominan untuk tugas *visual-konstruksional*, irama, warna, citra (imajinasi), angan-angan, dan beberapa – tetapi tidak semua – emosi (Buzan, 2008). Damasio (Given, 2007) menambahkan bahwa kedua belahan otak tidak simetris dalam cara memproses emosi dan masing-masing belahan tetap memberi kontribusi pada sistem yang bertanggungjawab atas fungsi yang berbeda. Intinya, tidak ada bagian tunggal di otak yang bertanggungjawab secara terpisah untuk penglihatan, bahasa, atau perilaku sosial (Gredler, 2011).

Belahan otak kiri menjadi aktif ketika melakukan aktifitas yang berkaitan dengan logika, daftar, garis, kata, angka, dan analisis. Kemudian, Levy dan Sperry (dalam Given, 2007) menegaskan perbedaan antara kedua belahan otak dengan menyatakan bahwa belahan kanan khusus untuk proses holistik, dan belahan kiri untuk proses analitik. Hasil penelitian Levy dan Sperry pada awal 1970-an memunculkan keyakinan bahwa dua belahan tersebut mengendalikan proses mental yang berbeda. Laporan mereka mendorong banyak orang menganggap ‘belahan otak kanan terabaikan’ dengan keyakinan: memaksimalkan kerja kedua belahan otak pada saat yang bersamaan akan menghasilkan ingatan yang lebih baik.

Riset tentang keterlibatan otak kanan dan otak kiri dalam membantu ingatan menghasilkan kesimpulan: ingatan manusia seperti otot. Otak akan semakin kuat dan semakin mudah mengingat jika semakin sering dan banyak digunakan. Bagian otak *hippocampus* yang berperan dalam pembelajaran spasial yang dimiliki supir taksi akan lebih besar dari orang kebanyakan. Ini karena mereka harus banyak mengingat nama jalan, jalan-jalan kecil dan alternative jalan untuk menuju ke suatu tempat dengan lebih cepat. Hippocampus adalah bagian yang bekerja dengan keras ketika berusaha membayangkan benda-benda (Gredler, 2011) sehingga dapat mengingat dengan baik.

2) *Mind Map* untuk meningkatkan Ingatan

Ingatan didefinisikan sebagai kecakapan untuk menerima, menyimpan dan mereproduksi kesan-kesan (Suryabrata, 2011), penarikan kembali informasi yang pernah diperoleh sebelumnya (Slameto, 2015). Informasi yang diterima dapat disimpan beberapa saat saja, beberapa waktu, dan jangka waktu yang tidak terbatas. Ingatan bekerja dengan tiga prinsip dasar: berasosiasi, mengingat yang paling utama, dan mengingat apa saja yang diulang-ulang.

d. Prinsip Ingatan

Konsep awal memori manusia adalah menganggap bahwa memori hanya sekadar tempat untuk menyimpan informasi yang bersifat pasif selama beberapa waktu tertentu. Menurut Buzan (2005), ada 3 prinsip dasar ingatan

yang membantu mengingat dengan baik. Ketiga prinsip ini menjadi penyangga *Mind Map* (peta pikiran) yang membantu siswa menajamkan ingatan.

1) Otak mengingat yang berasosiasi

Asosiasi adalah cara kerja otak untuk membuat kaitan dan hubungan antara beberapa informasi yang diketahui. Bau, suara, warna, gerakan tertentu yang segera mengingatkan akan peristiwa atau kenangan masa lalu secara sempurna. Ingatan masa lalu disimpan di otak dan bau, suara, warna, atau gerakan tertentu adalah pemicu yang menggerakkan otot ingatan bekerja. Ada 3 cara yang digunakan dalam asosiasi, yaitu: membuat pola tertentu dari hal-hal yang ingin kita ingat, memberi urutan angka, dan menggunakan simbol serta gambar untuk informasi yang ingin kita ingat (Buzan, 2008).

2) Otak mengingat yang utama

Seorang psikolog Jerman Von Restoff menemukan bahwa untuk mempertahankan kelangsungan hidup, otak manusia dirancang untuk memberi perhatian dan mengingat hal yang unik, berbeda, menonjol dari hal yang biasa, dan istimewa. Kualitas ingatan ini disebut dengan Efek Von Restoff yang mengatakan bahwa pengalaman-pengalaman pertama dan pengalaman terakhir kali adalah hal yang cenderung semakin lama diingat (Gredler, 2011).

Efek Von Restoff semakin jelas dengan banyaknya indera yang terlibat ketika kita mengingat sesuatu. Sistem memori yang hebat melibatkan kelima indera: suara yang didengar ketika gempa terjadi, udara yang dingin ketika tugas ronda, matahari yang menyengat ketika upacara bendera, bau amis ketika berbelanja di pasar ikan yang memunculkan rasa mual (jika mengingatnya), rasa pedas ketika makan Nasi Padang pertama di salah satu kota kenangan menunjukkan kekuatan indera kita (Gredler, 2011).

3) Otak mengingat yang diulang-ulang

Rangsangan dan tanggapan yang sama dan berulang akan membantu ingatan dan penguasaan yang lebih baik. Pengulangan sangat cocok untuk kegiatan psikomotor, seperti bermain piano, mengetik, melukis huruf, atau membuat sketsa wajah (Slameto, 2015). Ketika mempelajari kosakata bahasa asing, prinsip 5 pengulangan dengan jangka waktu tertentu akan menjamin ingatan jangka pendek (*short term memory*) menjadi ingatan jangka panjang (*long term memory*).

e. Imajinasi

Selain tiga (3) prinsip ingatan, Buzan (2009) menambahkan imajinasi sebagai pembantu kita mengingat. Imajinasi membuat semua hal lebih menarik. Segala hal yang tidak disukai, tidak menyenangkan, dan tidak menarik akan cepat dilupakan. Sebab itu, imajinasi menjadi salah satu kunci

untuk membuat hal yang diingat menjadi lebih menarik meskipun itu membosankan.

Didalam imajinasi, kita perlu: melebih-lebihkan apa yang ingin kita ingat. Apa yang digambarkan secara melebih-lebihkan mungkin akan lucu, tidak realistis, dan membuat kita tertawa. Lucu dan tawa akan membantu ingatan kita. Selain itu, gambaran yang realistis ketika mengingat: warna yang hidup, memberikan gambaran yang jelas seolah-olah dapat disentuh, dirasakan, dibaui, dikecap lidah, dan didengar akan mengaktifkan seluruh indera yang semakin membantu mengingat (Buzan, 2008).

Imajinasi juga akan membantu konsentrasi, mencermati kondisi benda-benda dan memahami mengurutkan benda sesuai dengan alur pikir (Kusumastuti, 2012). Mengembangkan ide menjadi lebih kompleks, lengkap, terlihat real, dan mudah untuk diingat. Ketika kita mengingat kejadian di pasar ketika kita membeli sayuran segar yang dijual seorang tua berpakaian warna cerah dengan harga murah lebih mudah diingat ketimbang ketika mencoba mengingat-ingat dimana terakhir kita meletakkan kunci rumah. Kekuatan imajinasi akan membantu memudahkan mengingatkan kembali ingatan kita (Buzan, 2009).

Dalam Tehnik *Mind Map* (peta pikiran), sebelum melatih siswa menggunakan Mind Map untuk mencatat model *Mind Map* (peta pikiran), menurut Buzan (dalam Yoga D., 2007), guru harus mempersiapkan empat hal:

- 1) *Overview*: mempersiapkan topik secara keseluruhan sebelum memulai proses pengajaran;
- 2) *Preview*: lanjutan dari *overview* yang diberikan, sebuah gambaran yang lebih detail dari *overview*, atau penjabaran silabus;
- 3) *Inview*: pembahasan topik atau materi pelajaran secara mendalam dan lebih rinci. Saat proses ini siswa diharapkan mulai mencatat dengan *Mind Map*, semua konsep, informasi, rumus, gambar, atau diagram yang akan membantu siswa untuk menguasai dan memahami seluruh materi;
- 4) *Review*: resume dari informasi yang telah diberikan, konsep atau rumus penting yang harus diingat atau dikuasai oleh siswa. *Review* ini akan membantu siswa ketika mengulang pelajaran di rumah.

Mind Map identik dengan visual, dimana setiap ide akan saling terhubung, dan linear (Biktimirov & Nilson 2006 dalam Davies, 2011). *Mind Map* memaksa siswa secara spontan berpikir karena secara otomatis, membuat *Mind Map* adalah menghubungkan ide-ide yang berbeda. *Mind Map* adalah kumpulan peta pikiran kita yang dihubungkan dengan garis tebal, warna, dan diagram atau gambar untuk menarik kembali ingatan dan ide kita. Buzan (2005) menjelaskan tahapan membuat *Mind Map* sebagai berikut:

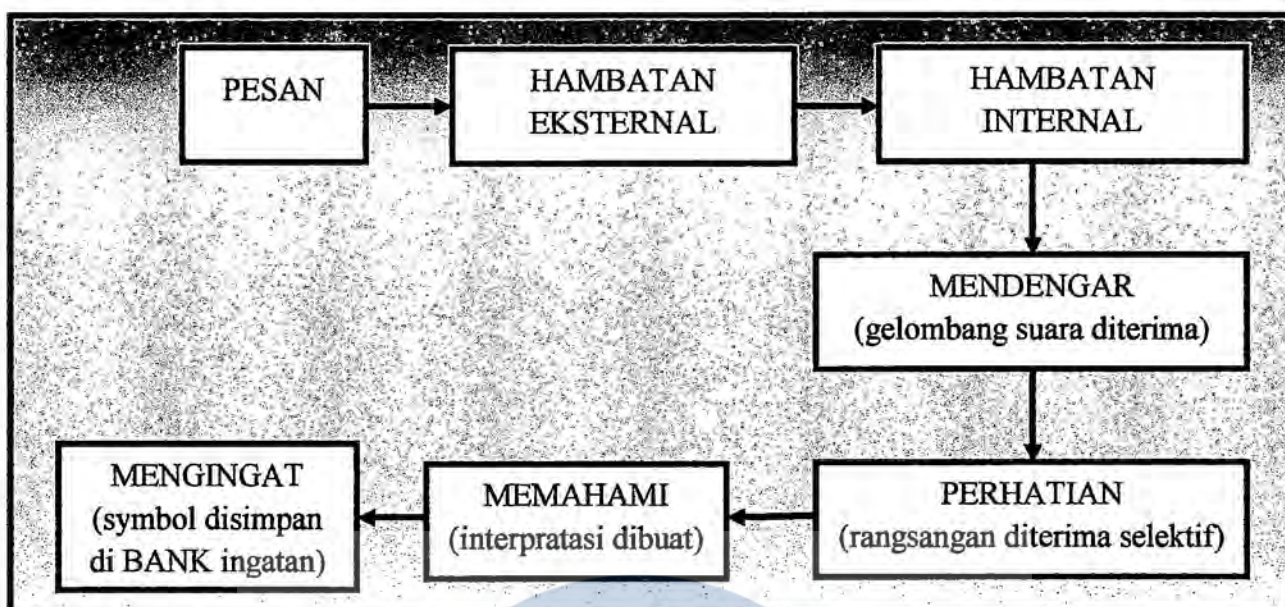
- 1) Tempatkan sebuah gambar atau topic di tengah kertas dengan tiga (3) warna
- 2) Manfaatkan gambar, simbol, logo, kode, bentuk-bentuk bangun di dalam *Mind Map*

- 3) Pilih kata kunci dan tuliskan dengan huruf besar atau kapital
- 4) Tiap kata atau gambar berdiri sendiri dan memiliki jalan ide sendiri
- 5) Gabungkan garis-garis dimulai dari gambar atau kata di tengah kertas, garis ke arah tengah lebih tebal, bercabang, seperti halnya batang membesar dari pusatnya
- 6) Buat garis sama panjang dengan kata kunci
- 7) Gunakan warna, kode istimewa kita diseluruh bagian *Mind Map*
- 8) Bangun sendiri model *Mind Map* secara unik
- 9) Gunakan tekanan tertentu dan tunjukkan keterhubungan dalam *Mind Map*
- 10) Jaga *Mind Map* jelas dimengerti dengan garis yang dengan, angka yang berurut, atau garis jelas untuk mempertahankan dan memperluas cabang pikiran (<http://www.mindmapexample.com/samples.php>)

6. Metode Mencatat Konvensional

a. Definisi Metode Konvensional

Pendekatan pembelajaran konvensional dipahami sebagai metode pembelajaran tradisional yang dilakukan dengan metode ceramah. Metode ini menjadi alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik dalam proses belajar dan pembelajaran. Metode konvensional ditandai dengan ceramah yang diiringi dengan penjelasan, serta pembagian tugas dan latihan. Siswa mendengarkan, mencatat untuk memperoleh, menyandikan, atau mengingat. Proses mendengarkan dapat digambarkan:



Gambar. 2.3
Proses Mendengarkan

b. Pengertian Mencatat Konvensional

Keterampilan mencatat adalah salah satu keterampilan yang dapat menunjang siswa dalam belajar, mencatat menjadi aspek yang paling penting dalam proses belajar karena apabila siswa memiliki catatan yang baik maka siswa tersebut akan terbantu dalam mengulang pelajaran, mengerjakan latihan ataupun pekerjaan rumah yang diberikan oleh guru di sekolah.

Catatan adalah intisari dari materi pelajaran sehingga memudahkan membaca bahan bacaan ketika akan ujian. Catatan merupakan bahan materi pelajaran yang telah tersusun secara lebih ringkas dan mudah untuk dipelajari. Dengan melihat kembali catatan maka dapat mengingat jauh lebih banyak bahkan menghafalnya sekaligus (DePorter & Hernacki, 2007).

Dalam proses belajar, catatan pelajaran merupakan salah satu faktor yang menunjang keberhasilan penguasaan materi pelajaran oleh siswa. Setiap proses belajar kegiatan belajar merupakan kegiatan penting. Kegiatan mencatat merupakan proses dimana siswa mencoba memahami materi pelajaran dengan pemahamannya sendiri yang diungkapkan secara tulisan. Dalam kegiatan mencatat pelajaran seluruh aktifitas belajar siswa akan berjalan secara bersamaan. Dalam mencatat seseorang melaksanakan kegiatan psikomotor, mendengar, berfikir dan menulis atau visual, auditorial dan kinestetik. Untuk dapat mencatat pelajaran secara baik, perlu menggunakan kiat dalam mencatat pelajaran.

Kiat mencatat adalah tindakan dalam menyiasati keseluruhan proses belajar agar catatan kita memenuhi sasaran yang sebenarnya. Kiat-kiat yang ditawarkan oleh Bobbi Deporter dan Mike Hernacki dalam Quantum Learning (DePorter & Hernacki, 2004) antara lain:

- 1) Menjajaki informasi awal. Sebelum mendengarkan penjelasan guru tentang suatu pokok pembahasan, sebaiknya siswa telah mengetahui banyak sedikitnya tentang materi yang akan dibahas. Dengan cara ini siswa dengan mudah memahami materi pembahasan secara menyeluruh;
- 2) Mendengarkan secara aktif. Agar dapat mendengar aktif selama mencatat dalam belajar, siswa menanyakan kepada diri sendiri dengan pertanyaan-pertanyaan kritis, seperti: Apa yang harus dipelajari? Mengapa ini di

pelajari? Masalah apa yang di uraikan? Apa hubungan topik dengan masalah yang ini? Dengan memunculkan pertanyaan seperti ini, siswa menjadi aktif dan mudah mencatat uraian materi;

3) Memperhatikan secara aktif tampilan guru pada saat mengajar di kelas.

Pada saat mengajar biasanya guru menggunakan petunjuk berupa ekspresi wajah, gerak gerik, gerakan tubuh lainnya, tinggi-rendah nada suara, atau dengan menulis di papan tulis;

4) Menambahkan gambar dan kode. Gambar, kode dan spidol dengan cepat mengingatkan kita pada penting tidaknya gagasan tentang dan materi yang diterangkan, buat saja gambar-gambar yang mempunyai arti tertentu bagi kita masing-masing. Karena catatan kita untuk kepentingan kita sendiri (Cristal, 2013).

c. Tujuan dan Tehnik Mencatat Konvensional

Tujuan mencatat adalah untuk mendapatkan poin-poin kunci dari buku-buku atau penjelasan guru yang tidak terdapat dalam buku. Dalam pembuatan catatan diperlukan teknik mencatat yang dapat mempermudah siswa dalam menangkap inti suatu materi pelajaran. Sebagian besar siswa masih menggunakan format *outline* dalam membuat catatan. Catatan dengan format *outline* mempersulit siswa untuk mendapatkan gambaran dan melihat kaitan-kaitan antara gagasan. Lebih jauh lagi, mengulang catatan dalam bentuk *outline* adalah hal yang membosankan (DePorter & Hernacki, 2007).

Terdapat teknik mencatat yang lebih baik daripada teknik mencatat *outline*, yaitu teknik mencatat peta pikiran. Teknik mencatat peta pikiran adalah sebuah cara untuk membuat catatan yang menyeluruh dalam satu halaman. Teknik ini menggunakan gambar dan perangkat grafis lain, sehingga dapat memberikan kesan yang lebih dalam daripada catatan dalam format *outline* (DePorter & Hernacki, 2007).

Metode mencatat konvensional adalah mencatat di lembar kertas bergaris dengan kata-kata dan kalimat-kalimat panjang. Mencatat konvensional berarti menyalin secara langsung informasi dan penjelasan guru, buku teks, penjelasan lisan, atau diskusi tanpa menambahkan apapun pada catatan (DePorter & Hernacki, 2007).

Mencatat konvensional berarti hanya menggunakan kata dan kalimat tanpa memanfaatkan warna, gambar, dan simbol. Catatan konvensional hanya menggunakan tinta satu atau dua warna (hitam, biru, atau merah), menulis di sepanjang garis-garis buku bergaris di setiap lembar halaman, dengan pola pikir linear (Buzan, 2009).

Mencatat Konvensional tidak memanfaatkan gambar-gambar kecil yang membangkitkan kinerja otak kanan. Mencatat konvensional hanya memindahkan penjelasan ke dalam tulisan tanpa secara kreatif memetakan ide sentral menjadi ide-ide lain. Mencatat konvensional tidak membutuhkan imajinasi dan asosiasi, serta tidak melalui evaluasi kritis pada yang akan

ditulis (DePorter & Hernacki, 2007). Apa yang dilihat itu yang dicatat tanpa sikap kritis, tanpa inferensi, bahkan terkadang tanpa logika. Model mencatat konvensional akan melahirkan generasi-generasi yang tidak mandiri, tidak kritis.

Mencatat konvensional memunculkan kesulitan siswa untuk mengingat dan mempergunakan seluruh informasi catatan untuk belajar. Catatan yang tidak jelas, tidak teratur antara materi yang satu dan yang lain, akan memunculkan keengganan dan kebosanan. Kondisi ini dapat menghambat proses belajar.

Mencatat secara tradisional adalah untuk mengingat informasi yang diterima, untuk ditulis ulang atau dikomunikasikan secara langsung, untuk memilah ide, membuat analisa masalah, merencanakan, atau menulis ide-ide kreatif lainnya. Standar penulisan adalah secara linear: terdiri dari kalimat, frase, angka, huruf, dalam susunan yang terstruktur. Kelemahannya adalah: catatan konvensional tidak diwarnai, tanpa ritme visual, gambar, garis-garis penghubung, metode ini membuat otak tidak berkembang (Buzan dalam Şeyihoğlu, 2010).

Model mencatat ini mengurangi minat anak untuk belajar dan tidak mampu mencapai tujuan belajar. Karena pencapaian tujuan setiap mata pelajaran sangat dipengaruhi ketertarikan dan rasa ingin tahu dari pelajaran yang disampaikan. Sebab itu, metode yang membuat siswa aktif mencatat dan

berpikir harus digunakan. Teori belajar konstruktivisme didasari cara berpikir: siswa harus aktif dan menjadi pusat proses pembelajaran (Suryabrata, 2011).

Berikut ini beberapa kelemahan yang ditemukan ketika siswa menggunakan metode mencatat konvensional:

- (1). Peserta didik terhalang untuk merespon secara langsung pada saat-saat pokok informasi disampaikan,
- (2). Waktu yang digunakan mungkin tidak cukup terutama apabila peserta didik sangat aktif dalam kegiatan melalui teknik-teknik lainnya dan
- (3). Pendidik harus menguasai pokok-pokok informasi dan sumber-sumber lain serta terlatih dalam menyampaikan materi.
- (4). Sehingga penekanan aktivitas belajar lebih banyak pada buku teks dan kemampuan mengungkapkan kembali isi buku teks tersebut (DePorter & Hernacki, 2007).

Dalam pembelajaran konvensional siswa menerima pengetahuan dari guru dan pengetahuan diasumsikan sebagai bagian dari informasi dan keterampilan yang dimiliki sesuai dengan standar dan proses pembelajaran yang dilakukan sebagaimana umumnya guru mengajarkan materi kepada siswanya, dimana dalam hal ini siswa lebih banyak sebagai penerima (Roestiyah, 2001).

Tabel 2.2
Perbedaan Catatan *Mind Map* dan Catatan Konvensional

No	Catatan Konvensional	Catatan <i>Mind Map</i>
1	Berupa kata dan kalimat tanpa gambar	Kata kunci dan gambar
2	Mencatat pada buku, diantara dua garis lurus,	Mencatat pada kertas tanpa garis
3	Menggunakan satu/dua warna tinta	Menggunakan banyak warna (tinta, spidol, dll)
4	Waktu belajar lebih lama	Lebih cepat belajar
5	Bukan rangkuman	Berupa rangkuman ide
6	Lebih lama memahami ide	Cepat memahami ide dari peta pikiran yang dibuat

Diadaptasi dari Bobbi DePorter & Mike Hernacki, 2007 dan Buzan, Brain Child, 2005.

Dilihat dari perbedaan pada Tabel 2.2., dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran penerapan metode mencatat *Mind Map* lebih aktif dibandingkan dengan mencatat konvensional. Metode mencatat *Mind Map* memberikan motivasi belajar yang menyenangkan serta mampu berpikir kreatif serta dapat memecahkan suatu masalah. Strategi ini dapat membantu kerja otak siswa dalam menerima materi pelajaran dan dapat menyerap materi pelajaran dalam bentuk ingatan tanpa harus menghafal suatu materi tersebut.

Otak manusia bukanlah pasif, melainkan aktif memberikan makna untuk setiap informasi yang diterima. Informasi yang diterima dari lingkungan akan dirubah menjadi sandi-sandi yang akan digunakan di waktu yang akan

datang. Komponen esensial dari belajar adalah pengorganisasian informasi yang akan dipelajari, pengetahuan yang sebelumnya sudah diketahui, dan proses yang melibatkan pemahaman, pengertian, serta penyimpanan dan mengambil kembali sebagai informasi.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini didasari oleh beberapa penelitian-penelitian terdahulu mengenai pengaruh metode *Mind Map* (peta pikiran) terhadap hasil belajar siswa. Penelitian yang dimaksud adalah sebagai berikut

Tabel 2.3
Penelitian Terdahulu Tentang *Mind Map* dan Kemampuan Belajar Siswa

No	Nama Peneliti dan Lokasi Penelitian	Judul	Hasil
1	Penelitian yang dilaksanakan oleh Bkti Riyanto dari Universitas Muhamadiyah Surakarta (2013)	Pengaruh Metode <i>Mind Map</i> terhadap ketuntasan belajar pada siswa <i>Full Day School</i>	Menunjukkan hasil yang signifikan membantu cara berpikir siswa, sehingga <i>full day</i> tidak melelahkan secara psikis bagi anak
2	Melania Sutarni melakukan penelitian pada siswa kelas 5 SDK 3 BPK PENABUR Jakarta (2011)	Penerapan Metode <i>Mind Mapping</i> dalam Meningkatkan Kemampuan Mengerjakan Soal Cerita Bilangan Pecahan	Penggunaan metode <i>Mind Mapping</i> meningkatkan minat siswa dalam belajar Matematika. Kemampuan siswa dalam memahami isi bacaan meningkat dengan membuat <i>Mind Mapping</i> dibuktikan dengan hasil tes kemampuan siswa pada siklus ke dua.

3	Feti Fatimah1, Tri Saptuti Susiani, Joharman, melakukan penelitian pada 22 siswa kelas IV SD Negeri Petarangan Tahun Ajaran 2012/2013.	Penggunaan Model <i>Mind Mapping</i> dalam Pembelajaran PKn Siswa Kelas IV Sekolah Dasar	Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan model <i>Mind Mapping</i> dapat meningkatkan pembelajaran PKn di Sekolah Dasar.
4	Stuart J. Ritchie, Sergio Della Sala, Robert D. McIntosh, melakukan penelitian pada 109 siswa kelas 5 dan 7 SD di Towerbank Primary School Ediburg, usia 8-12 tahun. 59 siswa adalah perempuan.	<i>Retrieval Practice, with or without Mind Mapping, Boosts Fact Learning in Primary School Children</i> (Stuart J. Ritchie, November 12, 2013)	<i>Mind Map</i> tidak menunjukkan efek yang konsisten dalam peningkatan hasil belajar, kecuali jika terjadi pengulangan pembelajaran. Penelitian ini menegaskan bahwa pengulangan akan membantu proses belajar yang efektif dengan hasil yang baik
5	Harkirat S. Dhindsa, Makarimi-Kasim and O. Roger Anderson dimuat dalam <i>Journal of Science Education and Technology</i> , Vol. 20, No. 2 (April 2011), pp. 186- 200. Penelitian diadakan dalam 6 kelas dengan total 140 siswa di salah satu sekolah di Brunei.	<i>Constructivist- Visual Mind Map Teaching Approach and the Quality of Students' Cognitive Structures</i>	Dari 6 kelas dibagi 2 kelompok, 3 kelas (40 laki- laki dan 30 perempuan) mengikuti kelas <i>Mind Map</i> , 3 kelas lainnya (41 laki-laki dan 29 perempuan) dengan model pembelajaran tradisional berbantuan Power Point. Hasil: Siswa yang menggunakan <i>Mind Map</i> mempersepsikan bahwa kelas mereka lebih konstruktif. Rekomendasi: <i>Mind Mapping</i> baik untuk materi ilmu-ilmu sosial

6	Ayşegül Şeyihoğlu dan Ayça Kartal mengadakan penelitian pada 22 guru sekolah dasar di Ardeşen, Rize. Setiap guru mengenal dengan baik lingkungan dan siswa siswinya. Penelitian dilaksanakan selama 1 tahun, dari 2009 – 2010 khusus di pelajaran ilmu sosial dan alam.	<i>The Views of the Teachers about the Mind Mapping technique in the Elementary Life Science and Social Studies lessons Based on the Constructivist Method</i>	Guru kurang terampil pada bagian pelajaran inti dan hanya mampu memanfaatkan <i>Mind Map</i> pada bagian awal materi pelajaran dan saat evaluasi. Para guru setuju bahwa <i>Mind Map</i> sangat cocok digunakan dalam ujian lisan. Para guru juga sepakat bahwa <i>Mind Map</i> menyenangkan, secara visual menarik, ingatan bertahan lama, mengorganisasi sistem pembelajaran.
---	---	--	---

C. Kerangka Berpikir

Perbedaan hasil belajar PKn siswa kelas 3 SD antara metode mencatat *Mind Map* dan mencatat konvensional pada sekolah swasta di Kota Bogor. Dari kajian teori dan penelitian terdahulu jelas terlihat bahwa kemampuan mengingat siswa akan lebih baik jika memanfaatkan secara maksimal otak kiri dan otak kanan secara bersamaan. Kondisi ini berbeda jika siswa hanya memanfaatkan otak kiri saja. Kondisi alamiah ini sudah memberi indikator bahwa memori manusia lebih banyak menampung informasi jika kedua belahan otak digunakan. Dengan demikian, menggunakan metode mencatat *Mind Mapping* akan jelas berbeda dengan metode mencatat konvensional.

Kondisi ini tentu saja akan memengaruhi hasil belajar siswa yang pasti akan berbeda. Metode *Mind Map* dicatat ulang untuk mendapat pemahaman secara mendalam dan menyeluruh tentang gambaran keseluruhan ide yang disampaikan guru di kelas maupun dalam buku pegangan yang dibaca siswa. Siswa akan lebih mudah mengerti dan memahami jika ide besar sudah dipahami. Siswa dapat mengingat ide-ide tambahan dengan gambar-gambar, kata-kata kunci yang diwarnai, sehingga keseluruhan ide akan membentuk sebuah pemahaman yang menyeluruh. Dengan demikian akan terdapat perbedaan hasil belajar Pkn siswa kelas 3 SD antara yang menggunakan metode mencatat *Mind Map* dan konvensional. Hasil belajar Pkn siswa yang menggunakan metode mencatat *Mind Map* lebih baik dibandingkan siswa yang mencatat secara konvensional.

D. Operasionalisasi Variabel

1. Variabel Penelitian

Variabel merujuk pada karakteristik atau atribut seorang individu atau suatu organisasi yang dapat diukur atau diobservasi (Creswell, 2015). Menurut Arikunto, variabel adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian (Arikunto, 2013). Definisi lain mengatakan bahwa variabel adalah symbol atau konsep yang diasumsikan sebagai seperangkat nilai-nilai (Sarwono, 2006).

Variabel terdiri dari variabel yang memengaruhi dan variabel akibat. Variabel yang memengaruhi disebut dengan variabel bebas atau variabel penyebab atau X, sedang variabel akibat disebut variabel terikat atau Y.

Penelitian ini mengkaji dua variabel, yaitu variabel bebas (X) yang terdiri dari metode mencatat *Mind Map* dan metode Konvensional (linier) dan variabel terikat (Y) yaitu hasil belajar siswa.

Untuk mempermudah melakukan penelitian maka variabel yang akan diteliti harus bersifat operasional sehingga mudah untuk diketahui indikator yang menunjukkan karakter dari variabel tersebut. Variabel yang akan diteliti adalah hasil belajar, metode *Mind Map* (peta pikiran), dan metode mencatat linier yang akan diuraikan sebagai berikut:

2. Variabel bebas

a. Metode mencatat *Mind Map* (peta pikiran)

1) Variabel Konseptual

Mind Map (peta pikiran) adalah salah satu tehnik mencatat kreatif materi pelajaran yang memudahkan siswa untuk belajar. *Mind Map* (peta pikiran) bisa dikategorikan sebagai tehnik mencatat secara kreatif karena menggunakan warna dan gambar. *Mind Map* membantu siswa lebih mudah mengerti materi pelajaran, mengingatnya dengan baik, mencatat dengan lebih mudah dan menyenangkan, dan menggali semua ide di setiap materi pelajaran (Buzan, 2009)

2) Variabel Operasional

Kriteria metode mencatat *Mind Map* adalah sebagai berikut :

- (1) Menggunakan kertas polos minimal ukuran A4, mendatar

- (2) Menggunakan pensil warna /spidol minimal 3 warna
- (3) Tema/topik ditulis ditengah kertas
- (4) Cabang melengkung
- (5) Disertai gambar

b. Metode mencatat konvensional

1) Variabel Konseptual

Metode mencatat konvensional adalah mencatat di lembar kertas bergaris dengan kata-kata dan kalimat-kalimat panjang. Mencatat konvensional berarti menyalin secara langsung informasi dan penjelasan guru, buku teks, penjelasan lisan, atau diskusi tanpa menambahkan apapun pada catatan (DePorter & Hernacki, 2007).

2) Variabel Operasional

Metode mencatat konvensional dibatasi pada hal-hal berikut:

- (1). Menggunakan buku bergaris
- (2). Berupa kata dan kalimat yang panjang
- (3). Menyalin dari papan tulis atau dikte
- (4). Menggunakan 1 warna (hitam/biru)
- (5). Tanpa disertai gambar

3. Variabel terikat: Hasil Belajar

a. Variabel Konseptual

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2006).

b. Variabel Operasional

Hasil belajar yang diukur adalah hasil belajar kognitif (Bloom) yang mencakup aspek :

(1). Pengetahuan

(2). Pemahaman

(3). Aplikasi

E. Hipotesis

H_0 = Tidak terdapat perbedaan hasil belajar PKn siswa kelas 3 SD antara metode mencatat *Mind Map* dan konvensional pada sekolah swasta di Kota Bogor

H_1 = Terdapat perbedaan hasil belajar PKn siswa kelas 3 SD antara metode mencatat *Mind Map* dan konvensional pada sekolah swasta di Kota Bogor

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian adalah alat utama peneliti untuk merancang pelaksanaan sebuah penelitian. Menurut Arikunto, metode penelitian ialah cara yang digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data penelitiannya (Arikunto, 2013). Bab III ini akan menjelaskan tempat dan waktu penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur pengumpulan data, dan metode analisis data.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen yang digunakan untuk mengetahui pengaruh perlakuan yang diberikan peneliti kepada dua kelompok. Metode eksperimen adalah metode yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkontrol (Sugiyono, 2016). Penelitian dilakukan pada dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk mengkaji perbedaan hasil belajar PKn siswa kelas 3 SD antara **metode mencatat *Mind Map* dan konvensional** pada salah satu sekolah swasta di Kota Bogor.

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di salah satu SD swasta di Kota Bogor yang beralamat di Jl. Paledang, Bogor Tengah, Bogor. Sekolah ini terdiri dari 12 kelas yang masing-masing terdiri dari 2 kelas paralel. Tiap-tiap kelas terdiri dari dua guru pembimbing.

Penelitian ini dilaksanakan selama 3 bulan yaitu dari bulan Februari – Mei 2017.

Jadwal penelitian dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 3.1.
Jadwal Penelitian

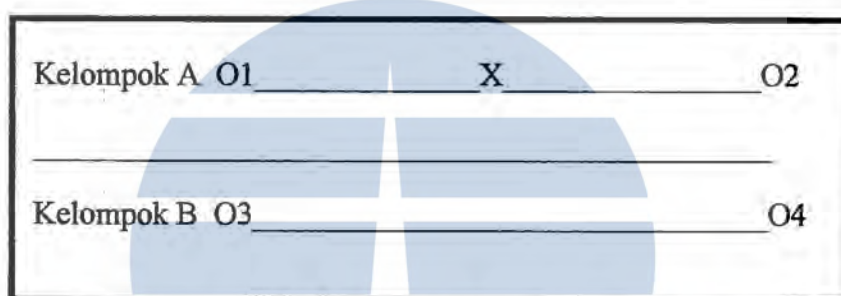
No	Kegiatan	Waktu	Tempat
1	Pra penelitian (Observasi)	15 Februari-15 Maret 2017	SD Swasta (P) di Bogor
2	Penyusunan instrumen	16-30 Maret 2017	SD Swasta (P) di Bogor
3	Ujicoba instrumen	31 Maret 2017	SD Swasta (B) di Bogor
4	<i>Pretest</i>	7 April 2017	SD Swasta (P) di Bogor (3 A dan 3 B)
5	Perlakuan ke-1	10 April 2017	SD Swasta (P) di Bogor (3 A)
6	Perlakuan ke-2	12 April 2017	SD Swasta (P) di Bogor (3 A)
7	Perlakuan ke-3	19 April 2017	SD Swasta (P) di Bogor (3 A)
8	Perlakuan ke-4	21 April 2017	SD Swasta (P) di Bogor (3 A)
9	Perlakuan ke-5	26 April 2017	SD Swasta (P) di Bogor (3 A)
10	Perlakuan ke-6	28 April 2017	SD Swasta (P) di Bogor (3 A)
11	<i>Posttest</i>	2 Mei 2017	SD Swasta (P) di Bogor (3 A dan 3 B)

B. Desain Penelitian

Desain eksperimen dalam penelitian ini adalah dengan *quasi eksperimen*. Desain eksperimen ini digunakan karena peneliti menyadari tidak dapat mengontrol sepenuhnya variabel-variabel luar yang memengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Rancangan kuasi eksperimen yang digunakan adalah *nonequivalent control group design*.

Dalam rancangan ini, kelompok eksperimen (A) dan kelompok kontrol (B) ditentukan tanpa adanya prosedur penempatan acak (*without random assignment*). Pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sama-sama diberikan *pretest* dan *posttest* tetapi hanya kelompok eksperimen saja (A) yang akan mendapatkan *treatment* (Creswell, 2015).

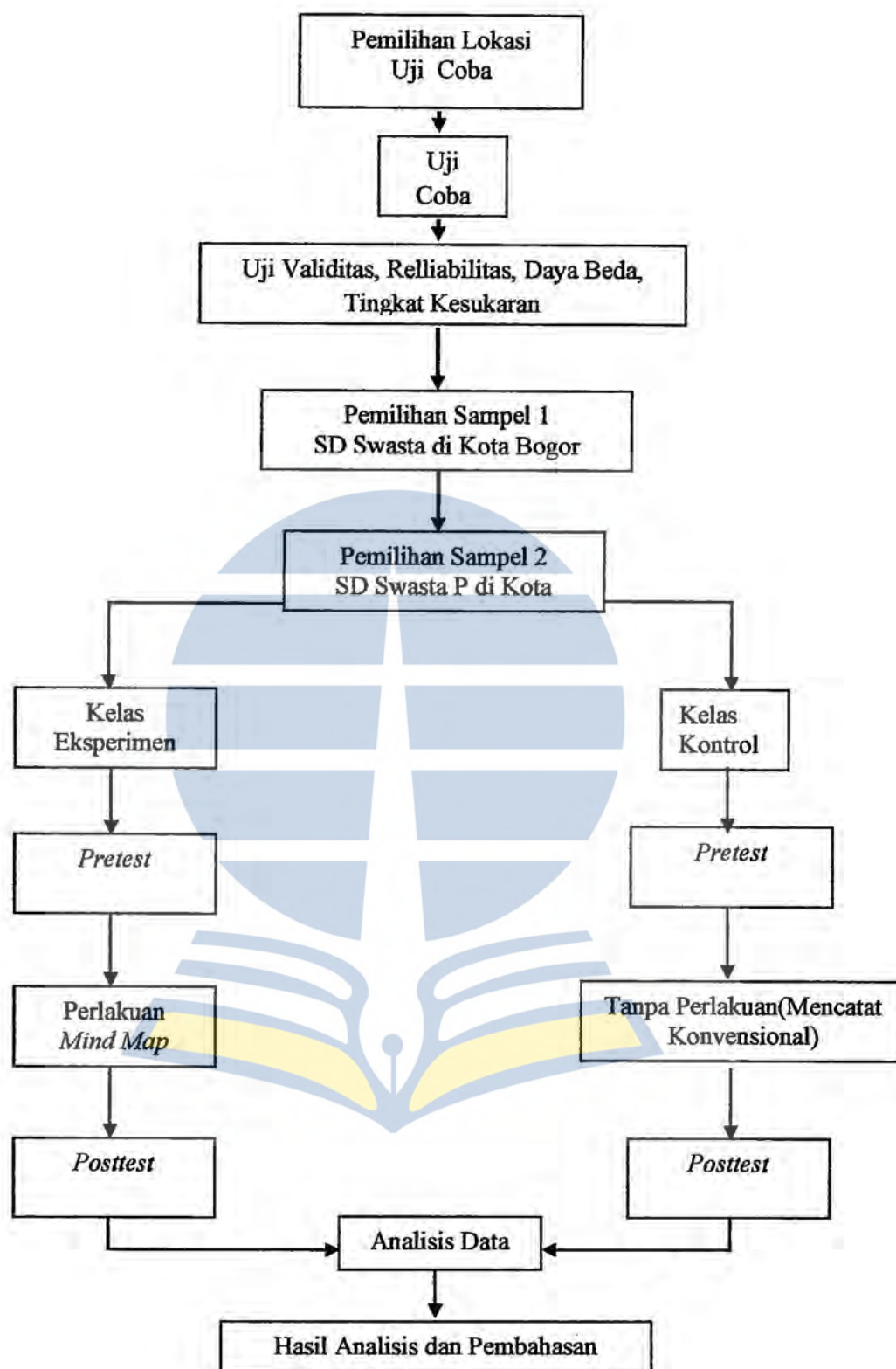


**Gambar 3.1. Rancangan kuasi eksperimen:
kelompok kontrol (Pra Tes – Post Tes) non equivalent**

Keterangan:

- Kelompok A = Kelompok eksperimen
- Kelompok B = Kelompok kontrol
- O1-O3 = *Pretest*
- X = *Treatment*
- O2-O4 = *Posttest*

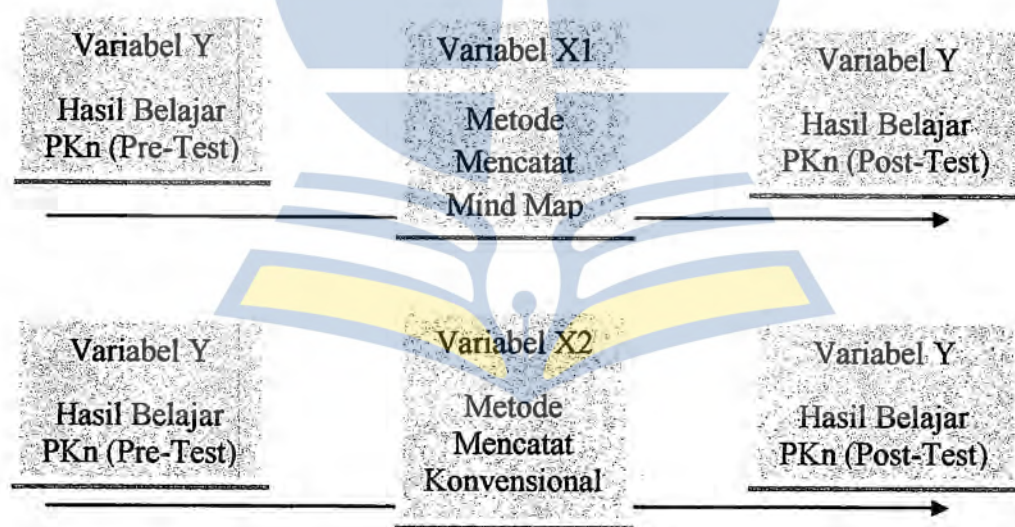
Adapun alur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah:



Gambar. 3.2 Alur Penelitian

Kegiatan dalam eksperimen yaitu:

1. Melaksanakan tes awal (*pretest*) hasil belajar kognitif pada tingkat pengetahuan, pemahaman, dan aplikasi di kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol
2. Melaksanakan perlakuan (*treatment*) dengan metode mencatat *Mind Map* (peta pikiran) pada kelompok eksperimen dan mencatat konvensional pada kelompok kontrol
3. Melaksanakan tes akhir (*posttest*) hasil belajar kognitif pada tingkat pengetahuan, pemahaman, dan aplikasi di kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol



Gambar 3.3. Rancangan Eksperimen

Dalam penelitian eksperimen, terdapat ancaman validitas internal dan eksternal yang dapat memengaruhi hasil penelitian. Berikut ini ancaman validitas internal maupun eksternal dan cara mengatasi menurut Creswell (2015):

Tabel 3.2.
Ancaman Validitas Internal

Jenis Ancaman	Deskripsi Ancaman	Tindakan-Tindakan Responsif
Sejarah	Seiring berjalannya waktu selama penelitian, ada banyak peristiwa bermunculan yang seringkali mempengaruhi <i>outcome</i> yang tidak diharapkan	Peneliti dapat meminta kelompok kontrol dan kelompok eksperimen untuk merasakan peristiwa-peristiwa yang sama. Dalam penelitian ini, kedua kelas belajar materi yang sama, dengan metode pembelajaran yang sama, dan ruang kelas dengan fasilitas yang sama.
Maturasi	Selama penelitian, para partisipan bisa saja berubah dan menginjak dewasa (<i>mature</i>) sehingga dapat memengaruhi <i>outcome</i> penelitian	Peneliti dapat memilih para partisipan yang sudah dewasa dengan rating yang sama (seperti umur yang sama). Dalam penelitian ini, kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol sama-sama duduk di kelas 3 dengan rata-rata umur yang sama yaitu 9 tahun
Regresi	Para partisipan yang memiliki skor tinggi dipilih sebagai objek penelitian. Tentu saja skor-skor mereka sangat mungkin berubah selama penelitian. Tidak heran jika skor-skor yang tinggi ini, sewaktu-waktu bisa merosot menjadi rata-rata.	Peneliti dapat memilih para partisipan yang tidak memiliki skor-skor yang tinggi untuk diteliti. Dalam penelitian ini partisipan adalah kelas 3A dan 3B. Kedua kelas tersebut yang kedua memiliki rata-rata nilai UTS yang lebih rendah dibanding kelas yang lain.
Seleksi	Para partisipan sering kali dipilih karena mereka memiliki karakteristik-karakteristik yang dianggap dapat memengaruhi hasil-hasil tertentu (misalnya, karena mereka lebih cerdas)	Peneliti dapat memilih para partisipan secara acak sehingga karakteristik-karakteristik mereka memiliki kemungkinan yang sama untuk didistribusikan menjadi kelompok-kelompok eksperimen. Dalam penelitian ini menggunakan desain <i>quasi</i> eksperimen dengan

		rancangan <i>Nonequivalen Pretest and Posttest Control-Group Design</i> sehingga kedua kelompok memang diseleksi tanpa prosedur penempatan acak.
Mortalitas	Para partisipan bisa saja mundur dari penelitian disebabkan banyak alasan. Tidak heran jika peneliti sering kali kebingungan untuk mengetahui <i>outcome</i> atas individu-individu ini	Peneliti dapat merekrut sebanyak mungkin partisipan penelitian untuk mengatasi para partisipan yang mundur atau untuk membandingkan mereka yang mundur dengan mereka yang tetap meneruskan, guna memperoleh <i>outcome</i> penelitian. Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa di sekolah sehingga untuk mundur dalam penelitian kecil kemungkinan. Selain itu penelitian ini dilaksanakan pada pertengahan semester 2, sehingga juga sangat kecil kemungkinan jika ada partisipan yang mundur misalnya pindah sekolah atau <i>drop out</i>.
Difusi Treatment	Para partisipan dalam kelompok kontrol dan eksperimen saling berkomunikasi satu sama lain. Ironisnya, komunikasi ini bisa saja memengaruhi skor akhir kedua kelompok tersebut	Peneliti harus menjaga keterpisahan antara dua kelompok ini selama penelitian Meskipun sama-sama di kelas 3, namun ruang kelas mereka tidak bersebelahan. Ada pemisah ruangan diantaranya : ruang kepala sekolah, ruang TU, dan ruang guru.
Demoralisasi Imbangan	Keuntungan diadakannya penelitian bisa saja tidak setara karena yang mendapat perlakuan hanyalah kelompok eksperimen saja (misalnya kelompok eksperimen diberikan terapi, sedang kelompok kontrol tidak diberikan apa-apa)	Penelitian dapat memberikan keuntungan pada dua kelompok ini, misalnya dengan memberikan <i>treatment</i> pada kelompok kontrol setelah penelitian usai atau dengan memberikan jenis <i>treatment</i> yang sama pada dua kelompok tersebut selama penelitian. Setelah penelitian usai, peneliti akan memberikan <i>treatment</i> kepada kelompok kontrol mengenai <i>Mind Map</i>
Rivalitas Imbangan	Para partisipan dalam kelompok kontrol merasa bahwa mereka <i>didevaluasi</i> karena diperbandingkan	Peneliti dapat mencari langkah-langkah strategis guna menciptakan kesetaraan antara dua kelompok ini misalnya dengan

	dengan kelompok eksperimen dan tidak mendapatkan <i>treatment</i> sama sekali	mengurangi ekspektasi kelompok kontrol. Dalam penelitian ini kelompok kontrol dan eksperimen sama-sama tidak diberi tahu jika mereka sedang diteliti. Guru yang mengajar dan memberikan <i>treatment</i> adalah guru kelas yang biasa mengajar. Pada saat <i>pretest</i> maupun <i>posttest</i> sama-sama tidak diberi tahu sebelumnya.
Pengujian(<i>testing</i>)	Para partisipan sudah terbiasa dengan hasil akhir pengujian sehingga mereka bisa merencanakan manipulasi atas respon-respon tersebut jika ada pengujian selanjutnya.	Peneliti harus memiliki tentang waktu yang lebih lama dalam menyebarkan instrumen-instrumen yang berbeda kepada partisipan. Dalam penelitian ini waktu <i>pre-tes</i> dan <i>posttest</i> dengan instrumen soal tes pilihan ganda diberikan dalam selisih waktu yang cukup lama yaitu 1 bulan. <i>Pretest</i> dilaksanakan pada tanggal 7 April sedangkan <i>posttest</i> dilaksanakan pada tanggal 2 Mei. Pada saat <i>pretest</i> maupun <i>posttest</i> baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol sama-sama tidak diberi tahu sebelumnya.
Instrumen	Perubahan instrumen dalam <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> tidak jarang memengaruhi skor-skor penelitian	Peneliti dapat menggunakan instrumen yang sama untuk <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> Dalam penelitian ini soal <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> menggunakan soal yang sama, yaitu soal tes pilihan ganda sebanyak 31 soal dengan 4 opsi jawaban.

Sumber: Creswell (2015: 245-246)

Tabel 3.3.
Ancaman Validitas Eksternal

Jenis Ancaman	Deskripsi Ancaman	Tindakan- Tindakan Responsif
Antara pemilihan dan <i>treatment</i>	Karena sempitnya karakteristik-karakteristik yang ditetapkan dalam memilih para partisipan, peneliti sering kali tidak mampu menggeneralisasi siapa saja yang memiliki dan tidak memiliki karakteristik khusus untuk menjadi partisipan penelitian	Peneliti perlu membatasi tuntutan atau klaim-klaimnya mengenai karakteristik partisipan yang seringkali membuat peneliti tidak mampu menggeneralisasi hasil penelitian. Peneliti melaksanakan penelitian-penelitian tambahan pada kelompok/para partisipan yang memiliki karakteristik yang berbeda
Antara setting dan <i>treatment</i>	Karena ditetapkan karakteristik-karakteristik khusus dalam memilih setting, peneliti sering kali tak mampu menggeneralisasi individu-individu pada <i>setting-setting</i> yang berbeda	Peneliti perlu melakukan penelitian tambahan dalam setting yang baru untuk mengetahui apakah hasil yang muncul sama dengan yang diperolehnya dalam setting sebelumnya.
Antara sejarah dan <i>treatment</i>	Karena hasil eksperimentasi terikat-waktu peneliti sering kali tidak mampu menggeneralisasi hasil penelitian untuk situasi masa lalu dan masa depan.	Peneliti perlu melakukan penelitian ulang pada waktu-waktu yang akan datang untuk mengetahui apakah hasil-hasil yang diperolehnya sama dengan hasil-hasil pada penelitian terdahulu.

Sumber: Creswell (2015: 248)

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Arikunto (2013:173) menyatakan bahwa "*Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian.*" Populasi pada penelitian ini adalah peserta didik kelas 3 SD swasta di Kota Bogor.

2. Sampel Penelitian

"*Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti*" (Arikunto, 2013:174). Bila dalam sebuah penelitian, subjek yang diteliti kurang dari 100 maka akan lebih baik jika seluruhnya diambil. Jika jumlah subjeknya lebih

besar maka disarankan agar 10-15% atau 20-25% diambil sebagai subjek dalam penelitian (Arikunto, 2002). Dari 51 SD swasta di Kota Bogor (Data Pokok Pendidikan Dasar dan Menengah, 2017) maka sekolah yang dipilih tanpa secara acak sebagai sampel dalam penelitian ini adalah sekolah swasta P dengan pertimbangan bahwa sekolah tersebut adalah wilayah kerja peneliti sehingga memudahkan dalam pengambilan data dan tidak mengganggu pekerjaan sebagai guru di sekolah tersebut.

Pemilihan sampel yang kedua yang juga tanpa secara acak ditentukan kelas 3 sebagai sampel penelitian dengan pertimbangan bahwa kelas tersebut yang memiliki nilai UTS PKn terendah dibandingkan kelas yang lain. Jumlah kelas 3 sebanyak 59 anak yang terdiri dari 2 kelas paralel. Dalam rancangan ini, kelompok eksperimen (A) dan kelompok kontrol (B) ditentukan tanpa adanya prosedur penempatan acak (*without random assignment*).

Tabel 3.4
Jumlah Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa	Ket.
1	Kelas III A	29	Mendapat perlakuan
2	Kelas III B	30	Tidak mendapat perlakuan
Jumlah		59	

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur variabel yang diamati (Sugiyono, 2012). Instrumen itu haruslah telah teruji validitas dan reliabilitasnya. Instrumen diujicobakan terlebih dahulu pada kelompok yang bukan subyek penelitian. Dalam hal ini instrumen diujicobakan pada 35 siswa kelas 3 C salah satu SD swasta lain di Kota Bogor. Instrumen dalam penelitian ini adalah :

1. Panduan Pembuatan *Mind Map*

Panduan *Mind Map* berfungsi sebagai sebuah panduan bagi siswa untuk membuat *Mind Map*. Panduan ini ditayangkan dalam *Power Point* dan dijelaskan oleh guru sebelum siswa mulai membuat *Mind Map*. Panduan pembuatan *Mind Map* dapat dilihat pada Lampiran 5.

2. Soal Tes

Tes yang dilaksanakan dalam penelitian ini berupa tes tertulis berbentuk soal pilihan ganda. Soal pilihan ganda adalah bentuk tes yang mempunyai satu jawaban yang benar atau paling tepat. Dilihat dari strukturnya bentuk soal pilihan ganda terdiri dari:

- a. Stem, yaitu pertanyaan atau pernyataan yang berisi permasalahan yang akan dinyatakan
- b. Option, yaitu sejumlah pilihan atau alternative jawaban
- c. Kunci, yaitu jawaban yang benar atau paling tepat

d. Distraktor, yaitu jawaban-jawaban lain selain kunci jawaban (pengecoh)

(Sudjana, 2006)

Tes hasil belajar yang akan dilaksanakan adalah tes pada materi Bangsa sebagai Bangsa Indonesia dengan jumlah soal 50, masing-masing butir soal terdapat 4 pilihan jawaban. Ada pun kisi-kisi tes hasil belajar adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 5.
Kisi-Kisi Tes Hasil Belajar Kognitif

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Tingkat Pengetahuan		
			C1	C2	C3
4. Memiliki kebanggaan sebagai bangsa Indonesia	4.1 Mengenal kekhasan bangsa Indonesia, seperti kebhinnekaan, kekayaan alam, keramahan	1. Peserta didik dapat menyebutkan semboyan negara dengan benar	1		
		2. Peserta didik dapat menjelaskan maksud semboyan Negara dengan benar		2	
		3. Peserta didik dapat menyebutkan penulis kitab Sutasoma dengan benar	3		
		4. Peserta didik dapat menunjukkan manfaat adanya perbedaan di Indonesia dengan tepat			4
		5. Peserta didik dapat menyebutkan asal suku Dayak dengan benar	5		
		6. Peserta didik dapat menyebutkan asal makanan rendang dengan benar	6		
		7. Peserta didik dapat menyebutkan salah satu tarian dari Jawa Barat dengan benar	7		
		8. Disajikan gambar (gamelan), peserta didik dapat menyebutkan asal alat musik seperti dalam gambar dengan benar		8	
		9. Peserta didik dapat menyebutkan nama rumah adat Papua dengan benar	9		
		10. Peserta didik dapat menyebutkan sumber daya alam yang dapat diperbaharui dengan benar		10	
		11. Peserta didik dapat menyebutkan nama kitab yang berisi semboyan Negara dengan benar		11	
		12. Peserta didik dapat menyebutkan daerah asal alat musik kolintang dengan benar	12		
		13. Peserta didik dapat menyebutkan asal lagu daerah Anging Mamiri dengan benar	13		

		14. Peserta didik dapat menyebutkan tanaman hasil perkebunan dengan benar		14	
		15. Peserta didik dapat menyebutkan klasifikasi hewan ayam, bebek, dan burung dengan benar		15	
		16. Peserta didik dapat membandingkan wilayah perairan dan daratan dengan benar		16	
		17. Peserta didik dapat menyebutkan SDA yang dimanfaatkan untuk menggerakkan kincir angin dengan benar		17	
		18. Peserta didik dapat menyebutkan contoh tanaman hias dengan benar	18		
		19. Peserta didik dapat menyebutkan salah satu ikan yang merupakan hasil perikanan darat dengan benar		19	
		20. Peserta didik dapat menyebutkan tanaman yang termasuk hasil hutan dengan benar		20	
		21. Peserta didik dapat menyebutkan asal upacara adat Ngaben dengan benar	21		
		22. Peserta didik dapat menyebutkan suku yang berasal dari Banten dengan benar	22		
		23. Peserta didik dapat menyebutkan asal lagu daerah Manuk Dadali dengan benar	23		
		24. Disajikan daftar bahan tambang, peserta didik memilih 2 di antara 6 bahan tambang yang termasuk bahan galian dengan benar		24	
		25. Peserta didik dapat menyebutkan pihak yang harus memelihara dan melestarikan lingkungan hidup dengan		25	
		26. Peserta didik dapat menyebutkan daerah asal makanan gudeg dengan benar	26		
		27. Peserta didik dapat menyebutkan daerah asal tari Saman dan tari Seudati dengan benar	27		
		28. Peserta didik dapat menyebutkan nama alat musik dari Jawa Barat dengan benar	28		
		29. Peserta didik dapat menyebutkan nama rumah adat dari Sumatera Barat dengan benar	29		
		30. Peserta didik dapat menyebutkan daerah asal lagu Apuse dengan benar	30		
		31. Peserta didik dapat menyebutkan 2 macam SDA dengan benar	31		
		32. Peserta didik dapat menyebutkan hasil pertanian dengan benar		32	
		33. Peserta didik dapat menyebutkan asal alat musik sasando dengan benar	33		
		34. Peserta didik dapat menyebutkan daerah asal baju Bodo dengan benar	34		

		35. Peserta didik dapat menyebutkan asal bahan bakar kendaraan bermotor dengan benar		35	
		36. Disajikan gambar, peserta didik dapat menyebutkan bahan yang biasa digunakan untuk membuat peralatan dapur (penggorengan) dengan benar		36	
	4.2 Menampilkan rasa bangga sebagai anak Indonesia	37. Peserta didik dapat menentukan sikap yang dapat dilakukan oleh anak kelas 3 SD untuk memperbaiki bangsa dengan tepat			37
		38. Peserta didik dapat menentukan sikap sebagai bangsa yang ramah dengan benar			38
		39. Peserta didik dapat menunjukkan cara menghargai budaya daerah lain dengan benar			39
		40. Peserta didik dapat menyebutkan alasan perlunya mengenal budaya lain dengan benar			40
		41. Peserta didik dapat menunjukkan sikap yang baik saat ada upacara adat dengan benar			41
		42. Peserta didik dapat menentukan sikap cara memanfaatkan SDA dengan benar			42
		43. Peserta didik dapat menjelaskan alasan bahwa hewan termasuk SDA yang dapat diperbarui dengan tepat		43	
		44. Peserta didik dapat menjelaskan klasifikasi kuda, kerbau, dan kambing dengan benar		44	
		45. Peserta didik dapat menentukan cara untuk menjaga udara tetap bersih dengan tepat			45
		46. Peserta didik dapat menentukan tindakan menjaga kelestarian alam dengan benar			46
		47. Peserta didik dapat menentukan contoh bersikap ramah dengan benar			47
		48. Peserta didik dapat menentukan tindakan yang tepat dalam menunjukkan kebanggaan pada tanah air dengan benar			48
		49. Peserta didik dapat menyebutkan waktu yang tepat untuk belajar tepat waktu dengan benar		49	
		50. Peserta didik dapat menentukan contoh terlihatnya keramahan orang Indonesia dengan benar			50
		Jumlah	20	18	12

Skor per butir soal = 1

Skor maksimal = 50

E. Analisis Instrumen Penelitian

Untuk mendapatkan hasil tes yang baik maka perlu diadakan analisis instrumen penelitian. Sebagai instrumen dalam penelitian, maka instrumen sebagai alat ukur haruslah baik. Instrumen yang baik menurut Arikunto (2013) haruslah memenuhi dua persyaratan utama, yaitu harus valid dan reliabel.

1. Pembuktian validitas

Validitas berkaitan dengan ketetapan alat penilaian terhadap konsep yang dinilai sehingga benar-benar menilai apa yang seharusnya dinilai. (Sudjana, 2006). Seperti pendapat Sudjana, Santrock (2014) juga menuliskan bahwa validitas merupakan sejauh mana ujian mengukur apa yang dimaksudkan untuk mengukur dan apakah kesimpulan tentang nilai hasil ujian yang akurat dan tepat. Arikunto mengatakan bahwa validitas instrument menunjukkan sejauh mana data yang berhasil dikumpulkan tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksudkan dari instrumen itu.

American Educational Research Association, American Psychological Association, dan National Council on Measurement in Education dalam Standards for Educational in Education, validitas merujuk pada derajat dari fakta dan teori yang mendukung interpretasi skor tes dan menjadi pertimbangan paling penting dalam pengembangan alat tes. Validitas akan membantu seorang peneliti dengan dukungan fakta empiris dan alasan teoritis terhadap interpretasi skor tes siswa terkait dengan kecermatan pengukuran (Retnawati, 2016). Validitas dapat

dikelompokkan dalam tiga tipe, yaitu: validitas kriteria (*criterion-related*), validitas isi, dan validitas konstruk.

a. Validitas kriteria

Validitas kriteria digunakan untuk menjawab sejauh mana tes dapat memprediksi kemampuan siswa di masa datang (*predictive validity*) dan mengestimasi sejauh mana kemampuan dengan alat ukur yang lain dengan tenggang waktu yang bersamaan (*concurrent validity*). Dalam analisis validitas prediktif, performansi yang diprediksi disebut dengan kriteria. Validitas prediktif berkenaan dengan apakah alat penilaian tersebut dapat digunakan untuk meramalkan suatu ciri, perilaku tertentu, atau kriteria tertentu yang diinginkan. Besar kecilnya harga estimasi validitas prediktif suatu instrumen digambarkan dengan koefisien relasi antara prediktor dengan kriteria yang dimaksudkan (Retnawati, 2016).

b. Validitas isi

Validitas isi adalah sejauh mana alat tes mampu mengungkapkan isi suatu konsep atau variabel yang hendak diukur. Instrumen dapat mewakili dan mencerminkan kemampuan sebenarnya partisipan yang hendak diukur (Sudjana, 2006).

c. Validitas konstruk

Validitas konstruk menunjukkan sejauh mana instrumen penelitian mengungkapkan kemampuan atau konstruk teoritis tertentu yang hendak

diukur. Validitas konstruk mengukur pengertian-pengertian yang terkandung dalam materi yang diukurnya (Sudjana, 2006).

Pada penelitian ini validitas alat ukur yang diuji adalah validitas tes hasil belajar. Validitas isi diukur dengan meminta pendapat profesional dari tiga orang guru yang mengajar Pendidikan Kewarganegaraan. Guru yang dimintai pendapat adalah guru yang sudah memiliki pengalaman mengajar lebih dari 15 tahun dan memiliki sertifikat pendidik.

Validitas kriteria diuji dengan menguji korelasi item total terkoreksi untuk mendapatkan item tes yang valid. Korelasi item total adalah korelasi antara skor item dengan skor total yang telah dikurangi dengan skor item yang telah terkoreksi. Perhitungan validitas menggunakan korelasi *Product Momment*, yaitu dengan mengkorelasikan skor per item dengan jumlah skor total yang diperoleh tiap siswa.

$$r = \frac{N \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Rumus 3.1. Korelasi *Product Momment*

Keterangan:

- r : korelasi korelasi skor item dan skor total
- N : banyaknya subjek
- $\sum X$: jumlah skor item
- $\sum Y$: Jumlah skot total
- $\sum XY$: jumlah perkalian skor item dengan skor total

- $\sum X^2$: jumlah kuadrat skor item
- $\sum Y^2$: jumlah kuadrat skor total

Koefesien korelasi item total menggunakan kriteria $r \geq 0,30$. Dalam penelitian ini, karena jumlah $n = 35$ maka $r > 0,344$, sehingga dinyatakan valid jika item yang mencapai korelasi minimal 0,344. Peneliti membuat 50 soal uji yang dikerjakan oleh 35 orang partisipan kelas 3 salah satu SD swasta di Bogor (SD B).

Perhitungan uji validitas soal-soal yang diujikan sebagai uji coba, selanjutnya menjadi variabel terikat (Y) dengan tingkat kepercayaan 95%. Batasan yang digunakan adalah $\geq 0,349$, semua item dengan korelasi minimal 0,349 dianggap memuaskan dan valid.

Validitas item bertujuan untuk mendekteksi perbedaan individual hingga sekecil-kecilnya diantara para subjek penelitian, agar tetap sejalan dengan fungsi dan tujuan tes itu sendiri. Untuk mendapatkan validitas item, maka setelah uji korelasi, juga dilakukan perhitungan *Part-Whole*, rumusnya:

$$r_{pq} = \frac{(r_{pb})(sD_y) - (sD_x)}{\sqrt{(sD_y)^2 + (sD_x)^2 - 2(r_{pb})(sD_y)(sD_x)}}$$

Rumus 3.2. Rumus *Part-Whole*

Keterangan:

- r_{pq} = Angka koefisien korelasi setelah dikoreksi
- r_{pb} = Angka koefisien korelasi sebelum dikoreksi
- sD_x = Standard deviasi skor item
- sD_y = Standard deviasi total

Pembuktian validitas ini dilakukan dalam 4 putaran hingga didapatkan hasil yang paling baik sehingga diharapkan dapat mencapai tujuan penelitian yang dirancang oleh peneliti. Hasil perhitungan diperoleh jumlah soal yang valid adalah 31 soal dari 50 soal. Berdasarkan uji validitas jumlah item untuk instrumen soal yang dapat digunakan sebanyak 31 item, yaitu item 1,2,3,4,5, 7, 9,10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 21, 25, 26, 28, 30, 31, 35, 36, 37, 38, 39, 41, 42, 44, 45, 46, dan 48.

Tabel 3.6
Validitas Soal Tes Uji Coba

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted	Validitas
x1	32.34	49.291	0.428	0.84	valid
x2	32.49	48.492	0.405	0.839	valid
x3	32.6	48.659	0.326	0.84	valid
x4	32.46	48.844	0.365	0.84	valid
x5	32.91	47.963	0.432	0.838	valid
x6	32.66	49.644	0.17	0.844	tidak valid
x7	33	48.706	0.352	0.84	valid
x8	32.6	48.953	0.281	0.841	tidak valid
x9	32.66	48.173	0.385	0.839	valid

x10	32.77	47.593	0.461	0.837	valid
x11	32.6	48.776	0.308	0.841	valid
x12	32.91	48.845	0.297	0.841	valid
x13	32.74	48.55	0.322	0.841	valid
x14	32.91	48.492	0.351	0.84	valid
x15	32.43	49.193	0.324	0.841	valid
x16	32.46	48.903	0.354	0.84	valid
x17	32.31	51.104	-0.024	0.846	tidak valid
x18	32.46	48.491	0.429	0.838	valid
x19	32.77	51.24	-0.058	0.85	tidak valid
x20	32.77	48.829	0.281	0.842	tidak valid
x21	33.06	48.703	0.39	0.839	valid
x22	32.91	49.963	0.13	0.845	tidak valid
x23	32.63	48.887	0.285	0.841	tidak valid
x24	32.86	50.361	0.067	0.847	tidak valid
x25	32.29	49.916	0.475	0.841	valid
x26	32.74	48.079	0.39	0.839	valid
x27	32.66	50.114	0.102	0.846	tidak valid
x28	32.37	49.24	0.383	0.84	valid
x29	32.54	50.55	0.049	0.847	tidak valid
x30	32.37	49.417	0.343	0.841	tidak valid
x31	32.69	47.869	0.426	0.838	valid
x32	32.4	50.659	0.058	0.845	tidak valid
x33	33.09	50.139	0.146	0.844	tidak valid
x34	32.91	48.845	0.297	0.841	tidak valid
x35	32.51	48.728	0.348	0.84	valid
x36	32.54	47.608	0.515	0.836	valid
x37	32.51	48.728	0.348	0.84	valid
x38	32.29	49.916	0.475	0.841	valid
x39	32.51	48.139	0.446	0.838	valid
x40	32.46	49.079	0.323	0.841	tidak valid
x41	32.29	49.916	0.475	0.841	valid
x42	32.31	49.692	0.401	0.841	valid
x43	32.31	50.516	0.152	0.843	tidak valid
x44	32.31	49.751	0.383	0.841	valid
x45	32.31	49.163	0.563	0.839	valid
x46	32.4	49.247	0.342	0.84	valid
x47	32.31	51.104	-0.024	0.846	tidak valid
x48	32.66	47.526	0.482	0.836	valid
x49	32.66	51.291	-0.064	0.85	tidak valid

2. Pembuktian reliabilitas

Reliabilitas alat penilaian merupakan ketetapan atau keajegan alat tersebut dalam menilai apa yang dinilainya. Ini berarti bahwa kapan pun alat penilaian tersebut digunakan akan memberikan hasil yang relative sama (Sudjana, 2006). Reliabilitas ditunjukkan dengan koefesien reliabilitas yang menunjukkan kestabilan sebuah alat ukur uji. Semakin tinggi koefesien reliabilitas, maka ketika digunakan untuk mengukur hal yang sama di waktu dan tempat berbeda, maka hasilnya akan mendekati sama.

Dalam penelitian pendidikan yang dilakukan penulis, jika koefesien reliabilitas tinggi, hasil pengukuran akan sama nilainya walaupun penguji berbeda, korektor berbeda, atau butir soal berbeda tetapi masih mengukur hal yang sama dengan karakteristik yang sama dengan koefesien reliabilitas $-1,00 \leq \rho \leq +1,00$. Semakin besar reliabilitas sebuah instrumen penelitian, maka semakin kecil tingkat kesalahan dalam pengukuran. Untuk menguji reliabilitas tes digunakan rumus koefesien Alpha Cronbach:

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum S_x^2}{S_{Tot}^2} \right)$$

Rumus 3.3 Koefesien Alpha Cronbach

Keterangan:

- α : koefesien reliabilitas
- k : banyaknya butir soal
- σ_i^2 : varians skor tiap soal
- $\sum \sigma_i^2$: jumlah total varians skor tiap soal

Kriteria koefisien reliabilitas menurut Arikunto (2013) adalah:

- $< 0,20$: Derajat keterandalannya sangat rendah
- $0,21 - 0,40$: Derajat keterandalannya rendah
- $0,41 - 0,70$: Derajat keterandalannya sedang
- $0,70 - 0,90$: Derajat keterandalannya tinggi
- $0,90 - 1,00$: Derajat keterandalannya sangat tinggi

Tabel 3.7
Reliabilitas Soal Tes Uji Coba

Cronbach's Alpha	N of Items
.869	31

Berdasarkan Tabel 3.7, nilai reliabilitas Alpha Cronbach adalah sebesar 0,869. Ketika diadaptasikan dengan kriteria koefisien reliabilitas menurut Arikunto, maka perhitungan tersebut berada pada rentang 0,70 – 0,90. Dengan demikian reliabilitas item soal uji coba berada pada derajat keterandalan tinggi.

3. Daya Pembeda

Daya pembeda soal yaitu kemampuan sesuatu soal untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. Angka yang menunjukkan besarnya daya pembeda disebut indeks diskriminasi (D), dan nilainya berkisar antara 0,00 sampai 1,00. Dalam melaksanakan analisis daya langkahnya adalah sebagai berikut:

a. Untuk kelompok besar > 30 orang)

Kelompok besar biasanya hanya diambil dua kutub saja yaitu 27% skor teratas sebagai kelompok atas (JA) dan 27 % skor terbawah sebagai kelompok bawah (JB)

b. Untuk kelompok kecil (< 30 orang)

Seluruh kelompok tes di bagi dua sama besar, 50% kelompok atas dan 50% kelompok bawah. Seluruh pengikut tes dideretkan mulai dari skor teratas sampai kepada skor terendah, lalu di bagi dua.

Cara yang biasa digunakan adalah dengan menggunakan tabel dan kriteria menurut Ross dan Stanley, seperti analisis tingkat kesukaran. Rumusnya adalah:

$$\text{Derajat Pembeda} = SR - ST$$

Rumus 3.4 Derajat Pembeda

SR = siswa yang menjawab salah pada kelompok Siswa Rendah

ST = siswa yang menjawab salah pada kelompok Siswa Tinggi

Tabel. 3.8.
Hasil Tabel Derajat Pembeda

Siswa Kelompok Rendah		Siswa Kelompok Tinggi		Ket
No Item	Siswa Yang menjawab salah (SR)	Jumlah siswa yang menjawab salah (ST)	SR - ST	
x1	2	0	2	Ditolak
x2	4	1	3	Ditolak
x3	6	1	5	Diterima
x4	4	1	3	Ditolak
x5	9	3	6	Diterima
x6	6	2	4	Ditolak
x7	9	4	5	Diterima
x8	5	1	4	Ditolak
x9	8	1	7	Diterima
x10	9	2	7	Diterima
x11	6	2	4	Ditolak
x12	9	5	4	Ditolak
x13	8	0	8	Diterima
x14	9	4	5	Diterima
x15	4	0	4	Ditolak
x16	5	1	4	Ditolak
x17	5	1	4	Ditolak
x18	5	0	5	Diterima
x19	4	2	2	Ditolak
x20	8	5	3	Ditolak
x21	9	5	4	Ditolak
x22	5	5	0	Ditolak
x23	6	1	5	Diterima
x24	8	5	3	Ditolak
x25	1	0	1	Ditolak
x26	7	1	6	Diterima
x27	4	1	3	Ditolak
x28	2	0	2	Ditolak
x29	3	1	2	Ditolak
x30	4	0	4	Ditolak
x31	7	1	6	Diterima
x32	2	2	0	Ditolak

x33	10	7	3	Ditolak
x34	8	1	7	Diterima
x35	3	0	3	Ditolak
x36	8	1	7	Diterima
x37	7	2	5	Diterima
x38	1	10	-10	Ditolak
x39	5	1	4	Ditolak
x40	4	10	-6	Ditolak
x41	1	10	-9	Ditolak
x42	2	10	-8	Ditolak
x43	1	10	-9	Ditolak
x44	2	10	-8	Ditolak
x45	2	10	-8	Ditolak
x46	3	1	2	Ditolak
x47	3	10	-7	Ditolak
x48	8	2	6	Diterima
x49	3	5	-2	Ditolak
x50	7	4	5	Diterima

Uji instrumen penelitian ini dilakukan pada kelompok besar, yaitu sejumlah 35 orang ($N=35$). Maka $N = 27\%$ dari 35 siswa adalah 9 orang. Kriteria Daya Pembeda adalah jika $SR - ST$ sama atau lebih besar dari nilai tabel, artinya butir soal itu tidak memiliki daya pembeda. Batas pengujian adalah 5 dengan jumlah N (32-35), $n = 9$ pada option 4. Kriteria derajat pembeda (DP) dapat disesuaikan dengan tafsiran Derajat Pembeda menurut Tabel Ross dan Standley, yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.9.
Kriteria Tabel Derajat Pembeda Ross dan Standley

JUMLAH TESTI	N (27% N)	OPTION			
		2	3	4	5
28 – 31	8	4	5	5	5
32 – 35	9	5	5	5	5
36 – 38	10	5	5	5	5

(lihat Tabel Derajat Pembeda pada lampiran)

(Sudjana, 2006)

4. Tingkat Kesukaran

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar. Soal yang terlalu mudah tidak merangsang siswa untuk mempertinggi usaha pemecahannya. Sebaliknya soal yang terlalu sukar akan menyebabkan siswa menjadi putus asa dan tidak mempunyai semangat untuk mencoba lagi karena merasa diluar jangkauannya. Terdapat beberapa dasar pertimbangan dalam menentukan proporsi jumlah soal mudah, sedang, atau sukar, yaitu :

- a. Adanya keseimbangan, yaitu jumlah ketiga kategori soal sama. Misalnya ada 30 soal maka untuk kategori mudah, sedang, dan sukar masing-masing 10 nomor.

- b. Proporsi jumlah soal untuk ketiga kategori didasarkan kurva normal. Perbandingan soal mudah-sedang-sukar adalah 3-4-3 yang masing-masing 30%, 40%, dan 30%. (Sudjana, 2006)

Besarnya indeks kesukaran antara 0,00 sampai dengan 1,0. Indeks kesukaran ini menunjukkan taraf kesukaran soal. Soal dengan indeks kesukaran 0,00 menunjukkan kalau soal itu terlalu sukar, sebaliknya indeks 1,0 menunjukkan bahwa soalnya terlalu mudah. Indeks kesukaran butir yang baik berkisar antara 0,3-0,7 paling baik pada 0,5.

Dalam istilah evaluasi, indeks kesukaran ini diberi simbol P singkatan dari proporsi. Dengan demikian maka soal dengan $P = 0,70$ lebih mudah jika dibandingkan dengan $P = 0,20$. Sebaliknya soal dengan $P = 0,30$ lebih sukar daripada soal dengan $P = 0,80$. Rumusan mencari indeks kesukaran menurut Sudjana (2006) adalah :

$$I = \frac{B}{N}$$

Rumus 3.5 Indeks Kesukaran

Keterangan:

I = indeks kesukaran setiap butir

B = banyaknya siswa yang menjawab benar setiap butir soal

N = banyaknya siswa yang memberikan jawaban setiap butir soal

Kriteria Indeks Kesukaran soal itu adalah:

- 0 – 0,30 : kategori sukar
- 0,31 – 0,70 : kategori sedang
- 0,71 – 1,00 : kategori mudah

Tabel 3.10.
Tabel Daya Kesukaran

No	Σ siswa yang menjawab	Σ siswa yang menjawab benar	Nilai Kesukaran	Kriteria Kesukaran
x1	35	32	0.9	Mudah
x2	35	27	0.8	Mudah
x3	35	23	0.7	Sedang
x4	35	28	0.8	Mudah
x5	35	12	0.3	Sukar
x6	35	23	0.7	Sedang
x7	35	9	0.3	Sukar
x8	35	24	0.7	Sedang
x9	35	21	0.6	Sedang
x10	35	17	0.5	Sedang
x11	35	23	0.7	Sedang
x12	35	12	0.3	Sukar
x13	35	18	0.5	Sedang
x14	35	12	0.3	Sukar
x15	35	29	0.8	Mudah
x16	35	28	0.8	Mudah
x17	35	27	0.8	Mudah
x18	35	28	0.8	Mudah
x19	35	24	0.7	Sedang
x20	35	17	0.5	Sedang
x21	35	7	0.2	Sukar
x22	35	15	0.4	Sedang
x23	35	22	0.6	Sedang
x24	35	14	0.4	Sedang
x25	35	34	1.0	Mudah
x26	35	18	0.5	Sedang

x27	35	21	0.6	Sedang
x28	35	31	0.9	Mudah
x29	35	25	0.7	Sedang
x30	35	31	0.9	Mudah
x31	35	20	0.6	Sedang
x32	35	30	0.9	Mudah
x33	35	10	0.3	Sukar
x34	35	13	0.4	Sedang
x35	35	26	0.7	Sedang
x36	35	25	0.7	Sedang
x37	35	26	0.7	Sedang
x38	35	34	1.0	Mudah
x39	35	26	0.7	Sedang
x40	35	28	0.8	Mudah
x41	35	34	1.0	Mudah
x42	35	33	0.9	Mudah
x43	35	33	0.9	Mudah
x44	35	33	0.9	Mudah
x45	35	33	0.9	Mudah
x46	35	30	0.9	Mudah
x47	35	30	0.9	Mudah
x48	35	21	0.6	Sedang
x49	35	21	0.6	Sedang
x50	35	15	0.4	Sedang

F. Prosedur Pengumpulan Data

1. Data

Data adalah hasil penelitian berupa fakta dan angka yang dijadikan untuk menyusun informasi. Informasi adalah data yang diolah untuk sebuah tujuan. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengkaji perbedaan hasil belajar PKn siswa kelas 3 SD antara metode mencatat *Mind Map* dan konvensional

2. Sumber Data

Sumber data penelitian eksperimen ini adalah hasil belajar PKn siswa yang menjadi partisipan dalam eksperimen. Dalam metode eksperimen, peneliti mengidentifikasi sampel dan melakukan generalisasi populasi. Tujuan utama metode eksperimen adalah untuk menguji dampak suatu *treatment* terhadap hasil penelitian yang dikontrol oleh factor-faktor lain yang dimungkinkan memengaruhi hasil (Creswell, 2015). Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah:

- a. Dokumentasi. Dokumentasi berupa nilai hasil belajar pada mata pelajaran PKn kelas 3 SD swasta (P) di Kota Bogor semester 2 Tahun Ajaran 2016-2017 dan foto kegiatan proses pembelajaran
- b. Observasi. Observasi yaitu melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan (Riduwan 2010: 57). Observasi digunakan untuk mengetahui gambaran aktivitas siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Observasi dilaksanakan dengan cara mengamati proses pembelajaran selama pelajaran berlangsung
- c. Tes. Tes sebagai instrumen pengumpul data adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan, intelegensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Riduwan 2010: 57). Dalam penelitian ini, teknik tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol.

Bentuk tes yang digunakan yaitu tes bentuk pilihan ganda yang berjumlah 50 soal. Pilihan ganda adalah bentuk tes yang harus dijawab peserta didik dengan memilih jawaban yang benar. Pilihan ganda terdiri dari dua bagian, yaitu: bagian pertama berupa pembawa pokok persoalan dan bagian kedua berupa daftar pilihan jawaban. Bagian pembawa persoalan dapat berupa pertanyaan maupun pernyataan yang belum lengkap. Sedang jawaban terdiri atas empat sampai lima jawaban (Suwardi, 2010).

3. Metode Analisis Data

Analisis data dilakukan di awal dan di akhir penelitian. Di awal peneliti melakukan analisis data awal, yaitu analisis sebelum perlakuan diberikan kepada kelompok eksperimen untuk memastikan apakah kelompok yang dipilih memenuhi syarat untuk diambil sebagai sampel penelitian atau tidak.

Berdasarkan pendapat Arikunto (2013: 356-357), sebelum memulai analisis data, maka penting untuk mengetahui penyebaran data. Bila data yang tersebar normal, maka dapat menggunakan teknik statistic parametric. Jika sebaran data yang diolah tidak normal, maka harus digunakan statistic non-parametrik.

Selain normal, data juga harus homogen. Sampel penelitian hanya dapat diambil jika keadaan subjek di dalam populasi yang dimaksud sungguh-sungguh homogen. Setelah kedua syarat ini dipenuhi maka selanjutnya data dapat dijadikan bahan untuk pengujian hipotesis dan perhitungan uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, penghitungan statistik deskriptif, determinasi,

serta uji T untuk mengetahui perbedaan kedua metode mencatat pada dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

a. Uji Normalitas

Menurut Arikunto (2013) bahwa penggunaan statistik parametris dalam pengujian hipotesis mempersyaratkan bahwa data setiap variabel yang akan dianalisis harus terdistribusi normal dikuatkan oleh Sugiyono (2011). Oleh karena itu, sebelum pengujian hipotesis dilakukan, terlebih dahulu akan dilakukan pengujian normalitas data. Bila data tidak normal, maka statistik parametris tidak dapat digunakan, sehingga perlu digunakan statistik nonparametris untuk menghitung hasil belajar.

Dalam penelitian ini uji normalitas dilakukan terhadap hasil belajar yang dicapai seluruh anggota sampel dengan menggunakan uji One Sample Kolmogorof-Smirnov pada program SPSS versi 21. Pengambilan keputusan uji dan penarikan simpulan diambil pada taraf signifikansi 5% atau tingkat kepercayaan 95%. Kriteria yang dapat digunakan:

- Data berdistribusi normal apabila nilai yang ditunjukkan pada kolom nilai Kolmogorof-Smirnov menunjukkan nilai $> 0,05$.

Tabel 3.11
Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		pre_3a	post_3a	pre_3b	post_3b
N		29	29	30	30
Normal Parameters ^a	Mean	70.52	86.69	70.53	80.7000
	Std. Deviation	17.808	7.888	18.547	1.29273E1
Most Extreme Differences	Absolute	.194	.171	.165	.225
	Positive	.091	.085	.132	.113
	Negative	-.194	-.171	-.165	-.225
Kolmogorov-Smirnov Z		1.044	.920	.904	1.231
Asymp. Sig. (2-tailed)		.226	.366	.387	.097

b. Uji homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menunjukkan bahwa dua kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variasi yang sama. Uji homogenitas pada penelitian ini dilakukan pada data hasil pre-test dari kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol.

Tabel 3.12
Group Statistics

		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pre	Kelas 3A	29	70.52	17.808	3.307
	Kelas 3B	30	70.53	18.547	3.386

Untuk mengetahui variasi kedua kelompok data, sebelum pengujian, peneliti menentukan terlebih dahulu varian data yang digunakan dengan uji

F. Sehingga akan diketahui apakah data memiliki varian yang sama (*equal variance*) atau varian data tidak sama (*anequal variance*). Bentuk varaian data ini akan berpengaruh pada nilai *standard error* yang akhirnya akan membedakan rumus yang digunakan.

$F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$	KETERANGAN : F = Nilai F hitung S_1^2 = Nilai varian terbesar S_2^2 = Nilai varian terkecil
---------------------------	---

Rumus 3.6. Uji F

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Microsoft Excell dan SPSS 21, untuk mengetahui homogenitas data. Diketahui dengan menggunakan Microsoft Excell, F hitung (1.084719364) < F Tabel (1.867743517) artinya varian kedua kelompok data adalah sama (Lampiran 3). Dengan SPSS 21 diketahui hasil uji Levene's Test, hasil uji adalah F (0,255) < F tabel (1,85). Uji F dengan SPSS 21, menunjukkan hasil bahwa kedua varian data adalah equal. Sehingga untuk uji T selanjutnya akan menggunakan rumus *Polled Varians*.

Tabel 3.13
Uji Homogenitas
Independent Samples Test

Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
								95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower Upper
Pre Equal variances assumed		.255	.615	-.003	57	.997	-.016	4.736	-9.500 9.468
Equal variances not assumed				-.003	56.998	.997	-.016	4.733	-9.494 9.462

4. Analisis Akhir

Analisis akhir digunakan untuk menguji perbedaan hasil belajar PKn materi Rasa Bangga sebagai Bangsa Indonesia dari kelas eksperimen maupun kontrol setelah masing-masing memperoleh perlakuan. Ada tidaknya perbedaan hasil belajar siswa setelah penerapan model *Mind Map* dapat diketahui melalui analisis akhir dengan uji T jika data kedua kelas, baik eksperimen maupun kontrol berdistribusi normal. Karena hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa kedua varian adalah sama, maka digunakan, maka uji T menggunakan rumus *Polled Variances*:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Rumus 3.7. Rumus Polled Varians

5. Analisis dan Interpretasi Data

Menurut Rossman dan Rallis dalam (Creswell, 2015) adalah proses berkelanjutan yang membutuhkan refleksi terus menerus terhadap data dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan analitis dan menulis catatan singkat sepanjang penelitian. Data dalam penelitian ini menyajikan hasil pengujian instrumen kepada 35 sampel yang berasal dari sekolah lain. Selengkapnya data yang diperoleh dari penyebaran instrumen yang selanjutnya dijadikan bahan untuk pengujian hipotesis dan perhitungan uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, penghitungan statistik deskriptif, determinasi, serta uji beda.

Beberapa langkah dan prosedur penelitian yang dilakukan adalah:

- a. Setelah menyajikan sejumlah informasi dalam bentuk tabel berisi angka dan presentase-presentase, maka proses selanjutnya adalah melakukan analisis data secara deskriptif terhadap bebas dan variabel terikat dalam penelitian ini. Analisis ini meliputi rata-rata, deviasi, dan skor-skor untuk kedua variabel ini. Statistik deskriptif dalam penelitian ini digunakan untuk mengolah dan mendeskripsikan data angket penelitian. Statistik deskriptif yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- 1) Mean adalah nilai perkiraan rata-rata sampel.

- 2) Median adalah nilai tengah data jika semua data diurutkan dan dibagi dua sama besar.
 - 3) Standard Deviation atau simpangan baku adalah nilai dispersi atau penyebaran rata-rata dari sampel.
 - 4) Varians atau variasi adalah jumlah kuadrat dari simpangan baku.
 - 5) Minimum adalah nilai terendah data.
 - 6) Maximum adalah nilai tertinggi data
 - 7) Range adalah nilai data maximum dikurangi nilai data minimum.
 - 8) Skewness adalah kemiringan dalam arti model populasi apabila divisualisasikan ke dalam bentuk kurva, apakah ekor dari kurva tersebut miring ke kiri atau ke kanan, derajat kemiringan tersebut dinamakan skewness, nilai skewness dapat dibagi standar error data. Jika rasio data skewness berada diantara -2 sampai dengan +2 maka data berdistribusi normal. (Santoso, 2004)
 - 9) Kurtosis adalah tinggi rendahnya atau runcing datarnya bentuk kurva. Nilai kurtosis data dibagi standar error kurtosis data. Jika rasio nilai kurtosis berada diantara -2 sampai +2 maka data berdistribusi normal. (Santoso, 2004).
- b. Setelah itu penelitian dilanjutkan dengan prosedur statistik (analisis faktor) dengan tes reliabilitas dan uji validitas. Program statistik komputer SPSS versi 21 akan digunakan untuk menguji rumusan masalah. Peneliti

menggunakan uji T karena dalam penelitian ini, ada dua kelompok yang dibandingkan dengan dua variabel bebas dan satu variabel terikat.



BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Objek Penelitian

1. Deskripsi Wilayah Penelitian

Penelitian ini diawali dengan uji coba instrumen penelitian di Kelas 3 SD Swasta (B) di Kota Bogor dengan 35 partisipan. Pemilihan SD swasta (B) di Kota Bogor sebagai tempat uji coba, adalah dengan pertimbangan:

- a. Dikelola oleh yayasan yang memiliki kesamaan visi dan misi dengan latar belakang agama yang cukup kuat
- b. Proses penerimaan siswa yang diawali dengan tes masuk yang mengandaikan bahwa siswa memiliki kemampuan kognitif yang relatif sama dan seimbang
- c. Lokasi yang berdekatan sehingga memudahkan untuk mobilisasi dan koordinasi dengan waktu yang terbatas

Setelah uji coba instrumen dengan tujuan untuk menentukan apakah instrumen layak atau tidak, maka dilanjutkan dengan penelitian. Penelitian dilaksanakan di salah satu SD Swasta di Kota Bogor (SD P).

2. Subyek dan Objek Penelitian

Subyek penelitian adalah siswa kelas 3 A sebagai kelompok eksperimen sebanyak 29 anak dan kelas 3 B sebagai kelompok kontrol sebanyak 30 anak. Sedangkan obyek penelitian adalah hasil belajar PKn kelas 3 A (dengan metode mencatat *Mind Map*) dan hasil belajar PKN kelas 3 B (dengan metode mencatat konvensional).

3. Pelaksanaan Penelitian

Berikut ini adalah pelaksanaan penelitian yang dilaksanakan:

Tabel 4.1
Pelaksanaan Penelitian

No	Kegiatan	Waktu	Tempat
1	Pra Penelitian (Observasi)	15 Februari-15 Maret 2017	SD Swasta di Kota Bogor (P)
2	Penyusunan Instrumen	16-30 Maret 2017	SD Swasta di Kota Bogor (P)
3	Ujicoba instrumen	31 Maret 2017	SD Swasta di Kota Bogor (B)
4	<i>Pretest</i>	7 April 2017	SD Swasta di Kota Bogor (P/ 3 A dan B)
5	Perlakuan ke-1	10 April 2017	SD Swasta di Kota Bogor (P/ 3 A)
6	Perlakuan ke-2	12 April 2017	SD Swasta di Kota Bogor (P/ 3 A)
7	Perlakuan ke-3	19 April 2017	SD Swasta di Kota Bogor (P/ 3 A)
8	Perlakuan ke-4	21 April 2017	SD Swasta di Kota Bogor (P/ 3 A)
9	Perlakuan ke-5	26 April 2017	SD Swasta di Kota Bogor (P/ 3 A)
10	Perlakuan ke-6	28 April 2017	SD Swasta di Kota Bogor (P/ 3 A)
11	<i>Posttest</i>	2 Mei 2017	SD Swasta di Kota Bogor (P/ 3 A dan B)

B. Hasil Analisis Tahap Akhir

1. Hasil data *pretest* dan *posttest*

Hasil data yang diperoleh adalah berupa skor nilai PKn siswa dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada saat dilakukan kegiatan *pretest* dan *posttest*. Berikut disajikan data deskripsi yang diperoleh dari penelitian ini:

Tabel. 4.2
Data Nilai *pretest* dan *posttest* Kelompok Eksperimen

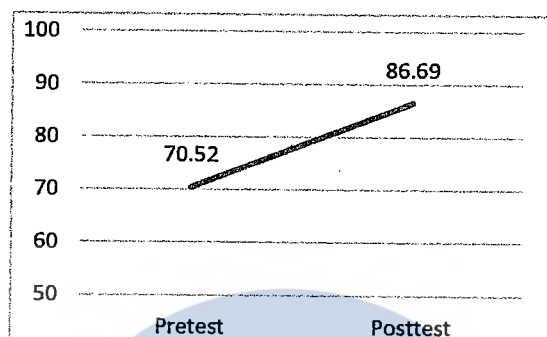
SUBJEK	Pre	Post
KE -1	77	91
KE -2	42	68
KE -3	52	94
KE -4	42	74
KE -5	87	94
KE -6	77	91
KE -7	77	87
KE -8	77	87
KE -9	58	84
KE -10	71	71
KE -11	77	91
KE -12	71	87
KE -13	52	91
KE -14	91	97
KE -15	91	91
KE -16	65	97
KE -17	84	87
KE -18	35	81
KE -19	61	84
KE -20	29	74
KE -21	84	91
KE -22	84	91
KE -23	84	94
KE -24	65	87
KE -25	87	87
KE -26	77	81
KE -27	100	100
KE -28	77	81
KE -29	71	81

Tabel. 4.3
Data Nilai *pretest* dan *posttest* Kelompok Kontrol

SUBJEK	Pre	Post
KK -1	91	89
KK -2	74	84
KK -3	94	92
KK -4	77	84
KK -5	71	76
KK -6	45	76
KK -7	91	92
KK -8	65	82
KK -9	91	97
KK -10	42	77
KK -11	91	97
KK -12	91	87
KK -13	55	77
KK -14	26	77
KK -15	84	87
KK -16	52	77
KK -17	91	91
KK -18	55	35
KK -19	55	61
KK -20	77	77
KK -21	71	77
KK -22	77	97
KK -23	55	61
KK -24	91	94
KK -25	91	91
KK -26	65	77
KK -27	55	77
KK -28	45	77
KK -29	71	68
KK -30	77	87

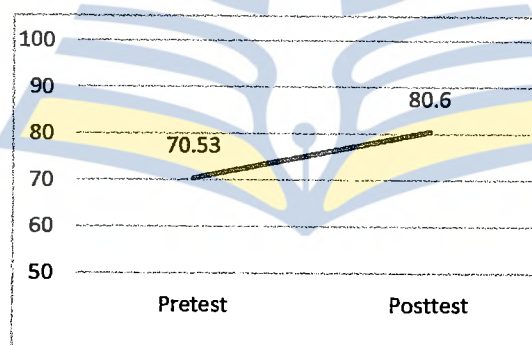
Berdasarkan data deskriptif hasil penelitian diketahui adanya peningkatan nilai PKn pada sebagian besar siswa. Hanya ada satu siswa di kelompok eksperimen yang memiliki skor stabil sebelum dan sesudah eksperimen. Secara umum

perubahan yang terjadi adalah perubahan positif. Perubahan terbesar adalah subjek KK-18 sebesar 46 point, KK-20 sebesar 45 point, KK-3 sebesar 42 point, KK-13 sebesar 39 point, KK- 4 dan KK-16 sebesar 32 point, KK-9 sebesar 26 point, KK19 sebesar 23 point, dan KK-24 sebesar 22 point.



Gambar 4.1
Rata-rata Skor PKn
***Pretest dan Posttest* Kelompok Eksperimen**

Pada kelompok kontrol, ada 5 siswa yang mengalami penurunan, 22 siswa mengalami peningkatan, dan 3 siswa memiliki skor yang tetap. Perubahan negative terjadi pada KK-18 yang mengalami penurunan skor paling banyak yaitu 20 point, sedang 4 lainnya penurunan skor berkisar 2-4 point.



Gambar 4.2
Rata-rata Skor PKn
***Pretest dan Posttest* Kelompok Kontrol**

Pada Gambar 4.1. dan Gambar 4.2 ditunjukkan bahwa terdapat perubahan rata-rata skor nilai PKn sebelum pemberian perlakuan yaitu mencatat model *Mind Map* (*pretest*) dan setelah pemberian perlakuan (*posttest*).

Sedang pada kelompok kontrol, meskipun tidak mendapat perlakuan juga terjadi perubahan rata-rata skor nilai PKn antar *pretest* dan *posttest*. Kesimpulan dari Gambar 4.1. dan Gambar 4.2 adalah bahwa kedua kelompok mengalami perubahan dan peningkatan maksimal terjadi pada kelompok eksperimen, dimana tidak terjadi penurunan skor pada siswa setelah mencatat dengan metode *Mind Map*.

Jika dikaji secara lebih mendalam, meskipun kedua kelompok mengalami peningkatan, tetapi terdapat perbedaan yang cukup signifikan antara kedua kelompok.

2. Deskripsi statistik data variabel X_1 dan X_2

Deskripsi data merupakan gambaran hasil penelitian yang telah dilakukan. Data yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam bentuk nilai.

Tabel 4.4
Deskripsi Statistik

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
pre_3a	29	70.52	17.808	29	100
post_3a	29	86.69	7.888	68	100
pre_3b	30	70.53	18.547	26	94
post_3b	30	80.70	12.927	35	97

a. Kelompok eksperimen

Kelompok eksperimen adalah kelas 3A yang terdiri dari 29 siswa ($n=29$). Sebelum perlakuan, siswa diberi *pretest* dan hasilnya seperti terlihat pada Tabel 4.5.

1) *Pretest*

Tabel 4.5
Deskripsi *Pretest* Kelompok Eksperimen

No	Pre_Test	Statistic	Std. Error
1	Valid N (listwise)	29	
2	N	29	
3	Range	71	
4	Minimum	29	
5	Maximum	100	
6	Sum	2045	
7	Mean	70.52	3.307
8	Std. Deviation	17.808	
9	Variance	308.793	
10	Skewness	-.782	.434
11	Kurtosis	.025	.845

- Jumlah responden adalah 29 orang
- Nilai data terendah 29
- Nilai data tertinggi adalah 100
- Mean atau rata-rata nilai sebesar 70.52 dengan standar *error* adalah 3.307

- Deviasi Standar besarnya 17.808 digunakan untuk menilai dispersi rata-rata dari sampel.
- Rasio skewness adalah $0.782/0.434 = 1,801$ dan rasio kurtosis adalah $0,025/0,845 = 0,030$. Berdasarkan kriteria perhitungan data SPSS, apabila nilai rasio skewness dan kurtosis berada diantara -2 sampai 2, maka data berdistribusi normal.

2) *Posttest*

Setelah mendapat perlakuan, yaitu dengan melatih membuat catatan model *Mind Mapping*, siswa mengerjakan *posttest* untuk melihat perbedaan hasil belajar seperti terlihat pada Tabel 4.6.

Tabel 4.6
Deskripsi *Posttest* Kelompok Eksperimen

No	<i>Posttest</i>	Statistic	Std. Error
1	Valid N (listwise)	29	
2	N	29	
3	Range	32	
4	Minimum	68	
5	Maximum	100	
6	Sum	2514	
7	Mean	86.69	1.495
8	Std. Deviation	7.888	
9	Variance	62.222	
10	Skewness	-.701	.434
11	Kurtosis	-.122	.845

- Jumlah responden adalah 29 orang

- Nilai data terendah 68
- Nilai data tertinggi adalah 100
- Mean atau rata-rata nilai sebesar 86,69 dengan standar error adalah 1,495 sehingga rata-rata
- Deviasi Standar besarnya 7,888 digunakan untuk menilai dispersi rata-rata dari sampel.
- Rasio skewness adalah $0,701/0,434 = 1,615$ dan rasio kurtosis adalah $0,122/0,845 = 0,144$. Berdasarkan kriteria perhitungan data SPSS, apabila nilai rasio skewness dan kurtosis berada diantara -2 sampai 2, maka data berdistribusi normal

b. Kelompok kontrol

1) Pretest

Tabel 4.7
Deskripsi Pretest Kelompok Kontrol

Pada kelompok kontrol juga diberikan pretest.

No	Pretest	Statistic	Std. Error
1	Valid N (listwise)	30	
2	N	30	
3	Range	68	
4	Minimum	26	
5	Maximum	94	
6	Sum	2116	
7	Mean	70.53	3.386
8	Std. Deviation	18.547	
9	Variance	343.982	
10	Skewness	-.493	.427
11	Kurtosis	.611	.833

- Jumlah responden adalah 30 orang
- Nilai data terendah 26
- Nilai data tertinggi adalah 94
- Mean atau rata-rata nilai sebesar 70,53
- Deviasi Standar besarnya 18.547 digunakan untuk menilai dispersi rata-rata dari sampel.
- Rasio skewness adalah $0,493/0,427 = 1,154$ dan rasio kurtosis adalah $0,611/0,833 = 0,733$. Berdasarkan kriteria perhitungan data SPSS, apabila nilai rasio skewness dan kurtosis berada diantara -2 sampai 2, maka data berdistribusi normal.

2) *Posttest*

Jika pada kelompok eksperimen diberi perlakuan dengan melatih membuat *Mind Mapping*, kelompok kontrol tidak diberi perlakuan. Kelompok kontrol tetap membuat catatan seperti biasa dilakukan dengan catatan model linear.

Tabel 4.8
Deskripsi *Posttest* Kelompok Kontrol

No	<i>Posttest</i>	Statistic	Std. Error
1	Valid N (listwise)	30	
2	N	30	
3	Range	62	
4	Minimum	35	
5	Maximum	97	
6	Sum	2421	
7	Mean	80.70	2.360
8	Std. Deviation	12.927	
9	Variance	167.144	
10	Skewness	-1.567	.247
11	Kurtosis	-4.257	.833

- Jumlah responden adalah 30 orang
- Nilai data terendah 35
- Nilai data tertinggi adalah 97
- Mean atau rata-rata nilai sebesar 80.70
- Deviasi Standar besarnya 12.927 digunakan untuk menilai dispersi rata-rata dari sampel.
- Rasio skewness adalah $-1.567/0,247 = -6,344$ dan rasio kurtosis adalah $-4.257/0,833 = 5,110$. Berdasarkan kriteria perhitungan data SPSS, apabila nilai rasio skewness dan kurtosis berada diantara -2 sampai 2, maka data berdistribusi normal.

3. Uji Normalitas Variabel

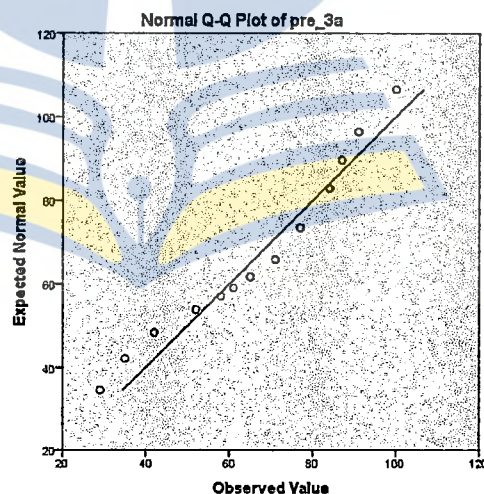
a. Kelompok eksperimen

1) *Pretest* kelompok eksperimen

Tabel 4.9
Uji Normalitas *Pretest* Kelompok Eksperimen

		pre_3a
1	N	29
2	Normal Parameters ^a	Mean
3		Std. Deviation
4	Most Extreme Differences	Absolute
5		Positive
6		Negative
7	Kolmogorov-Smirnov Z	1.044
8	Asymp. Sig. (2-tailed)	.226
	Test distribution is Normal.	

Hasil uji normalitas X1 *Pretest* (metode *Mind Map*) dengan uji Kolmogorov-Smirnov Z pada tingkat kepercayaan 95% diperoleh nilai signifikan sebesar 0,226. Berdasarkan hipotesis dan kriteria uji normalitas, hasil perhitungan di atas memiliki nilai signifikan lebih dari 0,05 ($p > 0,05$) dan dikatakan bahwa data terdistribusi normal.



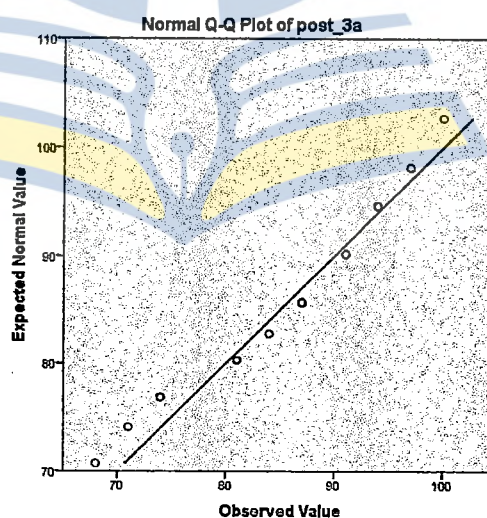
Gambar 4.3
Grafik Q-Q Plot Diagram Pancar
***Pretest* Kel. Eksperimen**

2) *Posttest* kelompok eksperimen

Tabel 4.10
Uji Normalitas *Posttest* Kelompok Eksperimen

No		post_3a
1	N	29
2	Normal Parameters ^a	
3	Mean	86.69
4	Std. Deviation	7.888
5	Most Extreme Absolute Differences	.171
6	Positive	.085
7	Negative	-.171
8	Kolmogorov-Smirnov Z	.920
	Asymp. Sig. (2-tailed)	.366
a. Test distribution is Normal.		

Hasil uji normalitas *X1 posttest* (metode mencatat *Mind Map*) dengan uji Kolmogorov-Smirnov Z pada tingkat kepercayaan 95% diperoleh nilai signifikan sebesar 0,366. Berdasarkan hipotesis dan kriteria uji normalitas, hasil perhitungan di atas memiliki nilai signifikan lebih dari 0,05 ($p > 0,05$) sehingga dapat dikatakan bahwa data terdistribusi dengan normal.



Gambar 4.4
Grafik Q-Q Plot Diagram Pancar
Post Test Kel. Eksperimen

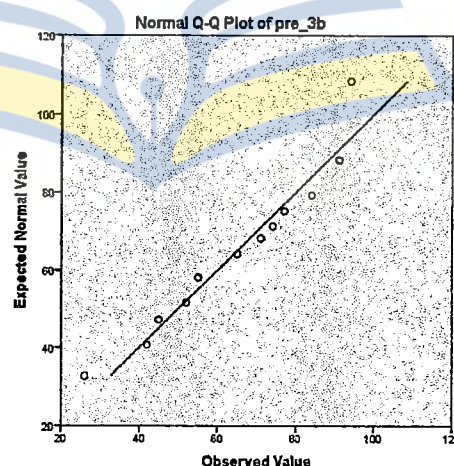
b. Kelompok kontrol

1) *Pretest* kelompok kontrol

Tabel 4.11
Uji Normalitas *Pretest* Kelompok Kontrol

No		pre_3b
1	N	30
2	Normal Parameters ^a	
3	Mean	70.53
4	Std. Deviation	18.547
5	Most Extreme Differences	
6	Absolute	.165
7	Positive	.132
8	Negative	-.165
9	Kolmogorov-Smirnov Z	.904
10	Asymp. Sig. (2-tailed)	.387
a. Test distribution is Normal.		

Hasil uji normalitas *X1 pretest* (metode mencatat konvensional) dengan uji Kolmogorov-Smirnov Z pada tingkat kepercayaan 95% diperoleh nilai signifikan sebesar 0,387, Hasil perhitungan di atas menunjukkan nilai signifikan lebih dari 0,05 ($p > 0,05$) sehingga dikatakan bahwa data terdistribusi dengan normal



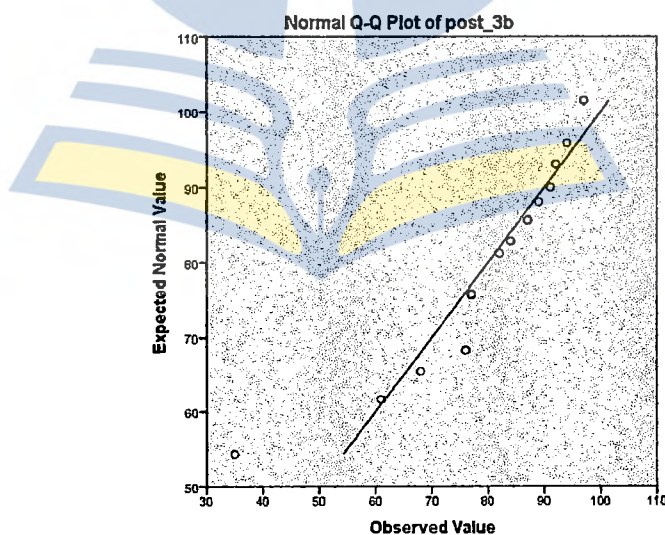
Gambar 4.5
Grafik Q-Q Plot
Diagram Pancar Pretest Kelompok Kontrol

2) *Posttest* kelompok kontrol

Tabel 4.12
Uji Normalitas *Posttest* Kelompok Kontrol

No			post_3b
1	N		30
2	Normal Parameters ^a	Mean	80.7000
3		Std. Deviation	1.29273E
4	Most Extreme Differences	Absolute	.225
5		Positive	.113
6		Negative	-.225
7	Kolmogorov-Smirnov Z		1.231
8	Asymp. Sig. (2-tailed)		.097
a. Test distribution is Normal.			

Hasil uji normalitas *X1 posttest* (metode mencatat konvensional) dengan uji Kolmogorov-Smirnov Z pada tingkat kepercayaan 95% diperoleh nilai signifikan sebesar 0,097. Hasil perhitungan di atas memiliki nilai signifikan lebih dari 0,05 ($p > 0,05$) sehingga dikatakan bahwa data terdistribusi dengan normal



Gambar 4.6
Grafik Q-Q Plot
Diagram Pancar Post Test Kelompok Kontrol

4. Analisis perbedaan hasil belajar PKn pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

Untuk mengetahui perbedaan kedua kelompok sebelum dan sesudah dilakukan eksperimen, digunakan rumus Uji T dengan rumus *Pooled Varians* karena hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa kedua kelompok data menunjukkan varian yang sama.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Rumus 4.1 Rumus *Pooled Varians*

a. Kelas eksperimen

Dilakukan dengan uji T didapatkan hasil seperti terlihat pada Tabel 4.13

Tabel 4.13
Deskripsi Statistik Kelompok Eksperimen

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pre_3a	70.52	29	17.808	3.307
	post_3a	86.69	29	7.888	1.465

Terdapat peningkatan yang sangat signifikan ($t = -6,092$ $p < 0,01$) antara nilai *pretest* (mean = 70,52) dengan nilai *posttest* (mean = 86,69).

Tabel 4.14
Uji T Kelompok Eksperimen

Paired Samples Test									
Paired Differences									
95% Confidence Interval of the Difference									
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	pre_3a - post_3a	-16.172	14.296	2.655	-21.610	-10.735	-6.092	28	.000

b. Kelas Kontrol

Terdapat peningkatan yang sangat signifikan ($t: -3.858, p < 0.000$) antara nilai pada *pretest* (mean: 70,53) dan nilai *posttest* (mean: 80,70). Jadi selama penelitian berlangsung, kelompok kontrol juga menunjukkan perbedaan hasil belajar.

Tabel 4.15
Deskripsi Statistik Kelompok Kontrol

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pre_3b	70.53	30	18.547	3.386
	post_3b	80.70	30	12.927	2.360

Tabel 4.16
Uji T Kelompok Kontrol

Paired Differences									
95% Confidence Interval of the Difference									
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	pre_3b - post_3b	-10.167	14.434	2.635	-15.557	-4.777	-3.858	29	.001

c. Pengujian Hipotesis Penelitian

Hipotesis

H₀ = Tidak terdapat perbedaan hasil belajar PKn siswa kelas 3 SD antara metode mencatat *Mind Map* dan konvensional pada sekolah swasta di Kota Bogor

H₁ = Terdapat perbedaan hasil belajar PKn siswa kelas 3 SD antara metode mencatat *Mind Map* dan konvensional pada sekolah swasta di Kota Bogor

Tabel 4.17
Tabel Uji T Posttest

	Eskperimen (3A)	Kontrol (3B)
Mean	86.69	80,70
N	29	30
T _{hitung}	2.139	
Analisis	t _{hitung} > t _{tabel} (2,003)	
Keterangan	Signifikan	

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui hasil *t-test* diketahui bahwa harga T_{hitung} (2,139). Harga T_{hitung} > T_{tabel} (2,003) sehingga dapat dinyatakan H₁ yaitu terdapat perbedaan yang positif dan signifikan antara hasil belajar PKn siswa kelas 3 SD yang positif dan signifikan antara metode mencatat *Mind Map* dan konvensional pada sekolah swasta di Kota Bogor. Dengan demikian, H₁ diterima dan H₀ ditolak, yaitu bahwa terdapat perbedaan hasil belajar PKn siswa kelas 3 SD antara metode mencatat *Mind Map* dan konvensional pada sekolah swasta di Kota Bogor

C. Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara metode mencatat *Mind Map* dan konvensional. Untuk mengetahui perbedaan, kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberikan *pretest* dan *posttest*. *Pretest* diberikan sebelum kelompok eksperimen mendapat perlakuan dengan membuat catatan model *Mind Mapping*. Sebagai pembanding, kelompok kontrol, tetap melaksanakan kegiatan belajar mengajar seperti biasa dengan metode mencatat konvensional, seperti dipraktikkan selama ini.

Materi PKn dipilih sebagai penelitian karena PKn dianggap cukup sulit dijelaskan dan dimengerti siswa dengan tepat. Padahal kondisi Indonesia saat ini, isu pertahanan nasional yang sensitive sangat berhubungan dengan PKn. Negara membutuhkan sumber daya manusia untuk mempertahankan negara agar tetap ada, sementara itu, pertahanan negara yang baik hanya terjadi jika sumber daya manusia Indonesia baik. Kesehatan dan pendidikan adalah dua jalan untuk tetap mempertahankan tegaknya Indonesia.

Meskipun keprihatinan ini belum sejalan dengan penguatan nilai-nilai nasionalisme, sikap cinta tanah air, dan peningkatan kualitas manusia Indonesia yang berkepribadian, berbudaya, mandiri, tangguh, terampil, beretos kerja tinggi, profesional, bertanggungjawab, dan produktif yang seharusnya telah ditanamkan di bangku sekolah. PKn adalah salah satu mata pelajaran yang mengajarkan bagaimana setiap manusia Indonesia, khususnya anak-anak usia sekolah harus

menghadapi dunia dengan tetap mempertahankan nilai-nilai luhur bangsa yang tercantum dalam Pancasila.

PKn saat ini justru kurang diminati siswa. Materi PKn yang cakupannya luas, abstrak dan harus diterjemahkan dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat, kerap kali gagal dimengerti oleh siswa. Dari segi nilai akademis, PKn belum menjadi mata pelajaran favorit dan menjadi 'kelas 2' dalam dunia pendidikan kita.

Nilai UTS PKn di salah satu SD swasta di Kota Bogor, menunjukkan bahwa PKn bukanlah mata pelajaran yang disukai. Siswa di sekolah ini masih menilai PKn sebagai ilmu yang harus dihafalkan dan sulit dipahami, khususnya siswa kelas 1-3 SD. Para guru mengeluh karena guru kesulitan untuk menyampaikan materi secara sederhana, mudah dimengerti, dan diingat dengan baik. Di usia kelas 1-3 SD, prioritasnya adalah membaca, menulis, dan berhitung, sehingga materi yang abstrak seperti PKn sulit dipahami.

Metode mencatat *Mind Map* adalah mencatat yang menyenangkan, tidak membosankan, dan memicu kerja dua belahan otak secara bersamaan. Otak kiri dan otak kanan bekerja secara bersamaan, yang akhirnya daya kreativitas siswa meningkat. Otak kanan tidak akan bekerja keras ketika otak kiri juga bekerja. Tanggal, fakta, dan angka adalah pekerjaan otak kiri. Sedangkan lagu, irama, warna, berkhayal, imajinasi, hal-hal yang menyenangkan siswa untuk belajar. *Mind Map* sekaligus mengajak siswa aktif menampilkan materi pelajaran dalam gambar, *icon*, kata, dan kalimat

yang memudahkan siswa mengingat kembali materi yang telah diberikan. *Mind Map* memaksa siswa aktif dalam pembelajaran, salah satunya adalah merancang pembahasan materi dalam selembar kertas. Pilihan kata, gambar, *icon*, atau kalimat haruslah mewakili seluruh materi yang dipelajari. Pilihan warna, *lay out*, bentuk dan model *Mind Map* akan semakin memudahkan siswa mengingat dan paham. Mereka tidak hanya menghafal informasi tetapi juga memahami materi secara keseluruhan.

Metode *Mind Map* mengajak siswa secara aktif mengkonstruksikan informasi yang diperoleh dari penjelasan dan pengalaman. *Mind Map* adalah catatan, yang dibuat oleh siswa dengan bebas, tentang materi yang diajarkan oleh guru. Mereka bebas menulis kata, membuat gambar, atau hiasan dekoratif lain yang membantu mengkonstruksikan tentang ide tertentu. Guru tidak memberi gambar konsep pada siswa, tetapi secara kreatif siswa mencari gambar yang cocok untuk mewakili ide atau materi atau informasi lain sehingga mereka bisa mengingat lebih lama.

a. Kondisi awal sebelum penelitian

Penelitian diawali dengan memberikan pre-test pada kedua kelompok. Pretest diberikan untuk mengetahui apakah kedua kelompok penelitian memiliki kesamaan atau perbedaan yang signifikan sehingga dapat memenuhi syarat homogenitas. Tanggal 7 April 2017, dilaksanakan *Pretest* untuk siswa kelas kontrol dan eksperimen selama 60 menit dengan 31 soal pilihan berganda. 31 soal ini adalah hasil uji coba dari 50 soal yang sebelumnya dikerjakan oleh siswa kelas 3 SD swasta lainnya untuk memastikan validitas dan reliabilitas soal. Sekolah

yang dipilih memiliki kriteria yang hampir sama dengan jumlah siswa yang lebih banyak yaitu 35 siswa. Hasil *Pretest* menunjukkan bahwa kedua kelas menunjukkan nilai yang hampir sama. Mean kelas 3A sebagai kelompok eksperimen adalah 70,52 dan mean kelas 3B sebagai kelompok kontrol 70,53 yang menunjukkan kondisi kedua kelompok yang hampir sama dan dalam kondisi yang dapat disebut homogen. Hasil T-test menunjukkan kedua kelompok tidak memiliki perbedaan yang signifikan dari hasil *Pretest*, dibuktikan dengan $t_{hitung} (-0,003)$. Harga $t_{hitung} > t_{tabel} (0,678)$.

Kedua kelompok memiliki kondisi kemampuan awal yang relative sama sehingga penelitian ini bisa dilanjutkan tanpa perlu membuat kondisi khusus kepada masing-masing kelompok. Situasi ini dimungkinkan terjadi karena kedua kelompok menggunakan metode mencatat yang sama, yaitu model mencatat konvensional. Siswa mencatat sama persis seperti guru menulis di *whiteboard* tanpa merubah apapun. Informasi diterima tanpa dorongan 'membahasakan' ulang dalam bahasa siswa. Siswa tidak diberi stimulasi untuk menggali informasi lebih dalam dengan metode mencatat lain. Pemahaman siswa terbatas pada materi yang dipresentasikan guru, bahkan contoh-contoh pun semua dituliskan tanpa merubah sedikitpun.

Setelah hasil *pretest* dianalisis, dilanjutkan dengan memberikan perlakuan kepada kelompok eksperimen dengan metode mencatat *Mind Map*. Sedang kelompok kontrol melaksanakan pembelajaran dengan metode mencatat konvensional seperti biasa.

b. Fase - fase pemahaman siswa akan *Mind Map*

Secara umum pelaksanaan penelitian ini berjalan dengan baik. Siswa-siswa selama ini belum pernah mengenal konsep *Mind Map*, bahkan belum pernah melakukan sama sekali. Konsep baru ini menjadi menenangkan untuk siswa, sehingga siswa terlihat sangat bersemangat.

Tanggal 10 April 2017 kelompok eksperimen mendapat perlakuan pertama. Pada hari ini, guru kelas mulai memperkenalkan *Mind Map* kepada siswa selama 30 menit. Siswa mendapat penjelasan melalui Power Point dari guru, yang menjelaskan pengertian *Mind Map*, guna, dan cara-cara menggunakan *Mind Map* serta contoh. Sebelumnya guru sudah mendapat penjelasan dari peneliti tentang cara membuat sebuah *Mind Map*. Setelah penjelasan, siswa mendapat selembar kertas dan panduan sederhana pembuatan *Mind Map* yang bisa dipahami anak dengan mudah, satu bangku berdua. Pada 30 menit pertama selanjutnya, guru mengajarkan materi Ciri Khas Bangsa Indonesia yang dilanjutkan membuat *Mind Map*. Proses perlakuan pertama belum berjalan lancar, siswa masih bingung dan belum terbiasa. Mereka masih bingung karena *Mind Map* adalah hal yang baru, tidak dikenal, meskipun guru sudah menjelaskan dengan lambat, perlahan-lahan, dan langsung praktik bersama siswa. Pertemuan kedua, siswa kembali berlatih dengan guru dengan materi pendek dan siswa mulai membuat *Mind Map*. Siswa canggung, bingung harus membuat gambar atau kata yang tepat untuk menggantikan ide cerita yang disampaikan guru. Meski sedikit bingung,

merasa aneh, tetapi siswa mulai menikmati kegiatan ini. Perlahan-lahan siswa mulai mengikuti penjelasan guru dengan lebih baik.

Pertemuan ketiga, tanggal 19 April 2017, siswa kembali berlatih membuat *Mind Map*, kali ini dengan materi yang ditentukan oleh guru. Karena pertemuan pertama dan kedua, siswa belum mendapat gambaran jelas dan masih bingung, maka pertemuan ketiga, guru memberi panduan dengan memberikan pilihan gambar apa yang bisa digambar dan pilihan kata yang dapat dipilih siswa. Siswa satu persatu mulai dapat membuat *Mind Map* dengan ide yang sama: memulai dari tengah-tengah kertas sebuah gambar bendera, rumah, dan gambar pulau. Ketiga pilihan gambar ini disampaikan guru untuk mempermudah siswa memulai ide mereka.

Pertemuan keempat, tanggal 21 April 2017 materi yang disampaikan guru adalah mengenai ciri khas bangsa Indonesia. Guru menjelaskan tentang keistimewaan bangsa Indonesia yang berbeda dari negara lain. Tentang alamnya, budayanya, dan bangunan yang khas di Indonesia. Secara cepat gambar candi, monas, burung garuda, gunung, menjadi beberapa pilihan gambar yang segera dibuat siswa. Masing-masing mengembangkan ide ini dengan membuat cabang-cabang sampai bagian yang terkecil. Proses ini berjalan lebih baik dari pertemuan sebelumnya, tetapi beberapa siswa masih bingung ketika sampai pada hal yang paling detail.

Pertemuan kelima, tanggal 26 April 2017, siswa terlihat mulai bersemangat terlebih ketika disediakan spidol, pensil warna, dan pensil yang dapat digunakan untuk menggambar dengan lebih menarik. Kali ini tema yang diangkat adalah rasa bangga pada Indonesia. Kebanggaan bisa muncul dari kekayaan alam, keberhasilan pembangunan, manusia yang ramah, hasil pembangunan yang terlihat dari kemajuan teknologi, dan juga situasi negara yang aman dan tenteram. Tema ini agak sulit dipahami, tetapi dengan contoh sederhana: bahwa saat ini di Indonesia tidak terjadi perang, kelaparan, dan situasi yang menakutkan, siswa satu persatu mulai menggambar. Hasil yang dilihat adalah gedung, makanan, toko, sekolah, keramaian, sungai, bunga, yang menggambarkan suasana hati yang senang dan damai.

Pertemuan keenam tanggal 28 April 2017 adalah pertemuan terakhir sebelum *posttest*. Tema yang diangkat adalah seluruh tema dari pertemuan pertama sampai kelima. Siswa dapat menggambar ciri khas Indonesia dari tarian, pakaian, rumah adat, lagu, lambang negara, kekayaan alam Indonesia, hingga situasi Indonesia yang aman dan menyenangkan untuk semua orang. Hasilnya cukup menarik, siswa menggambar cukup bervariasi. Ada yang memulai dengan kata *Bhinneka Tunggal Ika* di pusat kertas, lalu membuat cabang dengan macam-macam tarian, bentuk rumah, dan makanan daerah yang ada di Indonesia. Ada yang menghubungkan *Bhinneka Tunggal Ika* dengan burung garuda, Pancasila, merah putih, bambu runcing, dan senjata. Imajinasi adalah kunci lain dalam *Mind Map* yang benar-benar dihidupi

oleh siswa. Ingatan dan imajinasi adalah dua faktor yang membuat proses pembuatan *Mind Map* bisa berjalan dengan baik.

Tanggal 2 Mei 2017, diadakan *posttest* dan hasilnya cukup menggembirakan, ada kenaikan *mean* dari kelas eksperimen yang cukup besar. *Mean* kelompok eksperimen (kelas 3A) adalah 86, 69 berbeda jauh dengan *pretest*. Sedang kelas kontrol (3B) yang tidak mendapat perlakuan, meannya adalah 80, 70. *Mean* terpaut 6 angka, tidak terlalu jauh memang, tetapi yang menarik: siswa memiliki tehnik mencatat pelajaran secara baru yang menenangkan, tidak melelahkan, dan terutama: menekankan pada pemahaman dan bukan ingatan.

c. Perbedaan *Mind Map* dan Metode Konvensional terhadap hasil belajar

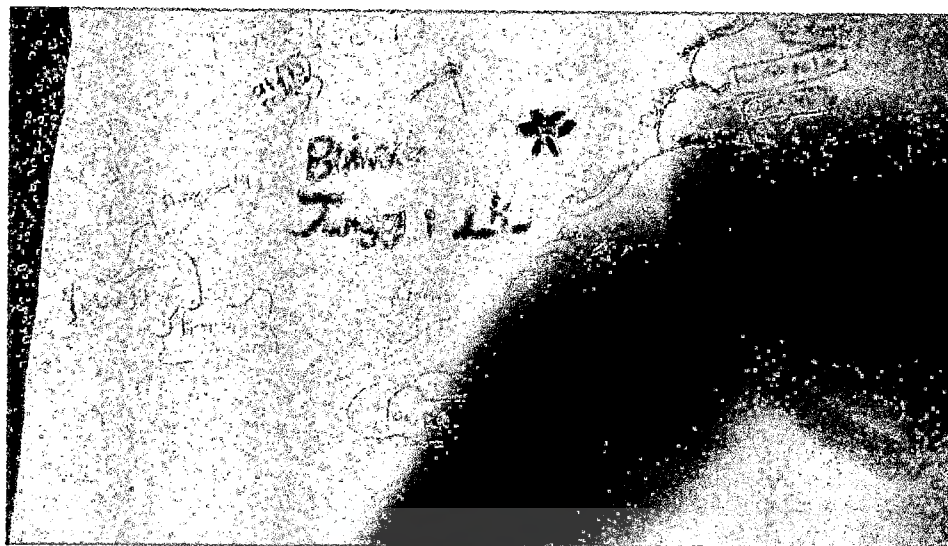
Mind Map memudahkan siswa menambahkan informasi apapun dari materi yang dicatat, tanpa perlu bingung dengan mengkaitkan dengan materi atau bagian yang dimaksud. Ia tinggal menghubungkan dengan garis dan dengan cepat akan dipahami bahwa (x) adalah bagian dari (y) karena terhubung dengan garis.

Berbeda dengan metode mencatat konvensional dalam bentuk linear, ketika salah satu topik tertinggal, maka siswa akan sulit menyisipkan di antara materi yang lain, terutama jika tempat menulis sudah tidak ada. Jika ia paksakan, maka ia harus menghubungkan dengan garis panjang ke bawah (dan bentuknya tidak menarik). Proses ini menyulitkan dan merepotkan, terutama ketika hendak dibaca secara cepat.

Namun demikian, dalam penelitian yang dilaksanakan, ada beberapa hal yang belum dilakukan oleh siswa. Secara umum siswa bisa melihat gambaran materi Bangsa sebagai Bangsa Indonesia, secara utuh. Siswa dapat memahami dan mengerti mengapa mereka harus berbangga menjadi bangsa Indonesia. Di dalam *Mind Map* yang dibuat, ide itu dapat ditangkap dari pokok-pokok utama alasan berbangga, yaitu: berbangga karena kebhinekaan Indonesia, dari segi pakaian adat, rumah adat, makanan asli daerah, tarian adat, dan lagu daerah. Dalam *Mind Map*, juga akan ditemukan dengan cepat bahwa Indonesia istimewa karena kondisi alamnya yang indah, terdiri dari gunung, lautan, hutan, dan sungai-sungai yang tidak ditemukan di negara lain.

Pokok-pokok di atas tercantum dalam selembarnya *Mind Map*, dan siswa tidak perlu membuka halaman catatan (seperti pada metode konvensional) yang membutuhkan waktu yang lama dan ketelitian. Metode mencatat konvensional juga tidak menyediakan kesenangan dalam belajar. Usia anak yang masih dalam fase-fase aktif, membuat anak banyak memanfaatkan belahan otak kanan untuk menikmati hal-hal kreatif, hal-hal yang berhubungan dengan seni, warna, dan keindahan. Minat anak untuk belajar lebih tinggi.

Otak kanan anak dilatih untuk berimajinasi, berangan-angan ketika mereka menggambarkan Indonesia. Imajinasi dan angan-angan membantu siswa melihat keseluruhan materi dengan cepat dengan memilih kata Bhineka Tunggal Ika sebagai kata kunci awal memahami keaneka ragaman Indonesia.



Gambar 4.5
Catatan *Mind Map*

Proses ini tentu mempermudah anak belajar. Selain itu, proses menggambar akan membuat otak aktif dan semakin kuat untuk mengingat. Hippocampus yang berfungsi untuk membayangkan-bayangkan benda, akan terus bekerja dan dilatih sehingga kemampuan mengingat dapat lebih baik. Mereka tidak harus membuka catatan yang kacau dan tidak menyenangkan karena hanya berupa tulisan di atas baris. Penelitian Aysegül Seyihoğlu tahun 2010 menjelaskan bahwa ritme visual, gambar, dan garis-garis penghubung membuat otak berkembang dengan baik dan sehat.

Penelitian yang dilakukan oleh Harkirat dan Makarimi serta Roger Anderson yang dimuat di *Journal of Science Education and Tehcnology* juga memberikan sebuah fakta. Penelitian yang diadakan di 6 kelas dengan total 140 siswa di Brunei (yang memiliki kesamaan budaya dengan Indonesia) menunjukkan bahwa siswa lebih konstruktif ketika mereka menggunakan metode *Mind Map* dalam mengajar dan belajar.

Siswa lebih gampang memahami materi secara keseluruhan, khususnya dalam materi ilmu-ilmu sosial, di luar ilmu pasti.

Jika ini diulang-ulang dan dijadikan sebuah kebiasaan, siswa akan semakin terlatih, cepat memahami, dan pembelajaran semakin efektif. Penelitian Stuart J. Ritchie dan Sergio Della di Edinburg pada tahun 2013 pada 109 siswa menghasilkan kesimpulan bahwa proses pengulangan akan membantu siswa mengkonstruksikan pemahaman materi dan akan diingat mereka dalam waktu yang lama.

Mind Map adalah sebuah cakupan ide secara keseluruhan dan melibatkan aktifitas fisik: tangan yang menggambar, otak yang berimajinasi dan berangan-angan, dan ketrampilan anak mengkonstruksikan penjelasan dari guru. Sesuai dengan teori pemrosesan informasi: siswa memori manusia adalah pengolah data yang aktif dan terorganisir dimana wawasan dan pengetahuan siswa penting dan punya peran besar dalam belajar yang melibatkan pemahaman, pengertian, menyimpan dan mengambil informasi yang pernah didapatkan untuk kembali mengkonsepkan dalam lembaran *Mind Map* yang dibuat. Proses inilah yang membuat otak bekerja dengan mempersepsikan, mengkode, dan mengambil memori jangka panjang yang pernah mereka peroleh.



Gambar 4.6
Catatan Konvensional

Gambar 4.6 adalah salah satu hasil catatan siswa dengan metode mencatat konvensional. Catatan terlihat melelahkan untuk dibaca, tidak menarik, dan materi yang dibahas tidak dapat dilihat secara keseluruhan dengan cepat. Untuk mengetahui seluruh, siswa harus dimulai dari halaman ketika menulis pertama, diurutkan sesuai dengan pembahasan hingga akhirnya dapat memahami materi secara keseluruhan. Anak tidak aktif, padahal menurut Sumadi Suryabrata, anak harus aktif dalam pembelajaran.

Efek metode mencatat pada dua kelas yang berbeda (3A dan 3B) dibandingkan antara metode *Mind Map* dengan metode konvensional. Banyaknya waktu yang digunakan di kedua kelas sama dengan kondisi yang kurang lebih sama. Kepada kedua kelas, tidak diberikan tambahan waktu di luar jam pelajaran. Metode *Mind Map* yang diajarkan adalah bentuk yang paling sederhana dan ringkas tanpa memaksa siswa harus

menggunakan warna dan meletakkan gambar tertentu. Siswa berproses secara alami, menemukan bentuk yang paling disukai dan menyenangkan. Proses ini lebih menekankan kenyamanan siswa dalam memanfaatkan *Mind Map* untuk memahami materi pelajaran dengan lebih cepat dan lebih baik.

Pada kelompok eksperimen terjadi peningkatan hasil belajar yang sangat signifikan dan tidak ada siswa yang menurun nilainya. Kemampuan mengingat siswa meningkat menjadi lebih baik. Dengan kemampuan mengingat yang lebih baik, siswa terbantu memahami maknanya, dapat menyelesaikan soal-soal yang berhubungan, memunculkan ide-ide baru berkaitan dengan materi, dan membuat siswa lebih kreatif termasuk ketika memberikan contoh.

Mind Map bekerja dengan memaksimalkan kerja kedua otak: otak kiri dan kanan untuk membantu kemampuan mengingat siswa meningkat karena selain unsur kata-kata (verbal), juga ditemukan unsur visual (gambar, warna, dimensi atau bentuk, imajinasi). Siswa tidak mengantuk, mengobrol, melamun, atau mengganggu siswa lain, karena masing-masing sibuk dengan imajinasi, ide, dan gerakan tangan yang membuat gambar, memilih warna, atau merangkai bentuk bangun tertentu yang membentuk pemahaman pada materi. Kedua belah otak bekerja sehingga otak dapat mengingat dengan mudah, cepat, dan tahan lama.

Mind Map memanfaatkan kekuatan gambar yang menjadi bahasa alami siswa. Setiap siswa memiliki pemahaman pada gambar yang berbeda-beda, sesuai dengan alur pikir dan ide. Peneliti tidak membatasi ide dan pikiran siswa yang mengalir, sehingga siswa dengan bebas memancarkan ide dan pikiran. Hasilnya, *Mind Map* setiap siswa berbeda, unik (khas), dan sesuai dengan kepribadiannya. *Mind Map* membantu siswa secara bebas menterjemahkan pemahaman materi tertentu dalam urutan yang tidak sama. Ingatan siswa akan mengalir secara alami dan tidak terganggu dengan instruksi yang membatasi jiwa kreatif siswa.

Kondisi ini berbeda dengan catatan konvensional siswa kelompok kontrol yang membuat siswa tidak kreatif. Otak tidak bekerja secara alamiah karena mencatat konvensional tidak memanfaatkan otak kanan yang berhubungan dengan gambar, garis, dan warna. Otak tidak bekerja alamiah karena siswa harus mengingat seperti ditentukan dan dicatat dalam alur pikiran guru. Siswa tidak mendapat kesempatan untuk membuat urutan materi yang diingat, tetapi mengikuti pola alur pikir guru. Karena kerja yang tidak alamiah, maka daya ingat siswa tidak maksimal karena hanya mengandalkan kerja otak kiri. Aturan dalam mencatat tidak akan membantu peningkatan fungsi otak siswa, tetapi justru sebaliknya. Kebebasan dalam mencatat akan membantu peningkatan fungsi otak dan *Mind Mapping* membuat siswa bebas berimajinasi sehingga fungsi otak untuk mengingat dapat meningkat.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasar hasil penelitian dan pembahasan pada bab-bab sebelumnya, maka kesimpulan dalam penelitian ini adalah terdapat perbedaan hasil belajar PKn siswa kelas 3 SD, antara yang menggunakan metode mencatat *Mind Map* dengan konvensional pada SD swasta di Kota Bogor. Hal ini karena pada metode mencatat *Mind Map* otak kanan dan kiri bekerja secara seimbang sehingga memaksimalkan kerja otak.

Pelaksanaan metode mencatat *Mind Map* juga menghadapi kendala-kendala, antara lain:

1. Siswa mengalami kebingungan dalam penjelasan langkah-langkah penerapan metode *Mind Map* dalam pembelajaran karena metode ini baru pertama kali diterapkan di kelas ini, sehingga diperlukan waktu yang lebih untuk berlatih
2. Siswa masih kurang bersemangat dan percaya diri dalam membuat catatan dengan metode *Mind Map*. Siswa kurang yakin dengan apa yang dilakukan, kurang percaya diri memilih kata-kata kunci untuk mewakili materi yang

dimaksud, dan ide-ide penghubung (garis-garis ide) yang menjalin keseluruhan materi pelajaran.

Selain kendala, eksperimen metode *Mind Map* memiliki beberapa kelebihan yang penting. Kelebihan penggunaan metode *Mind Map* antara lain:

1. Meningkatkan minat belajar dan kreativitas siswa dalam pembelajaran PKn karena penggunaan warna-warna dan gambar-gambar dapat mewakili ide yang ingin disampaikan
2. Siswa merasa senang karena belajar sambil menggambar
3. Siswa menjadi bersemangat dalam belajar, aktif menanggapi pertanyaan, dan lebih bisa menerima pendapat orang lain melalui diskusi.

B. SARAN

1. Bagi sekolah, pelaksanaan metode *Mind Map* dapat diterapkan di sekolah dengan baik. Metode tersebut sangat menarik dan dapat meningkatkan minat belajar dan kreativitas siswa. sekolah diharapkan mendukung pelaksanaan metode pembelajaran baru yang ingin diterapkan guru seperti metode *Mind Map*
2. Bagi guru, metode *Mind Map* dapat diterapkan guru bidang studi lain, terutama di kelas yang minat belajar dan kreativitasnya rendah. Di dalam pelaksanaannya, guru harus memperhatikan beberapa hal, diantaranya:

- a. materi harus disampaikan dan dijelaskan sedetail mungkin
 - b. langkah-langkah metode dalam pembelajaran harus dibuat detil
 - c. membimbing siswa saat berdiskusi, serta
 - d. perlu adanya variasi agar siswa tidak jenuh sehingga minat belajar dan kreativitas siswa meningkat
 - e. mata pelajaran yang menarik dengan metode *Mind Map* adalah IPA, IPS, dan Bahasa.
3. Bagi guru, metode mencatat *Mind Map* dapat digunakan untuk menjelaskan materi di papan tulis atau *whiteboard*. Hal ini tentu menjadi inovasi dalam mengajar di depan kelas
 4. Bagi siswa, dalam pelaksanaan metode *Mind Map* sangat penting. Agar semakin lancar dan efektif, maka siswa harus memahami materi terlebih dahulu. Siswa harus memperhatikan semua penjelasan-penjelasan dalam proses pembelajaran agar jam belajar semakin efektif dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A. M. (2005). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Bandung: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Astuti, D. S. (2017, 05 7). *Senam Otak Bersama Keluarga*. Retrieved from <http://staff.uny.ac.id: http://staff.uny.ac.id/dosen/dr-siti-irene-astuti-d-msi>
- Ayers, S. E. (2002). *Elementary School Student's Academic Motivation*. New York : Pennsylvania State University.
- Ayşegül ŞEYİHOĞLU, A. K. (Summer 2010). *The Views of the Teachers About The Mind Mapping Technique In The Elementary Life Science and Social Studies lessons Based on the Constructivist Method*. Educational Sciences: Theory & Practice 10 (3), 1637-1656.
- Barwood, T. (2011). *Strategi Belajar*. Jakarta : Penerbit Erlangga.
- Basuki Wibawa, M. J. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Busato, V. V. (2000). *The Relation Between Learning Styles, The Big Five Personality Traits, And Achievement Motivation In Higher Education*. Personality and Individual Differences, 26, 129–140.
- Buzan, T. (1991). *Use Your Perfect Memory*. New York: Plume Printing .
- Buzan, T. (2004). *Mind Map untuk Meningkatkan Kreativitas*. Jakarta: Gramedia.
- Buzan, T. (2005). *Brain Child*. Jakarta: Gramedia.
- Buzan, T. (2008). *Buku Pintar Mind Map Untuk Anak: Agar Anak Mudah Menghafal dan Berkonsentrasi*. Jakarta: Gramedia.
- Buzan, T. (2009). *Buku Pintar Main Map Untuk Anak: Agar Pintar di Sekolah*. Jakarta : Gramedia.

- Cole, S.E.B. (2013). *Visual Perception And Regulatory Conflict: Motivation And Pysiology Influence Distance Perception*. Journal of Experimental Psychology, Vol. 142, No. 1, , 18–22.
- Creswell, J. W. (2015). *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Cristal., A. S. (2013). *Hubungan Ketrampilan Mencatat Dengan Hasil Belajar*. Jurnal Ilmiah Konseling, Volume 2 Nomor 1 Januari 2013, 83 - 83.
- Daryanto, D. (2016). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media .
- Davies, M. (2011). *Concept Mapping, Mind Mapping And Argument Mapping: What Are The Differences And Do They Matter?*, High Educ Vol. 62 DOI 10.1007/s10734-010-9387-6, 279–301.
- Davies, N. (2015). *It Pays to Maximise Your Learning Power*. Journal Nursing Standard, September, Vol. 30, No.1, 66.
- Deci, E. L. (1985). *Intrinsic Motivation And Self-Determination In Human Behavior*. New York: Plenum.
- DePorter, B & Hernacki, M. A. A. (2007). *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Kaifa.
- Dewey, J. (1950). *Democracy and Education: An Introduction To The Phylosophy of Education*. New York : The McMillan Compagny.
- Given, B. K. (2007). *Brain Based Teaching*. Bandung: Kaifa.
- Goldberg, C. (2004). *Brain Friendly Maping Tehcniques: Mind Mapping*. School Library Media Activities Monthly Vol. 21, 22.
- Gredler, M. E. (2011). *Learning and Instruction: Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Kencana.
- Habibi. (2015, Desember 11). Retrieved from Teori Untuk Guru:
<http://www.teoriuntukguru.com/2015/12/teori-pemrpsesan-informasi-atkinson-dan.html>

- Hamdu, L. A. (2011). *Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA*. Jurnal Penelitian Pendidikan Vol. 12 No. 1, 81-86.
- Hariani, W. T. (2014). *Penggunaan Media Film Kartun Untuk Meningkatkan Ketrampilan*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Hillar, S. P. (2017, Februari 27). *Proquest Corporation*. Retrieved from Proquest Web Site: <http://ebookcentral.proquest.com/lib/indonesia/ebooks/detail.action?docID=1051359>
- Kneller, G. F. (1967). *Foundation of Education*. New York: Jhon Willey and sons.
- Kusumastuti. (2012). *52 Aktifitas Untuk Memicu Otak Anak Berpikir Cepat*. Jakarta: PT Bhuana Ilmu Populer.
- Linnenbrink, E. A. (2002). *Motivation as An Enabler for Academic Success*. The School Psychology Review, 31, 313–327.
- Münire, K. H. (2014). *Academic Motivation: Gender, Domain and Grade Differences*. Social and Behavioral Sciences 143, 708 – 715.
- Nainggolan, P. J. (2008). *Strategi Pendidikan Agama Kristen*. Jawa Barat: Generasi Info Media.
- Rahmatullah, M. (2011). *Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Film Animasi Terhadap Hasil Belajar IPS*. Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia.
- Retnawati, H. (2016). *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian*. Yogyakarta : Parama Publishing.
- Ritchie, S. J. (2013, November 12). *Retrieval Practice, With or Without Mind Mapping, Boosts*. PLoS ONE Volume 8(11): e78976. doi:10.1371/journal.pone.0078976, 1-8.
- Santrock, J. W. (2014). *Educational Psychology*. (H. Bhimasena, Trans.) Jakarta: Salemba Humanika.
- Sapriya, B. M. (2005). *Pembelajaran PKn Melalui Pemetaan Konsep*. Jurnal Civicus Jurusan PKn FPIPS, 321.
- Sarwono, J. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta : Graha Ilmu.

- Slameto, D. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta : Penerbit PT. Rineka Cipta .
- Sprenger, M. (2011). *Cara Menjaga Agar Siswa Tetap Ingat*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Sudjana, N. (2006). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Roda Karya.
- Sugiyono, P. D. (2012). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Method)*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sulaeman, M. (2006). *Pendidikan Kewarganegaraan untuk SD Kelas III*. Jakarta: Erlangga.
- Sulistiyono, T. (2003). *Wawasan Pendidikan* . Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional .
- Sumitro, D. S. (2000). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Suryabrata, S. (2011). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sutarni, M. (2011). *Penerapan Metode Mind Mapping dalam Meningkatkan Kemampuan Mengerjakan Soal Cerita Bilangan Pecahan*. Jurnal Pendidikan Penabur, 26-33.
- Taylor, G. T. J. (2014). *A Self-Determination Theory Approach to Predicting School*. Contemporary Educational Psychology 39 , 342–358.
- Suwardi, N. d. (2010). *Evaluasi Pembelajaran yang Efektif dan Menyenangkan*. Jakarta: Multi Kreasi Satudelapan.
- Wahab, A. A. (2007). *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Winarno. (2006). *Pendidikan Kewarganegaraan Persekolahan: Standar Isi dan Pembelajarannya*. Jurnal Civics, 22-36.
- Wuryandani, F. D. (2011). *Pembelajaran PKN di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Nuha Litera.
- Yoga, D. (2007, Juni 10). *Applied Real-Time Mind @ Classroom: Petunjuk Praktis Untuk Menerapkan Kegiatan Belajar Mengajar Berbasis Mind Map*.

Retrieved from Indo Mind Map Learning Center:
http://www.paxhigh.com/doc/applied_rt-mm.pdf



LAMPIRAN



Lampiran 1
Data Rekapitulasi UTS PKN

TABEL DATA AWAL REKAP NILAI UTS PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN											
SD SWASTA DI KOTA BOGOR											
Kelas 1A		Kelas 1B		Kelas 2A		Kelas 2B		Kelas 3A		Kelas 3B	
No	Nilai	No	Nilai	No	Nilai	No	Nilai	No	Nilai	No	Nilai
1	88	1	67	1	98	1	88	1	93	1	92
2	70	2	83	2	90	2	98	2	56	2	67
3	88	3	74	3	96	3	78	3	84	3	96
4	90	4	91	4	100	4	88	4	62	4	75
5	56	5	66	5	92	5	96	5	75	5	90
6	90	6	96	6	92	6	80	6	68	6	56
7	74	7	72	7	98	7	84	7	69	7	84
8	80	8	83	8	98	8	70	8	90	8	86
9	78	9	74	9	98	9	74	9	60	9	100
10	100	10	76	10	100	10	86	10	49	10	60
11	94	11	83	11	100	11	40	11	84	11	76
12	94	12	84	12	98	12	98	12	90	12	78
13	66	13	85	13	100	13	84	13	64	13	72
14	84	14	100	14	82	14	96	14	84	14	49
15	62	15	72	15	58	15	86	15	78	15	96
16	98	16	75	16	98	16	100	16	84	16	57
17	90	17	30	17	92	17	80	17	71	17	89
18	74	18	88	18	80	18	92	18	67	18	45
19	78	19	98	19	88	19	94	19	80	19	80
20	70	20	78	20	96	20	96	20	59	20	61
21	78	21	80	21	76	21	74	21	80	21	61
22	68	22	93	22	100	22	100	22	67	22	82
23	86	23	92	23	88	23	78	23	84	23	76
24	74	24	55	24	94	24	78	24	79	24	89
25	100	25	73	25	80	25	96	25	73	25	75
26	78	26	77	26	100	26	94	26	76	26	91
27	92	27	81	27	92	27	82	27	90	27	73
28	48	28	86	28	94	28	98	28	76		
29	98	29	95	29	96	29	98	29	85		
30	68	30	97	30	88	30	80				
31	80	31	98	31	92	31	78				
32	100	32	75	32	76	32	94				
				33	98						
				34	90						
Mean	81.06		80.53		91.71		86.19		75.07		76.1481
Max	100		100		100		100		93		100
Min	48		30		58		40		49		45
Median	80		82		94		87		76		76
Modus	78		83		98		98		84		96
Sumber : Rekapitulasi Nilai UTS 2 SD Swasta di Kota Bogor											
	TP 2016/2017										

Lampiran 2

Data Rekapitulasi Nilai PKN

TABEL DATA AWAL REKAP NILAI UTS PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN SD SWASTA DI KOTA BOGOR											
Kelas 4 A		Kelas 4B		Kelas 5A		Kelas 5B		Kelas 6A		Kelas 6B	
No	Nilai	No	Nilai	No	Nilai	No	Nilai	No	Nilai	No	Nilai
1	39	1	87	1	83	1	75	1	99	1	84
2	88	2	60	2	79	2	77	2	97	2	63
3	67	3	60	3	74	3	79	3	83	3	63
4	91	4	68	4	51	4	81	4	97	4	43
5	95	5	64	5	77	5	93	5	64	5	87
6	67	6	79	6	65	6	95	6	100	6	96
7	84	7	92	7	93	7	91	7	97	7	87
8	74	8	87	8	84	8	81	8	89	8	95
9	90	9	90	9	69	9	89	9	77	9	64
10	97	10	91	10	73	10	81	10	89	10	99
11	68	11	92	11	89	11	67	11	99	11	87
12	87	12	81	12	57	12	64	12	72	12	96
13	78	13	95	13	91	13	87	13	43	13	100
14	73	14	98	14	77	14	83	14	96	14	83
15	78	15	97	15	77	15	71	15	53	15	83
16	83	16	99	16	81	16	37	16	85	16	99
17	100	17	91	17	75	17	75	17	60	17	95
18	68	18	70	18	83	18	83	18	93	18	92
19	97	19	80	19	79	19	35	19	61	19	79
20	95	20	98	20	89	20	89	20	61	20	100
21	75	21	38	21	75	21	80	21	91	21	89
22	65	22	89	22	77	22	72	22	95	22	73
23	80	23	53	23	85	23	61	23	100	23	81
24	77	24	78	24	85	24	79	24	71	24	91
25	87	25	92	25	73	25	67	25	69		
26	43	26	74	26	88	26	56	26	100		
27	98	27	91	27	73	27	85				
28	79	28	88								
29	67	29	69								
30	53	30	63								
31	73	31	86								
32	76	32	82								
33	99	33	80								
34	85	34	77								
35	100	35	91								
36	87	36	86								
Mean	79.5278		81		77.8519		75.2963		82.3462		84.5417
Max	100		99		93		95		100		100
Min	39		38		51		35		43		43
Median	79.5		86		77		79		89		87
Modus	67		91		77		81		97		87
Sumber : Rekapitulasi Nilai UTS 2 SD Swasta di Kota Bogor											
TP 2016/2017											

Lampiran 3**PUTARAN 1****Reliability****Scale: ALL VARIABLES****Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	35	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	35	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.844	50

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
x1	32.34	49.291	.428	.840
x2	32.49	48.492	.405	.839
x3	32.60	48.659	.326	.840
x4	32.46	48.844	.365	.840
x5	32.91	47.963	.432	.838
x6	32.66	49.644	.170	.844
x7	33.00	48.706	.352	.840
x8	32.60	48.953	.281	.841
x9	32.66	48.173	.385	.839
x10	32.77	47.593	.461	.837
x11	32.60	48.776	.308	.841
x12	32.91	48.845	.297	.841
x13	32.74	48.550	.322	.841

x14	32.91	48.492	.351	.840
x15	32.43	49.193	.324	.841
x16	32.46	48.903	.354	.840
x17	32.31	51.104	-.024	.846
x18	32.46	48.491	.429	.838
x19	32.77	51.240	-.058	.850
x20	32.77	48.829	.281	.842
x21	33.06	48.703	.390	.839
x22	32.91	49.963	.130	.845
x23	32.63	48.887	.285	.841
x24	32.86	50.361	.067	.847
x25	32.29	49.916	.475	.841
x26	32.74	48.079	.390	.839
x27	32.66	50.114	.102	.846
x28	32.37	49.240	.383	.840
x29	32.54	50.550	.049	.847
x30	32.37	49.417	.343	.841
x31	32.69	47.869	.426	.838
x32	32.40	50.659	.058	.845
x33	33.09	50.139	.146	.844
x34	32.91	48.845	.297	.841
x35	32.51	48.728	.348	.840
x36	32.54	47.608	.515	.836
x37	32.51	48.728	.348	.840
x38	32.29	49.916	.475	.841
x39	32.51	48.139	.446	.838
x40	32.46	49.079	.323	.841
x41	32.29	49.916	.475	.841
x42	32.31	49.692	.401	.841
x43	32.31	50.516	.152	.843
x44	32.31	49.751	.383	.841
x45	32.31	49.163	.563	.839
x46	32.40	49.247	.342	.840
x47	32.31	51.104	-.024	.846
x48	32.66	47.526	.482	.836
x49	32.66	51.291	-.064	.850
x50	32.83	48.734	.298	.841

PUTARAN 2**Reliability****Scale: ALL VARIABLES****Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	35	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	35	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

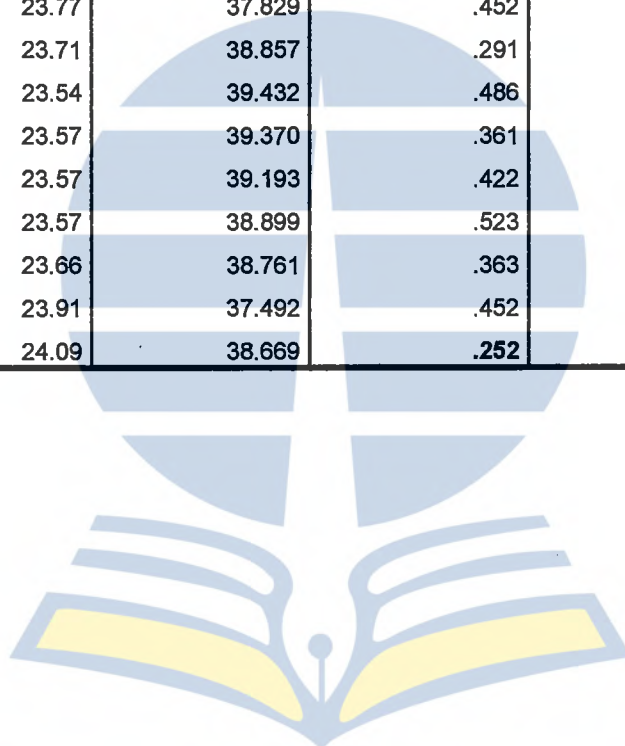
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.871	36

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
x1	23.60	38.894	.428	.867
x2	23.74	38.314	.379	.867
x3	23.86	37.950	.389	.867
x4	23.71	38.504	.362	.868
x5	24.17	37.382	.489	.865
x7	24.26	38.491	.328	.868
x9	23.91	37.610	.432	.866
x10	24.03	37.323	.470	.865
x11	23.86	38.303	.328	.869
x12	24.17	38.205	.345	.868
x13	24.00	37.882	.377	.867
x14	24.17	38.029	.376	.867
x15	23.69	38.869	.310	.869
x16	23.71	38.445	.374	.867
x18	23.71	38.387	.386	.867

x21	24.31	38.281	.408	.867
x23	23.89	38.810	.236	.871
x25	23.54	39.432	.486	.868
x26	24.00	37.647	.416	.866
x28	23.63	38.829	.388	.867
x30	23.63	39.182	.299	.869
x31	23.94	37.703	.412	.867
x34	24.17	38.558	.285	.870
x35	23.77	38.476	.331	.868
x36	23.80	37.282	.536	.864
x37	23.77	38.240	.375	.867
x38	23.54	39.432	.486	.868
x39	23.77	37.829	.452	.866
x40	23.71	38.857	.291	.869
x41	23.54	39.432	.486	.868
x42	23.57	39.370	.361	.868
x44	23.57	39.193	.422	.868
x45	23.57	38.899	.523	.866
x46	23.66	38.761	.363	.868
x48	23.91	37.492	.452	.866
x50	24.09	38.669	.252	.871



PUTARAN 3**Reliability****Scale: ALL VARIABLES****Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	35	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	35	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

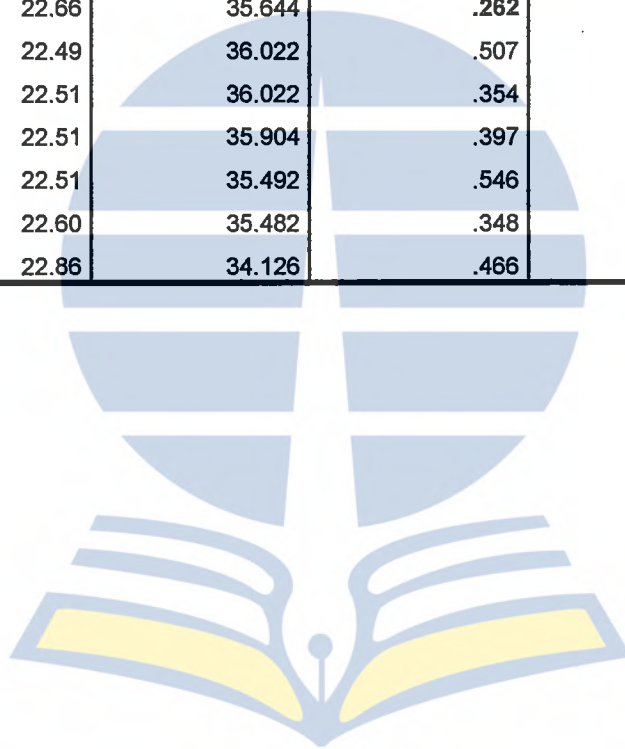
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.871	34

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
x1	22.54	35.491	.445	.867
x2	22.69	34.987	.379	.868
x3	22.80	34.694	.379	.868
x4	22.66	35.055	.387	.868
x5	23.11	34.281	.455	.866
x7	23.20	35.106	.338	.869
x9	22.86	34.420	.414	.867
x10	22.97	33.911	.493	.865
x11	22.80	34.929	.337	.869
x12	23.11	34.869	.348	.869
x13	22.94	34.585	.375	.868
x14	23.11	34.810	.358	.869
x15	22.63	35.476	.320	.869
x16	22.66	35.055	.387	.868
x18	22.66	35.055	.387	.868

x21	23.26	34.961	.407	.867
x25	22.49	36.022	.507	.868
x26	22.94	34.408	.406	.867
x28	22.57	35.487	.387	.868
x30	22.57	35.899	.278	.870
x31	22.89	34.398	.412	.867
x34	23.11	35.398	.253	.871
x35	22.71	35.034	.352	.869
x36	22.74	33.903	.556	.864
x37	22.71	34.916	.375	.868
x38	22.49	36.022	.507	.868
x39	22.71	34.387	.480	.865
x40	22.66	35.644	.262	.870
x41	22.49	36.022	.507	.868
x42	22.51	36.022	.354	.869
x44	22.51	35.904	.397	.868
x45	22.51	35.492	.546	.867
x46	22.60	35.482	.348	.869
x48	22.86	34.126	.466	.866



PUTARAN 4**Reliability****Scale: ALL VARIABLES****Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	35	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	35	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

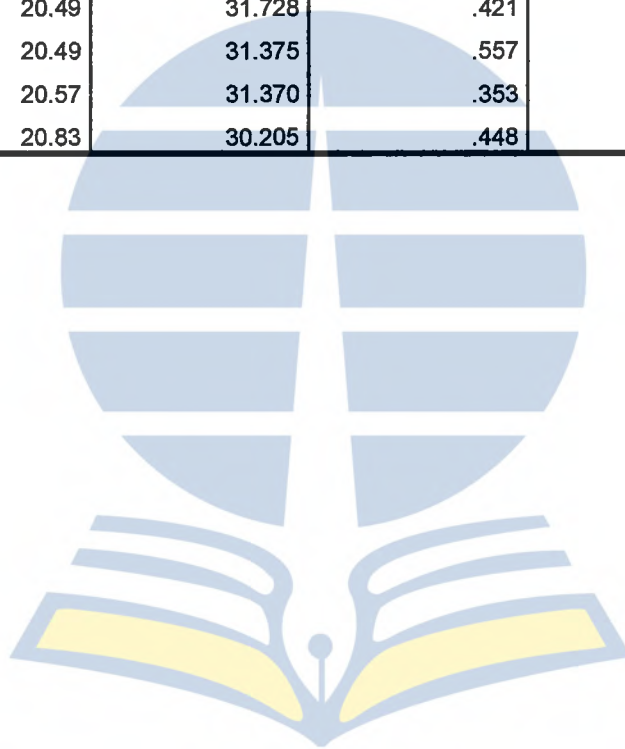
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.869	31

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
x1	20.51	31.257	.492	.864
x2	20.66	30.820	.401	.865
x3	20.77	30.652	.378	.866
x4	20.63	30.887	.409	.865
x5	21.09	30.316	.443	.864
x7	21.17	31.205	.302	.868
x9	20.83	30.499	.392	.866
x10	20.94	29.997	.476	.863
x11	20.77	30.829	.344	.867
x12	21.09	30.845	.341	.867
x13	20.91	30.728	.341	.867
x14	21.09	30.845	.341	.867
x15	20.60	31.365	.324	.867
x16	20.63	30.887	.409	.865
x18	20.63	31.064	.369	.866

x21	21.23	31.005	.383	.866
x25	20.46	31.844	.538	.866
x26	20.91	30.492	.384	.866
x28	20.54	31.373	.393	.866
x31	20.86	30.361	.413	.865
x35	20.69	30.869	.372	.866
x36	20.71	29.798	.578	.860
x37	20.69	30.869	.372	.866
x38	20.46	31.844	.538	.866
x39	20.69	30.222	.509	.862
x41	20.46	31.844	.538	.866
x42	20.49	31.904	.353	.867
x44	20.49	31.728	.421	.866
x45	20.49	31.375	.557	.864
x46	20.57	31.370	.353	.866
x48	20.83	30.205	.448	.864



Lampiran 5

UJI HOMOGENITAS

T-Test

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pre	Kelas 3A	29	70.52	17.808	3.307
	Kelas 3B	30	70.53	18.547	3.386

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Pre Equal variances assumed	.255	.615	-.003	57	.997	-.016	4.736	-9.500	9.468
Pre Equal variances not assumed			-.003	56.998	.997	-.016	4.733	-9.494	9.462

$P > 0,05$: tidak ada perbedaan. Dengan demikian antara kelas 3A dan 3B tidak ada perbedaan. Sehingga kedua kelompok ini layak untuk diuji

Lampiran 8**UJI NORMALITAS****NPar Tests****Descriptive Statistics**

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
pre_3a	29	70.52	17.808	29	100
post_3a	29	86.69	7.888	68	100
pre_3b	30	70.53	18.547	26	94
post_3b	30	80.7000	12.92725	35.00	97.00

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		pre_3a	post_3a	pre_3b	post_3b
N		29	29	30	30
Normal Parameters ^a	Mean	70.52	86.69	70.53	80.7000
	Std. Deviation	17.808	7.888	18.547	1.29273E1
Most Extreme Differences	Absolute	.194	.171	.165	.225
	Positive	.091	.085	.132	.113
	Negative	-.194	-.171	-.165	-.225
Kolmogorov-Smirnov Z		1.044	.920	.904	1.231
Asymp. Sig. (2-tailed)		.226	.366	.387	.097

a. Test distribution is Normal.

Data di sebut berdistribusi normal apabila $p > 0,05$

Lampiran 9

T-Test

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 pre_3a	70.52	29	17.808	3.307
post_3a	86.69	29	7.888	1.465

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 pre_3a & post_3a	29	.623	.000

Terdapat hubungan positif sangat signifikan ($r = 0,623$. $p < 0,01$) antara nilai pre dan post sekarang

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 pre_3a - post_3a	-16.172	14.296	2.655	-21.610	-10.735	-6.092	28	.000

Terdapat peningkatan yang sangat signifikan ($t = -6,092$ $p < 0,01$) antara nilai pre (mean = 70,52) dengan nilai post test (mean = 86,69).

Terdapat pengaruh metode mencatat *mind map* terhadap hasil belajar

Lampiran 10

T-Test

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 pre_3b	70.53	30	18.547	3.386
post_3b	80.70	30	12.927	2.360

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 pre_3b & post_3b	30	.631	.000

Terdapat hubungan positif sangat signifikan ($r: 0,631$ $p < 0,01$) antara nilai pre dan post

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 pre_3b - post_3b	-10.167	14.434	2.635	-15.557	-4.777	-3.858	29	.001

Terdapat peningkatan yang sangat signifikan ($t = -3,858$, $p < 0,01$) antara nilai pre (mean = 70,53) dengan nilai post test (mean = 80,70).

Jadi ada pengaruh metode mencatat konvensional terhadap hasil belajar

Lampiran 11

T-Test

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Post	Kelas 3A	29	86.69	7.888	1.465
	Kelas 3B	30	80.70	12.927	2.360

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means							
								95% Confidence Interval of the Difference	
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Post Equal variances assumed	3.176	.080	2.139	57	.037	5.990	2.800	.383	11.596
Equal variances not assumed			2.156	48.231	.036	5.990	2.778	.405	11.574

2 tailed (2 ekor) perlu di bagi menjadi 2 agar menjadi 1 ekor. (0,037 : 2 = 0,0185)

Tes ini untuk melihat apakah ada perbedaan antara post kelas 3A dan kelas 3B. dan ternyata hasilnya adalah ada perbedaan nilai post kelas 3A dan kelas 3B (t, 2,139, p<0,01). Nilai post test kelas 3A (mean = 86,69) lebih besar, dibandingkan dengan nilai post test kelas 3B (80,70).

Mind map lebih berpengaruh dilihat dari mean ada kelas 3A yang lebih besar dibandingkan dengan kelas 3B yang menggunakan metode mencatat konvensional.

Lampiran 12

TABEL T

Titik Persentase Distribusi t (dk = 1 – 40)

Pr df	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
1	1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052	63.65674	318.30884
2	0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712
3	0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453
4	0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318
5	0.72669	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343
6	0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267	3.70743	5.20763
7	0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795	3.49948	4.78529
8	0.70639	1.39682	1.85955	2.30600	2.89646	3.35539	4.50079
9	0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681
10	0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370
11	0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470
12	0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92963
13	0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198
14	0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739
15	0.69120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283
16	0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68615
17	0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577
18	0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048
19	0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940
20	0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181
21	0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715
22	0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876	3.50499
23	0.68531	1.31946	1.71387	2.06866	2.49987	2.80734	3.48496
24	0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694	3.46678
25	0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511	2.78744	3.45019
26	0.68404	1.31497	1.70562	2.05553	2.47863	2.77871	3.43500
27	0.68368	1.31370	1.70329	2.05183	2.47266	2.77068	3.42103
28	0.68335	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714	2.76326	3.40816
29	0.68304	1.31143	1.69913	2.04523	2.46202	2.75639	3.39624
30	0.68276	1.31042	1.69726	2.04227	2.45726	2.75000	3.38518
31	0.68249	1.30946	1.69552	2.03951	2.45282	2.74404	3.37490
32	0.68223	1.30857	1.69389	2.03693	2.44868	2.73848	3.36531
33	0.68200	1.30774	1.69236	2.03452	2.44479	2.73328	3.35634
34	0.68177	1.30695	1.69092	2.03224	2.44115	2.72839	3.34793
35	0.68156	1.30621	1.68957	2.03011	2.43772	2.72381	3.34005
36	0.68137	1.30551	1.68830	2.02809	2.43449	2.71948	3.33262
37	0.68118	1.30485	1.68709	2.02619	2.43145	2.71541	3.32563

38	0.68100	1.30423	1.68595	2.02439	2.42857	2.71156	3.31903
39	0.68083	1.30364	1.68488	2.02269	2.42584	2.70791	3.31279
40	0.68067	1.30308	1.68385	2.02108	2.42326		

Titik Persentase Distribusi t (dk = 41 – 80)

Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
df	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
41	0.68052	1.30254	1.68288	2.01954	2.42080	2.70118	3.30127
42	0.68038	1.30204	1.68195	2.01808	2.41847	2.69807	3.29595
43	0.68024	1.30155	1.68107	2.01669	2.41625	2.69510	3.29089
44	0.68011	1.30109	1.68023	2.01537	2.41413	2.69228	3.28607
45	0.67998	1.30065	1.67943	2.01410	2.41212	2.68959	3.28148
46	0.67986	1.30023	1.67866	2.01290	2.41019	2.68701	3.27710
47	0.67975	1.29982	1.67793	2.01174	2.40835	2.68456	3.27291
48	0.67964	1.29944	1.67722	2.01063	2.40658	2.68220	3.26891
49	0.67953	1.29907	1.67655	2.00958	2.40489	2.67995	3.26508
50	0.67943	1.29871	1.67591	2.00856	2.40327	2.67779	3.26141
51	0.67933	1.29837	1.67528	2.00758	2.40172	2.67572	3.25789
52	0.67924	1.29805	1.67469	2.00665	2.40022	2.67373	3.25451
53	0.67915	1.29773	1.67412	2.00575	2.39879	2.67182	3.25127
54	0.67906	1.29743	1.67356	2.00488	2.39741	2.66998	3.24815
55	0.67898	1.29713	1.67303	2.00404	2.39608	2.66822	3.24515
56	0.67890	1.29685	1.67252	2.00324	2.39480	2.66651	3.24226
57	0.67882	1.29658	1.67203	2.00247	2.39357	2.66487	3.23948
58	0.67874	1.29632	1.67155	2.00172	2.39238	2.66329	3.23680
59	0.67867	1.29607	1.67109	2.00100	2.39123	2.66176	3.23421
60	0.67860	1.29582	1.67065	2.00030	2.39012	2.66028	3.23171
61	0.67853	1.29558	1.67022	1.99962	2.38905	2.65886	3.22930
62	0.67847	1.29536	1.66980	1.99897	2.38801	2.65748	3.22696
63	0.67840	1.29513	1.66940	1.99834	2.38701	2.65615	3.22471
64	0.67834	1.29492	1.66901	1.99773	2.38604	2.65485	3.22253
65	0.67828	1.29471	1.66864	1.99714	2.38510	2.65360	3.22041
66	0.67823	1.29451	1.66827	1.99656	2.38419	2.65239	3.21837
67	0.67817	1.29432	1.66792	1.99601	2.38330	2.65122	3.21639
68	0.67811	1.29413	1.66757	1.99547	2.38245	2.65008	3.21446
69	0.67806	1.29394	1.66724	1.99495	2.38161	2.64898	3.21260
70	0.67801	1.29376	1.66691	1.99444	2.38081	2.64790	3.21079
71	0.67796	1.29359	1.66660	1.99394	2.38002	2.64686	3.20903
72	0.67791	1.29342	1.66629	1.99346	2.37926	2.64585	3.20733
73	0.67787	1.29326	1.66600	1.99300	2.37852	2.64487	3.20567
74	0.67782	1.29310	1.66571	1.99254	2.37780	2.64391	3.20406
75	0.67778	1.29294	1.66543	1.99210	2.37710	2.64298	3.20249
76	0.67773	1.29279	1.66515	1.99167	2.37642	2.64208	3.20096

77	0.67769	1.29264	1.66488	1.99125	2.37576	2.64120	3.19948
78	0.67765	1.29250	1.66462	1.99085	2.37511	2.64034	3.19804
79	0.67761	1.29236	1.66437	1.99045	2.37448	2.63950	3.19663
80	0.67757	1.29222	1.66412	1.99006	2.37387	2.63869	3.19526

Titik Persentase Distribusi t (dk = 81 –120)

Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
df	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
81	0.67753	1.29209	1.66388	1.98969	2.37327	2.63790	3.19392
82	0.67749	1.29196	1.66365	1.98932	2.37269	2.63712	3.19262
83	0.67746	1.29183	1.66342	1.98896	2.37212	2.63637	3.19135
84	0.67742	1.29171	1.66320	1.98861	2.37156	2.63563	3.19011
85	0.67739	1.29159	1.66298	1.98827	2.37102	2.63491	3.18890
86	0.67735	1.29147	1.66277	1.98793	2.37049	2.63421	3.18772
87	0.67732	1.29136	1.66256	1.98761	2.36998	2.63353	3.18657
88	0.67729	1.29125	1.66235	1.98729	2.36947	2.63286	3.18544
89	0.67726	1.29114	1.66216	1.98698	2.36898	2.63220	3.18434
90	0.67723	1.29103	1.66196	1.98667	2.36850	2.63157	3.18327
91	0.67720	1.29092	1.66177	1.98638	2.36803	2.63094	3.18222
92	0.67717	1.29082	1.66159	1.98609	2.36757	2.63033	3.18119
93	0.67714	1.29072	1.66140	1.98580	2.36712	2.62973	3.18019
94	0.67711	1.29062	1.66123	1.98552	2.36667	2.62915	3.17921
95	0.67708	1.29053	1.66105	1.98525	2.36624	2.62858	3.17825
96	0.67705	1.29043	1.66088	1.98498	2.36582	2.62802	3.17731
97	0.67703	1.29034	1.66071	1.98472	2.36541	2.62747	3.17639
98	0.67700	1.29025	1.66055	1.98447	2.36500	2.62693	3.17549
99	0.67698	1.29016	1.66039	1.98422	2.36461	2.62641	3.17460
100	0.67695	1.29007	1.66023	1.98397	2.36422	2.62589	3.17374
101	0.67693	1.28999	1.66008	1.98373	2.36384	2.62539	3.17289
102	0.67690	1.28991	1.65993	1.98350	2.36346	2.62489	3.17206
103	0.67688	1.28982	1.65978	1.98326	2.36310	2.62441	3.17125
104	0.67686	1.28974	1.65964	1.98304	2.36274	2.62393	3.17045
105	0.67683	1.28967	1.65950	1.98282	2.36239	2.62347	3.16967
106	0.67681	1.28959	1.65936	1.98260	2.36204	2.62301	3.16890
107	0.67679	1.28951	1.65922	1.98238	2.36170	2.62256	3.16815
108	0.67677	1.28944	1.65909	1.98217	2.36137	2.62212	3.16741
109	0.67675	1.28937	1.65895	1.98197	2.36105	2.62169	3.16669
110	0.67673	1.28930	1.65882	1.98177	2.36073	2.62126	3.16598
111	0.67671	1.28922	1.65870	1.98157	2.36041	2.62085	3.16528
112	0.67669	1.28916	1.65857	1.98137	2.36010	2.62044	3.16460
113	0.67667	1.28909	1.65845	1.98118	2.35980	2.62004	3.16392
114	0.67665	1.28902	1.65833	1.98099	2.35950	2.61964	3.16326
115	0.67663	1.28896	1.65821	1.98081	2.35921	2.61926	3.16262

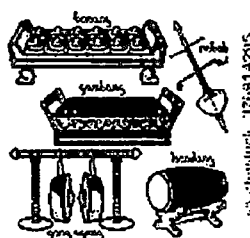
116	0.67661	1.28889	1.65810	1.98063	2.35892	2.61888	3.16198
117	0.67659	1.28883	1.65798	1.98045	2.35864	2.61850	3.16135
118	0.67657	1.28877	1.65787	1.98027	2.35837	2.61814	3.16074
119	0.67656	1.28871	1.65776	1.98010	2.35809	2.61778	3.16013
120	0.67654	1.28865	1.65765	1.97993	2.35782	2.61742	3.15954



Lampiran 13**TES UJI COBA PKN KELAS 3****(RASA BANGSA SEBAGAI BANGSA INDONESIA)****NAMA:** _____**KELAS : 3** _____**I. Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d di depan jawaban yang paling benar ! (skor maksimal 50)**

1. Semboyan bangsa Indonesia adalah...
 - a. Indonesia Raya
 - b. UUD 1945
 - c. Bhinneka Tunggal Ika
 - d. Garuda Pancasila
2. Maksud semboyan bangsa Indonesia adalah...
 - a. Menyeragamkan budaya bangsa
 - b. Menghilangkan suku bangsa ada
 - c. Menciptakan keamanan
 - d. Menghargai perbedaan yang ada
3. Penulis kitab Sutasoma adalah....
 - a. Mpu Gandring
 - b. Mpu Tantular
 - c. Ir. Soekarno
 - d. Moh. Hatta
4. Perbedaan yang ada di Indonesia seharusnya menjadi
 - a. kekayaan bangsa
 - b. kekurangan bangsa
 - c. sumber masalah
 - d. sumber perpecahan
5. Suku Dayak berasal dari....
 - a. Papua
 - b. Sumatera Utara
 - c. Kalimantan Tengah
 - d. Sulawesi Selatan
6. Rendang adalah makanan khas....
 - a. Jawa Barat
 - b. Sumatera Barat
 - c. DKI Jakarta
 - d. DIY
7. Tarian dari Jawa Barat adalah tari....
 - a. Piring
 - b. Legong
 - c. Merak
 - d. Topeng

8. Perhatikan gambar berikut ini !



Alat musik di samping ini berasal dari....

- a. NTB
- b. Papua
- c. Jawa Tengah
- d. Sulawesi Utara

9. Rumah adat Papua disebut

- a. Limas
- b. Baileo
- c. Honai
- d. Laikas

10. Sumber daya alam yang dapat diperbarui adalah....

- a. tanaman
- b. emas
- c. minyak bumi
- d. tembaga

11. Semboyan bangsa Indonesia terdapat dalam kitab....

- a. sutasoma
- b. sidartha
- c. prapanca
- d. kertanegara

12. Alat musik kolintang berasal dari...

- a. Jawa Tengah
- b. Kalimantan Tmur
- c. Jambi
- d. Sulawesi Utara

13. Anging Mamiri adalah lagu daerah dari...

- a. Sulawesi Utara
- b. Sulawesi Selatan
- c. Sumatera Utara
- d. Sumatera Selatan

14. Tanaman berikut ini yang merupakan hasil perkebunan adalah...

- a. singkong
- b. cengkeh
- c. damar
- d. padi

15. Ayam, bebek, dan burung merpati termasuk hewan....

- a. besar
- b. liar
- c. buas
- d. unggas

16. Wilayah perairan Indonesia lebih...daripada daratan.

- a. sempit
- b. luas
- c. indah
- d. kotor

17. Kincir angin dapat bergerak karena memanfaatkan sumberdaya alam....

- a. tanaman
- b. hewan
- c. air
- d. udara

18. Tanaman berikut ini yang termasuk tanaman hias adalah....

- a. kelapa
- b. anggrek
- c. jagung
- d. padi

19. Hasil perikanan darat misalnya ikan...

- a. tongkol
- b. salmon
- c. lele
- d. sarden

20. Tanaman di bawah ini adalah termasuk hasil hutan yaitu...

- a. karet
- b. kelapa sawit
- c. lada
- d. damar

21. Ngaben merupakan upacara pembakaran mayat yang berasal dari....

- a. Toraja
- b. Batak
- c. Bali
- d. Jawa

22. Suku yang berasal dari Banten adalah...

- a. Betawi
- b. Baduy
- c. Madura
- d. Tenggerf

23. Lagu Manuk Dadali berasal dari daerah...

- a. Jawa Tengah
- b. Jawa Timur
- c. Jawa Barat
- d. Jawa Barat

24. Perhatikan bahan-bahan tambang di bawah ini !

- 1. Nikel
- 2. Minyak tanah
- 3. Solar
- 4. Emas
- 5. Gas
- 6. Avtur

Di antara bahan- bahan tambang tersebut yang merupakan bahan galian yaitu....

- a. 3 dan 5
- b. 2 dan 6
- c. 1 dan 4
- d. 1 dan 6

25. Memelihara dan melestarikan lingkungan hidup adalah tugas....
- a. Presiden
 - b. Tokoh agama
 - c. Semua warga negara
 - d. Menteri Lingkungan Hidup
26. Gudeg adalah makan khas dari....
- a. Jawa Barat
 - b. Sunda
 - c. Yogyakarta
 - d. Jawa Timur
27. Tari Saman dan Seudati berasal dari...
- a. Sumatera Barat
 - b. Kalimantan Tengah
 - c. Aceh
 - d. Riau
28. Alat musik dari Jawa Barat yaitu...
- a. Sasando
 - b. kolintang
 - c. Organ
 - d. Angklung
29. Rumah adat dari Sumatera Barat adalah rumah...
- a. Panjang
 - b. Gadang
 - c. Bentang
 - d. Subak
30. Lagu Apuse berasal dari...
- a. Jawa Timur
 - b. Banten
 - c. Papua
 - d. Palembang
31. Sumber daya alam dibedakan menjadi 2 yaitu...
- a. padat dan cair
 - b. alam dan buatan
 - c. padat dan gas
 - d. dapat diperbaharui dan tidak dapat diperbaharui
32. Hasil pertanian misalnya...
- a. karet
 - b. kelapa sawit
 - c. lada
 - d. beras
33. Sasando adalah alat musik dari ...
- a. Maluku
 - b. NTT
 - c. Papua
 - d. Aceh
34. Baju Bodo berasal dari...
- a. Sulawesi Selatan
 - b. Sumatera Selatan
 - c. Kalimantan Barat
 - d. Jawa Barat

35. Bahan bakar kendaraan berasal dari....

- a. Minyak bumi
- b. Minyak tanah
- c. Minyak goreng
- d. Minyak wangi

36. Perhatikan gambar berikut !



Peralatan dapur seperti dalam gambar biasanya terbuat dari...

- a. perak
- b. alumunium
- c. emas
- d. nikel

37. Anak kelas 3 SD dapat memperbaiki bangsa Indonesia dengan cara....

- a. Bekerja sepulang sekolah
- b. Belajar dengan tekun
- c. Ikut berdemo di jalan raya
- d. Bermain di sekolah sampai sore

38. Bangsa Indonesia terkenal sebagai bangsa yang ramah, ini terlihat pada saat bertemu saling...

- a. teriak
- b. berteriak
- c. sapa
- d. Kritik

39. Cara menghargai budaya daerah lain adalah ...

- a. Mengenakan baju daerah lain setiap hari
- b. Mendatangi undangan upacara adat daerah lain
- c. Melihat pertunjukkan kesenian daerah setiap malam
- d. Memajang poster kesenian daerah di seluruh bagian rumah

40. Kita perlu mengenal budaya daerah lain supaya...

- a. Melihat kekurangan budaya daerah lain
- b. Bisa mendapat bantuan teman dari daerah lain
- c. Menambah pengetahuan akan kekayaan budaya bangsa
- d. Menyadari bahwa budaya daerah kita yang paling istimewa

41. Sikap kita jika ada upacara adat yang sedang dilaksanakan...

- a. Mengikuti dengan senang hati
- b. Mentertawakan karena aneh
- c. Mengeluh karena lama
- d. Meninggalkan dengan segera

42. Cara memanfaatkan sumber daya alam adalah dengan...
- a. Merawat yang kita suka
 - b. Mengambil sesukanya
 - c. Memelihara dengan tanggungjawab
 - d. Tidak menggunakan supaya awet
43. Hewan termasuk sumber daya yang dapat diperbaharui karena....
- a. Dapat dijual
 - b. Dapat dikembangbiakkan
 - c. Bentuknya unik
 - d. Harganya murah
44. Kuda, kerbau, dan kambing termasuk hewan....
- a. liar
 - b. buas
 - c. kecil
 - d. besar
45. Untuk menjaga udara tetap bersih adalah dengan....
- a. Menyalakan AC sepanjang hari
 - b. Menanam tanaman di sekitar rumah
 - c. Menyalakan kipas angin sepanjang hari
 - d. Menempel gambar tanaman di dinding
46. Cara menjaga kelestarian alam adalah dengan...
- a. Melaksanakan penghijauan
 - b. Tidak memakan makanan dari hewan
 - c. Menyimpan sampah di rumah
 - d. Tidak menebang pohon
47. Contoh bertindak ramah adalah....
- a. Tersenyum terus menerus
 - b. Mau diajak pergi orang asing
 - c. Menyapa teman saat bertemu
 - d. Berbicara terus saat dalam bus
48. Cara menunjukkan kebanggaan pada tanah air adalah dengan ...
- a. Berbahasa Indonesia saat pelajaran bahasa Inggris
 - b. Berteman hanya dengan orang Indonesia
 - c. Pakai pakaian daerah setiap hari
 - d. Membeli produk dalam negeri
49. Belajar tepat waktu merupakan salah satu saran agar kita mulai berubah saat...
- a. dari kecil
 - b. sudah sekolah
 - c. sudah tua
 - d. sudah bekerja
50. Keramahan orang Indonesia terlihat pada waktu...
- a. Menjamu tamu yang datang
 - b. Membuang sampah pada tempatnya
 - c. Menghadiri upacara hari kemerdekaan
 - d. Menggunakan baju batik setiap hari Jumat

Kunci Jawaban Tes Uji Coba

1. C
2. D
3. B
4. A
5. C
6. B
7. C
8. C
9. C
10. A
11. A
12. D
13. B
14. B
15. D
16. B
17. D
18. B
19. C
20. D
21. C
22. B
23. C
24. C
25. C
26. C
27. C
28. D



29. B
30. C
31. D
32. D
33. B
34. A
35. A
36. B
37. B
38. C
39. B
40. C
41. A
42. C
43. B
44. D
45. B
46. A
47. C
48. D
49. A
50. A



Lampiran 14**PRE TEST /POST TES PKN KELAS 3****(RASA BANGSA SEBAGAI BANGSA INDONESIA)****NAMA:** _____**KELAS : 3** _____

II. Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d di depan jawaban yang paling benar !

(skor maksimal 50)

1. Semboyan bangsa Indonesia adalah....
 - a. Bhinneka Tunggal Ika
 - b. Garuda Pancasila
 - c. Indonesia Raya
 - d. UUD 1945
2. Maksud semboyan bangsa Indonesia adalah...
 - a. Menghilangkan suku bangsa
 - b. Menciptakan keamanan bangsa
 - c. Menghargai perbedaan yang ada
 - d. Menyeragamkan budayabangsa
3. Penulis kitab Sutasoma adalah....
 - a. Moh. Hatta
 - b. Ir. Soekarno
 - c. Mpu Gandring
 - d. Mpu Tantular
4. Perbedaan yang ada di Indonesia seharusnya menjadi
 - a. kekayaan bangsa
 - b. kekurangan bangsa
 - c. sumber perpecahan
 - d. sumber permasalahan

5. Suku Dayak berasal dari....
 - a. Papua
 - b. Sumatera Utara
 - c. Sulawesi Selatan
 - d. Kalimantan Tengah
6. Tarian dari Jawa Barat adalah tari....
 - a. Piring
 - b. Legong
 - c. Merak
 - d. Topeng
7. Rumah adat Papua disebut
 - a. Limas
 - b. Baileo
 - c. Laikas
 - d. Honai
8. Sumber daya alam yang dapat diperbarui adalah....
 - a. emas
 - b. tanaman
 - c. tembaga
 - d. minyak bumi
9. Semboyan bangsa Indonesia terdapat dalam kitab....
 - a. Weda
 - b. Tripitaka
 - c. Sutasoma
 - d. Prapanca
10. Alat musik kolintang berasal dari...
 - a. Jambi
 - b. Jawa Tengah
 - c. Sulawesi Utara
 - d. Kalimantan Timur

11. Anging Mamiri adalah lagu daerah dari...
 - a. Sulawesi Utara
 - b. Sumatera Utara
 - c. Sulawesi Selatan
 - d. Sumatera Selatan
12. Tanaman berikut ini yang merupakan hasil perkebunan adalah...
 - a. singkong
 - b. cengkeh
 - c. damar
 - d. padi
13. Ayam, bebek, dan burung merpati termasuk hewan....
 - a. liar
 - b. buas
 - c. besar
 - d. unggas
14. Wilayah perairan Indonesia lebih...daripada daratan.
 - a. sempit
 - b. indah
 - c. kotor
 - d. luas
15. Tanaman berikut ini yang termasuk tanaman hias adalah....
 - a. kelapa
 - b. mawar
 - c. jagung
 - d. padi
16. Ngaben merupakan upacara pembakaran mayat yang berasal dari....
 - a. Toraja
 - b. Batak
 - c. Bali
 - d. Jawa

17. Memelihara dan melestarikan lingkungan hidup adalah tugas....

- a. Tokoh masyarakat
- b. Petugas kebersihan
- c. Semua warga negara
- d. Menteri Lingkungan Hidup

18. Gudeg adalah makan khas dari....

- a. Sunda
- b. Jawa Barat
- c. Yogyakarta.
- d. Jawa Timur

19. Alat musik dari Jawa Barat yaitu...

- a. tifa
- b. sasando
- c. kolintang
- d. angklung

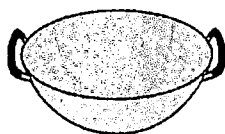
20. Sumber daya alam dibedakan menjadi 2 yaitu...

- a. dapat dilihat dan tidak dapat dilihat
- b. dapat dipegang dan tidak dapat dipegang
- c. dapat diperbaharui dan tidak dapat diperbaharui
- d. dapat diperjualbelikan dan tidak dapat diperjualbelikan

21. Bahan bakar kendaraan berasal dari....

- a. minyak tanah
- b. minyak bumi
- c. minyak wangi
- d. minyak goreng

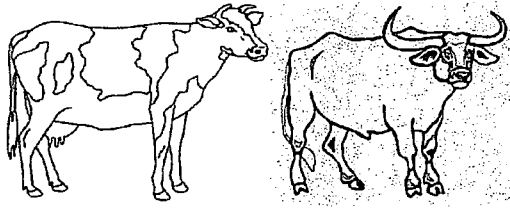
22. Perhatikan gambar berikut ini !



Peralatan dapur yang dipakai sehari-hari biasanya terbuat dari....

- a. perak
 - b. nikel
 - c. tembaga
 - d. alumunium
23. Anak kelas 3 SD dapat memperbaiki bangsa Indonesia dengan cara....
- a. belajar dengan tekun
 - b. bekerja sepulang sekolah
 - c. berada di sekolah sampai sore
 - d. mengikuti les privat setiap hari
24. Bangsa Indonesia terkenal sebagai bangsa yang ramah, ini terlihat pada saat bertemu saling...
- a. berbisik
 - b. berteriak
 - c. menyapa
 - d. menyindir
25. Cara menghargai budaya daerah lain adalah ...
- a. Mengenakan baju daerah lain setiap hari
 - b. Mendatangi undangan upacara adat daerah lain
 - c. Melihat pertunjukkan kesenian daerah setiap malam
 - d. Memajang poster kesenian daerah di seluruh bagian rumah
26. Sikap kita jika ada upacara adat yang sedang dilaksanakan...
- a. Mengikuti dengan senang hati
 - b. Meninggalkan dengan segera
 - c. Mentertawakan karena aneh
 - d. Mengeluh karena lama
27. Cara memanfaatkan sumber daya alam adalah dengan...
- a. Mengambil sesuka hati kita
 - b. Merawat yang kita suka saja
 - c. Menggunakan seperlunya saja
 - d. Tidak menggunakan supaya awet

28. Perhatikan gambar berikut ini !



Hewan di samping termasuk
hewan....

- a. liar
- b. buas
- c. kecil
- d. besar

29. Untuk menjaga udara tetap bersih adalah dengan....

- a. Menyalakan AC sepanjang hari
- b. Menanam tanaman di sekitar rumah
- c. Menempel gambar tanaman di dinding
- d. Menyalakan kipas angin sepanjang hari

30. Menjaga kelestarian alam dapat dilaksanakan dengan cara...

- a. Melaksanakan penghijauan
- b. Menyimpan sampah di rumah
- c. Tidak menebang pohon apapun
- d. Tidak memakan makanan dari hewan

31. Cara menunjukkan kebanggaan pada tanah air adalah dengan ...

- a. Berbahasa Indonesia saat pelajaran bahasa Inggris
- b. Berteman hanya dengan orang Indonesia
- c. Pakai pakaian daerah setiap hari
- d. Membeli produk dalam negeri

Lampiran 15

INSTRUMEN *MIND MAP***PANDUAN PEMBUATAN *MIND MAP*****A. Pengertian *MIND MAP***

Mind Map adalah bentuk istimewa pencatatan dan perencanaan yang bekerja selaras dengan otak untuk memudahkan kita untuk mengingat. *Mind Map* dipopulerkan oleh Tony Buzan pada tahun 1970-an.

B. Mengapa harus *MIND MAP* ?

Dengan *Mind Map* maka dapat menolong kita untuk :

- Membantu lebih kreatif
- Menghemat waktu untuk berkonsentrasi
- Memecahkan masalah
- Mengatur dan menjernihkan pikiran
- Mengingat dengan lebih baik
- Belajar lebih cepat dan efisien
- Lebih mudah melihat permasalahan secara utuh dan menyeluruh
- Efektif membuat rencana

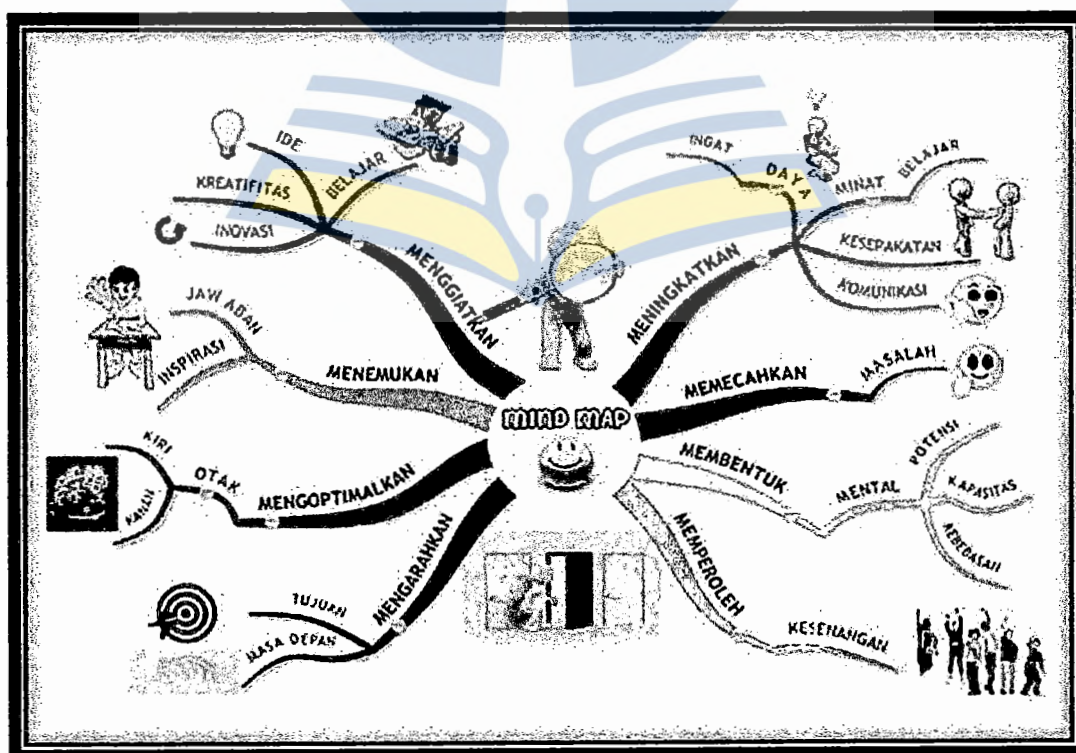
C. Bagaimana Membuatnya ?

Berikut ini adalah cara pembuatan *Mind Map* yang benar :

ALAT DAN BAHAN	ATURAN	LANGKAH PEMBUATAN
1. Kertas : - Warna putih - Polos tidak bergaris - Ukuran minimal A4	1. Kertas : - Posisi kertas mendatar (<i>landscape</i>) - Posisi tetap (<i>steady</i>)	- Baca seluruh materi. - Tentukan ide atau gagasan utamanya. - Buatlah pusat pemikiran <i>Mind Map</i> berupa gambar di tengah-tengah kertas. - Tentukan cabang-cabang utamanya, bisa berupa sub bab atau yang lain. - Kembangkan masing-masing cabang utama tersebut ke cabang-cabang tingkat berikutnya dengan - Gunakan gambar dan warna seindah mungkin - Sisakan ruang untuk penambahan informasi
2. Pensil warna/spidol : Sedikitnya 3 macam warna	2. Pusat <i>Mind Map</i> : - Merupakan ide/ gagasan utama, biasanya adalah judul bab atau tema pokok. - Temukan ide atau gagasan utama sebuah materi pelajaran dengan membacanya satu atau dua kali. - Dalam meringkas pelajaran pusat <i>Mind Map</i> tidak harus sesuai judul - Berupa gambar yang disertai dengan tulisan. - Terletak di tengah-tengah kertas.	
3. Imajinasi	3. Cabang Utama : - Memancar langsung dari Pusat <i>Mind Map</i> ke segala arah - Gunakan pensil warna /spidol berbeda untuk setiap cabang - Cukup membuat 5-6 cabang utama saja dalam satu <i>Mind Map</i>. - Sub yang terlalu banyak dapat dibuat <i>Mind Map</i> tersendiri	

4. Otak	4. Cabang : a. Berlekuk-lekuk bukan lurus b. Pangkal tebal kemudian menipis. c. Panjang sesuai kata kunci/ gambar di atasnya. d. Ke segala arah	
	5. Kata : ➤ Berupa 1 kata kunci (keyword), biasanya merupakan kata benda. ➤ Kata kunci adalah kata yang paling KUAT dan PENTING dalam kalimat. ➤ Kata ditulis di atas cabang. ➤ Semakin keluar semakin kecil hurufnya. ➤ Tulisan tegak, maksimum kemiringan 45°	
	6. Gambar : Sebanyak mungkin	
	7. Warna: Berwarna-warni	
	8. Tata Ruang : Menyesuaikan dengan ukuran kertas	

D. Contoh *Mind Map*



Lampiran 16
LEMBAR VALIDASI
TES HASIL BELAJAR

Mata Pelajaran : PKN
Kelas/ Semester : III/2

A. TUJUAN

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk menilai validitas tes hasil belajar melalui *professional judgement* (pendapat professional). Tes hasil belajar ini nantinya akan digunakan dalam penelitian yang berjudul, Pengaruh Metode Mencatat *Mind Mapping* (Peta Pikiran) dan Mencatat Konvensional (Linear) terhadap Hasil Belajar PKN Siswa Kelas 3 SD BPK PENABUR Bogor.”

B. PETUNJUK

1. Berdasarkan pendapat Bapak/Ibu setelah membaca dan memeriksa kisi-kisi dan butir-butir soal evaluasi pembelajaran PKN, berilah tanda cek pada kolom yang tersedia.
2. Makna poin validitas adalah : 1 (tidak valid); 2 (kurang valid); 3 (cukup valid); 4 (valid); 5 (sangat valid)

C. PENILAIAN

NO	ASPEK YANG DIPERHATIKAN	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
A	MATERI					
1	Soal sudah sesuai dengan indikator soal dalam kisi-kisi					✓
2	Materi yang ditanyakan sesuai dengan jenis tes/bentuk soal yang dipergunakan					✓
3	Pilihan jawaban homogen dan logis.				✓	
4	Hanya ada satu kunci jawaban.					✓
B	KONSTRUKSI					
5	Pokok soal dirumuskan dengan singkat, jelas, dan tegas					✓
6	Rumusan pokok soal dan pilihan jawaban merupakan pernyataan yang diperlukan saja.					✓

7	Pokok soal tidak memberi petunjuk kunci jawaban.					✓
8	Pokok soal bebas dari pernyataan yang bersifat negatif ganda.					✓
9	Pilihan jawaban homogen dan logis ditinjau dari segi materi.			✓		
10	Gambar, grafik, tabel, diagram, atau sejenisnya jelas dan berfungsi.	✓				
11	Panjang pilihan jawaban relatif sama					✓
12	Pilihan jawaban tidak menggunakan pernyataan "semua jawaban di atas salah/benar" dan sejenisnya.					✓
13	Pilihan jawaban yang berbentuk angka/waktu disusun berdasarkan urutan besar kecilnya angka atau kronologisnya.					
14	Butir soal tidak bergantung pada jawaban soal sebelumnya					✓
C	BAHASA/BUDAYA					
15	Bahasa soal sudah komunikatif dan sesuai dengan jenjang pendidikan siswa					✓
16	Soal sudah menggunakan bahasa Indonesia baku.					✓
17	Soal tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat/tabu.					✓
18	Pilihan jawaban tidak mengulang kata/kelompok kata yang sama, kecuali merupakan satu kesatuan pengertian.					✓

D. KOMENTAR/SARAN

Soal sudah baik.

Bogor, 9 Maret 2017

Validator



Hayran Jekti

LEMBAR VALIDASI TES HASIL BELAJAR

Mata Pelajaran : PKN
Kelas/ Semester : III/2

A. TUJUAN

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk menilai validitas tes hasil belajar melalui *professional judgement* (pendapat professional). Tes hasil belajar ini nantinya akan digunakan dalam penelitian yang berjudul, Pengaruh Metode Mencatat *Mind Mapping* (Peta Pikiran) dan Mencatat Konvensional (Linear) terhadap Hasil Belajar PKN Siswa Kelas 3 SD BPK PENABUR Bogor.”

B. PETUNJUK

1. Berdasarkan pendapat Bapak/Ibu setelah membaca dan memeriksa kisi-kisi dan butir-butir soal evaluasi pembelajaran PKN, berilah tanda cek pada kolom yang tersedia.
2. Makna poin validitas adalah : 1 (tidak valid); 2 (kurang valid); 3 (cukup valid); 4 (valid); 5 (sangat valid)

C. PENILAIAN

NO	ASPEK YANG DIPERHATIKAN	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
A	MATERI					
1	Soal sudah sesuai dengan indikator soal dalam kisi-kisi					✓
2	Materi yang ditanyakan sesuai dengan jenis tes/bentuk soal yang dipergunakan					✓
3	Pilihan jawaban homogen dan logis.				✓	
4	Hanya ada satu kunci jawaban.					✓
B	KONSTRUKSI					
5	Pokok soal dirumuskan dengan singkat, jelas, dan tegas					✓
6	Rumusan pokok soal dan pilihan jawaban merupakan pernyataan yang diperlukan saja.					✓

7	Pokok soal tidak memberi petunjuk kunci jawaban.					✓
8	Pokok soal bebas dari pernyataan yang bersifat negatif ganda.					✓
9	Pilihan jawaban homogen dan logis ditinjau dari segi materi.				✓	
10	Gambar, grafik, tabel, diagram, atau sejenisnya jelas dan berfungsi.				✓	
11	Panjang pilihan jawaban relatif sama				✓	
12	Pilihan jawaban tidak menggunakan pernyataan "semua jawaban di atas salah/benar" dan sejenisnya.					✓
13	Pilihan jawaban yang berbentuk angka/waktu disusun berdasarkan urutan besar kecilnya angka atau kronologisnya.					✓
14	Butir soal tidak bergantung pada jawaban soal sebelumnya					✓
C	BAHASA/BUDAYA					
15	Bahasa soal sudah komunikatif dan sesuai dengan jenjang pendidikan siswa					✓
16	Soal sudah menggunakan bahasa Indonesia baku.					✓
17	Soal tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat/tabu.					✓
18	Pilihan jawaban tidak mengulang kata/kelompok kata yang sama, kecuali merupakan satu kesatuan pengertian.					✓

D. KOMENTAR/SARAN

soal dapat digunakan untuk siswa

.....

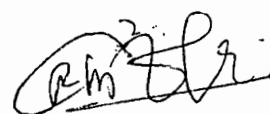
.....

.....

.....

Bogor, 7 - 3 - 2017

Validator



Francisca Decy, S.Pd. SD

LEMBAR VALIDASI

TES HASIL BELAJAR

Mata Pelajaran : PKN
Kelas/ Semester : III/2

A. TUJUAN

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk menilai validitas tes hasil belajar melalui *professional judgement* (pendapat professional). Tes hasil belajar ini nantinya akan digunakan dalam penelitian yang berjudul, Pengaruh Metode Mencatat *Mind Mapping* (Peta Pikiran) dan Mencatat Konvensional (Linear) terhadap Hasil Belajar PKN Siswa Kelas 3 SD BPK PENABUR Bogor.”

B. PETUNJUK

1. Berdasarkan pendapat Bapak/Ibu setelah membaca dan memeriksa kisi-kisi dan butir-butir soal evaluasi pembelajaran PKN, berilah tanda cek pada kolom yang tersedia.
2. Makna poin validitas adalah : 1 (tidak valid); 2 (kurang valid); 3 (cukup valid); 4 (valid); 5 (sangat valid)

C. PENILAIAN

NO	ASPEK YANG DIPERHATIKAN	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
A	MATERI					
1	Soal sudah sesuai dengan indikator soal dalam kisi-kisi					✓
2	Materi yang ditanyakan sesuai dengan jenis tes/bentuk soal yang dipergunakan					✓
3	Pilihan jawaban homogen dan logis.			✓		
4	Hanya ada satu kunci jawaban.					✓
B	KONSTRUKSI					
5	Pokok soal dirumuskan dengan singkat, jelas, dan tegas					✓
6	Rumusan pokok soal dan pilihan jawaban merupakan pernyataan yang diperlukan saja.					✓

7	Pokok soal tidak memberi petunjuk kunci jawaban.					✓
8	Pokok soal bebas dari pernyataan yang bersifat negatif ganda.					✓
9	Pilihan jawaban homogen dan logis ditinjau dari segi materi.				✓	
10	Gambar, grafik, tabel, diagram, atau sejenisnya jelas dan berfungsi.				✓	
11	Panjang pilihan jawaban relatif sama				✓	
12	Pilihan jawaban tidak menggunakan pernyataan "semua jawaban di atas salah/benar" dan sejenisnya.					✓
13	Pilihan jawaban yang berbentuk angka/waktu disusun berdasarkan urutan besar kecilnya angka atau kronologisnya.					✓
14	Butir soal tidak bergantung pada jawaban soal sebelumnya					✓
C	BAHASA/BUDAYA					
15	Bahasa soal sudah komunikatif dan sesuai dengan jenjang pendidikan siswa					✓
16	Soal sudah menggunakan bahasa Indonesia baku.					✓
17	Soal tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat/tabu.					✓
18	Pilihan jawaban tidak mengulang kata/kelompok kata yang sama, kecuali merupakan satu kesatuan pengertian.					✓

D. KOMENTAR/SARAN

Soal bisa dipakai, perlu ditambahkan gambar sebagai revisi.

Bogor, 5 - 3 - 2017

Validator



Mariana Siregar, S.Pd. SD

LEMBAR VALIDASI

TES HASIL BELAJAR

Mata Pelajaran : PKN

Kelas/ Semester : III/2

A. TUJUAN

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk menilai validitas tes hasil belajar melalui *professional judgement* (pendapat professional). Tes hasil belajar ini nantinya akan digunakan dalam penelitian yang berjudul, Pengaruh Metode Mencatat *Mind Mapping* (Peta Pikiran) dan Mencatat Konvensional (Linear) terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas 3 SD BPK PENABUR Bogor.”

B. PETUNJUK

1. Berdasarkan pendapat Bapak/Ibu setelah membaca dan memeriksa kisi-kisi dan butir-butir soal evaluasi pembelajaran PKN, berilah tanda cek pada kolom yang tersedia.
2. Makna poin validitas adalah : 1 (tidak valid); 2 (kurang valid); 3 (cukup valid); 4 (valid); 5 (sangat valid)

C. PENILAIAN

NO	ASPEK YANG DIPERHATIKAN	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
A	MATERI					
1	Soal sudah sesuai dengan indikator soal dalam kisi-kisi					✓
2	Materi yang ditanyakan sesuai dengan jenis tes/bentuk soal yang dipergunakan					✓
3	Pilihan jawaban homogen dan logis.		✓			
4	Hanya ada satu kunci jawaban.					✓
B	KONSTRUKSI					
5	Pokok soal dirumuskan dengan singkat, jelas, dan tegas					✓

6	Rumusan pokok soal dan pilihan jawaban merupakan pernyataan yang diperlukan saja.					✓
7	Pokok soal tidak memberi petunjuk kunci jawaban.					✓
8	Pokok soal bebas dari pernyataan yang bersifat negatif ganda.				✓	
9	Pilihan jawaban homogen dan logis ditinjau dari segi materi.				✓	
10	Gambar, grafik, tabel, diagram, atau sejenisnya jelas dan berfungsi.			✓		
11	Panjang pilihan jawaban relatif sama					✓
12	Pilihan jawaban tidak menggunakan pernyataan "semua jawaban di atas salah/benar" dan sejenisnya.					✓
13	Pilihan jawaban yang berbentuk angka/waktu disusun berdasarkan urutan besar kecilnya angka atau kronologisnya.				✓	
14	Butir soal tidak bergantung pada jawaban soal sebelumnya					✓
C	BAHASA/BUDAYA				✓	
15	Bahasa soal sudah komunikatif dan sesuai dengan jenjang pendidikan siswa				✓	
16	Soal sudah menggunakan bahasa Indonesia baku.					✓
17	Soal tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat/tabu.					✓
18	Pilihan jawaban tidak mengulang kata/kelompok kata yang sama, kecuali merupakan satu kesatuan pengertian.					✓

D. KOMENTAR/SARAN

.....

.....

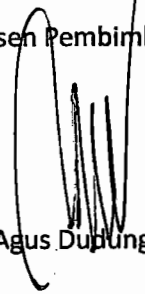
.....

.....

.....

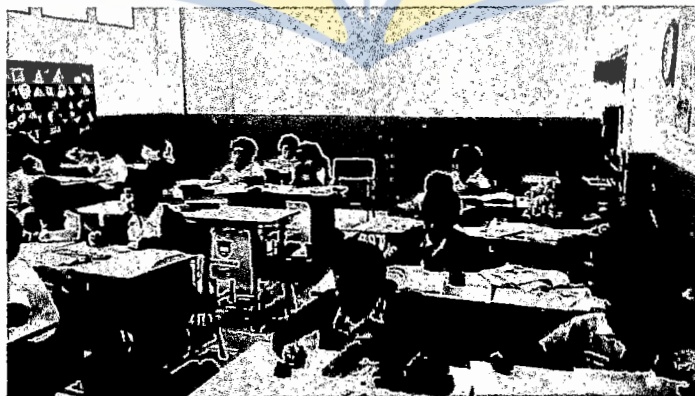
Bogor, Maret 2017

Dosen Pembimbing 1


 Dr. Agus Durbung, M.Pd

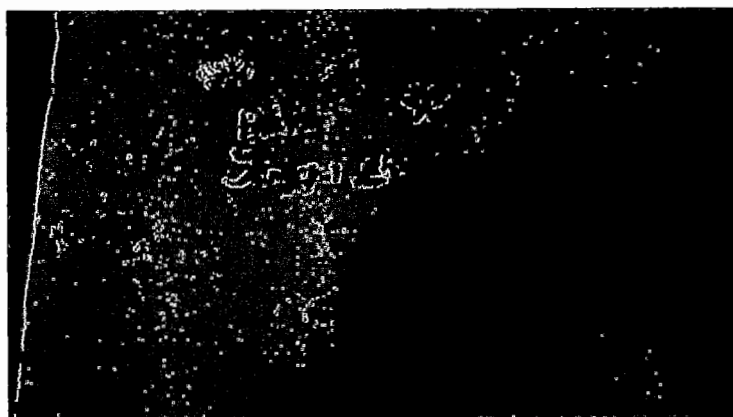
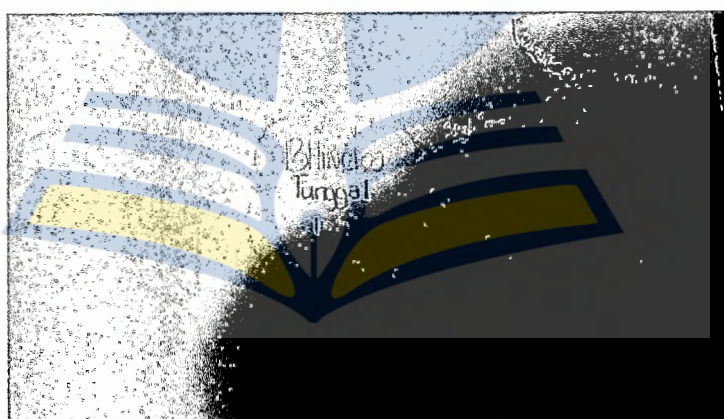
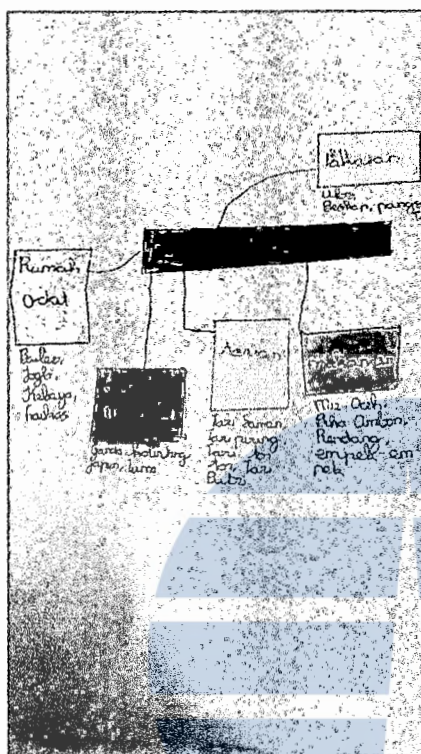
Lampiran 17

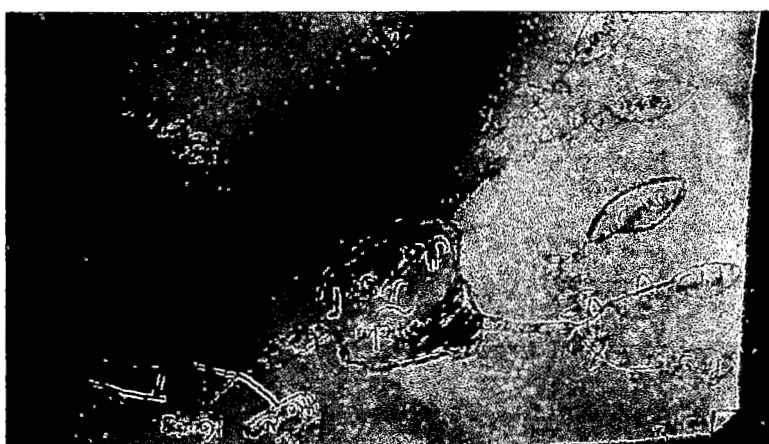
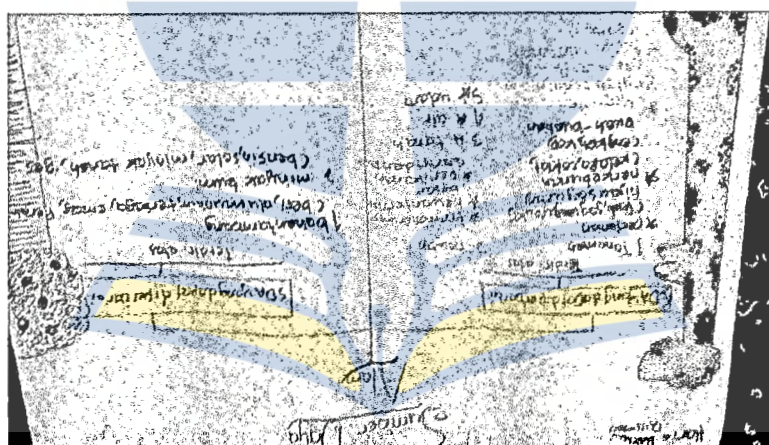
FOTO PROSES PEMBUATAN MIND MAP



Lampiran 18

FOTO HASIL MIND MAP SISWA





Lampiran 19**FOTO HASIL MENCATAT KONVENSIONAL SISWA**

Lampiran 20**CONTOH RPP KELOMPOK EKSPERIMEN****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)
KELOMPOK EKSPERIMEN**

Satuan Pendidikan : SD Swasta di Kota Bogor
Kelas/Semester : 3 / Genap
Alokasi Waktu : 2 X 35 menit
Hari/Tanggal : Selasa, 10 April 2017

A. Standar Kompetensi :

4. Memiliki kebanggaan sebagai bangsa Indonesia

B. Kompetensi Dasar :

4.1 Mengenal kekhasan bangsa Indonesia, seperti kebhinnekaan, kekayaan alam, keramahmataman

C. Indikator :

4.1.1 Menjelaskan pengertian Bhinneka Tunggal Ika

4.1.2 Mengidentifikasi nama-nama pakaian adat di Indonesia

4.1.3 Mengidentifikasi nama-nama makanan khas daerah di Indonesia

Nilai-nilai karakter bangsa : Toleransi

Cakupan nilai (PKBN2K) : Kepedulian (Mendengarkan Dengan Penuh Perhatian)

D. Tujuan Pembelajaran dan Rambu-rambu Belajar :**Tujuan Pembelajaran :**

- Setelah bertanya jawab peserta didik dapat menjelaskan pengertian Bhinneka Tunggal Ika dengan benar
- Melalui pengamatan dan diskusi peserta didik dapat mengidentifikasi nama-nama pakaian adat di Indonesia dengan benar
- Melalui pengamatan dan diskusi peserta didik dapat mengidentifikasi nama-nama makanan khas daerah di Indonesia dengan benar

Rambu-rambu Belajar :

- Peserta didik bertanya jawab
- Peserta didik mengamati gambar pada slide
- Peserta didik berdiskusi
- Peserta didik membuat catatan Mind Map

E. Materi Ajar (Materi Pokok) :**Ciri Khas Bangsa Indonesia (buku cetak halaman 67-69)****1. Bhinneka Tunggal Ika**

Bhinneka Tunggal Ika adalah semboyan negara kita. Ditulis oleh Mpu Tantular dalam Kitab Sutasoma. Artinya adalah meskipun berbeda-beda tetapi tetap satu juga. Kebhinnekan di Indonesia meliputi banyak hal, seperti suku, agama, bahasa, pakaian, makanan, tarian, music, lagu daerah, rumah tradisional, dan masih banyak lagi.

2. Pakaian Adat

Daerah di Indonesia memiliki pakaian adat yang berbeda-beda. Seperti ulos dari Sumatera Utara, Baju Bodo dari Sulawesi Selatan, dan Beskap dari Jawa Tengah

3. Makanan Khas Daerah

Makanan khas daerah di Indonesia bermacam-macam, seperti rendang dari Sumatera Barat, sate dari Madura, dan gudeg dari DIY

(Pendekatan dan Metode Pembelajaran) :

- **Pendekatan** : Scientific (mengamati,menanya,mengumpulkan informasi/mencoba/eksperimen, mengasosiasi/menalar, dan mengkomunikasikan
- **Metode** : Ceramah, Tanya jawab dan Diskusi

G. Langkah-langkah pembelajaran :**I. Kegiatan awal : (10 menit)**

- Memberi salam dan mengabsen kehadiran peserta didik
- Memperingatkan cara duduk yang baik ketika menulis dan membaca.
- Menyampaikan materi pembelajaran yaitu Ciri Khas Bangsa Indonesia, tujuan pembelajaran dan rambu-rambu belajar.
- Mengucapkan yel-yel kelas 3 A

II. Kegiatan inti (50 menit)

1. Peserta didik mengamati slide power point dan penjelasan guru tentang cara pencatatan yang baru dengan metode *mind map dengan penuh rasa ingin tahu (mengamati)*
2. Peserta didik bertanya tentang cara pencatatan yang baru (**menanya**)
3. Peserta didik mencoba membuat di papan tulis dengan arahan guru (**mencoba**)
4. Peserta didik mengamati dan menyanyi lagu “Betapa Kita Tidak Bersyukur” dengan penuh perhatian (**Mengamati**)
5. Peserta didik bertanya jawab tentang Bhinneka Tunggal Ika (**Menanya**)
6. Peserta didik menjelaskan maksud Bhinneka Tunggal Ika dengan penuh percaya diri (**Mengkomunikasikan**)
7. Peserta didik mengamati gambar pakaian adat dari slide yang ada (**Mengamati**)
8. Peserta didik bertanya jawab tentang asal pakaian adat tersebut (**Menanya**)
9. Peserta didik mengamati gambar makanan khas daerah (**Mengamati**)
10. Peserta didik berdiskusi tentang asal makanan daerah tersebut (**Menalar**)
11. Peserta didik menjelaskan hasil diskusi bersama teman sebangku (**Mengkomunikasikan**)
12. Peserta didik membuat rangkuman berupa catatan *Mind Map* berdasarkan panduan yang diberikan guru

III. Kegiatan akhir (10 menit)

- Membuat kesimpulan materi yang disampaikan bahwa Ciri khas bangsa Indonesia adalah kebhinekaan seperti makanan dan pakaian yang berbeda-beda.
- Tanya jawab lisan
- Pemberian PR yaitu pada pertemuan berikutnya membawa makanan khas daerah masing-masing berdasarkan suku bangsanya.

H. Sumber, Media, dan Alat**Buku Sumber/ Sumber Belajar :**

1. Buku PKN Kelas 3, Penerbit Erlangga.

Media :

1. Gambar mind map
2. Gambar makanan daerah (sate, rendang, empek-empek, dan gudeg)
3. Gambar pakaian adat (kebaya, beskap, ulos)

Alat : Pensil warna-warni/spidol, Laptop, Speaker, LCD, dan Kertas polos

I. Evaluasi & Penilaian**Teknik :**

- Tes
 - lisan

Soal

1. Apa arti Bhinneka Tunggal Ika ?
2. Kitab apa yang menuliskan tentang Bhinneka Tunggal Ika ?
3. Sebutkan 3 makanan daerah dan asalnya !
4. Sebutkan 3 pakaian adat di Indonesia !

Bogor, 10 April 2017

Peneliti

Guru Kelas 3A

Yuliana Kurnia W.,S.IP

Yunita Silvanawaty, S.Pd

Lampiran 21
CONTOH RPP KELOMPOK KONTROL

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)
KELOMPOK KONTROL

Satuan Pendidikan : SD Swasta di Kota Bogor
Kelas/Semester : 3 / Genap
Alokasi Waktu : 2 X 35 menit
Hari/Tanggal : Selasa, 10 April 2017

A. Standar Kompetensi :

4. Memiliki kebanggaan sebagai bangsa Indonesia

B. Kompetensi Dasar :

4.1 Mengenal kekhasan bangsa Indonesia, seperti kebhinnekaan, kekayaan alam, keramah tamahan

C. Indikator :

4.1.1 Menjelaskan pengertian Bhinneka Tunggal Ika

4.1.2 Mengidentifikasi nama-nama pakaian adat di Indonesia

4.1.3 Mengidentifikasi nama-nama makanan khas daerah di Indonesia

Nilai-nilai karakter bangsa : Toleransi

Cakupan nilai (PKBN2K) : Kepedulian (Mendengarkan Dengan Penuh Perhatian)

D. Tujuan Pembelajaran dan Rambu-rambu Belajar :

Tujuan Pembelajaran :

1. Setelah bertanya jawab peserta didik dapat menjelaskan pengertian Bhinneka Tunggal Ika dengan benar
2. Melalui pengamatan dan diskusi peserta didik dapat mengidentifikasi nama-nama pakaian adat di Indonesia dengan benar
3. Melalui pengamatan dan diskusi peserta didik dapat mengidentifikasi nama-nama makanan khas daerah di Indonesia dengan benar

Rambu-rambu Belajar :

1. Peserta didik bertanya jawab
2. Peserta didik mengamati gambar pada slide
3. Peserta didik berdiskusi
4. Peserta didik membuat catatan konvensional

E. Materi Ajar (Materi Pokok) :**Ciri Khas Bangsa Indonesia (buku cetak halaman 67-69)****1. Bhinneka Tunggal Ika**

Bhinneka Tunggal Ika adalah semboyan negara kita. Ditulis oleh Mpu Tantular dalam Kitab Sutasoma. Artinya adalah meskipun berbeda-beda tetapi tetap satu juga. Kebhinnekan di Indonesia meliputi banyak hal, seperti suku, agama, bahasa, pakaian, makanan, tarian, music, lagu daerah, rumah tradisional, dan masih banyak lagi.

2. Pakaian Adat

Daerah di Indonesia memiliki pakaian adat yang berbeda-beda. Seperti ulos dari Sumatera Utara, Baju Bodo dari Sulawesi Selatan, dan Beskap dari Jawa Tengah

4. Makanan Khas Daerah

Makanan khas daerah di Indonesia bermacam-macam, seperti rendang dari Sumatera Barat, sate dari Madura, dan gudeg dari DIY

(Pendekatan dan Metode Pembelajaran) :

1. **Pendekatan** : Scientific (mengamati,menanya,mengumpulkan informasi/mencoba/eksperimen, mengasosiasi/menalar, dan mengkomunikasikan
2. **Metode** : Ceramah, Tanya jawab dan Diskusi

G. Langkah-langkah pembelajaran :**I. Kegiatan awal : (10 menit)**

1. Memberi salam dan mengabsen kehadiran peserta didik
2. Memperingatkan cara duduk yang baik ketika menulis dan membaca.

3. Menyampaikan materi pembelajaran yaitu Ciri Khas Bangsa Indonesia, tujuan pembelajaran dan rambu-rambu belajar.
4. Mengucapkan yel-yel kelas 3 A

II. Kegiatan inti (50 menit)

1. Peserta didik mencoba membuat di papan tulis dengan arahan guru (**mencoba**)
2. Peserta didik mengamati dan menyanyi lagu “Betapa Kita Tidak Bersyukur” dengan penuh perhatian (**Mengamati**)
3. Peserta didik bertanya jawab tentang Bhinneka Tunggal Ika (**Menanya**)
4. Peserta didik menjelaskan maksud Bhinneka Tunggal Ika dengan penuh percaya diri (**Mengkomunikasikan**)
5. Peserta didik mengamati gambar pakaian adat dari slide yang ada (**Mengamati**)
6. Peserta didik bertanya jawab tentang asal pakaian adat tersebut (**Menanya**)
7. Peserta didik mengamati gambar makanan khas daerah (**Mengamati**)
8. Peserta didik berdiskusi tentang asal makanan daerah tersebut (**Menalar**)
9. Peserta didik menjelaskan hasil diskusi bersama teman sebangku (**Mengkomunikasikan**)
10. Peserta didik membuat rangkuman berupa catatan konvensional seperti biasa di buku catatan yang disalin dari papan tulis

III. Kegiatan akhir (10 menit)

1. Membuat kesimpulan materi yang disampaikan bahwa Ciri khas bangsa Indonesia adalah kebhinekaan seperti makanan dan pakaian yang berbeda-beda.
2. Tanya jawab lisan
3. Pemberian PR yaitu pada pertemuan berikutnya membawa makanan khas daerah masing-masing berdasarkan suku bangsanya.

H. Sumber, Media, dan Alat**Buku Sumber/ Sumber Belajar :**

1. Buku PKN Kelas 3, Penerbit Erlangga

Media :

1. Gambar makanan daerah (sate, rendang, empek-empek, dan gudeg)
2. Gambar pakaian adat (kebaya, beskap, ulos)

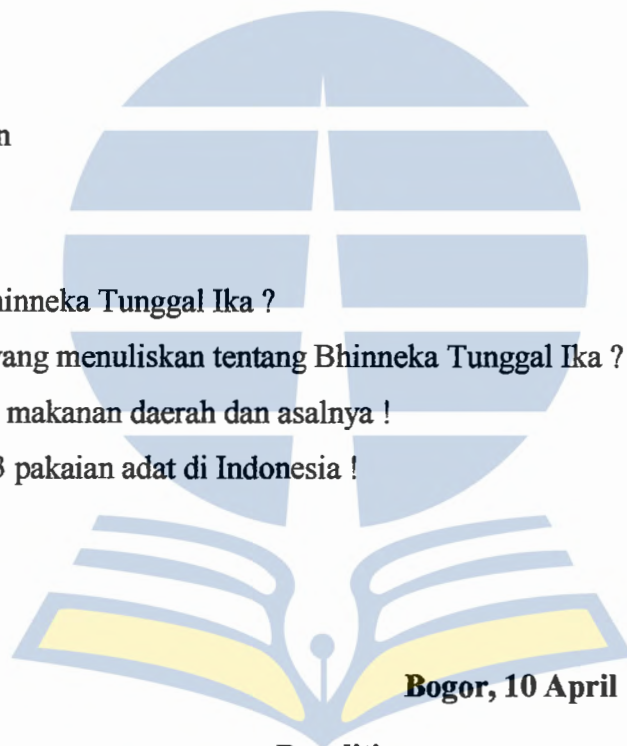
Alat : Bolpoint, Laptop, Speaker, LCD, dan Buku catatan

I. Evaluasi & Penilaian**Teknik :**

- Tes
 - lisan

Soal

1. Apa arti Bhinneka Tunggal Ika ?
2. Kitab apa yang menuliskan tentang Bhinneka Tunggal Ika ?
3. Sebutkan 3 makanan daerah dan asalnya !
4. Sebutkan 3 pakaian adat di Indonesia !



Bogor, 10 April 2017

Peneliti

Guru Kelas 3B

Yuliana Kurnia W.,S.IP

Febe Aneke, S.Pd.SD

Lampiran 22**SURAT IJIN PENELITIAN**

1. Surat Permohonan Ijin Penelitian dari Universitas Terbuka
2. Surat Pemberitahuan Tanggapan dari SD Swasta di Kota Bogor
3. Surat Pemberitahuan Telah Melaksanakan Penelitian dari SD Swasta di Kota
Bogor



UNIVERSITAS TERBUKA

Unit Program Belajar Jarak Jauh (UPBJJ-UT) Bogor
Jl. KH. Soleh Iskandar No. 234, Tanah Sereal, Bogor 16164
Telepon: 0251-7559237, Faksimile: 0251-7559238
E-mail: ut-bogor@ut.ac.id

Nomor: 320/UN31.31/KM/2017
Perihal: Permohonan Ijin Penelitian

20 Februari 2017

Kepada,
Yth. Kepala SD BPK Penabur Bogor
Jl. Paledang Gg. Buntu No. 1 Bogor

Kami sampaikan dengan hormat bahwa mahasiswa S2 Universitas Terbuka harus menyusun Tugas Akhir Program Magister (TAPM/thesis) sebagai salah satu syarat kelulusannya. Untuk kepentingan ini kami mohon perkenan Ibu/Bapak mengijinkan:

Nama : YULIANA KURNIA WIDHIASIH
NIM : 500637848
Judul : Pengaruh Model *Mind Mapping* dan Media Film Animasi Terhadap Hasil Belajar PKn Peserta Didik Kelas 3 SD BPK Penabur Bogor.

melakukan penelitian terkait penyusunan TAPM/Thesis mahasiswa tersebut pada bulan Februari-April 2017.

Atas ijin yang diberikan kami ucapkan terima kasih.



Kepala
Dr. Boedhi Oetoyo, M.A.
NIP 19580410 19860 3 1 001
UPBJJ
BOGOR



**BADAN PENDIDIKAN KRISTEN PENABUR
SD BPK PENABUR**

Jalan Paledang Gang Buntu No. 1, Bogor Tengah 16122 Telp. : 0251 – 8347153 (hunting)
email : sd-boo@bpkpenabur.or.id ; website : www.bpkpenabur.or.id

NSS : 104026105026

NPSN : 20219972

NDS : 1002220003

Nomor : 165/BGR-D01/H.09/02/2017

Bogor, 22 Pebruari 2017

Hal : Pemberitahuan Tanggapan .

Yth. Kepala Unit Program Belajar Jarak Jauh
UPBJJ-UT
Bpk. Drs. Boedhi Oetoyo, M.A.
Di
Tempat

Dengan Hormat,

Merujuk Surat Pemohonan Ijin Penelitian yang telah kami terima, nomor 320/UN31-31/KM/2017 tertanggal 20 Pebruari 2017 perihal Izin Penelitian mahasiswa S2 yaitu :

Nama : YULIANA KURNIA WIDHIASIH

NIM : 500637848

Melalui surat ini kami menyampaikan, bahwa kami memberikan izin kepada mahasiswa tersebut untuk melaksanakan Penelitian sebagai Tugas Akhir Program Magister (TAPM/thesis) di tempat kami SD BPK PENABUR Bogor.

Demikian yang dapat kami sampaikan, atas perhatiannya kami mengucapkan terima kasih.



CC : - Arsip



BADAN PENDIDIKAN KRISTEN PENABUR
SD BPK PENABUR

Jalan Paledang Gang Buntu No. 1, Bogor Tengah 16122 Telp. : 0251 – 8347153 (hunting)
 email : sd-boo@bpkpenabur.or.id ; website : www.bpkpenabur.or.id

NSS. : 104026105026

NPSN : 20219972

NDS. : 1002220003

Nomor : 246/BGR-D01/H.09/05/2017

Bogor, 12 Mei 2017

Hal : Pemberitahuan Telah melaksanakan Penelitian.

Yth. Kepala Unit Program Belajar Jarak Jauh

UPBJJ-UT

Bpk. Drs. Boedhi Oetoyo, M.A.

di.

Tempat

Dengan hormat,

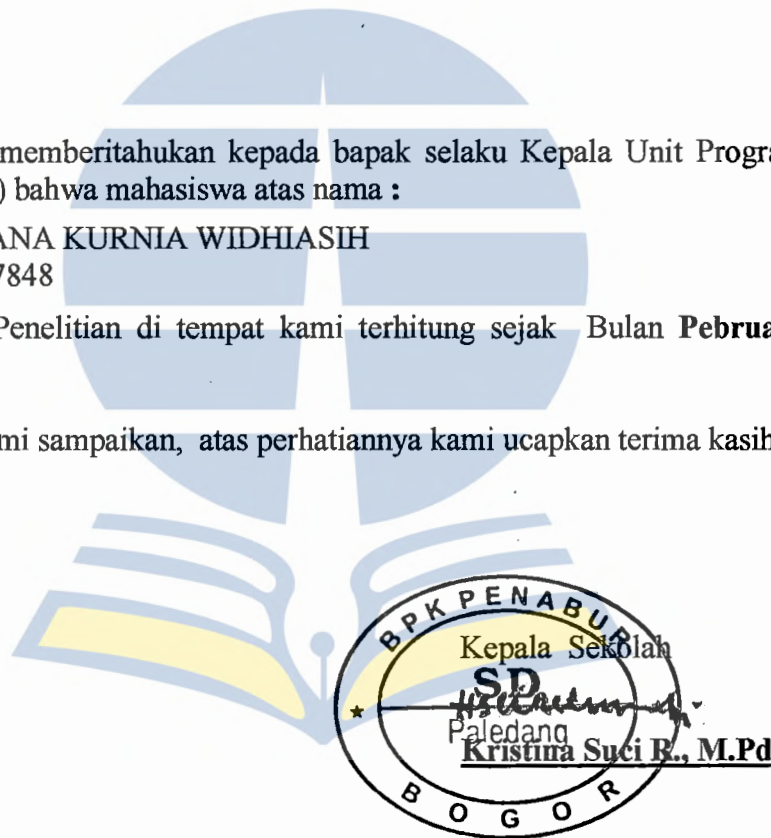
Melalui surat ini kami memberitahukan kepada bapak selaku Kepala Unit Program Belajar Jarak Jauh (**UPBJJ-UT**) bahwa mahasiswa atas nama :

Nama : YULIANA KURNIA WIDHIASIH

NIM : 500637848

Telah menyelesaikan Penelitian di tempat kami terhitung sejak Bulan **Pebruari** sampai dengan **April 2017**.

Demikian yang dapat kami sampaikan, atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih .



CC : Arsip