

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *MIND MAPPING* DIKOMBINASIKAN  
DENGAN *MAKE A MATCH* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IX  
MATA PELAJARAN IPS TERPADU POKOK BAHASAN KERJASAMA  
EKONOMI INTERNASIONAL MTS AT-TAQWA KEDUNGTUBAN  
TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

SKRIPSI

Oleh:  
SRI LESTARI  
NIM 15210033



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI  
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
IKIP PGRI BOJONEGORO**

**2019**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *MIND MAPPING* DIKOMBINASIKAN  
DENGAN *MAKE A MATCH* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IX MATA  
PELAJARAN IPS TERPADU POKOK BAHASAN KERJASAMA EKONOMI  
INTERNASIONAL MTS AT-TAQWA KEDUNGTUBAN  
TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

SKRIPSI

Diajukan kepada

IKIP PGRI Bojonegoro

Untuk memenuhi salah satu syarat

Dalam menyelesaikan program Sarjana

Oleh

Sri Lestari

NIM 15210033

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI  
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
IKIP PGRI BOJONEGORO  
2018**

LEMBAR PENGESAHAN

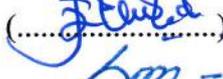
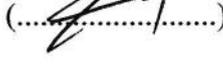
SKRIPSI

PENGARUH PEMBELAJARAN *MIND MAPPING* DIKOMBINSIKAN  
DENGAN *MAKE A MATCH* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS  
IX MATA PELAJARAN IPS TERPADU POKOK BAHASAN KERJASAMA  
EKONOMI INTERNASIONAL MTs. AT-TAQWA KEDUNGTBAN  
TAHUN PELAJARAN 2018/2019

Oleh  
Sri Lestari  
NIM: 15210033

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada tanggal 22 Agustus 2019  
dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima  
sebagai kelengkapan memperoleh gelar sarjana pendidikan

**Dewan Penguji**

Ketua	: Taufiq Hidayat, M.Pd NIDN.0727128902	(  )
Sekretaris	: Ayis Crusma Fradani, S.Pd., M.Pd NIDN. 0729048802	(  )
Anggota	: 1. Fruri Stevani, S.Pd., MP.d NIDN.0723048902	(  )
	2. Dr. Sarjon, M.M NIDN. 0012055601	(  )
	3. Rika Pristian F. A, S.Pd., M.Pd NIDN. 0715068801	(  )

Mengesahkan :



Drs. Sujiran, M.Pd.  
NIDN. 0002106302

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan sarana yang digunakan untuk mewujudkan masyarakat mandiri yang mampu menguasai, mengembangkan, mengendalikan serta memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Hasil dari pendidikan belum mampu berjalan seimbang dengan tuntutan zaman. Keadaan ini bukan saja menjadi tantangan bagi para pendidik tetapi juga bagi peserta didiknya dalam menghadapi masa depan. Namun dari kenyataan sehari-hari, siswa memiliki perbedaan dalam hal kemampuan intelektual, kemampuan fisik, latar belakang keluarga, kebiasaan dan pendekatan belajar yang terkadang sangat mencolok antara seorang siswa dengan siswa lainnya.

Pada dasarnya dunia pendidikan saat ini, guru dituntut untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran di berbagai aspek mulai dari tujuan, program, metode, proses, sampai evaluasi. Bagi seorang guru, pemilihan metode pembelajaran sebaiknya dilakukan secara cermat agar pilihan tersebut tepat dengan berbagai aspek pembelajaran sehingga efisien dan menarik. Materi pelajaran yang dipersiapkan oleh guru tanpa diiringi dengan metode pembelajaran yang tepat, maka pembelajaran tidak akan mendapatkan hasil yang optimal. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari wawancara dengan guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial MTs At Taqwa Kedungtuban menuturkan:

“Selain itu, banyak siswa menganggap mata pelajaran IPS Terpadu sebagai mata pelajaran yang kurang menarik karena menganggap pelajaran IPS Terpadu sebagai pelajaran yang sulit untuk dipahami karena materi yang terlalu luas dan bersifat hafalan. Sehingga hal ini menjadi kendala dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini menyebabkan siswa kurang memperhatikan terdapat 4 siswa pada saat saya menjelaskan kebanyakan siswa cepat bosan dan tidak bersemangat dalam menerima pembelajaran terbukti dengan 5 siswa yang mengantuk dan beberapa juga yang tidak fokus malah mengobrol dengan teman sebangkunya.”

Berdasarkan wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran IPS Terpadu di MTs At Taqwa Kedungtuban masih didominasi oleh guru, diketahui jika guru mata pelajaran IPS selalu melakukan pembelajaran dengan metode ceramah dan diskusi kelompok. Metode ceramah merupakan metode dimana guru menjelaskan semua materi dan siswa hanya mendengarkan dan mencatat apa yang dijelaskan oleh guru. Pembelajaran yang seperti ini dapat membuat siswa merasa bosan, tidak bersemangat dan terkadang mengantuk. Jarang sekali ada siswa yang mengajukan pertanyaan setelah guru selesai menjelaskan materi.

Metode pembelajaran seperti ini menyebabkan aktivitas siswa tidak dapat berkembang secara optimal. Selanjutnya dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPS Terpadu diketahui jika presentase hasil belajar siswa di MTs At Taqwa Kedungtuban Tahun Pelajaran 2017/2018 menunjukkan bahwa ada 18 siswa tidak tuntas, yang artinya 64,29 % mendapatkan nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 75. Sedangkan hanya 10 siswa yang tuntas, artinya 35,71 % yang sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Dari data tersebut dapat dilihat bahwa sebagian besar siswa tidak mencapai ketuntasan belajar. Ditinjau dari permasalahan yang dihadapi guru, tidak tuntasnya hasil belajar sejalan pula dengan kurang aktifnya aktivitas belajar siswa disebabkan oleh beberapa faktor. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa yaitu dengan metode *mind mapping* yang dikombinasikan dengan *make a match*. Metode *mind mapping* (peta pikir) mampu merangsang daya kerja otak dalam belajar siswa. Buzan dalam Sumarmi (2012:77) menyatakan bahwa Peta Pikir memiliki ciri khas yaitu berwarna, bercabang, dan memunculkan gambar. Gambar merupakan bagian dari kerangka peta pikir karena gambar bernilai seribu kata artinya menggunakan banyak keterampilan kulit otak besar (warna, bentuk, garis, dimensi, tekstur, irama visual, dan terutama imajinasi). Oleh karena itu, gambar sering lebih membangkitkan daya ingat dari pada kata, lebih cepat dan berpotensi dalam memicu berbagai asosiasi sehingga meningkatkan berpikir kreatif dan memori. Menurut Ngalimun (2013:176) menyatakan bahwa *make a match* adalah model pembelajaran dimana setiap siswa mencari dan mendapatkan sebuah kartu soal dan berusaha menjawabnya, setiap siswa mencari kartu jawaban yang cocok dengan persoalannya siswa yang benar mendapat nilai reward.

Pada dasarnya metode *mind mapping* yang dikombinassikan dengan *make a match* ini dipilih karena peneliti ingin mengenalkan *mind mapping* dan *make a match* khususnya untuk siswa kelas IX di mana hal ini dapat meningkatkan kreatifitas siswa sehingga siswa menjadi lebih

kreatif, inovatif, dan daya ingat siswa lebih kuat serta siswa dapat berlatih berpikir atau mencari solusi untuk memecahkan masalah. Metode *mind mapping* dilakukan dengan cara siswa diarahkan bagaimana menghadapi persoalan dengan langkah-langkah penyelesaian yang sistematis yaitu penyampaian kompetensi, mengemukakan masalah yang memiliki alternatif jawaban, memahami masalah, menyusun rencana dalam kelompok, menginvestasikan konsep-konsep dan pengembangan, menggambar konsep pada kertas, penyampaian hasil, menanggapi hasil, dan kesimpulan. Pemetaan konsep-konsep masalah yang dituangkan dalam kertas membutuhkan keterlibatan dengan bahan pelajaran yang tentu saja akan menghasilkan pola ingatan yang kuat untuk siswa. Penerapan metode *mind mapping* dalam pembelajaran diharapkan akan mampu memberikan rangsangan kepada siswa untuk memberikan ide, gagasan, atau pendapat yang dimiliki sesuai dengan langkah-langkah dalam tahapan metode *mind mapping*. Dengan demikian siswa diharapkan akan lebih terlibat dalam memberikan pengetahuan yang dimiliki pada proses pembelajaran IPS Terpadu, sehingga aktifitas siswa meningkat dan pada akhirnya dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Metode *Mind Mapping* Dikombinasikan Dengan *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IX MTs At Taqwa Kedungtuban Mata Pelajaran IPS Terpadu Pokok Bahasan Kerjasama Ekonomi Internasional Pada Tahun Pelajaran 2018/2019”.

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah apakah ada pengaruh positif metode *mind mapping* dikombinasikan dengan *make a match* terhadap hasil belajar siswa kelas IX mata pelajaran IPS terpadu pokok bahasan kerjasama ekonomi internasional MTs At Taqwa Kedungtuban tahun pelajaran 2018/2019?

## **C. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada pengaruh positif metode *mind mapping* dikombinasikan dengan *make a match* terhadap hasil belajar siswa kelas IX mata pelajaran IPS terpadu pokok bahasan kerjasama ekonomi internasional MTs At Taqwa Kedungtuban tahun pelajaran 2018/2019.

## **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diperoleh dengan dilaksanakannya penelitian ini adalah :

### 1. Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pertimbangan dalam penggunaan metode pembelajaran sebagai upaya membangun kegiatan pembelajaran yang aktif, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Bagi siswa

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan variasi pengalaman belajar serta melatih diri siswa agar lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dan membuat siswa dalam memahami materi kerjasama ekonomi internasional.

3. Bagi sekolah

Dapat digunakan sebagai bahan informasi dan kajian untuk penelitian lebih lanjut mengenai pembelajaran dengan metode pembelajaran *mind mapping* yang dikombinasikan dengan *make a match*.

4. Bagi peneliti

Terlakasannya penelitian ini mampu menambah ilmu, wawasan dan pengalaman yang dapat dijadikan bakal penelitian untuk mengajar dimasa yang akan datang.

## **E. Definisi Operasional**

1. *Mind Mapping*

*Mind mapping* (peta pikir) yaitu alat untuk membuat sketsa ide utama dan melihat dengan cepat dan dengan jelas bagai mana semuanya itu saling berkaitan. Peta pikir menggunakan peringatan-peringatan visual dan sensorik dalam suatu pola dari ide-ide yang berkaitan, seperti peta jalan yang digunakan untuk belajar, mengorganisasikan, dan merencanakan. Peta ini membangkitkan ide-ide orisinal dan memicu ingatan.

## 2. *Make A Match*

*Make A Match* yaitu model pembelajaran yang dimana setiap siswa mencari dan mendapatkan sebuah kartu soal dan berusaha menjawabnya, setiap siswa mencari kartu jawaban yang cocok dengan persoalannya siswa yang benar mendapat nilai *reward*.

## 3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Setelah suatu proses belajar berakhir, maka siswa memperoleh suatu hasil belajar. Hasil belajar yang mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran adalah hasil belajar. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sebatas mana siswa tersebut dapat memahami serta mengerti materi tersebut.

## 4. IPS Terpadu

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi maupun cabang ilmu-ilmu sosial seperti: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat, dan psikologi sosial, hukum dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomenasosial yang mewujudkan suatu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

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

##### **1. Pengertian Model *Mind Mapping* Yang Dikombinasikan Dengan *Make A Match***

###### **a. Model Pembelajaran**

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas.

Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi perancang dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Untuk pemilihan model ini sangat dipengaruhi dari sifat dan materi yang akan diajarkan, juga dipengaruhi oleh tujuan yang akan dicapai dalam pengajaran tersebut serta tingkat kemampuan peserta didik. Di samping itu pula, setiap model pembelajaran selalu mempunyai tahapan-tahapan (sintaks) oleh peserta didik dengan bimbingan guru. Antara sintaks yang satu dengan sintaks yang lain juga mempunyai perbedaan. Perbedaan-perbedaan ini berlangsung di antara pembukaan dan penutup yang harus dipahami oleh

guru supaya model-model pembelajaran dapat dilaksanakan dengan berhasil.

Menurut Arends (dalam Suprijono, 2013: 46) model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang digunakan termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas. Menurut Joice & Weil (dalam Isjoni, 2013: 50) model pembelajaran adalah suatu pola atau rencana yang sudah direncanakan sedemikian rupa dan digunakan untuk menyusun kurikulum, mengatur materi pelajaran, dan memberi petunjuk kepada pengajar di kelas. Sedangkan Istarani (2011: 1) model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar.

Dalam pembelajaran yang efektif dan bermakna peserta didik dilibatkan secara aktif, karena peserta didik adalah pusat dari kegiatan pembelajaran serta pembentukan kompetensi dan karakter. Model pembelajaran sangat erat kaitannya dengan gaya belajar peserta didik dan gaya mengajar guru. Usaha guru dalam membelajarkan peserta didik merupakan bagian yang sangat penting dalam mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan. Oleh karena itu pemilihan berbagai metode, strategi, teknik maupun model pembelajaran merupakan suatu hal yang utama.

Dari pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu pola atau perencanaan yang dirancang untuk menciptakan pembelajaran di kelas secara efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran dapat dijadikan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

#### **b. Model Pembelajaran *Mind Mapping***

*Mind Mapping* adalah suatu cara belajar yang memudahkan kita dalam memecahkan suatu masalah dilihat dari komposisi katanya *Mind* yang berarti pikiran dan *Mapping* yang berasal dari kata *Map* yang berarti peta, jadi *Mind Mapping* adalah memetakan pikiran. Menurut Buzan dan Barry (2004: 68), Pemetaan pikiran atau *Mind Mapping*, yaitu cara yang paling mudah untuk memasukan informasi kedalam otak dan kembali mengambil informasi dari dalam otak. Peta pemikiran merupakan teknik yang paling membantu dalam proses berfikir otak secara teratur karena menggunakan teknik grafis yang berasal dari pemikiran manusia yang bermanfaat untuk menyediakan kunci-kunci universal sehingga membuka potensi otak.

*Mind mapping* didasarkan pada cara kerja otak manusia menyimpan informasi. Keadaan ini menunjukkan bahwa otak manusia tidak menyimpan informasi dalam kotak-kotak sel saraf yang sejajar rapi, melainkan dikumpulkan pada sel-sel saraf yang bercabang-cabang yang apabila dilihat sekilas akan tampak seperti cabang-cabang pohon. Menurut Buzan (2008: 4) *Mind mapping* adalah cara mengembangkan kegiatan

berpikir ke segala arah, menangkap berbagai pikiran dalam berbagai sudut. *Mind Mapping* mengembangkan cara berpikir divergen dan berpikir kreatif. *Mind Mapping* yang sering kita sebut dengan peta konsep adalah alat berpikir organisasional yang sangat hebat yang juga merupakan cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi itu ketika dibutuhkan. Dari pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Mind Mapping* merupakan cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi itu ketika dibutuhkan. *Mind Mapping* adalah cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan memetakan pikiran-pikiran kita.

*Mind mapping* menggunakan kemampuan otak kanan untuk pengenalan visual dalam *password/keyword* suatu teori yang digambarkan pada *Mind Mapping*. Apabila peserta didik menyimpan informasi seperti cara kerja otak, maka akan semakin baik informasi yang diserap, dimana mengacu pada prinsip seperti cara kerja otak itu berfungsi, maka akan semakin baik informasi tersimpan dalam otak dan hasil akhirnya tentu saja proses belajar akan semakin mudah..

Menurut Margulies dan Valenza (2008: 4) menyatakan bahwa, proses mengembangkan dan menggunakan penyusunan gambar telah ditunjukkan untuk meningkatkan keterampilan berfikir kritis siswa dan keterampilan berfikir berurutan tinggi, studi hasil riset menunjukkan bahwa penggunaan penyusunan gambar (seperti *Mind scape*, Peta pikiran, dan pencatatan visual lain) membantu siswa untuk:

- 1) Menggali gagasan,
- 2) Pengembangan, organisasi, dan komunikasi gagasan,
- 3) Melihat koneksi, pola, dan hubungan,
- 4) Memeriksa dari berbagai pengetahuan sebelumnya,
- 5) Mengembangkan kosakata,
- 6) Memberikan garis besar aktivitas proses menulis,
- 7) Menonjolkan gagasan penting,
- 8) Mengelompokkan atau membuat kategori konsep, ide, dan informasi,
- 9) Memahami peristiwa dalam cerita dan buku,
- 10) Meningkatkan interaksi sosial dan memudahkan kerja kelompok,
- 11) Mengarahkan kaji ulang dan penelitian,
- 12) Meningkatkan keterampilan dan strategi memahami bacaan,
- 13) Memudahkan mengingat menyeluruh pokok masalah atau area yang luas,
- 14) Mendorong pemecahan masalah dengan membiarkan melihat jalan-jalan terobosan kreatif baru,

Dari pendapat Buzan dan Barry dapat diketahui bahwa informasi akan lebih mudah diingat dalam otak jika menggunakan gambar (visual). Margulies dan Valenza menyatakan pendapat mengenai begitu banyak manfaat yang didapat oleh siswa jika bisa menerapkan model *Mind Mapping* dalam cara belajar dan pada proses pembelajaran dikelas, dapat dikatakan penggunaan *Mind Mapping* mempunyai peran penting karena memberikan dampak yang cukup kuat terhadap kegiatan belajar.

Menurut Johan (Mahmuddin, 2009: 4), bahwa langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *Mind Mapping* yaitu :

- 1) Menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai;
- 2) Guru mengemukakan konsep/permasalahan yang akan ditanggapi oleh siswa dan sebaiknya permasalahan yang mempunyai alternatif jawaban;
- 3) Membentuk kelompok yang anggotanya 2-3 orang;
- 4) Tiap kelompok menginventarisasi atau mencatat alternatif jawaban hasil diskusi;
- 5) Tiap kelompok (atau diacak kelompok tertentu) membaca hasil diskusinya dan guru mencatat di papan dan mengelompokkan sesuai kebutuhan guru; dan
- 6) Dari data-data di papan siswa diminta membuat kesimpulan atau guru

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa pelaksanaan *Mind Mappings* secara *step by step*, akan memudahkan peserta didik untuk memahami dan mengingat materi pembelajaran yang tersaji dalam bentuk *Mind Mapping* karena dibuat dengan sangat menarik.

Karakteristik *Mind Mapping* dalam proses pembelajaran merupakan pemetaan pikiran teknik visualisasi verbal ke dalam gambar. Peta pikiran sangat bermanfaat untuk memahami materi, terutama materi yang diberikan secara verbal. Peta pikiran bertujuan untuk membuat materi pelajaran terpolakan secara visual dan grafis yang akhirnya dapat membantu merekam, memperkuat, dan mengingat kembali informasi yang telah

dipelajari. Materi yang didapatkan siswa pada mata pelajaran tertentu hendaknya dicatat sebagai alat pengingat. Peta pikiran merupakan metode mencatat yang efektif dibandingkan dengan mencatat biasa yang berbentuk tulisan.

*Mind Mapping* dibuat oleh siswa dapat bervariasi setiap hari. Hal ini disebabkan karena berbedanya emosi dan perasaan yang terdapat dalam diri siswa setiap harinya. Suasana menyenangkan yang diperoleh siswa ketika berada di ruang kelas pada saat proses belajar akan mempengaruhi penciptaan peta pikiran. Tugas guru dalam proses belajar adalah menciptakan suasana yang dapat mendukung kondisi belajar siswa terutama dalam proses pembuatan *Mind Mapping*. Kelebihan dari model *Mind Mapping* yaitu, cara ini lebih cepat, praktis, tidak memakan banyak tempat, teknik dapat digunakan untuk mengorganisasikan ide-ide yang muncul, proses menggambar diagram bisa memunculkan ide-ide yang lain, diagram yang sudah terbentuk bisa menjadi panduan untuk menulis. Sedangkan kelemahan dari model *Mind Mapping* ini yaitu jumlah detail informasi yang bisa dimasukkan, menuntut kreatifitas tinggi, prinsip dasar *Mind Mapping*.

### **c. Model Pembelajaran *Make A Match***

*Make a Match* (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif (Rusman, 2012: 223). Nurulhayati (2002: 25) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam

kelompok kecil untuk saling berinteraksi (dalam Rusman 2012: 203). Salah satu keunggulan teknik *Make a Match* ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana menyenangkan yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Model pembelajaran *Make a Match* sangat bagus untuk mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Model ini digunakan oleh pendidik dengan maksud mengajak peserta didik untuk menemukan jawaban yang cocok dengan pertanyaan yang sudah disiapkan. Model pembelajaran *Make a Match* didasarkan untuk melatih siswa agar belajar bertanggung jawab terhadap tugas mereka masing-masing, membangun rasa percaya diri, serta melatih kekompakan dalam tugas kelompok (Sutikno, 2014: 128). Banyak temuan dalam penerapan model pembelajaran *Make a Match*, di mana bisa memupuk kerja sama siswa dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu yang ada di tangan mereka, proses pembelajaran lebih menarik dan nampak sebagian besar siswa lebih antusias mengikuti proses pembelajaran, dan keaktifan siswa tampak sekali pada saat siswa mencari pasangan kartunya masing-masing. Hal ini merupakan suatu ciri dari pembelajaran kooperatif (Kurniasih dan Sani, 2015: 55-56).

Dari pengertian para ahli, secara garis besar *Make a Match* adalah model belajar mencari pasangan, siswa mencari pasangan sambil belajar. Dengan model ini diharapkan guru dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling membagikan ide-ide dan mempertimbangkan jawaban

paling tepat, selain itu teknik yang terdapat didalamnya juga mendorong siswa untuk semangat kerjasama

Langkah-langkah model *Make a Match* yang harus dilakukan untuk melakukan pembelajaran dengan model *Make a Match* (Miftahul, 2011: 223-233), yaitu:

- 1) Guru menyampaikan materi atau memberi tugas kepada siswa untuk mempelajari materi di rumah.
- 2) Siswa dibagi ke dalam 2 kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B. Kedua kelompok diminta untuk berhadapan-hadapan.
- 3) Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B.
- 4) Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari atau mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain. Guru juga perlu menyampaikan batasan maksimum waktu yang ia berikan kepada mereka.
- 5) Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B. Jika mereka sudah menemukan pasangannya masing-masing, guru meminta mereka melaporkan diri kepadanya. Guru mencatat mereka pada kertas yang sudah dipersiapkan.
- 6) Jika waktu sudah habis, mereka harus diberitahu bahwa waktu sudah habis. Siswa yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul sendiri.

- 7) Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak.
- 8) Terakhir, guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokkan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi.
- 9) Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi

(Huda, 2014: 252-253)

Pembelajaran dengan menggunakan model *Make a Match* memberikan manfaat bagi siswa, di antaranya:

- 1) Mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan;
- 2) Materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa;
- 3) Mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar secara klasikal;
- 4) Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran;
- 5) Kerjasama antar sesama siswa terwujud dengan dinamis
- 6) Munculnya dinamika gotong royong yang merata diseluruh siswa

(Kurniasih dan Sani, 2015: 56).

Teori di atas dapat disimpulkan dengan menerapkan model *Make a Match* siswa diajak untuk belajar sambil bermain, dengan cara saling menjodohkan kartu yang dimilikinya. Pembelajaran menjadi lebih

menarik, siswa dapat menyukai pembelajaran, siswa lebih mudah memahami isi materi yang disampaikan oleh guru.

**d. Model Pembelajaran *Make A Match* Yang Dikombinasikan Dengan *Mind Mapping***

*Make a Match* (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif (Rusman, 2012: 223). Nurulhayati (2002: 25) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam kelompok kecil untuk saling berinteraksi. Banyak temuan dalam penerapan model pembelajaran *Make a Match*, di mana bisa memupuk kerja sama siswa dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu yang ada di tangan mereka, proses pembelajaran lebih menarik dan nampak sebagian besar siswa lebih antusias mengikuti proses pembelajaran, dan keaktifan siswa tampak sekali pada saat siswa mencari pasangan kartunya masing-masing. Hal ini merupakan suatu ciri dari pembelajaran kooperatif (Kurniasih dan Sani, 2015: 55-56).

Menurut Buzan dan Barry (2004: 68), Pemetaan pikiran atau *Mind Mapping*, yaitu cara yang paling mudah untuk memasukan informasi kedalam otak dan kembali mengambil informasi dari dalam otak. Peta pemikiran merupakan teknik yang paling membantu dalam proses berfikir otak secara teratur karena menggunakan teknik grafis yang berasal dari pemikiran manusia yang bermanfaat untuk menyediakan kunci-kunci

universal sehingga membuka potensi otak. *Mind mapping* didasarkan pada cara kerja otak manusia menyimpan informasi. Keadaan ini menunjukkan bahwa otak manusia tidak menyimpan informasi dalam kotak-kotak sel saraf yang sejajar rapi, melainkan dikumpulkan pada sel-sel saraf yang bercabang-cabang yang apabila dilihat sekilas akan tampak seperti cabang-cabang pohon

Pembelajaran yang menggunakan *Mind Mapping* yang dikombinasikan dengan *Make A Match* adalah proses pembelajaran yang menerapkan pemetaan pikiran teknik visualisasi verbal ke dalam gambar serta melibatkan partisipasi siswa dalam kelompok kecil untuk saling berinteraksi.

## **2. Hasil Belajar IPS Terpadu**

### **a. Pengertian Hasil Belajar IPS Terpadu**

Setelah siswa melakukan aktifitas belajar diperoleh hasil belajar. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa. Menurut Rahman dan Sofan (2014:44) hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah kegiatan belajar. Hal yang sama juga dikemukakan oleh Sudjana (2010:22) bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah siswa menerima pengalaman belajarnya. Adapun menurut Hamalik (2015:159) hasil belajar menunjuk pada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar itu merupakan indikator adanya dan derajat perubahan tingkah laku siswa.

Berdasarkan teori taksonomi Bloom hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain: kognitif, afektif, dan psikomotor. Penelitian ini mencakup ranah kognitif. Aspek kognitif adalah bidang atau dominan yang berkaitan dengan daya pikir, pengetahuan dan penalaran. Aspek kognitif terdiri dari enam bagian berturut-turut dari yang paling sederhana sampai yang paling kompleks adalah:

a. Pengetahuan

Evaluasi hasil belajar pengetahuan ini berkaitan dengan ingatan yaitu segala sesuatu yang terekam dan tersimpan dalam otak.

b. Pemahaman

Evaluasi hasil belajar pada bagian pemahaman ini berhubungan dengan intisari dari sesuatu yaitu bentuk pengertian atau pemahaman yang menyebabkan seseorang mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan dan dapat menggunakan bahan baku atau ide yang dikomunikasikan itu tanpa harus mengubungkan dengan bahan lain.

c. Penerapan

Evaluasi hasil belajar penerapan berhubungan dengan penggunaan abstraksi dalam situasi tertentu dan konkrit. Abstraksi itu dapat berupa teori, prinsip, aturan, prosedur, metode dan sebagainya.

d. Analisis

Evaluasi hasil belajar analisis dapat diartikan sebagai pemecahan atau pemisahan suatu komunikasi (peristiwa, pengertian) menjadi unsur-

unsur penyusunnya, sehingga ide relative menjadi lebih jelas dan hubungan antara ide-ide menjadi eksplisit.

e. Sintesis

Sintesis berkaitan dengan penyusunan bagian-bagian atau unsur-unsur sehingga membentuk keseluruhan yang sebelumnya tidak tampak jelas.

f. Evaluasi

Evaluasi berhubungan dengan penentuan secara kuantitatif dan kualitatif tentang nilai materi atau metode untuk sesuatu dengan maksud memenuhi tolak ukur tertentu. Evaluasi hasil belajar memiliki tujuan-tujuan tertentu (Hamalik 2015:160) yaitu:

- 1) Memberikan informasi tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajar melalui berbagai kegiatan belajar.
- 2) Memberikan informasi yang dapat digunakan untuk membina kegiatan-kegiatan belajar siswa lebih lanjut, baik keseluruhan kelas maupun masing-masing individu.
- 3) Memberikan informasi yang dapat digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa, menetapkan kesulitan-kesulitannya dan menyarankan kegiatan-kegiatan remedial (perbaikan).
- 4) Memberikan informasi yang dapat digunakan sebagai dasar untuk mendorong motivasi belajar siswa dengan cara mengenal kemajuannya sendiri dan merangsangnya untuk melakukan upaya perbaikan. Berdasarkan uraian di atas, bahwa hasil belajar IPS

Terpadu adalah segala hal yang dicapai atau yang dikuasai siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran secara keseluruhan. Hal tersebut dapat dikur dengan diadakan evaluasi.

#### **b. IPS Terpadu**

Menurut Trianto (2011:175) Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan suatu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial. IPS atau studi sosial itu merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu-ilmu sosial: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat, dan psikologi sosial.

Hal yang sama juga dikemukakan oleh Tasrif (2008:2) Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan himpunan pengetahuan tentang kehidupan sosial dari bahan realitas kehidupan sehari-hari dalam masyarakat. Di dalam pengetahuan sosial dihimpun semua materi yang berhubungan langsung dengan masalah penyusunan dan pengembangan pribadi manusia sebagai masyarakat yang berguna. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa IPS Terpadu adalah suatu penyederhanaan dari ilmu-ilmu sosial dan berkaitan dengan kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya

Menurut Trianto (2011:176) tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial, memiliki sikap mental positif, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun masyarakat. Tujuan tersebut dapat dicapai manakala program-program pelajaran IPS di sekolah diorganisasikan secara baik. Dari pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan himpunan pengetahuan tentang kehidupan sosial untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial, memiliki sikap mental positif, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun masyarakat

**c. Kerjasama Ekonomi Internasional**

Kerjasama ekonomi internasional adalah merupakan kerjasama yang terjadi antara satu Negara dengan satu atau beberapa negara lain sekaligus. Kerjasama ekonomi di tujukan untuk dapat memberikan keuntungan di masing-masing negara dalam aspek bidang ekonomi.

Di dalam sebuah kerjasama ekonomi yang terjalin antar negara haruslah mengharapkan keuntungan untuk negara tersebut. Contoh dari kerjasama ini dapat di lihat pada kerjasama antara negara maju dengan negara berkembang. Negara maju mendapat semua bahan baku produksinya dari negara berkembang sedangkan negara berkembang mendapat peralatan, teknologi, serta modal dari negara maju.

Indonesia merupakan negara berkembang yang melakukan kerjasama ekonomi internasional. Untuk dapat menjalin kerjasama ekonomi internasional maka di perlukan hubungan yang kuat. Tujuan dari menjalin kerjasama ekonomi internasional adalah untuk dapat menciptakan kesejahteraan pada negara tersebut. Manfaat kerjasama internasional bagi negara Indonesia adalah Kemajuan di bidang perekonomian, kemajuan ini dapat di amati pada perjalanan ekspor dan impor barang serta jasa. Ekspor yang tinggi dapat menghasilkan devisa yang tinggi pula, Negara Indonesia dapat di berikan kesempatan dalam mencari dan menimba ilmu pengetahuan serta teknologi yang berasal dari negara maju, setelah kegiatan ekonomi di Indonesia berkembang maka modal dari negara asing akan dapat ikut masuk, tinggi permintaan pada barang maupun jasa baik dari luar negeri dan dari dalam negeri dapat menekan jumlah harga pokok per unit produksi.

## **B. Hasil Penelitian Yang Relevan**

Beberapa penelitian yang relevan dari penelitian ini adalah :

1. Shofia Hattarina (2013) dengan penelitian yang berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran *Mind Mapping* (Peta Pikiran) untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKN Kelas XI IPS SMAN I Talun Tahun Pelajaran 2011/2012”. Tujuan penelitian untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar PKN siswa kelas XI IPS SMAN 1 Talun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan motivasi dan hasil belajar mata pelajaran PKN setelah penerapan metode *mind*

*mapping* pada siswa kelas XI IPS SMAN 1 Talun. Persamaan peneliti disini sama-sama menggunakan model pembelajaran *mind mapping* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan perbedaannya dengan mengombinasikan model *make a match*, meningkatkan motivasi siswa, dan pelajaran PKN.

2. Laili Rosita (2013) dalam penelitian “Penggunaan metode *Mind Mapping* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar geografi siswa kelas X3 SMA Negeri 1 Pekalongan Kabupaten Lampung Timur Tahun Pelajaran 2011/2012”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan penggunaan metode *mind mapping* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar geografi siswa kelas X3 SMA Negeri 1 Pekalongan. Persamaan peneliti disini sama-sama menggunakan model pembelajaran *mind mapping* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Sedangkan perbedaannya dengan mengombinasikan model *make a match*, dan meningkatkan aktivitas siswa.
3. Arina Amnana (2017) dengan penelitian yang berjudul “Pengaruh Metode *Mind Mapping* Disertai Teknik *Make a Match* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X Di Man Yogyakarta II”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh metode *mapping* dan metode *Mind Mapping* disertai teknik *Make a Match* terhadap motivasi belajar biologi siswa kelas X MAN Yogyakarta II dan untuk mengetahui adanya pengaruh metode *Mind Mapping* dan metode *Mind Mapping* teknik *make amatch* terhadap hasil belajar biologi pada aspek

kognitif siswa kelas X MA Yogyakarta. Persamaannya peneliti disini sama-sama menggunakan metode *Mind Mapping* disertai teknik *Make a Match* terhadap hasil belajar siswa. Sedangkan perbedaannya untuk meningkatkan motivasi siswa dan hasil belajar biologi.

4. Hilda Dewi Anifa (2017) dengan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 1 Way Kandis Tahun Ajaran 2016/2017. Persamaannya peneliti disini sama-sama menggunakan Model *Make A Match* meningkatkan Hasil Belajar dan mata pelajaran IPS. Sedangkan perbedaannya menggunakan metode *Mind Mapping*.

### C. Kerangka Berpikir

Keberhasilan dalam proses pembelajaran tergantung pada penggunaan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Dalam pemilihan metode pembelajaran guru hendaknya selektif, karena pemilihan metode yang tidak tepat akan menghambat tercapainya tujuan pembelajaran. Pembelajaran IPS memerlukan suatu metode yang baik untuk dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Metode tersebut harus sesuai dengan materi IPS yang disampaikan kepada siswa agar pembelajaran lebih menarik. Dengan memilih metode yang baik, maka dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Salah satu alternatif untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar adalah dengan menerapkan metode *mind mapping*. *Mind mapping* yang dikombinasikan

dengan *make a match* merupakan salah satu cara mencatat materi pelajaran secara kreatif yang memudahkan siswa untuk belajar.

Siswa diarahkan untuk ikut aktivitas dalam kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran, mendengarkan penjelasan guru, mengerjakan tugas secara tuntas, menggambar *mind mapping* dan menjodohkan serta menanggapi atau bertanya pada saat presentasi, dan juga emosional siswa saat mengikuti pembelajaran. Pembelajaran seperti ini siswa diberikan kesempatan untuk belajar sendiri melalui berbagai aktivitas tersebut. Dengan demikian, akan terjadi kegiatan belajar yang efektif dari siswa terhadap keberhasilan suatu pencapaian belajar.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diasumsikan bahwa dengan penerapan metode *mind mapping* yang dikombinasikan dengan *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas IX mata pelajaran ips terpadu pokok bahasan kerjasama ekonomi internasional MTs At Taqwa Kedungtuban tahun pelajaran 2018/2019.

#### **D. Hipotesis**

Hipotesis pada penelitian ini adalah ada pengaruh positif penggunaan model pembelajaran *mind mapping* yang dikombinasikan dengan *make a match* terhadap hasil belajar siswa kelas IX mata pelajaran ips terpadu pokok bahasan kerjasama ekonomi internasional MTs At Taqwa Kedungtuban tahun pelajaran 2018/2019.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Rancangan Penelitian

##### 1. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian yang dimaksud adalah sekolah tempat penelitian dalam melakukan penelitiannya. Tempat yang digunakan sebagai penelitian tentang pengaruh metode *mind mapping* dikombinasikan dengan *make a match* terhadap hasil belajar siswa yaitu di MTS At Taqwa Kedungtuban. MTs At-Taqwa Kedungtuban mempunyai 15 ruang kelas. Pelaksanaan ini dilaksanakan pada semester dua berlangsung selama 6 bulan yaitu desember s/d juli 2019

Table 3.1 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Waktu							
		Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul
1.	Pengajuan Proposal								
2.	Seminar Proposal								
3.	Penyusunan Instrument Penelitian								
4.	Permohonan Izin Penelitian								
5.	Uji Instrument Angket								
6.	Pelaksanaan Penelitian								
7.	Uji Instrument Tes								
8.	Pengelolaan Data								
9.	Penyusunan Laporan Penelitian								

##### 2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan model Eksperimental semu (*Experimental research*) untuk menguji secara langsung hubungan suatu variable terhadap variable yang lain dan menguji hipotesis hubungan sebab akibat. Kuantitatif karena untuk pengujian hipotesis menuju sebuah kesimpulan dilakukan dengan mengumpulkan, mendeskripsikan dan menganalisis data yang

menekankan pada data-data numerik. Eksperimental semu karena penelitian tidak mengontrol semua variable yang relevan. Seperti yang dikemukakan Budiyo (2003:82) bahwa tujuan eksperimental semu adalah untuk memperoleh informasi yang merupakan perkiraan bagi informasi yang dapat diperoleh dengan eksperimental yang sebenarnya dalam keadaan yang tidak memungkinkan untuk mengontrol atau memanipulasi semua variabel yang relevan. Dalam penelitian ini menguji pengaruh metode *mind mapping* dikombinasikan dengan *make a match* terhadap hasil belajar siswa.

Desain penelitian yang dilakukan adalah menetapkan dua kelompok, yang terdiri dari satu kelompok eksperimental yang diberi perlakuan pembelajaran dengan metode *mind mapping* dikombinasikan dengan *make a match*, dan satu kelompok lain sebagai kelompok kontrol yang diberi perlakuan pembelajaran dengan metode konvensional.

## **B. Populasi dan sampel**

### **1. Populasi**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiono, 2012:80). Populasi dibedakan menjadi dua yaitu populasi umum dan populasi target "*target population*". Populasi target adalah populasi yang menjadi sasaran keberlakuan kesimpulan penelitian. Dalam penelitian ini populasinya adalah siswa kelas IX MTs At-Taqwa

Kedungtuban sejumlah siswa 111 yang dibagi dalam 4 kelas yang terdiri dari kelas IX A 26, IX B 25, IX C 30, IX D 30,.

## **2. Sampel dan Teknik Sampling**

Karena beberapa keterbatasan seperti tenaga, waktu, kesulitan mengumpulkan data, biaya dan sebagainya, penelitian sulit untuk dikenakan kepada seluruh anggota populasi yang sangat besar. Untuk itu penelitian dikenakan kepada kelompok kecil yang mewakili. Sebagian atau wakil populasi yang diteliti disebut sampel ( Suharsimi Arikunto, 2006 : 17). Pengambilan sampel harus dilakukan sedemikian rupa sehingga diperoleh sampel yang benar-benar sebagai contoh atau menggambarkan keadaan populasi yang sebenarnya.

Teknik sampling adalah cara yang digunakan untuk mengambil sampel. Salah satu cara pengambilan sampel yang representatif adalah secara acak atau random yang berarti setiap individu memiliki peluang yang sama untuk dijadikan sampel. Dalam penelitian ini teknik sampling yang digunakan adalah *cluster random sampling*. *Cluster random sampling* karena pembagian siswa dalam kelas-kelas mempunyai kemampuan yang sama rata. Kelas dipandang sebagai satuan kelompok kemudian tiap kelas diberi nomor untuk diacak dengan undian. Undian tersebut dilaksanakan satu tahap dengan dua kali pengambilan. Nomor kelas yang keluar pertama sebagai kelompok kontrol dan nomor kelas yang keluar berikutnya ditetapkan sebagai kelompok eksperimen. Pengambilan sampel secara acak pada populasi dimaksudkan agar setiap kelas pada populasi dapat terwakili.

Pada penelitian ini terpilih dua kelas sebagai sampel yaitu kelas IX A sebagai kelas eksperimen untuk metode *mind mapping* dikombinasikan dengan *make a match* dan kelas IX B sebagai kelas kontrol untuk metode pembelajaran konvensional

### C. Teknik pengumpulan data

#### 1. Variabel Penelitian

Hal yang diteliti dalam penelitian berkenaan dengan variabel penelitian. Variabel penelitian merupakan hal yang akan diteliti dalam sebuah penelitian. Menurut Sugiono (2012:60) “variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulan.” Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu sebagai berikut :

##### a. Variabel Bebas

Variabel bebas (X) yang mempengaruhi variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model kooperatif tipe *mind mapping* dikombinasikan dengan *make a match*.

##### b. Variabel Terikat

Variabel terikat (Y) yang menjadi akibat atau yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPS terpadu siswa.

#### 2. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah suatu usaha memperoleh bahan dan keterangan yang dibutuhkan dalam penelitian atau cara-

cara yang dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Berkaitan dengan hal tersebut, maka metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini ada tiga cara, yaitu metode dokumentasi, metode tes dan metode angket.

a. Metode Dokumentasi

Menurut Budiyono (2003:54), metode dokumentasi adalah cara pengumpulan data dengan melihatnya dalam dokumen-dokumen yang ada. Pada penelitian ini metode dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data antara lain yaitu nilai ujian akhir semester mata pelajaran IPS terpadu kelas IX semester 2 tahun pelajaran 2017/2018. Data yang diperoleh digunakan untuk menguji keseimbangan rata kondisi awal kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

b. Metode Tes

Menurut Budiyono (2003:54), metode tes adalah cara pengumpulan data yang menghadapkan sejumlah pertanyaan atau suruhan-suruhan kepada subyek penelitian. Dalam penelitian ini bentuk tes yang digunakan adalah tes objektif (pilihan ganda). Metode tes ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar IPS terpadu pada pokok bahasan kerjasama ekonomi internasional kelas IX semester 2 setelah dilakukan manipulasi terhadap variabel bebas.

#### **D. Instrument penelitian**

Instrumen penelitian menjelaskan semua alat pengambilan data yang digunakan, proses pengumpulan data, dan teknik penentuan kualitas

instrumen (validitas dan reliabilitasnya). Maka dari itu instrumen penelitian sebelum digunakan untuk mengambil data terlebih dahulu harus diujicobakan pada siswa di luar kelas penelitian, dimaksudkan untuk mengetahui seberapa jauh instrumen yang akan digunakan, instrumen tes sesuai standar instrumen atau tidak.

#### 1. Instrumen Tes Hasil Belajar Siswa

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes. Sebelum tes dibuat, terlebih dahulu dibuat kisi-kisi. Setelah dibuat kisi-kisibarulah dibuat soal berdasarkan kisi-kisi tersebut. Setelah tes selesai dibuat dan disusun dalam format yang rapi beserta petunjuk pengisiannya, langkah selanjutnya diuji cobakan kepada responden. Instrument tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar IPS Terpadu siswa pada pokok bahasan kerjasama internasional pada siswa kelas IX MTs At Taqwa Kedungtuban. Langkah- langkah dalam penyusunan tes sebagai berikut :

- a) Menyusun tujuan, tujuan harus sesuai dengan standart kompetensi dan kompetensi dasar,
- b) Menyusun kisi-kisi perangkat sesuai dengan pokok bahasan yang akan diujikan,
- c) Menentukan banyaknya butir tes yang dikehendaki ,
- d) Menyusun butir tes,
- e) Melakukan uji validasi isi
- f) Uji coba

##### 1) Validitas isi

Valid berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono,2013:173). Uji validitas dimaksudkan untuk menguji apakah tes tersebut mampu mempersentasikan seluruh isi hal yang akan diuji. Uji validitas isi butir

soal dilakukan oleh dua guru IPS dari MTs At Taqwa Kedungtuban yaitu Endah Agustina, S.Pd serta Nurvira Rochayati, S.Pd dan satu dosen IKIP PGRI Bojonegoro yaitu Fifi Zuhrian, S.Pd, M.Pd.

2) Uji kesukaran

Uji tingkat kesukaran butir soal merupakan rasion antara jawaban benar dan banyaknya siswa yang menjawab.

Cara melakukan analisis untuk menentukan tingkat kesukaran soal adalah dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan

$P$  = indeks kesukaran

$B$  = banyaknya siswa yang menjawab benar

$JS$  = jumlah seluruh siswa yang mengikuti tes

Menurut ketentuan yang sering diikuti, indeks kesukaran sering diklasifikasikan sebagai berikut :

Soal dengan  $P$  0,00 sampai 0.30 adalah sukar

Soal dengan  $P$  0,31 sampai 0.70 adalah sedang

Soal dengan  $P$  0,71 sampai 1,00 adalah mudah

Arikunto(2013:223-225)

Arikunto (2013:225) menyatakan bahwa soal yang dianggap baik, yaitu soal-soal sedang, adalah soal-soal yang mempunyai indeks kesukara 0,31 sampai dengan 0,70.

## 3) Uji Daya Pembeda

Arikunto (2012:226) “Daya pembeda soal adalah kemampuan sesuatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang bodoh (berkemampuan rendah).” Angka yang menunjukkan besarnya daya pembeda disebut indeks diskriminasi, disingkat  $D$ . seluruh pengikut tes dikelompokkan menjadi 2 kelompok yaitu kelompok ganda atau kelompok atas (*upper grup*). Dan kelompok bodoh atau kelompok bawah (*lower grup*). Arikunto (2013:228) menyatakan daya pembeda butir soal dihitung menggunakan dengan persamaan sebagai berikut:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B}$$

Arkunto(2012:226)

Keterangan :

$D$  : indeks daya pembeda

$B_A$  : banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab

benar

$B_B$  :banyaknya peserta kelompok bawah yang

menjawab soal benar

$J_A$  : banyak peserta kelompok atas

$J_B$  : banyak peserta kelompok bawah

Klasifikasi daya pembeda:

$D$ : 0,00 – 0,20 : jelek

$D$ : 0,21 – 0,40 : Cukup

$D$ : 0,41 – 0,70 : Baik

$D$ : 0,71 – 1,00 : Baik sekali

butir-butir soal yang digunakan adalah butir-butir soal yang mempunyai indeks yang mempunyai daya pembeda lebih dari 0,40

- 4) Uji Reabilitas Sugiyono (2013:173)'' instrument yang reliable aalah instrument yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan daya yang sama''. Pda penelitian ini peneliti menggunakan tes objektif dengan penilaian setiap jawaban benar diberi skor 1 dan jawaban yang salah diberikan skor 0. Dalam penelitian ini dihitung menggunakan rumus KUrder-richardson dengan KR-20

$$r_{11} = \frac{n}{n - 1} \frac{S^2 - \sum pq}{S^2}$$

Dengan :

$r_{11}$  : reabilitas tes secara keseluruhan

$n$  : banyaknya item

$s$  : standar deviasi dari tes

$p$ : proporsi subjek yang menjawab item denagn benar

$q$ : proposisi subjek yang menjawab item dengan salah

Arikunto (2012:115)

Budiyono (2003:69) menyatakan bahwa soal

dinyatakan reliable jika indeks reabilitas telah melebihi

0,70

- g) Melakukan uji coba

## E. Teknik analisis data

### 1. Uji prasyarat analisis

Uji prasyarat disini menggunakan uji normalitas dengan model

lilliefors karena datanya berupa data tunggal dan uji homogenitas dengan

metode Bartlett. Uji prasyarat digunakan uji keseimbangan dan uji hipotesis. Adapun pengujian data sebagai berikut

**a. Uji normalitas**

Untuk menguji data apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak maka dilakukan uji normalitas. Dalam penelitian ini uji normalitas yang digunakan adalah metode lilliefors karena data yang

digunakan merupakan data tunggal yaitu

1) Menentukan Hipotesis

$H_0$  : sampel berasal dari populasi normal

$H_1$  : sampel tidak berasal dari populasi normal

2) Tingkat signifikansi  $\alpha = 0,05$

3) Statistic uji

$$L = \text{Maks} |F(z_i) - S(z_i)|$$

Dengan :  $F(z_i) = P(Z \leq Z_i); Z \sim N(0,1)$

$S(z_i)$  = proporsi cacah

$Z_i$  = skor standar

$S$  = standar deviasi sampel

4) Daerah kritik

$$DK = \{L | L > L_{\alpha,n}\}$$

$L_{\alpha,n}$  diperoleh dari table lilifors pada tingkat

signifikan  $\alpha$  dan derajat kebebasan  $n$  (ukuran sampel)

5) Keputusan uji

6)  $H_0$  ditolak jika  $L \in DK$  atau  $H_0$  tidak ditolak jika  $L \notin$

$DK$

**b. Uji homogenitas**

Setelah data yang diperoleh dianalisis, maka terlebih dahulu diuji homogenitasnya untuk mengetahui bahwa populasi populasi homogeny atau berasal dari populasi yang variansinya sama. Dalam uji homogenitas ini menggunakan uji Bertlett.

Langkahlangkah yang ditempuh dalam uji Bartlett

sebagai berikut:

1) Hepotesis

$H_0 :$

$H_1 :$  paling sedikit ada dua  $\sigma_k^2$  yang tidak sama

- 2) Tingkat signifikansi,  $\alpha = 0,05$
- 3) Statistik Uji

$$X^2 = \frac{2,303}{c} \left[ f \log RKG - \sum_{j=1}^k f_j \log s_j^2 \right]$$

Dengan:  $\chi^2 \sim \chi_{\alpha, k-1}^2$  dimana:

$k$  = cacah populasi

$N$  = banyaknya seluruh nilai

$n_j$  = banyaknya nilai (ukuran) sampel ke- $j = 1, 2, 3, \dots, k$

$f = N - k = \sum_{j=1}^k f_j$  = derajat kebebasan untuk RKG

$$c = 1 + \frac{1}{3(k-1)} \left[ \sum_{j=1}^k \frac{1}{f_j} - \frac{1}{f} \right]$$

$$RKG = \text{rerata kuadrat galat} = \frac{\sum SS_j}{\sum f_j}$$

$$SS_j = \sum X_j^2 - \frac{(\sum X_j)^2}{n_j} = (n_j - 1)s_j^2$$

Daerah kritik

$$DK = \left\{ \chi^2 \mid \chi^2 > \chi_{\alpha, k-1}^2 \right\}$$

Untuk melihat derajat kebebasan dapat dilihat pada tabel

nilai chi-kuadrat

- 4) Keputusan Uji
- $H_0$  ditolak jika  $X^2 \in DK$  atau atau tidak ditolak

jika  $X^2 \notin DK$

### c. Uji keseimbangan

Sebelum eksperimen berlangsung, kelompok eksperimen dan kelompok control diuji keseimbangan rata-ratanya. Hal ini dimaksudkan agar hasil dari eksperimen benar-benar akibat dari perlakuan yang dibuat, bukan karena

pengaruh yang lain. Uji keseimbangan ini digunakan untuk menguji dua rata-rata kelas eksperimen dan kelas control. Dengan asumsi bahwa sampel berasal dari populasi berdistribusi normal dan homogen. Prosedur uji keseimbangan pada penelitian ini menggunakan uji t dua pihak karena pada penelitian ini terhadap dua populasi yang dibandingkan.

Adapun langkah-langkah uji keseimbangan dengan uji t

dua pihak adalah sebagai berikut:

1) Hipotesis

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$  (Kelas IX A memiliki kemampuan yang sama dengan Kelas IX B)

$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$  (Kelas IX A tidak memiliki kemampuan yang sama dengan Kelas IX B)

2) Tingkat signifikan  $\alpha = 0,05$

3) Komputasi

Untuk mempermudah penghitungan dalam penelitian ini didefinisikan besaran sebagai berikut

$$S_p^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

4) Statistik uji yang digunakan

$$t = \frac{(\bar{x}_1 - \bar{x}_2)}{S_p \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

5) Daerah kritik

6) Keputusan uji

$H_0$  di tolak jika Harga statisti  $t_{hitung} \in DK$

**b. Uji hipotesis**

Dalam pengujian hipotesis digunakan rumus uji t. Adapun langkah-

langkah uji hipotesis dengan uji t adalah sebagai berikut:

1) Hipotesis

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$  ( Tidak ada pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa )

$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$  ( Ada pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa )

2) Tingkat signifikan  $\alpha = 0,05$

3) Komputasi

Untuk mempermudah penghitungan dalam penelitian

ini didefinisikan besaran sebagai berikut

$$S_p^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

4) Statistik uji yang digunakan

$$t = \frac{(\bar{x}_1 - \bar{x}_2)}{S_p \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

5) Daerah kritik

6) Keputusan uji

$H_0$  di tolak jika Harga statisti  $t_{hitung} \in DK$