



PENGARUH METODE *MIND MAP* DENGAN MEDIA KOMIK TERHADAP MINAT BACA DAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA

Ida Bagus Wika Pramana¹, Herdiyana Fitriani², dan Safnowandi^{3*}

^{1,2,&3}Program Studi Pendidikan Biologi, FSTT, Universitas Pendidikan Mandalika,
Indonesia

*E-Mail : safnowandi_bio@undikma.ac.id

ABSTRAK: Masalah utama dalam pembelajaran pada pendidikan formal (sekolah) dewasa ini adalah masih rendahnya kualitas belajar peserta didik. Salah satu faktornya yaitu kemampuan guru dalam mengelola, mengembangkan metode, serta pemilihan media pembelajaran. Dalam hal ini peneliti mencoba menggunakan metode *mind map* dengan media komik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *mind map* dengan media komik terhadap minat baca dan hasil belajar kognitif siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPA biologi di SMPN 10 Mataram. Jenis Penelitian ini yaitu kuasi eksperimen. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas VIII SMPN 10 Mataram. Sampel ini diambil dengan menggunakan teknik *simple random sampling* yaitu kelas VIII F sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII G sebagai kelas kontrol. Pengambilan data dalam penelitian ini yaitu diambil dengan memberikan *pre-test* dan *post-test* kepada siswa kelas sampel. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket minat baca dan tes objektif yang telah diuji validitas dan reliabilitas. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa minat baca siswa diperoleh rata-rata kelas eksperimen 60,54 dengan persentase 75,67 %, sedangkan kelas kontrol yaitu 51,79 dengan persentase 64,74 % yang menunjukkan siswa termasuk dalam kategori berminat menunjukkan bahwa minat baca siswa yang menggunakan metode *mind map* dengan media komik lebih tinggi dibandingkan minat baca siswa yang menggunakan metode konvensional. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa data *pre-test* diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen 51,03 dan kelas kontrol 51,55. Hasil *post-test* menunjukkan rata-rata kelas eksperimen 77,93 dan kontrol 68,96. Data *post-test* siswa kelas sampel dianalisis menggunakan uji-t. Berdasarkan hasil analisis data menggunakan uji-t diperoleh t hitung > t tabel, yaitu 4,33 > 2,00 pada taraf kesalahan 5% ini menunjukkan bahwa metode *mind map* dengan media komik berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPA biologi di SMPN 10 Mataram.

Kata Kunci: Metode *Mind Map*, Media Komik, Minat Baca, Hasil Belajar Kognitif.

ABSTRACT: The main problem in learning in formal education (schools) today is the low quality of student learning. One of the factors is the teacher's ability to manage, develop methods and select learning media. In this case the researcher tried to use the *mind map* method with comic media. This study aims to determine the effect of the *mind map* method with comic media on reading interest and cognitive learning outcomes of class VIII students in biology science subjects at SMPN 10 Mataram. This type of research is a quasi-experimental. The population in this study were all eighth grade students of SMPN 10 Mataram. This sample was taken using a simple random sampling technique, namely class VIII F as the experimental class and class VIII G as the control class. Data collection in this study was taken by giving *pre-test* and *post-test* to the sample class students. Data collection techniques using a reading interest questionnaire and objective tests that have been tested for validity and reliability. Based on the results of the study showed that the students' reading interest obtained an average of 60.54 for the experimental class with a percentage of 75.67%, while the control class was 51.79 with a percentage of 64.74% which indicated that students were included in the interested category, indicating that the reading interest of students who using the *mind map* method with comic media is higher than the reading interest of students who use conventional methods. Based on the results of the study, it was shown that the *pre-test* data obtained an average value of 51.03 for the experimental class and 51.55 for the control class. The *post-test* results showed an average of 77.93 for the experimental class and





68.96 for the control group. The post-test data of the sample class students were analyzed using *t*-test. Based on the results of data analysis using *t*-test obtained *t* count > *t* table, which is $4.33 > 2.00$ at an error level of 5%. This indicates that the mind map method with comic media has an effect on cognitive learning outcomes for class VIII students in biology science subjects. at SMPN 10 Mataram.

Keywords: *Mind Map Method, Comic Media, Reading Interest, Cognitive Learning Outcomes.*



Biocaster : Jurnal Kajian Biologi is Licensed Under a CC BY-SA [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Sistem Pendidikan Nasional (UUD Nomor 20 Tahun 2003) menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan masyarakat Bangsa dan Negara. Ditegaskan pula bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa (Depdiknas, 2004).

Masalah utama dalam pembelajaran pada pendidikan formal (sekolah) dewasa ini adalah masih rendahnya kualitas belajar peserta didik. Tinggi rendahnya kualitas pendidikan dalam suatu negara dipengaruhi oleh banyak faktor, bisa dari siswanya, pengajarnya, sarana prasarananya, dan bisa juga karena faktor lingkungannya. Salah satu faktor yang berpengaruh yaitu kemampuan guru dalam mengelola, mengembangkan metode serta pemilihan media pembelajaran. Pemilihan metode dan media pembelajaran yang tepat diupayakan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Di samping itu, guru dituntut lebih kreatif dalam penyampaian materi pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran lebih berkembang dan menarik yang pada akhirnya mampu mempengaruhi minat dan hasil belajar siswa ke arah yang lebih baik (Sanjaya, 2012).

Selain itu, buku pelajaran sekarang lebih banyak berupa *textbook*, meskipun sudah ada variasi penambahan ilustrasi tetapi belum memberikan pengaruh yang cukup terhadap minat baca siswa. Minat membaca yang rendah menyebabkan keaktifan dan hasil belajar menjadi rendah. Kerumitan bahan ajar yang disampaikan semakin membuat siswa kurang tertarik untuk membaca buku pelajaran termasuk buku biologi. Siswa cenderung tertarik membaca buku cerita bergambar (seperti komik) dibanding buku pelajaran, dikarenakan komik memiliki alur cerita yang runtut dan teratur memudahkan untuk diingat kembali. Dari sinilah muncul gagasan untuk menggabungkan antara daya tarik komik, diantaranya penampilannya menarik, alurnya runtut dan mudah dipahami, dengan buku pelajaran yang cenderung *textbook* sehingga siswa tertarik untuk membacanya. Minat timbul jika peserta didik tertarik akan sesuatu yang dibutuhkan atau yang dipelajari bermakna bagi dirinya (Ginting, 2005).





Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 9 Desember 2014 dengan salah satu guru IPA kelas VIII SMP Negeri 10 Mataram, minat dan hasil belajar siswa masih rendah karena proses pembelajaran masih banyak didominasi oleh kegiatan guru. Dengan pembelajaran yang seperti ini, siswa tidak mendapatkan kesempatan menerapkan pengetahuan atau keterampilan yang telah dipelajarinya. Hal ini menyebabkan siswa kurang ikut berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran yang cenderung menjadikan siswa cepat bosan dan malas belajar sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang memuaskan. Adapun nilai rata-rata IPA siswa kelas VIII dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Nilai Rata-rata IPA Siswa Kelas VIII SMPN 10 Mataram Tahun Pelajaran 2013/2014.

Kelas	Nilai Rata-rata Kelas	KKM
VIII A	72.36	70
VIII B	71.01	70
VIII C	71.50	70
VIII D	73.16	70
VIII E	72.33	70
VIII F	71.89	70
VIII G	71.71	70
VIII H	71.36	70
VIII I	73.76	70

Sumber: Guru IPA SMPN 10 Mataram.

Berdasarkan Tabel 1 di atas bahwa tujuan pembelajaran yang diinginkan belum tercapai secara maksimal, yang dibuktikan oleh nilai yang diperoleh siswa masih rendah. Melihat kenyataan tersebut, penting bagi seorang guru untuk mengembangkan metode dan pemilihan media pembelajaran yang tepat dan menarik. Salah satu metode pembelajaran yang diduga dapat mempengaruhi minat baca dan hasil belajar kognitif siswa ke arah yang lebih baik adalah metode *mind map*. *Mind map* merupakan teknik membuat catatan atau mencatat yang terstruktur dan mudah dipahami dan diingat tanpa harus membuang banyak waktu dengan menggunakan warna, garis, lambang, gambar, dan kata-kata berdasarkan seperangkat aturan yang sederhana, mendasar, alami, dan akrab bagi otak. Dengan *mind map*, materi dapat dibuat ringkas, meskipun objek yang dikaji luas, hemat tenaga dan waktu dalam menjelaskan secara keseluruhan, karena menjelaskan hubungan antar bagian-bagiannya dengan bahasa yang singkat, dan tersusun lebih logis (Buzan, 2004).

Mind map merupakan metode pembelajaran yang efektif diterapkan pada pelajaran IPA, karena memiliki beberapa keunggulan yaitu menarik perhatian mata dan otak sehingga memudahkan untuk berkonsentrasi, hubungan antar informasi yang satu dengan yang lain jelas, prosesnya menyenangkan, tidak membosankan, mudah diingat, dan mampu mempengaruhi hasil belajar kognitif ke arah yang lebih baik, dimana hasil belajar kognitif merupakan skor atau nilai yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menjawab tes yang diberikan sesuai dengan pemikiran siswa itu sendiri.





Salah satu media pembelajaran yang dapat membantu mempengaruhi minat baca dan hasil belajar kognitif siswa ke arah yang lebih baik adalah media komik. Media komik merupakan perantara atau sarana dalam proses komunikasi berupa cerita bergambar yang memuat materi-materi pelajaran. Komik merupakan media pembelajaran yang menarik, mudah dipahami, serta dapat menumbuhkan minat baca siswa, dimana minat baca merupakan suatu hasrat seseorang terhadap kegiatan membaca sehingga dapat mengarahkan seseorang untuk membaca dengan kemauannya sendiri.

Berdasarkan uraian di atas dapat dijelaskan bahwa, metode *mind map* dengan media komik dapat membantu meningkatkan minat baca dan hasil belajar kognitif siswa. Karena itu, penulis mengkaji permasalahan tersebut dengan judul “Pengaruh Metode *Mind Map* dengan Media Komik terhadap Minat Baca dan Hasil Belajar Kognitif Siswa”.

METODE

Rancangan Penelitian

Rancangan atau desain penelitian adalah rencana dan struktur penelitian yang disusun sedemikian rupa, sehingga kita dapat memperoleh jawaban atas permasalahan-permasalahan penelitian. Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian eksperimen. Dalam penelitian eksperimen, para peneliti mengkaji dampak atau pengaruh, atau disebut juga efek dari manipulasi atau perlakuan secara sistematis suatu variabel (atau lebih) terhadap variabel lain. Penelitian ini menggunakan rancangan *pretest-posttest control group design* (Setyosari, 2013).

Desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara *random*, satu kelompok mendapat perlakuan dan satu kelompok lain sebagai kelompok kontrol. Keduanya memperoleh *pretest* dan *posttest*. Rancangan penelitian ini dikategorikan sebagai rancangan (*quasi experimental design*). Rancangan ini juga digambarkan sebagai berikut :

R	O1	X	O2	(Eksperimen)
R	O3	Y	O4	(Kontrol)

Keterangan:

- R = Kelompok eksperimen dan kontrol diambil secara *random*;
- O1 dan O3 = Hasil belajar awal kedua kelompok dengan menggunakan *pre test*;
- O2 = Hasil belajar kelompok siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan metode *mind map* dengan media komik;
- O4 = Hasil belajar kelompok siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan metode konvensional;
- X = Perlakuan dengan menggunakan metode *mind map* dengan media komik;
- Y = Perlakuan dengan menggunakan metode konvensional.

Dalam rancangan ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara *random*, kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Hasil *pretest* yang baik bila nilai kedua kelompok tersebut tidak berbeda secara signifikan.





Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi Penelitian

Populasi adalah sejumlah kelompok yang menjadi perhatian peneliti (Setyosari, 2013), dan dari kelompok ini peneliti membuat generalisasi hasil penelitiannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas VIII SMPN 10 Mataram, jumlah kelas VIII di SMPN 10 Mataram sebanyak 9 kelas yaitu kelas VIII A, VIII B, VIII C, VIII D, VIII E, VIII F, VIII G, VIII H, dan VIII I.

Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2013). Pengambilan sampel menggunakan teknik *simple random sampling*, dikatakan *simple* (sederhana) karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Cara demikian dilakukan bila anggota populasi dianggap homogen. Kelas yang menjadi sampel yaitu kelas VIII F sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII G sebagai kelas kontrol.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Instrumen keterlaksanaan pembelajaran dalam penelitian ini berupa observasi. Observasi adalah suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis (Arikunto, 2013). Dalam penelitian ini lembar observasi yang digunakan berupa *check-list*, yaitu deretan pernyataan (yang biasanya singkat-singkat), di mana responden yang dievaluasi tinggal membubuhkan tanda (√) di tempat yang sudah disediakan. Observasi digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data mengenai situasi pembelajaran yang terjadi di dalam kelas yang berupa keterlaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan.

Angket

Angket yang diberikan berupa pertanyaan yang akan diberi kepada responden untuk dijawab. Jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup yaitu angket yang disusun dengan menyediakan pilihan jawaban lengkap sehingga responden hanya tinggal memberi tanda centang pada jawaban yang dipilih (Arikunto, 2013). Angket digunakan untuk mengukur minat baca siswa.

Tes Hasil Belajar Kognitif

Instrumen berupa tes digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan (Arikunto, 2006). Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa pilihan ganda yang digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa. Untuk mengetahui apakah butir soal yang diberikan dapat dikatakan baik atau tidak, maka perlu dilakukan analisis butir soal. Analisis atau uji butir soal yang digunakan yaitu uji validitas dan uji reliabilitas.





1) Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen dinyatakan valid atau sah karena memiliki validitas yang tinggi, instrumen yang kurang valid memiliki validitas rendah. Uji validitas menggunakan rumus angka kasar (Arikunto, 2010).

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

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel x dan y;

N = Jumlah siswa;

X = Skor butir soal;

Y = Skor total;

$\sum X$ = Jumlah nilai variabel x;

$\sum Y$ = Jumlah nilai variabel y.

Kriteria pengujian:

Jika $r > r$ tabel, berarti item pernyataan adalah valid.

Jika $r < r$ tabel, berarti item pernyataan adalah tidak valid.

2) Uji Reliabilitas

Suatu tes dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika tes dapat memberikan hasil yang tepat. Maka pengertian reliabilitas tes, berhubungan dengan masalah hasil tes. Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus K-R 20 (Arikunto, 2010).

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1}\right) \left(\frac{Vt - \sum pq}{Vt}\right)$$

Dimana:

r_{11} = Reliabilitas tes secara keseluruhan;

p = Proporsi subjek yang menjawab item dengan benar;

q = Proposal subjek yang menjawab item dengan salah ($q = 1 - p$);

pq = Jumlah hasil perkalian antara p dan q;

k = Banyaknya item;

Vt = Deviasi total.

Kriteria reliabilitas soal:

Jika r_{11} 0,81 sampai dengan 1,00 = Sangat Tinggi.

Jika r_{11} 0,61 sampai dengan 0,80 = Tinggi.

Jika r_{11} 0,41 sampai dengan 0,60 = Cukup.

Jika r_{11} 0,21 sampai dengan 0,00 = Rendah.

Jika r_{11} 0,00 sampai dengan 0,20 = Sangat Rendah.

Prosedur Pelaksanaan Penelitian

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam pelaksanaan penelitian ini meliputi:





Tahap Persiapan

Tahap persiapan meliputi:

- 1) Menetapkan dua kelas yang akan dijadikan sampel penelitian (kelas eksperimen dan kelas kontrol).
- 2) Menetapkan alokasi waktu.
- 3) Menyusun Rancangan Pelaksanaan Penelitian (RPP).
- 4) Membuat komik.
- 5) Menyusun instrumen penelitian.
- 6) Uji coba instrumen.

Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan meliputi:

- 1) Memberikan *pretest* (tes awal) kepada kedua kelas sebelum melakukan pembelajaran.
- 2) Memberikan perlakuan yang berbeda kepada kedua kelas. Pada saat menyampaikan materi di kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menerapkan metode *mind map* dengan media komik dan untuk kelas kontrol diberi perlakuan dengan menerapkan metode konvensional.
- 3) Memberikan *posttest* (tes akhir) kepada kedua kelas untuk mengetahui pengaruh perlakuan terhadap hasil belajar kognitif siswa.
- 4) Memberikan angket pada kedua kelas untuk mengetahui pengaruh perlakuan terhadap minat baca siswa.

Tahap Akhir

Tahap akhir meliputi:

- 1) Mengolah data hasil *posttest* dan angket.
- 2) Menganalisis dan membahas hasil penelitian.
- 3) Menarik kesimpulan.
- 4) Memberikan saran-saran terhadap aspek penelitian yang kurang memadai.

Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Observasi adalah suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis (Arikunto, 2013). Observasi digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data tentang situasi pembelajaran yang terjadi di dalam kelas yang berupa keterlaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan.

Angket Minat Baca

Angket sebuah daftar pertanyaan yang harus diisi oleh orang yang akan diukur atau responden (Arikunto, 2013). Angket merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu yang bisa diharapkan dari responden. Dalam penelitian ini, angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang minat baca siswa.

Tes Hasil Belajar Kognitif

Tes hasil belajar, merupakan serentetan pertanyaan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa baik secara individu atau





kelompok yang akan diajarkan dengan metode *mind map* dengan media komik dan menggunakan metode konvensional.

Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan bagian yang amat penting dalam metode ilmiah, karena dengan analisis data berguna dalam memecahkan masalah penelitian.

Analisis Data Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Data hasil observasi tentang keterlaksanaan proses pembelajaran dinyatakan dalam bentuk persentase. Rumus yang digunakan yaitu :

$$\% \text{ Keterlaksanaan PBM} = \frac{\text{Jumlah langkah yang terlaksana oleh guru (peneliti)}}{\text{Jumlah langkah yang harus dilaksanakan sesuai RPP}} \times 100 \%$$

Kriteria keterlaksanaan proses belajar mengajar yang digunakan ini disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Keterlaksanaan Proses Belajar Mengajar Siswa Kelas VIII Tahun Pelajaran 2014/2015.

No.	Hasil Observasi (%)	Kategori
1	81-100	A (Sangat Baik)
2	61-80	B (Baik)
3	41-60	C (Cukup Baik)
4	21-40	D (Kurang Baik)
5	0-20	E (Tidak Baik)

Sumber: Amelia, 2014.

Analisis Data Angket Minat Baca

Tiap-tiap soal item yaitu SS, S, TS, dan STS, masing-masing item mempunyai nilai berturut-turut 4, 3, 2, dan 1 dengan menentukan skor penilaian sesuai dengan indikator yang ditetapkan oleh penulis. Berdasarkan skor tertentu dapat dijumlahkan skor total minat baca siswa. Berdasarkan jumlah skor total tersebut dapat ditentukan minat baca siswa apakah termasuk kategori sangat berminat, berminat, cukup berminat, kurang berminat, dan tidak berminat.

$$\% \text{ Minat Baca} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh seluruh siswa}}{\text{Total skor maksimal seluruh siswa}} \times 100\%$$

Berdasarkan persentase skor angket yang diperoleh, selanjutnya dilihat tingkatan minat baca dengan kriteria seperti pada Tabel 3.

Tabel 3. Tingkat Minat Baca Siswa.

No.	Minat Baca Siswa (%)	Kategori
1	81-100	Sangat Berminat
2	61-80	Berminat
3	41-60	Cukup Berminat
4	21-40	Kurang Berminat
5	0-20	Tidak Berminat

Sumber: Amelia, 2014.





Analisis Data Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar yang akan dianalisis yaitu nilai *post test* siswa. Data yang diperoleh dari hasil belajar kognitif siswa, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas dan uji homogenitas, baru kemudian dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan rumus uji-t.

1) Uji Normalitas

Uji Normalitas data dilakukan dengan asumsi bahwa data setiap variabel yang akan dianalisis berdasarkan distribusi normal. Teknik pengujian data normalitas akan menggunakan rumus chi-kuadrat. Chi-kuadrat satu sampel adalah teknik statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis bila dalam populasi terdiri atas dua atau lebih kelas di mana data tersebut nominal dan sampelnya besar. Pengujian normalitas data dengan chi-kuadrat dilakukan dengan cara membandingkan kurva normal yang terbentuk dari data yang terkumpul dengan kurva normal baku atau standar (Sugiyono, 2012).

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

- χ^2 = Chi-kuadrat;
 f_o = Frekuensi yang diobservasi;
 f_h = Frekuensi yang diharapkan.

Bila chi-kuadrat hitung lebih kecil dari chi-kuadrat tabel, maka distribusi data dinyatakan normal (diterima), dan bila lebih besar dinyatakan tidak normal (ditolak).

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menguji varians kedua sampel yang diambil dari populasi untuk mengetahui homogen atau tidak. Pengujian varians digunakan uji-F dengan rumus yaitu (Sugiyono, 2012):

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

Ketentuan:

Bila harga F_{hitung} lebih kecil atau sama dengan F_{tabel} ($F_h : F_t$), maka H_0 diterima dan H_a ditolak. H_0 diterima berarti varians homogen.

3) Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui kemampuan generalisasi (signifikasi hasil penelitian) yang berupa perbandingan keadaan variabel dari dua sampel atau lebih. Secara ringkas hipotesis dalam statistik merupakan pernyataan statistik tentang parameter populasi sedangkan hipotesis dalam penelitian merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah pada suatu penelitian (Sugiyono, 2012). Uji hipotesis ini dilakukan menggunakan rumus “uji-t”.

Uji-t adalah suatu tes statistik yang memungkinkan kita membandingkan dua skor rata-rata, untuk menentukan *probabilitas* (peluang) bahwa perbedaan antara dua skor rata-rata merupakan perbedaan yang nyata bukannya perbedaan





yang terjadi secara kebetulan (Setyosari, 2013). Rumus yang digunakan untuk menguji hipotesis yaitu sebagai berikut (Sugiyono, 2007):

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

Keterangan:

\bar{X}_1 = Rata-rata sampel 1;

\bar{X}_2 = Rata-rata sampel 2;

S_1^2 = Varians sampel 1;

S_2^2 = Varians sampel 2;

n_1 = Jumlah sampel 1;

n_2 = Jumlah sampel 2.

Kriteria Hipotesis, jika:

$t_{hitung} > t_{tabel}$, berarti H_a diterima dan H_0 ditolak.

$t_{hitung} < t_{tabel}$, berarti H_0 diterima dan H_a ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Data Uji Instrumen

1) Validitas Instrumen Penelitian

Uji validitas soal dilakukan dengan menggunakan rumus *r product moment*. Soal yang dikatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, sedangkan dikatakan tidak valid jika $r_{hitung} < r_{tabel}$. Dalam tabel harga *r product moment* pada taraf signifikan 5% dengan $N = 40$ diperoleh r_{tabel} sebesar 0,355.

Tabel 4. Hasil Analisis Validitas Butir Soal.

Jumlah Siswa	Jumlah Item Soal	Item Soal Valid	Item Soal Tidak Valid	Keterangan
31 Siswa	40 Butir	20 Soal	20 Soal	$r_{hitung} > r_{tabel}$ = Valid $r_{hitung} < r_{tabel}$ = Tidak Valid

2) Reliabilitas Instrumen Penelitian

Setelah dilakukan uji validitas selanjutnya dilakukan uji reliabilitas. Analisis reliabilitas dilakukan dengan mengolah data distribusi skor menggunakan rumus KR-20, maka diperoleh data reliabilitas tes seperti pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Analisis Reliabilitas Soal.

Reliabilitas	r-hitung	r-tabel	Keterangan	Kriteria
	0.61	0.355	$r_{hitung} > r_{tabel}$ = Reliabel	Tinggi





Data Keterlaksanaan Pembelajaran

Observasi keterlaksanaan pembelajaran atau kegiatan guru dan siswa dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam pengumpulan data, peneliti dibantu oleh seorang guru yang bertugas mengamati selama proses pembelajaran dikelas sesuai dengan lembar observasi yang sudah disiapkan peneliti. Semua aktivitas yang muncul dicatat dalam lembar observasi sesuai dengan indikator yang nampak. Berikut disajikan data keterlaksanaan pembelajaran pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Analisis Keterlaksanaan Pembelajaran.

Parameter	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 1	Pertemuan 2
Aspek yang diamati	15	14	11	10
Aspek yang terlaksana	15	14	11	10
Aspek yang tidak terlaksana	0	0	0	0
Persentase (%)	100	100	100	100
Kategori	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik

Berdasarkan tabel hasil observasi guru persentase keterlaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen dikategorikan sangat baik, terlihat dari persentase keterlaksanaan pembelajaran pertemuan pertama dan pertemuan kedua mencapai 100% atau semua aspek terlaksana, begitu juga untuk kelas kontrol dimana persentase keterlaksanaan pembelajaran pertemuan pertama dan kedua mencapai 100% dengan kategori sangat baik.

Data Angket Minat Baca

Data mengenai minat baca siswa diperoleh melalui hasil angket minat baca yang dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Angket Minat Baca Siswa.

Keterangan	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Total Skor	1502	1695
Rata-rata	51.79	60.54
Persentase (%)	64.74	75.67
Kategori	Berminat	Berminat

Berdasarkan tabel di atas pada kelas eksperimen rata-rata minat baca siswa setelah menggunakan metode *mind map* dengan media komik 60,54 dengan persentase yaitu 75,67 % sedangkan rata-rata pada kelas kontrol rata-rata minat baca siswa setelah menggunakan metode konvensional yaitu 51,79 dengan persentase 64,74 %. Jika dilihat dari perbandingan antara kedua kelas tersebut maka kelas eksperimen lebih berminat dibandingkan kelas kontrol.

Data Hasil Belajar Kognitif Siswa

Data hasil penelitian berupa nilai yang diperoleh dari hasil tes. Untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa, peneliti memberikan *pre-test* dan *post-*





test berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 soal pada kelas kontrol dan eksperimen. Adapun hasil belajar kognitif siswa dapat dilihat dalam Tabel 8.

Tabel 8. Hasil Belajar Kognitif.

Parameter	Pre-Test		Post-Test	
	Kontrol	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen
Rata-rata	51.55	51.03	68.96	77.93

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa terdapat perubahan hasil belajar kognitif pada *pre-test* dan *post-test* baik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil *post-test* kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 77,93, sedangkan nilai *post-test* pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 68,96. Berdasarkan nilai rata-rata *post-test* yang diperoleh baik dikelas eksperimen maupun kelas kontrol, bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas kontrol.

Pengujian Hipotesis

1) Data Uji Normalitas

Sebelum data diuji homogenitas, terlebih dahulu data diuji normalitas. Data yang dianalisis yaitu data *post-tset*. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data terdistribusi normal atau tidak. Adapun hasil yang diperoleh dapat dilihat pada Tabel 9.

Tabel 9. Hasil Perhitungan Uji Normalitas.

Kelas	X^2_{hitung}	X^2_{tabel}	Keterangan
Eksperimen	-16.0503	11.070	$X^2_{hitung} < X^2_{tabel} = \text{Normal}$
Kontrol	-39.6403		

Dari hasil perhitungan uji normalias dengan menggunakan chi-kuadrat didapatkan hasil pada kelas eksperimen $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ yaitu $-16,0503 < 11,070$ dan pada kelas kontrol didapatkan hasil perhitungan $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ yaitu $-39,6403 < 11,070$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada kedua kelas baik eksperimen maupun kontrol data terdistribusi normal.

2) Data Uji Homogenitas

Sebelum uji beda (t-test) terlebih dahulu dilakukan uji homogenitas dengan menggunakan statistik uji-F. Adapun hasil yang diperoleh dapat dilihat pada Tabel 10.

Tabel 10. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas.

Kelas	Jumlah Siswa (N)	Nilai Rata-rata (\bar{X})	Varians (S^2)	F_{hitung}	F_{tabel}
Eksperimen	28	77.93	61.21	1.03	1.88
Kontrol	29	68.96	59.61		

Dari tabel diatas dapat dilihat $f_{hitung} \leq f_{tabel}$, atau $1,03 < 1,88$, sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelas eksperimen dan kontrol memiliki varians yang sama (homogen) pada taraf signifikan 5%.





3) Data Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil perhitungan uji beda (t) dengan menggunakan rumus polled varian didapatkan $t \text{ hitung} \geq t \text{ tabel}$, atau $4,33 > 2,00$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa maka H_0 ditolak dan H_a diterima pada taraf signifikan 5% atau ada pengaruh siswa yang diajarkan dengan metode *mind map* dengan media komik terhadap hasil belajar kognitif siswa.

Pembahasan

Penelitian eksperimen ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh metode *mind map* dengan media komik terhadap minat baca dan hasil belajar kognitif siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII F sebagai kelas eksperimen dan VIII G sebagai kelas kontrol. Siswa kelas eksperimen diajarkan dengan menggunakan metode *mind map* dengan media komik, sedangkan siswa kelas kontrol diajarkan dengan menggunakan metode konvensional. Data yang dihasilkan dalam penelitian ini yaitu uji instrumen yang terdiri dari uji validitas dan reliabilitas, keterlaksanaan pembelajaran, angket minat baca, dan hasil belajar kognitif yang terdiri dari uji normalitas, homogenitas serta uji hipotesis.

Uji Instrumen

Sebagai langkah awal, dilakukan uji coba instrumen yang diikuti oleh 31 orang siswa pada kelas VII D SMPN 10 Mataram yang sebelumnya sudah mempelajari materi sistem peredaran darah. Uji coba instrumen yang dilakukan meliputi uji validitas dan reliabilitas yang akan digunakan sebagai soal *pretest* dan *posttest*. Dari hasil uji coba instrumen, 40 soal yang diuji terdapat 20 soal yang valid dan selanjutnya dilakukan uji reliabilitas.

Berdasarkan hasil dari uji reliabilitas dengan menggunakan rumus KR-20 terhadap 20 soal yang valid dan diperoleh harga r_{11} sebesar 0,61. Hal ini menunjukkan bahwa soal tes memiliki reliabilitas tinggi karena terletak pada kriteria reliabilitas instrumen antara 0,61-0,80. Selanjutnya soal tersebut digunakan untuk mengambil data *pretest* dan *posttest*.

Keterlaksanaan Pembelajaran

Rencana pelaksanaan pembelajaran merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang harus dipersiapkan guru sebelum proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas. RPP harus disusun oleh guru sebagai gambaran (deskripsi) kegiatan guru selama proses pembelajaran di dalam kelas. Berdasarkan tabel data hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran, persentase keterlaksanaan pembelajaran kelas eksperimen dan kontrol pada pertemuan pertama dan kedua sama-sama mencapai 100% dengan kategori keterlaksanaan pembelajaran yaitu sangat baik, hal ini disebabkan oleh matangnya persiapan yang dilakukan peneliti sebelum mengajar yaitu mulai penyusunan RPP, membuat komik pembelajaran, tersedianya sumber belajar, mempersiapkan alat dan bahan, serta lingkungan belajar (kelas, lingkungan sekitar) yang mendukung proses belajar siswa. Perencanaan persiapan mengajar bertujuan mendorong guru agar lebih siap melakukan kegiatan pembelajaran dengan perencanaan yang matang. Oleh karena itu, setiap akan melakukan pembelajaran guru wajib melakukan persiapan, baik persiapan tertulis maupun tidak tertulis. Faktor peserta didik, pengajar, dan sarana





prasarana sangat berperan penting dalam keberhasilan keterlaksanaan pembelajaran.

Minat Baca Siswa

Berdasarkan data hasil angket minat baca kedua kelas, persentase yang diperoleh kelas eksperimen yaitu 75,67%, sedangkan kelas kontrol 64,74 %. Dari perolehan tersebut, maka kedua kelas sampel termasuk dalam kategori berminat dalam membaca. Namun dilihat dari persentase hasil angket minat baca, kelas eksperimen memiliki persentase yang lebih tinggi dibandingkan dengan persentase kelas kontrol. Hal ini disebabkan karena pada kelas eksperimen siswa diminta untuk membaca komik dan membuat *mind map*, dimana dengan kegiatan seperti ini mampu menumbuhkan minat siswa dalam membaca. Media komik yang digunakan dalam penelitian ini mampu menarik perhatian pembaca karena dalam komik terdapat gambar-gambar yang mempunyai sifat sederhana dalam penyajiannya, dan memiliki unsur urutan cerita yang memuat pesan, disajikan secara ringkas dan mudah dicerna, terlebih lagi komik dilengkapi dengan bahasa verbal yang dialogis sehingga siswa tertarik untuk membacanya. Selain media komik, metode *mind map* juga mampu menarik perhatian mata untuk membacanya karena *mind map* mengandung unsur warna, garis, simbol, kata-kata, dan gambar yang membuat siswa tertarik untuk membaca ataupun membuatnya.

Hal ini sejalan dengan teori yang dikemukakan (Buzan, 2006), bahwa dalam membuat *mind map*, sama artinya dengan menggunakan warna, memiliki struktur alami yang memancar dari pusat, menggunakan garis lengkung, simbol, kata, dan gambar yang sesuai dengan satu rangkaian aturan yang sederhana, mendasar, alami, dan sesuai dengan cara kerja otak. Dengan *mind map*, daftar informasi yang panjang bisa dialihkan menjadi diagram warna-warni, sangat teratur, mudah diingat yang bekerja selaras dengan kerja alami otak, dan menarik perhatian mata pembaca.

Selain itu teori yang dikemukakan (Zulkifli, 2010), juga mendukung pernyataan tersebut bahwa komik memiliki sifat yang sederhana dalam penyajiannya, memiliki unsur urutan cerita yang memuat pesan yang besar tetapi disajikan secara ringkas dan mudah dicerna, dilengkapi dengan bahasa verbal yang dialogis, dengan adanya perpaduan antara bahasa verbal dan non verbal, dapat mempercepat pembaca memahami isi pesan yang dibacanya, karena pembaca terbantu untuk tetap fokus dan tetap pada jalurnya, ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional, mengakibatkan pembaca ingin terus membacanya hingga selesai.

Hasil Belajar Kognitif Siswa

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang dilaksanakan untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa pada pokok pembahasan sistem peredaran darah pada manusia. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua kali pertemuan, masing-masing pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan antara kelas eksperimen dan kontrol relatif sama. Hal ini ditunjukkan dari data *pretest* kedua kelompok. Pada kelompok eksperimen, rata-rata kemampuan awalnya mencapai 51,03 dan kelas





kontrol 51,55. Hal ini berarti bahwa, tidak ada perbedaan nyata antara kemampuan awal kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Setelah dilakukan pembelajaran pada materi sistem peredaran darah dengan menggunakan metode *mind map* dengan media komik pada kelas eksperimen dan metode konvensional pada kelas kontrol, didapatkan perbedaan hasil belajar kognitif siswa dari kedua kelas tersebut. Secara klasikal, hasil belajar kognitif kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini ditunjukkan dari data *post-test* kedua kelompok. Pada kelompok eksperimen, rata-rata hasil belajar kognitif mencapai 77,93 dan kelompok kontrol mencapai 68,96.

Dengan demikian, perlakuan kegiatan pembelajaran pada kelas eksperimen berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa. Hal ini menunjukkan kegiatan belajar siswa menentukan hasil belajar kognitif siswa. Pada kelas eksperimen yang menggunakan metode *mind map* dengan media komik hasil belajar kognitifnya lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional, sehingga pembelajaran pada materi sistem peredaran darah manusia menggunakan metode *mind map* dengan media komik berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa.

Pembelajaran dengan menggunakan metode *mind map* dengan media komik memberikan pengaruh lebih baik terhadap hasil belajar kognitif siswa dibandingkan dengan pembelajaran metode konvensional. Hal ini disebabkan karena dalam pembelajaran kelas eksperimen, siswa diminta untuk membaca media komik pembelajaran, dimana komik memiliki sifat yang sederhana dalam penyajiannya, memiliki unsur urutan cerita yang memuat pesan yang besar tetapi disajikan secara ringkas dan mudah dicerna, dan ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional. Setelah siswa membaca komik pembelajaran, guru menjelaskan materi dengan metode *mind map* dan meminta siswa untuk membuat *mind map*, dalam metode *mind map* siswa secara aktif mencari informasi mengenai materi yang dipelajari dan mencatatnya dalam bentuk peta pikiran dengan cabang-cabang melengkungnya, gambar dan mewarnai membuat siswa terlihat senang dalam mengeksplor segala pengetahuan dan informasi yang mereka dapat.

Pembuatan *mind map* mampu membantu siswa mengoptimalkan kerja otak sehingga dapat menyerap pengetahuan lebih maksimal, karena *mind map* merupakan suatu cara mencatat kreatif yang memetakan sebuah informasi dan digambarkan ke dalam bentuk cabang-cabang pikiran dengan berbagai imajinasi kreatif dengan perpaduan warna dan gambar yang mengoptimalkan kerja otak kanan dan otak kiri yang bertujuan membuat materi pelajaran terpola secara visual dan grafis yang akhirnya dapat membantu siswa merekam, memahami, memperkuat, dan mengingat kembali informasi yang telah dipelajari.

Hal ini sejalan dengan teori yang dikemukakan DePorter *et al.* (2010) bahwa, *mind map* sangat bermanfaat dalam proses belajar, diantaranya dapat memusatkan perhatian artinya siswa tidak perlu berpikir untuk menangkap setiap kata yang dibicarakan oleh guru, sebaliknya siswa hanya berkonsentrasi pada gagasannya saja, meningkatkan pemahaman artinya catatan-catatan yang sudah





dibuat oleh siswa akan mudah dipahami walaupun dibaca di kemudian hari, dan menyenangkan artinya imajinasi dan kreatifitas siswa tidak terbatas. Selain itu teori yang dikemukakan (Zulkifli, 2010), juga mendukung pernyataan tersebut bahwa media komik memiliki sifat yang sederhana dalam penyajiannya, memiliki unsur urutan cerita yang memuat pesan yang besar tetapi disajikan secara ringkas dan mudah dicerna, dilengkapi dengan bahasa verbal yang dialogis, dengan adanya perpaduan antara bahasa verbal dan non verbal, dapat mempercepat pembaca memahami isi pesan yang dibacanya.

Berdasarkan analisis data *post-test* yang dilakukan menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif antara kelas eksperimen dan kontrol berbeda. Pada kelompok eksperimen, rata-rata hasil belajar kognitif mencapai 77,93 dan kelas kontrol 68,96 dimana rata-rata hasil belajar kognitif kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Berdasarkan hasil uji normalitas sampel data *post-test* kelas eksperimen tabel nilai X^2_{hitung} diperoleh -16,0503, sedangkan nilai X^2_{tabel} pada taraf signifikan 5% dengan $dk = 6 - 1 = 5$ adalah 11,070. Jika $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$, maka data *posttest* kelas eksperimen terdistribusi normal. Begitu juga pada hasil uji normalitas sampel data *post-test* kelas kontrol, tabel nilai X^2_{hitung} diperoleh -39,6403, sedangkan nilai X^2_{tabel} pada taraf signifikan 5% dengan $dk = 6-1 = 5$ adalah 11,070. Jika $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$, maka data *posttest* kelas kontrol terdistribusi normal.

Berdasarkan hasil uji homogenitas sampel data *posttest* diperoleh $F_{hitung} = 1,03$ dan dari tabel distribusi F diperoleh $F_{tabel} 1,88$ pada taraf signifikan 5%. Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka data tersebut homogen. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa, kedua sampel kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki sampel yang homogen. Setelah dilakukan uji homogenitas pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, selanjutnya data dianalisis dengan uji-t. Dari hasil uji-t diperoleh $t_{hitung} = 4,33$ dan $t_{tabel} = 2,00$. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa, hipotesis H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya metode *mind map* dengan media komik berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPA biologi di SMPN 10 Mataram.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa: 1) Minat baca siswa yang menggunakan metode *mind map* dengan media komik lebih tinggi dibandingkan minat baca siswa yang menggunakan metode konvensional meskipun berada dalam kategori yang sama yaitu berminat. Hal ini ditunjukkan dari hasil persentase kelas eksperimen mencapai 75,67% sedangkan kelas kontrol mencapai 64,74%; dan 2) Penggunaan metode metode *mind map* dengan media komik berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPA biologi di SMPN 10 Mataram. Berdasarkan hasil perhitungan uji beda (t) dengan menggunakan rumus *polled varians* didapatkan $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, atau $4,33 > 2,00$.





SARAN

Dari hasil penelitian yang diperoleh, maka penulis memberikan saran kepada peneliti berikutnya untuk mencoba mengembangkan media komik pembelajaran pada materi pelajaran yang lain.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, baik moril maupun materil, sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik dan lancar.

DAFTAR RUJUKAN

- Amelia, P. (2014). Hubungan Efikasi Diri dan Kecerdasan Emosional terhadap Prestasi Belajar Mata Kuliah Statistika Ekonomi Mahasiswa Angkatan 2013 Jurusan Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Medan T.A. 2013/2014. *Skripsi*. Universitas Negeri Medan.
- Arikunto, S. (2006). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi, Cetakan ke-6)*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- _____. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- _____. (2013). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Kedua, Cetakan ke-2)*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Buzan, T. (2004). *Mind Map untuk Meningkatkan Kreativitas*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- _____. (2006). *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Depdiknas. (2004). *Wawasan Kependidikan*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- DePorter, B., Reardon, M., dan Nourie, S.S. (2010). *Quantum Teaching (Edisi 2 Cetakan ke-1)*. Bandung: Kaifa.
- Ginting, V. (2005). Penguatan Membaca, Fasilitas Lingkungan Sekolah dan Keterampilan Dasar Membaca Bahasa Indonesia serta Minat Baca Murid. *Jurnal Pendidikan Penabur*, 4(4), 17-35.
- Sanjaya, W. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas (Cetakan II)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Setyosari. (2013). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV. Alfabeta.
- _____. (2012). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: CV. Alfabeta.
- _____. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. 2003. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Zulkifli, A. (2010). Pengaruh Independensi Auditor, Komitmen Organisasi, Gaya Kepemimpinan dan Budaya Organisasi terhadap Kinerja Auditor. *Tesis*. Universitas Sumatera Utara.

