

PENGARUH *SOFTWARE MIND MAPPING INTERACTIVE* TERHADAP MOTIVASI PEMBELAJARAN PKN MATERI ORGANISASI LINGKUNGAN MASYARAKAT

Erfana Budiyanto¹⁾, Kuswadi²⁾, Idam Ragil W.A.³⁾

PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret, Jalan Slamet Riyadi 449 Surakarta
e-mail : epandbeye@yahoo.co.id

Abstract : This study aims to determine the effect of Software Mind Mapping Interactive to motivation of learning Civics material society organizations. This study used an experimental method. The study population was a fifth grade elementary school students as Cluster 1 Laweyan, Surakarta. The sampling technique used was cluster random sampling. Data sources focused on the motivation of learning gained through pre-test and post-test with questions that have been through the instrument validity, and reliabilitas. The requirements analysis using a balance test, normality test, homogeneity test. While the techniques of data analysis as hypothesis testing using the t test. The results of this study it can be concluded that there is a positive effect of the use of Software Mind Mapping Interactive to motivation of learning Civics material society organizations. Average motivation score experimental group is 153,24 and the control group is 146.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh *Software Mind Mapping Interactive* terhadap motivasi pembelajaran PKN materi organisasi lingkungan masyarakat. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas V SD se-Gugus 1 Laweyan, Surakarta. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *cluster random sampling*. Sumber data difokuskan pada motivasi pembelajaran yang diperoleh melalui *pre test* dan *post test* dengan instrumen soal yang telah melalui uji validitas, dan reliabilitas. Uji prasyarat analisis menggunakan uji keseimbangan, uji normalitas, uji homogenitas. Sedangkan teknik analisis data sebagai uji hipotesis menggunakan uji t. Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang positif dari penggunaan *Software Mind Mapping Interactive* terhadap motivasi pembelajaran PKN materi organisasi lingkungan masyarakat. Rata-rata skor motivasi kelompok eksperimen adalah 153,24 dan kelompok kontrol 146.

Kata kunci : *Software Mind Mapping Interactive*, motivasi, PKN.

Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting dan membuka wawasan yang luas kepada siswa untuk dapat memahami kehidupan sosial masyarakat, berbangsa, dan bernegara. Menurut Gatara (2012), Pendidikan kewarganegaraan dapat didefinisikan sebagai proses pendewasaan bagi warga negara dengan usaha sadar dan terencana melalui pengajaran dan pelatihan sehingga terjadi perubahan pada warga negara tersebut dalam hal pengetahuan, sikap dan perilaku yang bersifat kritis dan emansipatoris (hlm. 6). Namun dalam kenyataan dan pelaksanaan, pelajaran PKN ini sendiri sangat kurang diminati dan juga kurang menarik dalam pembelajarannya. Sehingga hakikat dari pembelajaran dan pendidikan kewarganegaraan ini sendiri tidak sampai kepada siswa.

Untuk mengatasi hal tersebut guru harus berupaya melalui kualitas pembelajaran yang dikelolanya, namun bagi guru SD tentu bukan hal yang mudah untuk dapat menyadarkan anak tentang pentingnya belajar bagi

mereka, terutama untuk pelajaran PKN, sehingga dalam hal ini guru harus dapat membangun motivasi belajar siswa agar anak terpacu secara tidak sadar untuk belajar dan memahami esensi dari pelajaran itu sendiri. Motivasi sendiri menurut Uno (2010), merupakan suatu dorongan yang timbul oleh adanya rangsangan-rangsangan dari dalam maupun dari luar sehingga seseorang berkeinginan untuk mengadakan perubahan tingkah laku aktivitas tertentu lebih baik dari keadaan sebelumnya (hlm. 9). Sehingga upaya untuk membangun motivasi belajar siswa dalam pembelajaran, mengharuskan agar suasana pembelajaran lebih menarik, karena suasana seperti ini dapat mengasah kemampuan kognitifnya, dan kemampuan siswa dalam berfikir kritis, sehingga pembelajaran dua arah dari siswa dan guru bisa terlaksana.

Motivasi pembelajaran memberikan kemudahan pemahaman dan pengetahuan yang bisa diterima oleh siswa, banyaknya fenomena dan permasalahan umum yang semakin kompleks dan tidak teratur yakni kare-

1) Mahasiswa Prodi PGSD FKIP UNS

2,3) Dosen Prodi PGSD FKIP UNS

na kurangnya pemahaman dan pengetahuan dari masyarakat itu sendiri telah memberikan gambaran kepada guru agar dapat membekali siswa dengan pengetahuan kewarganegaraan yang bisa didapatkan dari pelajaran PKn, baik dari bidang pendidikan, ekonomi, kesehatan, politik maupun dalam bidang sosial budaya. Begitu pentingnya nilai yang terkandung dalam pelajaran PKn itu sendiri sehingga memberikan keharusan bagi seorang guru untuk dapat memberikan ilmu pengetahuannya dengan suasana dan media pembelajaran yang semenarik mungkin untuk dapat membangun motivasi siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan data hasil *pre test* tentang motivasi pembelajaran PKn materi organisasi lingkungan masyarakat pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, diketahui bahwa kedua kelompok tersebut memiliki motivasi belajar sedang, yaitu pada kelompok eksperimen yang memperoleh jumlah skor di atas 148 dari 185 hanya terdapat 10 siswa dari 22 siswa (45%), dan pada kelompok kontrol terdapat 10 siswa dari 24 siswa (41%) yang memperoleh jumlah skor di atas 148.

Salah satu cara untuk mengatasi dan membangun motivasi siswa dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan *software mind mapping interactive* dalam pembelajaran di kelas. Buzan (2007) mengemukakan bahwa, *Mind Mapping* adalah cara mudah menggali informasi dari dalam dan dari luar otak. Dalam *Mind Mapping*, sistem bekerja otak diatur secara alami. Otomatis kerjanya pun sesuai dengan kealamian cara berpikir manusia (hlm. 4). Penggunaan *Software Mind Mapping Interactive* dapat menarik perhatian siswa dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, karena pada dasarnya siswa sangat tertarik terhadap hal baru dan juga penggunaan media pembelajaran yang berbeda, terlebih dengan menggunakan komputer yang selama ini jarang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi suatu pelajaran. Sehingga motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran akan lebih tinggi jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional seperti biasanya.

METODE

Rancangan penelitian yaitu *Pretest-Posttest Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Se-Gugus 1 Kecamatan Laweyan, Surakarta yang berjumlah 5 SD. Sampel yang diambil penelitian ini adalah 4 SD, 2 SD *try out*, 1 SD sebagai kelompok eksperimen, dan 1 SD sebagai kelompok kontrol. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara *cluster random sampling*. Data dikumpulkan dengan menggunakan kuisioner dan dokumentasi, seperti yang dijelaskan oleh Sugiyono (2010), Kuisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (hlm. 199). Kuisioner digunakan untuk mengetahui data *pre test* dan *post test* sedangkan dokumentasi digunakan untuk menguji keseimbangan kelompok eksperimen dan kontrol. Analisis data menggunakan uji normalitas metode liliofors, uji homogenitas metode bartlett, uji keseimbangan dan uji hipotesis menggunakan uji t.

HASIL

A. Data *Pre Test* (Motivasi Awal Siswa Sebelum Perlakuan)

Berikut sajian data motivasi awal dari hasil *pre test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

1) Data Kelompok Eksperimen

Data motivasi awal siswa kelompok eksperimen dideskripsikan pada tabel 1.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Data Nilai Awal

No.	Data Nilai Siswa	F	Persentase
1	130–137	4	18,18%
2	138–145	5	22,73%
3	146–153	4	18,18%
4	154–161	5	22,73%
5	162–169	4	18,18%
Jumlah		22	100%

Berdasarkan data yang diperoleh, skor terendah adalah 130 dan skor tertinggi yang dicapai adalah 167. Siswa yang mem-

peroleh nilai antara 130-137 sebanyak 4 siswa, ada 5 siswa yang memperoleh nilai antara 138-145, ada 4 siswa yang memperoleh nilai antara 146-153, ada 5 siswa yang memperoleh nilai antara 154-161 dan 4 siswa yang memperoleh nilai antara 162-169. Dari hasil keseluruhan data motivasi awal siswa diperoleh rata-rata skor motivasi awal kelompok eksperimen sebesar 148,19.

2) Data Kelompok Kontrol

Data motivasi awal siswa kelompok kontrol dideskripsikan pada tabel 2.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Data Hasil Nilai Siklus I

No.	Data Nilai Siswa	F	Persentase
1	133–138	1	4,17%
2	139–144	8	33,33%
3	145–150	7	29,17%
4	151–156	3	12,5%
5	157–162	5	20,83%
Jumlah		24	100%

Berdasarkan data yang diperoleh skor terendah adalah 133 dan skor tertinggi yang dicapai adalah 161. Siswa yang memperoleh nilai antara 133-138 sebanyak 1 siswa, ada 8 siswa yang memperoleh nilai antara 139-144, ada 7 siswa yang memperoleh nilai antara 145-150, ada 3 siswa yang memperoleh nilai antara 151-156 dan 5 siswa yang memperoleh nilai antara 157-162. Dari hasil keseluruhan data motivasi awal siswa diperoleh rata-rata skor motivasi awal kelompok kontrol sebesar 148,29

B. Data Setelah Perlakuan

Sebelum *Post Test*, peneliti memberikan tindakan pembelajaran kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Tindakan yang diberikan adalah pembelajaran dengan menggunakan *Software Mind Mapping Interactive* pada kelompok eksperimen dan pembelajaran konvensional pada kelompok kontrol.

Setelah pemberian tindakan pembelajaran pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol selesai, langkah selanjutnya adalah melaksanakan *post test*.

1) Data Kelompok Eksperimen

Hasil *post test* kelompok eksperimen dideskripsikan pada tabel 3.

Tabel 3. Data Post Test Kelompok Eksperimen

No.	Data Nilai Siswa	F	Persentase
1	138–146	7	31,82%
2	147–155	6	27,27%
3	156–164	4	18,18%
4	165–173	3	13,64%
5	174–182	2	9,09%
Jumlah		22	100%

Berdasarkan data yang diperoleh, nilai terendah adalah 138 dan nilai tertinggi yang dicapai adalah 179. Siswa yang memperoleh nilai antara 138-146 sebanyak 7 siswa, ada 6 siswa yang memperoleh nilai antara 147-155, ada 4 siswa yang memperoleh nilai antara 156-164, ada 3 siswa yang memperoleh nilai antara 165-173 dan 2 siswa yang memperoleh nilai antara 174-182. Dari hasil keseluruhan data hasil *post test* diperoleh rata-rata skor motivasi siswa kelompok eksperimen sebesar 153,24.

1) Data Kelompok Kontrol

Hasil *post test* kelompok kontrol dideskripsikan pada tabel 4.

Tabel 4. Data Post Test Kelompok Kontrol

No.	Data Nilai Siswa	F	Persentase
1	126–134	4	16,67%
2	135–143	5	20,83%
3	144–152	7	29,17%
4	153–161	7	29,17%
5	162–170	1	4,16%
Jumlah		24	100%

Berdasarkan data yang diperoleh, nilai terendah adalah 126 dan nilai tertinggi yang dicapai adalah 168. Siswa yang memperoleh nilai antara 126-134 sebanyak 4 siswa, nilai antara 135-143 sebanyak 5 siswa, nilai antara 144-152 sebanyak 7 siswa, nilai antara 153-161 sebanyak 7 siswa, dan nilai antara 162-170 sebanyak 1 siswa. Dari hasil keseluruhan data hasil *post test* diperoleh rata-rata skor motivasi siswa kelompok kontrol sebesar 146.

C. Pengujian Prasyarat Analisis

1. Uji Normalitas Data *Pre test*

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui suatu sampel berasal dari populasi

berdistribusi normal atau tidak. Hasil uji normalitas data kemampuan awal dengan menggunakan liliofors pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Data Pre Test

Variabel	L_{hitung}	L_{tabel}	Keputusan
Kontrol	0,1269	0,1730	Ho diterima
Eksperimen	0,0960	0,1900	Ho diterima

Berdasarkan uji normalitas kedua kelompok penelitian (sampel) diketahui kelompok kontrol $L_{hitung} < L_{tabel}$ yaitu $0,1269 < 0,1730$, sedangkan kelompok eksperimen $L_{hitung} < L_{tabel}$ yaitu $0,0960 < 0,1900$. Hal ini menunjukkan bahwa Ho diterima yang berarti kedua kelompok kontrol berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas Data Pre test

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah populasi penelitian mempunyai variansi yang sama atau tidak. Hasil uji homogenitas data *pre test* dengan menggunakan metode Bartlett pada tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas Data Pre Test

Variabel	χ^2_{hitung}	χ^2_{tabel}	Keputusan
Eksperimen dan kontrol	3,6581	3,8410	Ho diterima

Berdasarkan uji homogenitas diketahui bahwa $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ yaitu $3,6581 < 3,8410$. Hal ini dapat disimpulkan bahwa Ho diterima, yang berarti kedua kelompok dinyatakan homogen.

3. Uji Keseimbangan

Uji keseimbangan dilakukan terhadap data *pre test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Uji keseimbangan dilakukan untuk mengetahui apakah kedua kelompok memiliki kemampuan awal yang sama atau tidak. Hasil uji keseimbangan dengan *t test* terdapat pada tabel 7.

Tabel 7. Hasil Uji Keseimbangan

Variabel	t_{hitung}	t_{tabel}	Keputusan
Eksperimen dan kontrol	0,0369	$\pm 2,01669$	(Ho diterima)

Berdasarkan hasil uji keseimbangan kelompok kontrol dan eksperimen t_{hitung} berada diantara t_{tabel} yaitu $-t_{tabel} < t_{hitung} < t_{tabel}$ ($-2,01669 < 0,0369 < 2,01669$) sehingga Ho diterima. Hal ini dapat disimpulkan bahwa kelompok kontrol dan kelompok eksperimen

memiliki kemampuan awal yang sama atau seimbang.

D. Pengujian Hipotesis

1. Uji Normalitas Data Post Test

Hasil uji normalitas data *post test* dengan menggunakan liliofors pada tabel 8.

Tabel 8. Hasil Uji Normalitas Data Post Test

Variabel	L_{hitung}	L_{tabel}	Keputusan
Kontrol	0.0776	0,1730	Ho diterima
Eksperimen	0.1208	0.1900	Ho diterima

Berdasarkan hasil uji normalitas *post test* menunjukkan bahwa pada kelompok kontrol $L_{hitung} < L_{tabel}$ yaitu $0.0776 < 0,1730$. Sama halnya pada kelompok eksperimen $L_{hitung} < L_{tabel}$ yaitu $0.1208 < 0.1900$, sehingga Ho diterima. Hal ini dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok berasal dari distribusi normal.

2. Uji Homogenitas Data Post test

Hasil uji homogenitas data *post test* dengan menggunakan metode Bartlett pada tabel 9.

Tabel 9. Hasil Uji Homogenitas Data Post Test

Variabel	χ^2_{hitung}	χ^2_{tabel}	Keputusan
Eksperimen dan kontrol	0,2627	3,8410	Ho diterima

Berdasarkan uji homogenitas diketahui bahwa $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ yaitu $0,2627 < 3,8410$. Hal ini dapat disimpulkan bahwa Ho diterima, yang berarti kedua kelompok dinyatakan homogen.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui perbedaan motivasi pembelajaran kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah perlakuan. Hasil uji hipotesis dengan *t test* terdapat pada tabel 10.

Tabel 10. Hasil Uji Hipotesis

Variabel	t_{hitung}	t_{tabel}	Keputusan
Eksperimen dan kontrol	0,0369	$\pm 2,01669$	(Ho diterima)

Hasil uji hipotesis t_{hitung} adalah $-2,1482$ dan $t_{tabel} 2.01669$. Dengan $DK = \left\{ t \mid t < -t_{\frac{\alpha}{2}, n_1 + n_2 - 2} \text{ atau } t > t_{\frac{\alpha}{2}, n_1 + n_2 - 2} \right\}$ maka H_0 ditolak karena terletak pada daerah kritik

($t_{hitung} < t_{tabel}$). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar siswa yang menggunakan *software mind mapping interactive* dengan pembelajaran konvensional. Motivasi belajar kelompok eksperimen lebih tinggi dari pada kelompok kontrol, hal ini diperkuat dengan hasil nilai rata-rata untuk kelompok eksperimen dengan menggunakan *software mind mapping interactive* yaitu 153,2381 lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata kelompok kontrol dengan pembelajaran konvensional yaitu 146.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil uji hipotesis dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh penggunaan *software mind mapping interactive* terhadap motivasi pembelajaran PKn materi organisasi lingkungan masyarakat pada siswa kelas V SD Se-Gugus 1 Kecamatan Laweyan tahun ajaran 2012/2013. Hal ini menunjukkan bahwa penelitian ini telah sesuai dengan teori yang ada. Menurut Edward penggunaan *mind mapp* lebih menyenangkan dan memudahkan anak untuk memahami materi pelajaran yang disampaikan (2009). Sedangkan teori yang dikemukakan Windura (2010), bahwa *mind mapp* dapat mengatasi permasalahan-permasalahan belajar (hlm. 17)

Penggunaan *software mind mapping interactive* terhadap kelompok eksperimen terbukti menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi pembelajaran PKn materi organisasi lingkungan masya-

rakat. Hal ini dapat dilihat pada awal sebelum perlakuan, hasil keseimbangan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan bahwa kedua kelompok tersebut mempunyai kemampuan yang seimbang, tetapi setelah diberikan dua perlakuan yang berbeda pada kedua kelompok tersebut ternyata pada uji hipotesis hasil *post test* menunjukkan bahwa motivasi pembelajaran PKn kelompok eksperimen dan kontrol berbeda.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan kemudian dilakukan pengolahan data tentang pengaruh *software mind mapping interactive* terhadap motivasi pembelajaran PKn materi organisasi lingkungan masyarakat pada siswa kelas V SD Se-Gugus 1 Kecamatan Laweyan tahun ajaran 2012/2013 bahwa hasil uji t, diketahui t_{hitung} sebesar 2,1482 dan t_{tabel} 2,01669. Artinya ada perbedaan antara motivasi pembelajaran PKn siswa yang menggunakan *software mind mapping interactive* dalam pembelajarannya dengan siswa yang diajar dengan pembelajaran konvensional. Nilai motivasi siswa yang diajar dengan menggunakan *software mind mapping interactive* lebih tinggi dibandingkan dengan motivasi siswa yang diajar dengan pembelajaran konvensional. Dibuktikan dengan perolehan hasil rata-rata nilai *post test* kelompok eksperimen adalah 153,2381 dan kelompok kontrol adalah 146

DAFTAR PUSTAKA

- Buzan, T. (2007). *Buku Pintar Mind mapping*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Edward, C. (2005). *Mind Mapping untuk Anak Sehat & Cerdas*. Yogyakarta: Sakti.
- Gatara, A.S. & Sofhian, H.S. (2012). *Pendidikan Kewarganegaraan (Civic Education)*. Bandung: Fokusmedia.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Uno, H.B. (2010). *Teori Motivasi & Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Windura, S. (2010). *Mind Mapp Langkah Demi Langkah*. Jakarta: Elex Media Komputindo