**PENGARUH MEDIA PETA RAS TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
KELAS X IPS DI SMAN 1 PELAIHARI**

Dosen Pembimbing Akademik :

Heri Susanto M. Pd.

Proposal Skripsi

Oleh :

Mirlany Maulida

NIM. 1710111220015

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
JURUSAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT BANJARMASIN
2020**

DAFTAR ISI

Judul.....	i
Daftar isi.....	ii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS	7
A. Belajar.....	7
B. Ketersediaan Sumberdaya Belajar.....	9
C. Media Pembelajaran.....	10
D. Penggunaan dan Pemilihan Media Pembelajaran	11
E. Fungsi Media Pembelajaran	12
F. Pengertian Peta Konsep	12
G. Penelitian Yang Relevan.....	12
H. Kerangka Berpikir.....	14
I. Hipotesis.....	15
BAB III METODE PENELITIAN	17
A. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	17
B. Desain Penelitian.....	17
C. Variabel Penelitian.....	19
D. Definisi Operasional Variabel.....	20
E. Populasi dan Sampel.....	22
F. Teknik Pengambilan Sampel	24
G. Teknik Pengumpulan Data	25
H. Teknik Analisis Data.....	26
DAFTAR PUSTAKA	27

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan Pembelajaran sejarah mempunyai peran yang sangat penting dimana pembelajaran sejarah mengajarkan memupuk perasaan bangga terhadap tanah air melalui setiap peristiwa sejarah bangsanya. Sejarah adalah gambaran masa lalu tentang manusia dan sekitarnya sebagai makhluk sosial, yang disusun secara ilmiah dan lengkap, meliputi urutan fakta masa tersebut dengan tafsiran dan penjelasan yang memberi pengertian dan pemahaman tentang apa yang telah berlalu. (Azhar Arsyad, 2009 : 10).

Pembelajaran sejarah sendiri di sekolah dirasakan sebagai mata pelajaran yang kurang menarik. Mengapa demikian, karena mata pelajaran sejarah ruang lingkupnya luas sekali. Mata Pelajaran Sejarah yang diajarkan merupakan suatu mata pelajaran yang berisikan cerita atau peristiwa-peristiwa yang terjadi pada masa lampau dalam jangka waktu yang lama, siswa tidak mengalami secara langsung peristiwa tersebut. Disamping itu siswa juga dituntut untuk menghafal Bulan, tanggal, tahun kejadian dan tempat kejadian.

Berdasarkan fakta dilapangan masih banyak guru memakai sistem ceramah disetiap pembelajaran sejarah dan sumber belajar siswa masih terfokus ke buku siswa dan LKS yang materinya banyak dan sistem hafalan yang mengakibatkan banyak siswa mengeluh dan kurang semangat belajar sejarah yang mengakibatkan hasil belajar siswa menurun dan dilihat juga dari faktor hasil

belajar siswa berupa nilai bulanan dan nilai semester yang nilai grafiknya yang sangat tidak meningkat dengan baik.

Melalui pembelajaran sejarah mengarahkan bagaimana berpikir kesejarahan kepada pelajar. Menurut Harada (2005:27), ada empat cara meningkatkan cara berpikir kesejarahan peserta didik yaitu pertama, guru harus mengajak peserta didik berpikir tentang materi aktual yang ada disekitar mereka. Kedua, guru tidak lagi terpaku pada buku teks tetapi guru harus mengarahkan dan memberikan pertanyaan-pertanyaan dari materi sejarah dengan menstimulasi peserta didik untuk berpikir dan mengajak peserta didik untuk melakukan penemuan. Ketiga, jika pembelajaran harus menggunakan buku teks maka yang dilakukan adalah mengajak peserta didik melakukan penelitian sistematis dan melakukan koreksi terhadap buku teks sehingga peserta didik terstimulasi untuk belajar. Isi buku teks digunakan untuk menemukan permasalahan dan menarik hipotesis. Keempat, kurikulum sejarah haruslah sistematis sehingga peserta didik dapat melakukan penemuan dalam proses pembelajarannya.

Untuk mengatasi agar pengajaran sejarah tidak monoton dan lebih bervariasi maka dapat digunakan media pengajaran bagi mata pelajaran sejarah. Tujuan dari penggunaan media pembelajaran mata pelajaran sejarah dapat memperjelas penyajian guru dalam menyampaikan materi pelajaran, mengatasi keterbatasan guru, mengatasi sikap aktif siswa, dan mengatasi keterbatasan ruang.

Menurut Daryanto (2010:6), Pengertian Media disini adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Karenanya Media adalah

segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses terjadi. Dengan demikian dalam proses belajar, mengajar, media sangat diperlukan agar siswa bisa menerima pesan dengan baik dan benar.

Media Peta konsep ras merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu guru dalam memberikan pelajaran kepada siswa. Penggunaan media peta konsep ras membantu siswa dalam memahami materi pelajaran yang disajikan, Namun demikian apakah benar bahwa dengan menggunakan media peta konsep ras, hasil belajar sejarah siswa Sekolah Menengah Atas akan lebih baik, ataukah sebaliknya justru dengan menggunakan media peta konsep ras, prestasi belajar mata pelajaran sejarah siswa akan menurun.

Dari uraian di atas maka permasalahan yang diungkap dalam Skripsi ini adalah: **“PENGARUH MEDIA PETA KONSEP RAS TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X IPS DI SMAN 1 PELAIHARI”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya variasi media pembelajaran dalam penyampaian materi pelajaran sejarah, sehingga siswa merasa jenuh atau bosan.
2. Kurangnya guru menerapkan media peta konsep ras terhadap belajar sejarah di sekolah.
3. Kurangnya perhatian dan konsentrasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran Sejarah

C. Batasan Masalah

Penulis membatasi permasalahan yang ada, maka fokus yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah: Pengaruh Penggunaan Media Peta Konsep Ras Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS di SMAN 1 Pelaihari. Permasalahan kegunaan media peta konsep ras sebagai media pembelajaran yang baru kepada siswa – siswi dalam proses pembelajaran sejarah disekolah terutama untuk memperkenalkan dan memberi ketertarikan kepada siswa di SMAN 1 Pelaihari. Berdasarkan masalah maka yang akan dijadikan masalah fokus adalah:

1. Pengaruh media peta konsep sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran sejarah.
2. Penelitian dilakukan pada siswa – siswi kelas X IPS di SMAN 1 Pelaihari

D. Rumusan Masalah

Atas dasar latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang didapat dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana media peta konsep ras sebagai media pembelajaran sejarah di SMAN 1 Pelaihari?
2. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media peta konsep ras sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa di kelas X IPS di SMAN 1 Pelaihari ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang akan diteliti, maka tujuan penelitian ini adalah:

- a. Mengetahui media peta konsep ras sebagai media pembelajaran sejarah di SMAN 1 Pelaihari
- b. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan penggunaan media peta konsep ras sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa di kelas X IPS di SMAN 1 Pelaihari

F. Manfaat Penelitian

Hasil Penelitian diharapkan dapat bermanfaat, baik bagi lembaga pendidikan seperti sekolah, siswa dan juga guru dan masyarakat sebagai berikut:

a) Teoritis

1. Sebagai bahan masukan bagi Lembaga Pendidikan, Guru dan masyarakat agar lebih cenderung memanfaatkan media peta konsep ras sebagai sumber belajar sejarah.

2. Sebagai bahan masukan atau batu loncatan bagi pengembang sumber belajar terutama bagi pendidikan dalam mengembangkan sumber belajar menggunakan media peta konsep ras.

b) Praktis

1. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah.

2. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan atau referensi untuk melakukan inovasi dalam mengajar sejarah khususnya.

3. Bagi peserta didik, hasil penelitian ini diharapkan untuk menambah wawasan media peta konsep ras dan menumbuhkan minat anak terhadap sejarah.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Belajar

Belajar sudah terdengar tidak asing lagi bagi kita, karena belajar tidak terbatas umur, siapa saja bisa melakukan hal ini. Belajar sudah menjadi aktivitas kita sehari-hari, baik itu dalam bidang pendidikan maupun non-pendidikan. Contohnya saja kita dapat belajar membaca, menulis, menyanyi, memasak mencoba hal baru. Belajar merupakan salah satu cara pendewasaan diri baik itu dalam bentuk fisik, psikis ataupun kejiwaan. Karena pada dasarnya manusia akan terus tumbuh dan berproses menjadi dewasa. Pengalaman yang berupa pelatihan, pembelajaran, proses belajar, ini merupakan proses pendewasaan diri. Sehingga proses belajar merupakan proses pendewasaan diri (Musfiquon, 2012:2)

Menurut Harold Spears (1995) menyatakan bahwa *learning is to observe, to read, to imitate, to try something themselves, to listen, to follow direction* (belajar adalah mengamati, membaca, meniru, mencoba sesuatu sendiri, mendengar, mengikuti petunjuk).

Belajar merupakan sebuah proses yang mungkin timbul atas berubahnya suatu tingkah laku sebagai bentuk hasil respon utama, dengan syarat bahwa perubahan tersebut tidak disebabkan oleh adanya perubahan sementara, dengan kata lain menyatakan bahwa belajar dapat mengubah seseorang yang relatif permanen sebagai hasil dari pengalaman yang dialami (Noehi Nasution, 1997:3).

Pembelajaran merupakan proses yang sangat membutuhkan banyak sumber untuk menunjang proses pembelajaran. Semakin banyak sumber yang diperoleh maka akan mempermudah proses pembelajaran dan mampu mencapai tujuan dari proses pembelajaran yang diinginkan secara optimal.

Pada konteks pembelajaran sejarah, desain pembelajaran sejarah yang dirancang guru harus dapat memfasilitasi peserta didik dalam mengambil makna dari peristiwa sejarah. Penting mengambil makna, karena pembelajaran sejarah dapat mengembangkan berbagai potensi dasar peserta didik seperti nilai-nilai kearifan, watak dan kepribadian. Pembelajaran sejarah yang ideal yakni yang mampu memfasilitasi peserta didik untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. guru harus mendesain pembelajaran yang inovatif, sehingga dapat mengoptimalkan kemampuan peserta didik agar lebih kompeten. Pembelajaran sejarah yang inovatif dan kreatif, selain dapat meningkatkan profesionalisme pendidik juga dapat mengembangkan kompetensi peserta didik terkait dengan materi sejarah (Shintya E, Nurul U, Sumardi, 2019:2).

B. Ketersediaan Sumberdaya Pembelajaran Sejarah

Menurut Heri Susanto (2014:84) Ketersediaan sumberdaya pembelajaran sejarah Selain kedua hal sebelumnya, dalam merancang desain pembelajaran perlu diperhatikan ketersediaan sumberdaya pembelajaran sejarah. Sumberdaya dimaksud adalah ketersediaan buku teks sejarah, media pembelajaran sejarah dan laboratorium pembelajaran sejarah. Ketersediaan sumber daya tersebut akan mempermudah guru dalam melaksanakan pembelajaran dan mempermudah siswa dalam melakukan rekonstruksi. Sumberdaya minimal yang semestinya tersedia

adalah buku teks sejarah. Sedangkan media pembelajaran sejarah menuntut kreativitas guru untuk merancang media pembelajaran yang inovatif. Media pembelajaran secara garis besar terbagi menjadi media audio, visual dan audio-visual. Khusus untuk laboratorium pembelajaran sejarah, memang masih sangat terbatas. Tidak banyak sekolah bahkan perguruan tinggi yang memiliki laboratorium pembelajaran sejarah.

C. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. (Isran & Rohani, 2018:93).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu benda atau komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses belajar.

Media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran kaitannya dengan model pembelajaran langsung yaitu dengan cara guru berperan sebagai penyampaian informasi dan dalam hal ini guru seyogyanya menggunakan berbagai media yang sesuai. Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran,

perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Menurut Heinich yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011:4), media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima.

D. Penggunaan dan Pemilihan Media Pembelajaran

Mengidentifikasi sembilan faktor kunci yang harus menjadi pertimbangan dalam memilih media pengajaran. Kesembilan faktor kunci tersebut antara lain batasan sumber daya institusional, kesesuaian media dengan mata pelajaran yang diajarkan, karakteristik siswa atau anak didik, perilaku pendidik dan tingkat keterampilannya, sasaran pembelajaran mata pelajaran, hubungan pembelajaran, lokasi pembelajaran, waktu dan tingkat keragaman media.(Sudrajad,2008:8)

Sedangkan menurut Arief S. Sadiman mengemukakan memilih media antara lain adalah a) bermaksud mendemonstrasikannya seperti halnya pada kuliah tentang media, b) merasa sudah akrab dengan media tersebut, misalnya seorang dosen yang sudah terbiasa menggunakan proyektor transparansi, c) ingin memberi gambaran atau penjelasan yang lebih konkret, dan d) merasa bahwa media dapat berbuat lebih dari yang bisa dilakukan, misalnya untuk menarik minat atau gairah belajar siswa.

E. Fungsi Media pada Pembelajaran

Menurut Azhar Arsyad (2011:15) fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Sedangkan menurut Hamalik bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Menurut Arif S. Sadiman menyebutkan bahwa kegunaan-kegunaan media pembelajaran yaitu:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
- c. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.
- d. Memberikan perangsang belajar yang sama.
- e. Menyamakan pengalaman.

F. Pengertian Peta Konsep

Mengenai pengertian peta konsep para ahli mendefinisikan peta konsep sebagai diantaranya adalah Croasdel, mendefinisikan bahwa peta konsep adalah bagan gambar atau yang menunjukkan atau menjelaskan suatu hal yang berisi konsep-konsep yang diwakili dengan kata kunci yang dihubungkan satu dengan yang lain satu dengan yang lainnya menggunakan garis atau tanda hubung dalam pengertian tersebut menjelaskan bahwa tanda hubung yang ada pada konsep

tersebut menunjukkan bahwa suatu konsep bersifat konseptual dan logis dihubungkan dengan suatu alat antar dua konsep atau lebih yaitu peta konsep.

Menurut Aina, peta konsep adalah sebagai alat untuk mewakili adanya hubungan yang bermakna antara suatu konsep hingga membentuk suatu proposisi. Proposisi adalah dua atau lebih konsep yang dihubungkan dengan garis yang diberi kata penghubung sehingga memiliki suatu pengertian. Dan menurut Martin, peta konsep adalah ilustrasi grafis konkret yang mengindikasikan bagaimana sebuah konsep tunggal dihubungkan kekonsep-konsep lain pada kategori yang sama.

Penggunaan peta konsep ras sangatlah penting sebab peta konsep membantu membuat informasi yang abstrak menjadi konkret dan dapat meningkatkan ingatan akan suatu konsep dalam sebuah materi pelajaran karna materi disajikan dengan ringkas dan dengan menghubungkan konsep satu dengan yang lain dan diwakili dengan kata kunci sebagai bentuk pengingat dan penanda sebuah konsep. Selain itu dalam pembelajaran media peta konsep dapat digunakan untuk menyajikan materi oleh guru dengan mencatat, mempersiapkan pembelajaran dan mengatur waktu pembelajaran, sehingga materi dapat disampaikan secara efisien. (Dimiyati dan Mudjiono, 2006: 26-27)

G. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan terhadap tulisan ini adalah penelitian yang pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang relevan dengan tulisan ini, yaitu :

- a. Yusliantara Universitas Terbuka Bandung penelitian yang berjudul
“Pengaruh Penggunaan Media Peta Dalam Pembelajaran Ips Terhadap
Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMKN 1

Bandung”. Penelitian yang dilakukan Yusliantara bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas X dengan menggunakan media peta. Penulisan karya ini terdapat persamaan antara kedua penelitian tersebut yaitu penggunaan media pembelajaran peta. Perbedaan yang terdapat pada penelitian ini terletak pada variabel y yaitu peningkatan aktivitas siswa.

- b. Mursiti Universitas Negeri Semarang penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Peta terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Sejarah di SMAN Semarang”. Pada penelitian ini fokusnya sama dengan penelitian saya yakni pengaruh media peta namun beliau menerapkan pada mata pelajaran IPS sedangkan saya pada mata pelajaran sejarah.

H. Kerangka Berpikir

Media Peta konsep ras merupakan salah satu ide untuk variasi media belajar yang harus diterapkan di kalangan siswa – siswa di SMAN 1 di Pelaihari. Media peta konsep ras sebagai media pembelajaran sejarah untuk meningkatkan wawasan siswa – siswa dan meningkatkan daya tarik siswa terhadap hasil belajar. Penelitian skripsi ini berusaha untuk memberikan warna baru untuk media pembelajaran yang lebih variasi dan mengenalkan peta konsep ras yang mungkin tidak diketahui oleh siswa.

Pada dasarnya peta konsep ras adalah salah satu media pembelajaran yang menarik untuk digunakan oleh siswa – siswa di SMAN 1 Pelaihari. Dikarenakan guru terlalu monoton saat mengajar dan kebanyakan guru kurang melakukan variasi

terhadap media pembelajaran. Semoga penelitian ini membawa efek yang baik kepada guru, sekolah dan khususnya siswa – siswa di SMAN/MA di Pelaihari.

1.1.Gambar Kerangka Berpikir Penelitian

I. Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah dan kerangka berpikir yang diuraikan oleh penulis, maka hipotesis dari penelitian ini adalah :

1. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara siswa yang menggunakan peta konsep ras sebagai media pembelajaran dengan siswa yang tidak menggunakan peta konsep ras sebagai media pembelajaran di X IPS SMAN 1 Pelaihari.
2. Ada terdapat pengaruh yang positif dan signifikan terhadap siswa dengan menggunakan peta konsep ras sebagai media pembelajaran di X IPS SMAN 1 Pelaihari.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

a. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini direncanakan akan di laksanakan di SMAN 1 Pelaihari, Jl. A. Syairani No 36, Angsau Kecamatan Pelaihari, Kabupaten Tanah Laut, Kalimantan Selatan.

b. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan di laksanakan pada bulan februari – mei 2021 di SMAN 1 Pelaihari, Jl. A. Syairani No 36, Angsau Kecamatan Pelaihari, Kabupaten Tanah Laut, Kalimantan Selatan.

B. Desain Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dalam penelitian ini yang berjudul "Pengaruh Media Peta Konsep Ras Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS Di SMAN 1 Pelaihari" maka dari itu penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode quasi eksperimen yang menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang menjelaskan hubungan sebab akibat (kausalitas) antara satu variabel dengan lainnya (variabel x dan variabel y).

Eksperimen merupakan cara untuk mempelajari sesuatu dengan mengubah-ubah kondisi dan mengamati pengaruhnya terhadap hal lain. Hal itu bertujuan untuk mengetahui pengaruh dengan cara membandingkan hasil kelompok eksperimen yang di berikan perlakuan dengan kelompok yang tidak diberikan perlakuan. Penelitian yang menggunakan metode eksperimen, peneliti harus melakukan tiga kegiatan pokok yaitu mengontrol, memanipulasi, dan mengamati.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah sejenis eksperimen yang merupakan penyempurnaan desain pra-eksperimen. Meliputi kelompok yang terjadi dengan sendirinya, biasanya lebih dari satu kelompok serta memiliki unsur obsevasi yang lebih banyak daripada desain pra-eksperimen. Dalam penelitian ini dapat dikatakan penelitian pengujian hipotesa yang menguji hubungan sebab akibat diantara variabel yang diteliti.

Tujuan dari penelitian eksperimen atau eksperimen semu adalah untuk memperoleh informasi yang merupakan perkiraan bagi informasi yang dapat diperoleh dengan eksperimen yang sebenarnya dalam keadaan yang tidak memungkinkan untuk mengontrol atau memanipulasi semua variabel yang relevan. (Darmawan, 2013:228).

Desain yang dilakukan dalam penelitian ini adalah nonequivalent control group design yang merupakan bagian dari post test only control design. Pengambilan sampel dengan desain ini dilakukan secara random sampling.

Adapun pola penelitiannya sebagai berikut :

Kelas	Treatment	Posttest
X IPS 5	X	T ²
X IPS 3		T ²

Keterangan :

X IPS 5 : Kelas yang akan digunakan sebagai kelas eksperimen

X IPS 3 : Kelas yang akan digunakan sebagai kelas kontrol

X : Treatment yang dilakukan pada kelas eksperimen

T² : Pemberian Posttest berupa tes tertulis dan angket, pemberian posttest ini merupakan bentuk pengukuran kemampuan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media peta konsep ras.

C. Variabel Penelitian

Variabel Penelitian merupakan konsep yang diberi lebih dari satu nilai atau pengelompokan yang logis dari dua atau lebih (S. Margono:2003). Berdasarkan pada landasan teori dan hipotesis yang dikemukakan maka variabel penelitian ini adalah :

- a. Variabel Bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Penggunaan Media Peta Konsep Ras yang diberi simbol X

- b. Variabel Terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar yang diberi simbol Y.

D. Definisi Operasional Variabel

a. Media Peta

Pengertian peta konsep para ahli mendefinisikan peta konsep sebagai diantaranya adalah croasdell, mendefinisikan bahwa peta konsep ras adalah bagan gambar atau yang menunjukkan atau menjelaskan suatu hal yang berisi konsep ras yang diwakili dengan kata kunci yang dihubungkan suatu dengan yang lain satu dengan yang lainnya menggunakan garis tau tanda hubung dalam pengertian tersebut menjelaskan bahwa tanda hubung yang ada pada konsep tersebut menunjukkan bahwa suatu konsep bersifat konseptual dan logis dihubungkan dengan suatu alat antar dua konsep atau lebih yaitu peta konsep.

Menurut Aina, peta konsep adalah sebagai alat untuk mewakili adanya hubungan yang bermakna antara suatu konsep hingga membentuk suatu proposisi. Proposisi adalah dua atau lebih konsep yang dihubungkan dengan garis yang diberi kata penghubung sehingga memiliki suatu pengertian. Penggunaan peta konsep ras sangatlah penting sebab peta konsep membantu membuat informasi yang abstrak menjadi konkret dan dapat meningkatkan ingatan akan suatu konsep dalam sebuah materi pelajaran karna materi disajikan dengan ringkas dan dengan menghubungkan konsep satu dengan yang lain dan diwakili dengan kata kunci sebagai bentuk pengingat dan penanda

sebuah konsep. Selain itu dalam pembelajaran media peta konsep dapat digunakan untuk menyajikan materi oleh guru dengan mencatat, mempersiapkan pembelajaran dan mengatur waktu pembelajaran, sehingga materi dapat disampaikan secara efisien. (Dimiyati dan Mudjiono, 2006: 26-27)

b. Hasil Belajar

Secara umum Abdurrahman menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. menurutnya juga anak-anak yang berhasil dalam belajar ialah berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.

Adapun yang dimaksud dengan belajar Menurut Usman adalah “Perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara satu individu dengan individu lainnya dan antara individu dengan lingkungan”.

Lebih luas lagi Subrata mendefenisikan belajar adalah “(1) membawa kepada perubahan, (2) Bahwa perubahan itu pada pokoknya adalah didaptkannya kecakapan baru, (3) Bahwa perubahan itu terjadi karena usaha dengan sengaja”.

Dari beberapa defenisi di atas terlihat para ahli menggunakan istilah “perubahan” yang berarti setelah seseorang belajar akan mengalami perubahan. Didik dapat melakukan penemuan dalam proses pembelajarannya. (Abdurrahman,1999:38).

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku

baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Hasil belajar merupakan salah satu indikator dari proses belajar. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar. Salah satu indikator tercapai atau tidaknya suatu proses pembelajaran adalah dengan melihat hasil belajar yang dicapai oleh siswa. (Catharina, 2004:4)

D. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi adalah suatu kumpulan dari individu dengan kualitas serta ciri-ciri yang telah ditetapkan. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subyek yang mempunyai kualitas dan karakter tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga organisasi, binatang, hasil karya manusia, dan benda-benda alam yang lain. (Sugiyono, 2010, 117)

Populasi yaitu seluruh individu yang dimaksudkan untuk diteliti, dan yang nantinya akan dikenai generalisasi. Generalisasi yaitu suatu cara pengambilan kesimpulan terhadap kelompok individu yang lebih luas jumlahnya berdasarkan data yang diperoleh dari kelompok individu yang lebih sedikit jumlahnya.

Tabel 1.2 Jumlah Siswa kelas X IPS SMAN 1 Pelaihari

NO	KELAS	JUMLAH SISWA
1.	X IPS 1	36
2.	X IPS 2	34
3.	X IPS 3	33
4.	X IPS 4	35
5.	X IPS 5	34
6.	X IPS 6	33
JUMLAH		205

Sumber : SMAN 1 Pelaihari

b. Sampel

Sampel adalah subset dari populasi, terdiri dari beberapa anggota populasi. Subset ini diambil karena dalam banyak kasus tidak mungkin kita meneliti seluruh anggota populasi, oleh karena itu kita membentuk sebuah perwakilan populasi yang disebut sampel (Sugiyono, 2013 : 62).

Penelitian ini dilakukan karena penelitian ingin mengetahui pengaruh yang positif terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan peta konsep ras sebagai sumber belajar di kelas X IPS SMAN 1 PELAIHARI . Dan teknik pengambilan sampel dilakukan secara acak. Kelas yang di jadikan kelas kontrol

adalah X IPS 3 dan kelas experiment adalah kelas X IPS 5 dan kelas X IPS 1 di jadikan kelas uji coba.

E. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik sampling merupakan teknik yang digunakan peneliti untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam suatu penelitian sugiyono (2010: 119)

Tabel 1.3 Sebaran Sampel Menurut Kelas

NO	KELAS	JUMLAH SISWA	KETERANGAN
1.	X IPS 3	33	Sampel
2.	X IPS 1	36	Sampel
3.	X IPS 5	34	-

Sumber : SMAN 1 Pelaihari

Dalam peneltian ini menggunakan teknik pengambilan sampling probability sampling. Menurut Sugiyono (2010: 120) probability sampling merupakan teknik pengambilan sampel yang memberikan kesempatan yang sama pada setiap populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Dalam pengambilan sampel menggunakan beberapa teknik salah satunya adalah teknik simple random sampling dimana pengambilan sampel dalam suatu populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan anggota tanpa memperhatikan strata dalam suatu populasi.

F. Teknik Pengumpulan Data

Sugiyono (2014: 308) teknik pengumpulan data adalah suatu langkah yang utama dalam suatu penelitian, karena suatu penelitian memiliki tujuan utama untuk mendapatkan data. Teknik yang digunakan penelitian memperoleh data dalam penelitian ini adalah :

1. Observasi

Metode ini digunakan untuk mengetahui keadaan lingkungan belajar siswa di sekolah, metode ini akan membantu penelitian belajar tentang belajar tentang perilaku tersebut. Penelitian melakukan observasi dengan cara mengadakan pengamatan langsung tentang kegiatan proses belajar dan pembelajaran di SMAN 1 PELAIHARI. Indikator dalam pelaksanaan observasi di sekolah adalah sebagai berikut :

- a. Melihat dan mengamati kondisi sekolah secara langsung, misalnya ketersediaan sarana dan prasarana penunjang pembelajaran, seperti gedung, lapangan, laboratorium, tempat ibadah, gedung kegiatan siswa parkir dan kantin.
- b. Melihat dan mengamati proses pembelajaran didalam kelas, seperti model , sumber belajar dan keaktifan siswa dalam proses belajar dan pengajaran dikelas.

2. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi biasa berbentuk tulisan, gambar, atau karya – karya monumental dari seseorang (Sugiyono, 2012 : 329). Metode ini dilakukan untuk mendapatkan data mengenai sekolah data siswa terutama data tentang hasil kerja

3. Teknik Tes

Teknik tes digunakan adalah pilihan ganda untuk mengumpulkan data yang sifatnya mengevaluasi hasil belajar. Tes merupakan cara yang digunakan atau prosedur yang diperlu ditempuh dalam rangka pengukuran dan penilaian di pembelajaran sejarah.

G. Teknik Analisis Data

1. Uji Instrumen Penelitian

Sebelum penelitian dilakukan, terlebih dahulu akan dilakukan uji coba tes kemudian di lakukan dengan pengujian tes. Untuk pengujian tes meliputi uji validitas, uji reliabilitas, tingkat kesukaran, daya pembeda dan sebaran jawaban.

2. Uji Prasyarat Analisis

Pada uji prasyarat ini meliputi uji normalitas yang dilakukan untuk menguji kenormalan sebaran data yang didapat dalam penelitian. Dan uji Homogenitas untuk mengetahui apakah sampel dalam penelitian ini bersifat homogen atau tidak.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan setelah uji normalitas tujuannya untuk mengetahui pengaruh media peta konsep ras terhadap hasil belajar siswa kelas X IPS di SMAN

1 Pelaihari.

DAFTAR PUSTAKA

A. Referensi Buku

- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali pers
- Catharina Tri Anni. 2004. *Psikologi Belajar*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Darmawan. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung : Satu Nusa
- Dimiyati dan Mudjiono, 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Depdikbud
- Harada, Tomohito. 2005. *Consistency Of History Curriculum In Primary and Secondary School*. Jurnal Studi Sosial Vol 1.Yogyakarta: Hispisi.
- Margono, S. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Mulyono Abdurrahman.1999. Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar (Jakarta: Rineka Cipta
- Musfigon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta : PT. Prestasi Pustakakarya.
- Noehi, Nasution. 1997. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta. Universitas Terbuka Depdikbud.
- Rohani, Ahmad H. M. dan Ahmadi, Abu. H. 1990. Pengelolaan pengajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Shintya E, Nurul U, Sumardi. The Effectiveness Of Prezi Media For History Learning Of The Eleventh Grade. Jurnal Historica. 2019 vol. 3
- Sudrajad,Akhmad. 2008. Sumber belajar untuk mengefektifkan pembelajaran sejarah.Bandung : Sinar Baru Algensindo

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta

Spears, Harold. 1955. *Principles Of Teaching*. Printi Hall. New York

B. Sumber Jurnal

Heri Susanto.2014. *Seputar Pembelajaran Sejarah:Isu, Gagasan dan Strategi Pembelajaran*. Aswaja Pressindo.

C. Sumber Skripsi

Theresia Anugrah Hutabarat.2019. Pengaruh Novel Sejarah Sebagai Sumber Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI MIPA Di SMA Negeri 7 Banjarmasin.Skripsi.Tidak diterbitkan. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Lambung Mangkurat. Banjarmasin.