

**STUDI KOMPARASI ANTARA STRATEGI *MIND MAPPING* DENGAN *TEAMS
GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR IPS
SISWA KELAS III SDIT NUR HIDAYAH SURAKARTA
TAHUN AJARAN 2015/2016**



PUBLIKASI ILMIAH

**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru
Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**Diajukan Oleh:
Selvameidha Qonita'ah Purwaningrum
A510120204**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
MARET, 2016**

PERSETUJUAN

KOMPARASI ANTARA STRATEGI *MIND MAPPING* DENGAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS III SD

Diajukan oleh

Selvameidha Qonita'ah Purwaningrum

A510120204

Artikel publikasi ini telah disetujui oleh pembimbing skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta untuk dipertanggungjawabkan di hadapan tim penguji skripsi

Surakarta, 19 Maret 2016



(Drs.Saring Marsudi, S.H.,M.Pd)

NIP: 130888669

HALAMAN PENGESAHAN

**STUDI KOMPARASI ANTARA STRATEGI *MIND MAPPING* DENGAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA
KELAS III SDIT NUR HIDAYAH SURAKARTA
TAHUN AJARAN 2015/2016**

Oleh

Selvameidha Qonita'ah Purwaningrum

A510120204

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada, Rabu 30 Maret 2016
dan dinyatakan telah memnuhi syarat

Dewan Penguji

1. Drs.Saring Marsudi, S.H., M.Pd
(Ketua Dewan Penguji)
2. Drs. Suwarno, S.H., M.Pd
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Fitri Puji Rahmawati, S.Pd., M.Hum
(Anggota II Dewan Penguji)



Dekan,



Prof. Dr. Hamun Joko Prayitno, M.Hum

NIP. 196504281993031001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya diatas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 19 Maret 2016



Penulis,

Selvameidha Qonita'ah Purwaningrum

A510120204

KOMPARASI ANTARA STRATEGI *MIND MAPPING* DENGAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS III SD

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui 1) Perbedaan hasil belajar siswa dalam penggunaan strategi *Mind Mapping* dengan Strategi *Teams Games Tournament (TGT)* pada siswa kelas III SDIT Nur Hidayah Surakarta, 2) Mengetahui mana yang lebih baik, hasil belajar siswa yang menerapkan strategi pembelajaran *Mind Mapping* dibandingkan dengan yang menerapkan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran IPS siswa kelas III SDIT Nur Hidayah Surakarta. Jenis Penelitian ini penelitian kuantitatif eksperimen. Subjek penelitian ini siswa kelas III C dan kelas III D di SDIT Nur Hidayah Surakarta tahun 2015/2016. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes, dokumentasi dan wawancara. Teknik analisis data menggunakan uji t yang sebelumnya didahului dengan uji prasyarat analisis, yaitu uji homogenitas dan uji normalitas. Berdasarkan hasil analisis data dengan taraf signifikan 5% diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,789 > 1,994$ dengan nilai rata-rata hasil belajar kelas III C lebih besar dibandingkan dengan kelas III D SDIT Nur Hidayah Surakarta, yaitu $83,75 > 81,667$. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Terdapat perbedaan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa yang diajar menggunakan Strategi *Mind Mapping* dan Strategi *Teams Games Tournament (TGT)* pada kelas III SDIT Nur Hidayah Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016. 2) Penerapan Strategi *Mind Mapping* di kelas III C lebih baik dari pada penerapan Strategi *Teams Games Tournament (TGT)* di kelas III D pada kelas III SDIT Nur Hidayah Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016.

Kata Kunci: Strategi *Mind Mapping*, *Teams Games Tournament (TGT)*, Hasil Belajar.

Abstract

This study aims to determine 1) the difference in student learning outcomes in the strategic use of *Mind Mapping Strategies Teams Games Tournament (TGT)* in Class III SDIT Nur Hidayah Surakarta, 2) Knowing which one is better, the learning outcomes of students who apply learning strategy *Mind Mapping* compared to implementing learning strategies *Teams Games Tournament (TGT)* in social studies students of class III SDIT Nur Hidayah Surakarta. This type of research is quantitative research experiment. Subjects of this study third grade students of class III C and D in SDIT Nur Hidayah Surakarta in 2015/2016. The data collection technique using the techniques of tests and documentation. Use traditional data analysis techniques t test which are preceded by the prerequisite test analysis, the homogeneity test and test for normality. Based on the results of data analysis with significance level of 5% obtained $t > t$ table is $2,789 > 1,994$ with the average value of learning outcomes Class III C is greater than the third class D SDIT Nur Hidayah Surakarta, ie $83.75 > 81.667$. The conclusion of this study are as follows: 1) There are differences in learning outcomes Social Sciences (IPS) students taught using *Mind Mapping Strategies* and *Strategy Teams Games Tournament (TGT)* class III SDIT Nur Hidayah Surakarta Academic Year 2015/2016 2) Application *Mind Mapping* strategies in class III C is better than the implementation of the strategy *Teams Games Tournament (TGT)* in class III D class III SDIT Nur Hidayah Surakarta Academic Year 2015/2016.

Keywords: *Mind Mapping Strategies*, *Teams Games Tournament (TGT)*, Learning Outcomes.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting bagi semua orang dari pendidikan itu sendiri dapat menumbuhkan dan mewujudkan yang akan dicita-citakan. Pendidikan tidak akan pernah selesai dan berhenti sepanjang hidup didunia ini. Melalui pendidikan siswa dapat mengembangkan dan mendapatkan segala ilmu tentang kehidupan serta menjadi faktor utama mengembangkan prestasi siswa dalam segala hal. Guru seharusnya memberikan suatu yang kreatif dan juga memberikan inovasi baru dalam pembelajaran tidak hanya membacakan dan memberikan soal dan hal ini berkaitan dengan pembelajaran IPS, perlu pemantapan materi yang khusus dengan mengenal lingkungan lebih banyak. Perlunya menumbuhkan pandangan siswa yang luas dan menyenangkan sehingga siswa lebih mendalami materi. Menurut Jarolimex (dalam Susanto: 141) menyatakan bahwa pada dasarnya pendidikan IPS berhubungan erat dengan pengetahuannya,

kecakapan, sikap, dan nilai-nilai yang memungkinkan siswa berperan serta dalam kelompok masyarakat dimana ia tinggal.

Strategi pembelajaran yang tepat dan perilaku Guru adalah usaha yang maksimal dalam memberikan penyampaian materi yang berbeda serta menyenangkan. Menurut Hamzah (2007: 3) Strategi pembelajaran adalah cara-cara yang akan digunakan oleh pengajar untuk memilih kegiatan belajar yang akan digunakan selama proses pembelajaran. Pemilihan tersebut dilakukan dengan mempertimbangkan situasi dan kondisi, sumber belajar, kebutuhan dan karakteristik peserta didik yang dihadapi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Strategi pembelajaran yang akan digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu Strategi *Mind Mapping* dengan *Teams Games Tournament* (TGT).

Strategi *Mind Mapping* berkaitan, membantu otak membuat lompatan pengetahuan dan imajinasi besar melalui asosiasi (Buzan 2011: 60). *Mind mapping* membantu kita belajar, menyusun, menyimpan sebanyak mungkin informasi, mengelompokkannya dengan cara alami, memberi kita akses mudah dan langsung (ingatan yang sempurna pada apapun yang kita pelajari). Sedangkan Strategi *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan strategi yang dilakukan oleh banyak siswa secara berkelompok dan diberikan pertanyaan-pertanyaan. Menurut Silberman (2007: 158), Teknik ini menggabungkan satu kelompok belajar dan kompetisi tim dan dapat digunakan untuk mengembangkan pelajaran atas macam-macam fakta, konsep, dan keahlian yang luas. Strategi ini dilakukan berkelompok dibutuhkan kerjasama yang baik dan menumbuhkan cara berfikir siswa yang cepat dan tepat, khususnya saat berusaha mendapatkan nilai terbaik dari kelompok lain, siswa cenderung termotivasi dan fokus. dengan begini strategi *Teams Games Tournament* dapat membantu siswa menghilangkan rasa jenuh dikelas dan membuat siswa aktif dalam mengikuti materi yang diajarkan.

Strategi Pembelajaran tersebut memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing tidak bisa menentukan strategi mana yang lebih baik dalam menerangkan materi pembelajaran IPS akan tetapi strategi tersebut juga tetap meningkatkan hasil belajar siswa dari sebelum diberikan strategi tersebut. Untuk mengetahui perbedaan pencapaian hasil belajar antara strategi *Mind Mapping* dan Strategi *Teams Games Tournament* (TGT) tersebut maka diadakan sebuah penelitian, penerapan yang menggunakan strategi *Mind Mapping* dengan Strategi *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPS siswa kelas III SDIT Nur Hidayah Surakarta.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan ini adalah penelitian Kuantitatif Eksperiment. Metode penelitian kuantitatif cara untuk memperoleh ilmu pengetahuan atau memecahkan masalah yang dihadapi dan dilakukan secara hati-hati, dan serangkaian data-data yang dikumpulkan berupa kumpulan angka-angka. Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode pemberian kesempatan kepada anak didik perorangan atau kelompok untuk dilatih melakukan suatu proses atau percobaan (Hamdayama, 2014: 125). Sedangkan desain kuantitatif eksperimen dalam penelitian ini menggunakan *Simple Randomized Designs*. *Simple Randomized Designs* juga disebut Pola S-R suatu populasi atau dari sub-populasi secara langsung ditugaskan subjek-subjek kedalam kelompok eksperimen (K.E) dan kelompok kontrol (K.K), penggunaan pola S-R menggunakan metode A dan Metode B pada mata pelajaran tertentu pada salah satu sekolah dalam salah satu kelas (Hadi, 2015:540).

Penelitian ini dilakukan dengan memberi sebuah perlakuan yang berbeda kepada masing-masing kelompok. Untuk kelas III C (Kelompok Eksperimen I) dan menggunakan strategi *Mind Mapping*, sedangkan kelas III D (Kelompok Eksperimen II) menggunakan strategi *Teams Games Tournament* (TGT). Penelitian ini dilakukan dalam sebuah kegiatan pembelajaran yang dilakukan didalam kelas yang menggunakan strategi *Mind Mapping* dan *Teams Games Tournament* (TGT) pada tiap-tiap kelas penelitian. Kemudian dari masing-masing strategi pembelajaran yang diterapkan dilihat pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III C yang berjumlah 36 siswa dan kelas III D yang berjumlah 36 Siswa di SDIT Nur Hidayah Surakarta. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan dokumentasi. Teknik analisis yang digunakan adalah uji prasyarat analisis (uji homogenitas dan uji normalitas) dan uji hipotesis. Uji homogenitas menggunakan uji bartlett, uji normalitas menggunakan uji *liefors*, dan uji hipotesis menggunakan uji t.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Sebelum analisis data dilakukan sebelumnya harus dilakukan uji prasyarat, apabila uji prasyarat sudah terpenuhi bisa dilakukan analisis data. Uji prasyarat yang digunakan yaitu uji homogenitas yang dilakukan sebelum kegiatan pembelajaran dilakukan dan uji normalitas setelah pembelajaran selesai yang menggunakan hasil belajar siswa. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kelas III C SDIT Nur Hidayah Surakarta dengan kelas III D SDIT Nur Hidayah Surakarta, sebelum diberikan perlakuan

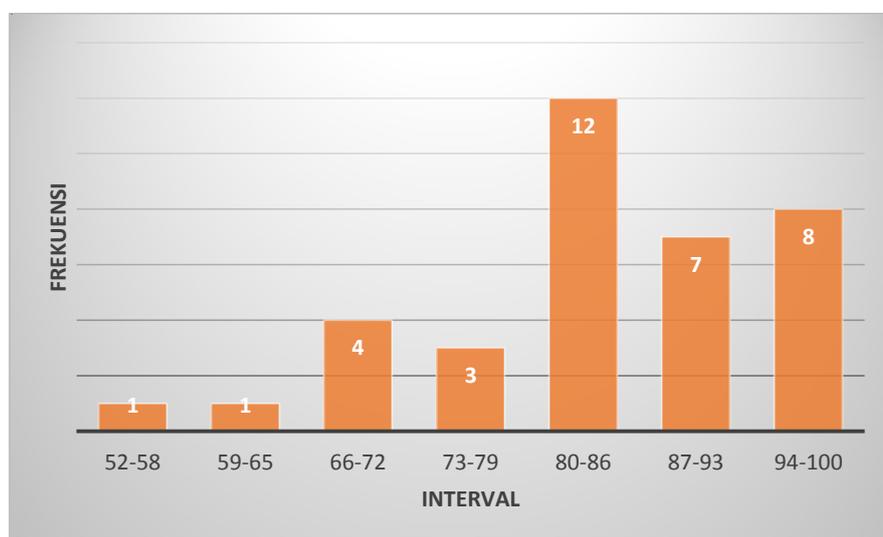
kedua eksperimen tersebut memiliki kemampuan awal yang sama atau tidak. Hasil dari uji homogenitas dapat dilihat ditabel berikut ini:

Tabel.1 Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar IPS Eksperimen I Kelas III C Strategi *Mind Mapping*.

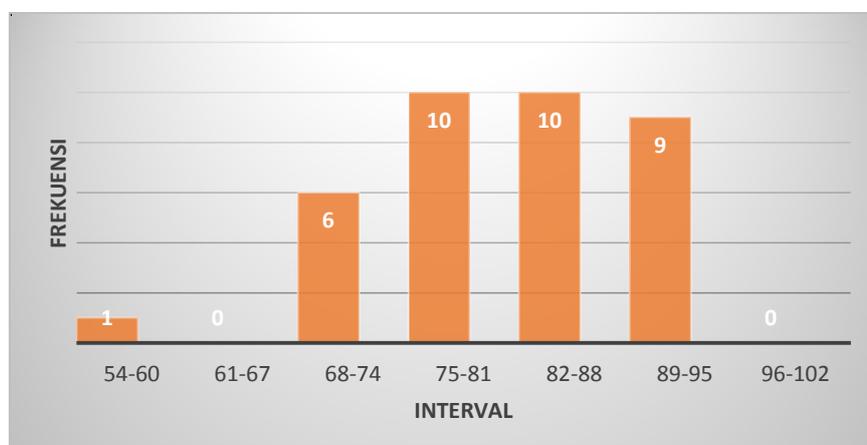
Kelas	N	S ²	X ² _{hitung}	X ² _{tabel (0,05;1)}	Keterangan
III C (Strategi <i>Mind Mapping</i>)	35	66,421	2,734	3,841	Homogen
III D (Strategi TGT)	35	117,05			

Berdasarkan hasil perhitungan uji homogenitas untuk data hasil belajar IPS siswa diperoleh harga statistik uji $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$, yaitu $2,734 < 3,841$. Dengan demikian diperoleh keputusan uji bahwa H_0 diterima, hal ini menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki variansi yang homogen.

Setelah melihat dari masing-masing kelompok eksperimen terbukti memiliki kemampuan awal yang sama, selanjutnya yaitu melakukan penelitian. Kegiatan penelitian dilakukan dengan cara mengajar dengan strategi yang telah ditentukan. Penelitian dilakukan pada kelas III C pada tanggal 28 januari 2016 dengan menggunakan strategi *Mind Mapping* selama 4 x 35 menit pada jam pembelajaran pertama (ke 1-2). Kemudian penelitian untuk kelas III D dilakukan pada tanggal 1 Februari 2016 dengan menggunakan strategi *Teams Games Tournament* (TGT) selama 4 x 35 menit pada jam pembelajaran terakhir. Setelah pembelajaran selesai, kedua kelas tersebut diberikan soal post-test yang sama. Hasil belajar pada ranah kognitif disajikan dalam bentuk histogram seperti gambar 1 dan 2 dibawah ini,



Gambar.1 Grafik Histogram Hasil Belajar Pembelajaran IPS Eksperimen I Kelas III C Strategi *Mind Mapping*.



Gambar.2 Grafik Histogram Hasil Belajar Pembelajaran IPS Eksperimen II Kelas III D Strategi TGT.

Data hasil belajar ini akan dijadikan bahan dalam melakukan analisis data. Sebelum dilakukan analisis data, data hasil belajar tersebut harus dilakukan uji normalitas. Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah distribusi data normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan metode *Liliefors*. Data yang diuji berasal dari nilai post-test kelas III C sebagai kelas eksperimen I dan kelas III D sebagai kelas eksperimen II. Rangkuman hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

Tabel.2 Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar IPS

Kelas	L_{hitung}	L_{tabel}	Keterangan
III C (Strategi <i>Mind Mapping</i>)	0,0913	0,147	Normal
III D (Strategi TGT)	0,133	0,148	Normal

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa L_{hitung} dari masing-masing kelas lebih kecil dari pada L_{tabel} . Sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi Normal. Setelah mengetahui bahwa kedua kelas yaitu kelas III C eksperimen I maupun kelas III D eksperimen II dalam keadaan homogen dan normal, kemudian dilakukan analisis data. Analisis data berupa pengujian hipotesis dengan uji t dalam analisis data ini berguna untuk mengetahui bahwa kelas III C yang diberikan perlakuan strategi *Mind Mapping* dan kelas III D yang diberikan perlakuan strategi *Teams Games Tournament (TGT)* memiliki perbedaan hasil belajar IPS atau tidak. Berdasarkan perhitungan uji t yang sudah dilakukan diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel.3 Hasil Uji Hipotesis

Kelas	Rata-rata	t_{hitung}	$T_{0,025;59}$	Keterangan
III C (Strategi <i>Mind Mapping</i>)	83,75	2,789	1,994	H_0 ditolak
III D (Strategi TGT)	81,667			

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak. Berarti hipotesis yang menyatakan “terdapat perbedaan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa yang diajar menggunakan Strategi Peta Pemikiran atau *Mind Mapping* dan Strategi kerja tim atau *Teams Games Tournament (TGT)* pada kelas III SDIT Nur Hidayah Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016” dapat diterima.

Dari nilai rata-rata dapat dilihat bahwa rata-rata kelas III C eksperimen I Strategi *Mind Mapping* lebih besar dari pada rata-rata kelas III D eksperimen II Strategi TGT, yaitu $83,75 > 81,667$. Sehingga hipotesis yang menyatakan “hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa kelas III SDIT Nur Hidayah Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016 yang diajarkan melalui strategi Peta Pemikiran atau *Mind Mapping* lebih baik jika dibandingkan menggunakan Strategi Kerja Tim atau *Team Games Tournament (TGT)*” dapat diterima.

Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Arum Pramiyarsari dan Siti Maisaroh yang berjudul “Pengaruh model pembelajaran *Mind Mapping* dan *Problem Based Learning* terhadap Minat Belajar IPS siswa kelas IV SD Kebonagung Imogiri Bantul Yogyakarta Tahun Pelajaran 2013/2014” yang menunjukkan bahwa hasil penelitian terdapat perbedaan antara model pembelajaran *mind mapping* dan model pembelajaran *problem based learning* pada bab perkembangan teknologi. Hal ini terbukti dengan hasil uji statistik yang signifikansi yaitu $t_{hitung} = 2,08$ yang berada pada daerah penolakan H_0 yaitu pada selang $-2,024$ sampai $2,024$ yang merupakan batas kritik uji t untuk taraf kesalahan 5%. Pembelajaran yang efektif terlihat hasil yang berbeda antara kelas eksperimen dengan model *mind mapping* sebesar 74,85 dan kelas kontrol dengan model *problem based learning* sebesar 62,27.

Setelah dibandingkan pada strategi *Mind Mapping* pada kelas III C dan *Teams Games Tournament (TGT)* pada kelas III D di SDIT Nur Hidayah Surakarta ternyata rata-rata hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas III C lebih besar dari pada kelas III D. Hal ini membuktikan bahwa penerapan Strategi *Mind Mapping* di kelas III C lebih baik dari pada penerapan Strategi *Teams Games Tournament (TGT)* di kelas III D. Berdasarkan hasil di lapangan, Strategi *Mind Mapping* lebih menarik perhatian siswa dibandingkan Strategi *Teams Games Tournament (TGT)*. Hal ini dikarenakan dalam pembelajaran yang menggunakan Strategi *Mind Mapping* dilakukan secara lebih spesifik meski dibentuk tiap kelompok siswa mengerjakan secara individu pada bagian masing-masing dan siswa dapat berdiskusi dengan temannya dalam mengembangkan ide mereka.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Ada perbedaan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa kelas III SDIT Nur Hidayah Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016 antara Strategi *Mind Mapping* dengan *Teams Games Tournament* (TGT). Berdasarkan uji t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $2,789 > 1,994$ Sehingga berdasarkan hasil tersebut hipotesis terbuki.
2. Strategi *Mind Mapping* lebih baik dibanding dengan Strategi *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada siswa kelas III SDIT Nur Hidayah Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016. Berdasarkan rata-rata Eksperimen I kelas III C Strategi *Mind Mapping* dan Eksperimen II kelas III D Strategi *Teams Games Tournament* (TGT), yaitu $83,75 > 81,667$.

DAFTAR PUSTAKA

Buzan, Tony. 2007. *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Hadi, Sutrisno. 2015. *Metodologi Riset*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Hamdayama, Jumanta. 2014. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia

Pramityasari, Arum dan Siti maisaroh. 2014. Pengaruh model pembelajaran *Mind Mapping* dan *Problem Based Learning* terhadap Minat Belajar IPS siswa kelas IV SD Kebonagung Imogiri Bantul Yogyakarta Tahun Pelajaran 2013/2014. (*Jurnal*). Yogyakarta. Universitas Yogyakarta. (Vol. 1 No. 1 April 2015 ISSN 2443-1656)

Silberman, Melvin L. 2007. *Aktif Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Insani Madani.

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Grup.

Uno, Hamzah B. 2007. *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi aksara.