

PENGARUH PENGGUNAAN METODE MIND MAPPING DISERTAI PERMAINAN PENYEGAR (ICE BREAKING) TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPA TERPADU TAHUN PELAJARAN 2016 / 2017

Dedy Hidayatullah Alarifin¹⁾, Yuli Astuti¹⁾

¹⁾Program Studi Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Metro
dedvarifin77@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh metode pembelajaran mind mapping disertai ice breaking terhadap aktivitas belajar dan untuk mengetahui adanya pengaruh metode pembelajaran mind mapping disertai ice breaking terhadap hasil belajar. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas VIII SMPN 2 Metro yang berjumlah 238 siswa dan sampel diambil menggunakan teknik purposive sampling yakni penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Penelitian ini menggunakan Design Quasi Eksperimental dengan berbentuk Posttest-Only Control Design. Penelitian ini telah dilaksanakan di kelas VIII^A sebagai kelas eksperimen dan VIII^B sebagai kelas kontrol pada semester genap tahun pelajaran 2016/2017. Kelas eksperimen menerapkan metode mind mapping disertai ice breaking sedangkan kelas kontrol menggunakan metode ceramah. Teknik pengumpulan data dengan cara observasi dan tes. Instrumen sebelum digunakan dilakukan validasi ahli dan di uji reliabilitas soal serta dilakukan uji tingkat kesukaran soal sehingga dikatakan layak gunakan. Hasil analisis uji perbedaan dua rata-rata aktivitas dan hasil belajar yang diterapkan dengan menggunakan metode mind mapping disertai ice breaking lebih tinggi dibandingkan aktivitas dan hasil belajar kelas kontrol. Hal tersebut membuktikan bahwa terdapat pengaruh positif dari metode pembelajaran mind mapping disertai ice breaking terhadap aktivitas dan hasil belajar

Kata Kunci: *Mind Mapping; Ice Breaking; Aktivitas Belajar; Hasil Belajar*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dalam kehidupan. Hingga sejak manusia dilahirkan sudah dituntut untuk belajar banyak hal agar manusia dapat mengembangkan dirinya secara mandiri. Mutu pendidikan banyak bergantung kepada guru dalam membimbing siswa pada proses pembelajaran. Sejak berabad-abad orang mencari bagaimana cara untuk meningkatkan pembelajaran agar sumber daya manusia

menjadi meningkat. Hal ini sesuai dengan fungsi dan tujuan pendidikan nasional sebagaimana dinyatakan dalam UU SISDIKNAS No.20 Tahun 2003 : "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan

yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.

Pola pikir siswa yang ketergantungan kepada guru akan membuat siswa semakin sulit untuk mengembangkan kemampuannya memecahkan suatu permasalahan dan rasa ingin tahu terhadap pelajaran akan semakin rendah. Keadaan tersebut perlu diperbaiki dengan pemilihan metode yang tepat. Agar siswa lebih mudah dalam menelaah materi fisika, mengasah kemampuan siswa dalam mengerjakan soal-soal yang rumit, dan terbiasa bekerja kelompok secara aktif. Salah satunya dengan menggunakan Metode Pembelajaran *Mind Mapping*. Catatan dalam bentuk *Mind Mapping* lebih menarik dibandingkan dengan teknik mencatat biasa sebab peserta didik berimajinasi membuat sebuah karya yang menarik dan mudah dipelajari. Jadi, *Mind Mapping* merupakan suatu metode yang membuat siswa lebih kreatif dan aktif. Selain itu, agar kelas menjadi lebih menyenangkan pada saat proses pembelajaran yaitu diselingi dengan sebuah permainan.

Orang yang belajar itu mempelajari apa saja yang dilakukan, dirasakan, dan difikirkan Prinsip yang penting dalam suatu pembelajaran yaitu aktivitas, karena tidak mungkin terjadi kegiatan proses belajar mengajar apabila tidak ada aktivitas, karena tanpa aktivitas dari siswa maka proses belajar mengajar tidak akan berjalan dengan baik. Berarti dalam hal ini tugas pendidik membimbing dan menyediakan kondisi belajar yang kondusif agar siswa dapat mengembangkan bakat dan potensinya. Ada banyak sekali situasi yang terjadi selama aktivitas pembelajaran berlangsung, seperti yang diungkapkan oleh Soemanto^[3] Menyatakan bahwa ada 11 contoh aktivitas belajar dalam berbagai situasi yaitu:

Mendengarkan, Memandangan, Meraba, Mencium, Mencicipi/Mengecap, Menulis atau Mencatat, Membaca, Membuat Ikhtisar atau Ringkasan, dan Menggarisbawahi, Mengamati Tabel-Tabel, Diagram-Diagram, dan Bagan-Bagan, Menyusun Paper atau Kertas Kerja, Mengingat, Berpikir, Latihan atau Praktek.

Metode *Mind Mapping* adalah sebuah metode yang mengajarkan cara belajar yang merangsang kreativitas melalui citra visual dan grafis. Mencatat dengan menggunakan *Mind Mapping* membuat siswa lebih kreatif, efektif dan membudahkan dalam mengingat kembali materi yang telah dipelajari. Menurut pendapat windura^[5] menyatakan bahwa “*Mind Mapping* adalah suatu teknis grafis yang memungkinkan kita untuk mengeksplorasi seluruh kemampuan otak kita untuk keperluan berfikir dan belajar”. Didalam catatan *Mind Mapping* terdapat peta rute yang memudahkan ingatan dan memungkinkan untuk menyusun fakta dan fikiran, dengan demikian cara kerja alami otak dilibatkan sejak awal.

Ice breaking berasal dari bahasa asing *ice* yang artinya es yang memiliki sifat dingin dan keras, sedangkan *breaker* beberarti memecahkan. *Berdarti ice breaking* dapat diartikan bahwa memecahkan atau mencairkan suasana pembelajaran yang kaku menjadi lebih nyaman dan santai. menurut Aththibby dan Alarifin^[1] karakteristik dari *ice breaking* adalah: “*Ice breaking* adalah istilah untuk menjelaskan mengenai suatu proses yang perlu dilakukan fasilitator mengubah state of mind peserta. Kegiatan ini biasanya berupa suatu kelucuan, kadang memalukan, kadang hanya sekedar informasi dan ada kalanya pencerahan. Jika memakai kegiatan yang sesuai dengan kondisi di peserta, *ice breaking* bisa menjadi alat yang

tepat untuk memfasilitasi kesuksesan sebuah acara termasuk dalam proses pembelajaran”.

B. METODE

Pada penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan eksperimen. Sugiyono^[4] menjelaskan bahwa “penelitian eksperimen merupakan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalkan”.

Jadi penelitian eksperimen dimaksudkan untuk melihat apakah ada akibat atau tidak untuk kelompok yang diberikan perlakuan dan tidak diberikan perlakuan. Peneliti menggunakan *metode eksperimen quasi eksperimen*. Desain ini mempunyai kelompok kontrol tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Sedangkan untuk desain yang digunakan yaitu *Posttest-Only Control Design*. Sesuai dengan yang dikemukakan oleh Arikunto^[2] *Posttest-only control design* berbentuk seperti:

E	X	O
C		O

Gambar 1.

Desain penelitian *Posttest-Only Control Design*

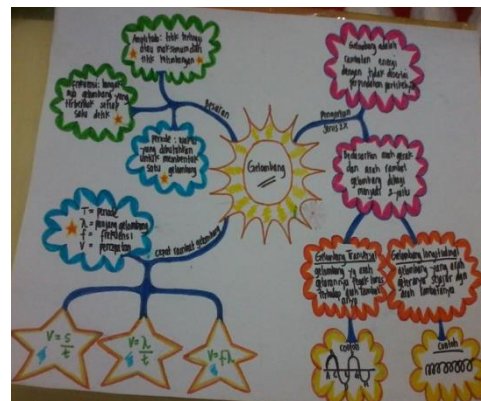
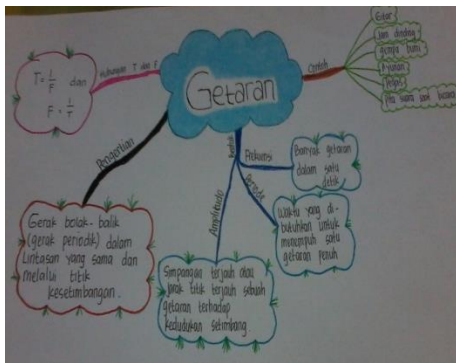
Keterangan:

- E : Kelompok kelas eksperimen
- C : kelompok kelas kontrol
- x : perlakuan yang dilakukan pada kelompok eksperimen dengan menggunakan metode mind mapping disertai ice breaking
- O : observasi yang dilakukan oleh kelas kontrol dan eksperimen setelah perlakuan

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Guru menyampaikan materi, selanjutnya Guru membagi siswa dalam 6 kelompok secara heterogen yang masing-masing kelompok berjumlah 5 sampai 6 siswa yang akan digunakan sebagai sarana diskusi selama proses pembelajaran berlangsung. Setelah membagi siswa menjadi berkelompok selanjutnya guru menunjuk seorang siswa dari setiap kelompok menjadi ketua kelompok yang bertugas untuk membimbing jalannya diskusi. Guru membagikan sebuah LKK yang digunakan dalam panduan pembuatan *mind mapping*. Guru meminta kepada siswa untuk membaca petunjuk pembuatan mind mapping yang ada di LKK.

Pada pertemuan pertama siswa membuat *mind mapping* dengan langkah-langkah sebagai berikut menemukan kata kunci utama, menambahkan gambar atau simbol dalam gambar *mind mapping*, Mencari kata-kata kunci pada tiap-tiap cabang, Melukis cabang-cabang *Mind Mapping*, Garis/ cabang yang sama panjangnya dengan kata-katanya, dan mengembangkan bentuk peta pikiran. berdasarkan 6 langkah tersebut pada pertemuan pertama siswa sedikit mengalami kesulitan dalam menemukan kata kunci tiap cabang serta dalam pengembangan bentuk *mind mapping* belum begitu kreatif. Berikut ini adalah hasil *mind mapping* pertemuan pertama:



Gambar 2.
Mind mapping pertemuan pertama

Gambar 3.
Mind mapping pertemuan kedua

Sebelum siswa mempresentasikan hasil diskusi pembelajaran diselingi dengan *ice breaking* agar suasana pembelajaran tidak membosankan. *Ice breakig* yang digunakan yaitu bernyanyi dan tepuk tangan. Lagu yang digunakan yaitu topi saya bundar, guru menyampaikan peraturan dalam permainan yaitu dimana siswa bernyanyi dengan gerakan tangan dan kata saya dalam lagu harus dihilangkan. Dalam bermain siswa banyak yang salah karena semakin lama maka semakin cepat bernyanyinya. Setelah siswa mulai merasa semangat kembali maka dilanjutkan dengan siswa mempresentasikan *mind mapping* mereka dan melakukan koreksi secara bersama tentang kekurangan dari *mind mapping* yang mereka buat.

Selanjutnya pada pertemua kedua ini sbelum siswa mempresntasikan hasil karyanya mereka melakukan kegiatan *ice breaking* agar suasana pembelajaran tidak membosankan. *Ice breakig* yang digunakan yaitu berhitung, dimana peraturannya adalah siswa berhitung dari 1 smpai 50 kemudian setiap kelipatan 5 diganti dengan tepuk tangan. Setelah siswa selesai berhitung 1 sampai 50 maka peraturan diganti dimana siswa harus berhitung mundur dari 50 sampai 1 setiap kelipatan 3 maka harus di ganti dengan tepuk tangan.

Dengan arahan yang sama pada pertemuan kedua siswa kembali membuat *mind mapping* sebagai berikut:

Pada pertemuan ketiga, kembali dengan proses yang sama dan arahan yang sama siswa membuat *mind mapping* dengan hasil sebagai berikut:



Gambar 4. Mind mapping pertemuan ketiga

Sebelum siswa mempresentasikan hasil diskusi pembelajaran diselingi dengan *ice breaking* agar suasana pembelajaran tidak membosankan. Ice breakig yang digunakan yaitu kotak matematika, peraturannya adalah disuruh mengisi kotak-kotak tersebut dengan angka 1 sampai sembilan tanpa harus mengulang angka-angka tersebut dua kali. Kotak-kotak tersebut jika dijumlahkan secara vertikal, horizontal dan diagonal berjumlah 15. *Ice breaking* tersebut meningkatkan konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran.

8	1	6
3	5	7
4	9	2

Data aktivitas belajar siswa

Data aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen didapatkan dari tiga kali pengamatan atau observasi yaitu pertemuan

pertama, pertemuan kedua, dan pertemuan ketiga kemudian dari ketiga pertemuan tersebut didapatkan rata-rata untuk dihitung presentase belajarnya dengan cara membagi skor rata dengan jumlah skor maksimum dan dikalikan 100%. Data aktivitas belajar pada kelas eksperimen dapat dilihat sebagai berikut:

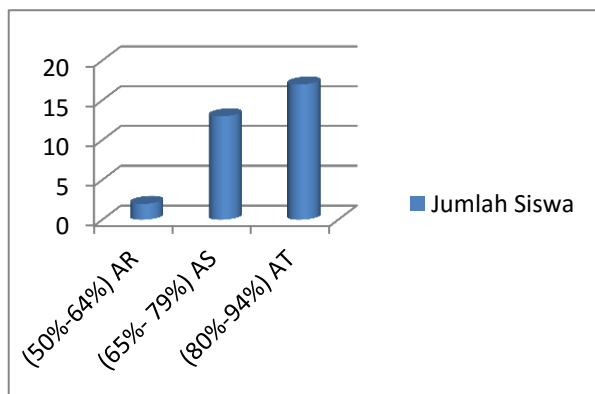
Tabel 1. Data aktivitas belajar pada Kelas eksperimen

Siswa	%	Kategori
1.	93	AT
2.	77	AS
3.	91	AT
4.	76	AS
5.	92	AT
6.	91	AT
7.	81	AT
8.	70	AS
9	84	AT
10.	84	AT
11.	81	AT
12.	92	AT
13.	69	AS
14.	82	AT
15.	91	AT
16.	73	AS
17	82	AT

siswa	%	kategori
18	77	AS
19	72	AS
20	82	AT
21	81	AT
22	92	AT
23	70	AS
24	82	AT
25	89	AS
26	64	AR
27	73	AS
28	85	AS
29	84	AS
30	60	AR
31	91	AT
32	76	AS

Sumber: nilai aktivitas belajar pada kelas Eksperimen

Kemudian data aktivitas belajar tersebut diinterpretasikan dalam bentuk grafik sebagai berikut:



Gambar 5

Grafik Distribusi Frekuensi Aktivitas Belajar Pada Kelas Eksperimen

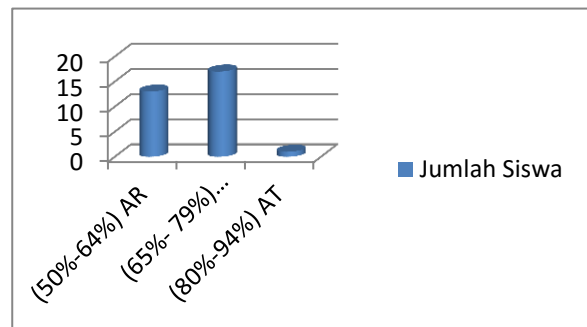
Data aktivitas belajar siswa pada kelas kontrol didapatkan dari tiga kali pengamatan atau observasi yaitu pertemuan pertama, pertemuan kedua, dan pertemuan ketiga kemudian dari ketiga pertemuan tersebut didapatkan rata-rata untuk dihitung presentase belajarnya dengan cara membagi skor rata dengan jumlah skor maksimum dan dikalikan 100%.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Data aktivitas belajar pada Kelas eksperimen

siswa	%	kategori	siswa	%	kategori
1.	76	AS	16.	71	AS
2.	50	AR	17.	66	AS
3.	53	AR	18.	62	AR
4.	76	AS	19.	63	AR
5.	80	AT	20.	68	AS
6.	72	AS	21.	69	AS
7.	73	AS	22.	62	AR
8.	69	AS	23.	69	AS
9.	63	AR	24.	72	AS
10.	78	AS	25.	71	AS
11.	63	AR	26.	68	AS
12.	61	AR	27.	61	AR
13.	59	AR	28.	58	AR
14.	63	AR	29.	67	AS
15.	64	AR	30.	72	AS

Sumber : Nilai aktivitas belajar pada kelas kontrol

Kemudian data aktivitas belajar tersebut diinterpretasikan dalam bentuk grafik sebagai berikut:



Gambar 6 grafik distribusi frekuensi aktivitas belajar pada kelas kontrol

Data Hasil Belajar Siswa

Data hasil belajar siswa pada kelas eksperimen didapatkan diakhir penelitian untuk melihat hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan, waktu mengerjakan 40 menit dengan jumlah soal 7. maksimum 95 dan nilai minimum sebesar 50, untuk hasil belajar pada kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. Data hasil belajar pada Kelas eksperimen

Siswa	Nilai	kategori	siswa	Nilai	kategori
1.	95	T	18	85	T
2.	70	BT	19	70	BT
3.	80	T	20	80	T
4.	85	T	21	80	T
5.	95	T	22	95	T
6.	75	T	23	85,5	T
7.	50	BT	24	82	T
8.	50	BT	25	85,5	T
9.	82	T	26	60	BT

10.	95	T
11.	75	T
12.	95	T
13.	65	BT
14.	80	T
15.	95	T
16.	55	BT
17.	80	T

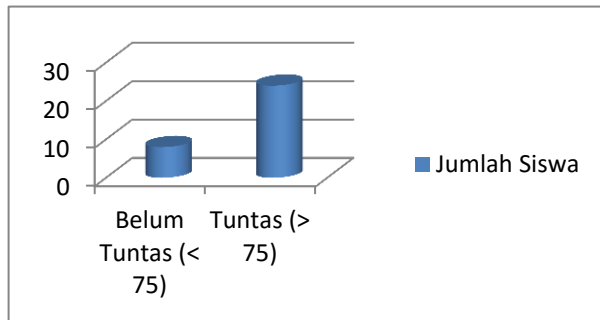
27	78,5	T
28	95	T
29	88,5	T
30	77	T
31	95	T
32	64	BT

5.	80	T
6.	70	BT
7.	77	T
8.	70	BT
9	70	BT
10.	80	T
11.	55	BT
12.	75	T
13.	55	BT
14.	65	BT
15.	60	BT

20	80	T
21	70	BT
22	65	BT
23	80	T
24	70	BT
25	80	T
26	50	BT
27	70	BT
28	50	BT
29	70	BT
30	70	BT

Sumber: nilai hasil belajar pada kelas Eksperimen

Kemudian data hasil belajar tersebut diinterpretasikan dalam bentuk grafik sebagai berikut:



Gambar 7.
grafik distribusi frekuensi Hasil belajar pada kelas Eksperimen

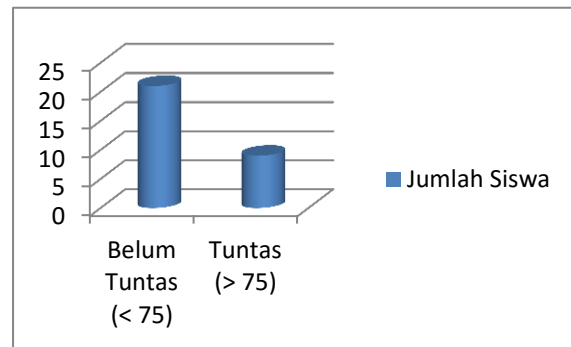
Data hasil belajar siswa pada kelas eksperimen didapatkan diakhir penelitian untuk melihat hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan, waktu mengerjakan 40 menit dengan jumlah soal 7. maksimum 95 dan nilai minimum sebesar 50, untuk hasil belajar pada kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. Data hasil belajar pada Kelas kontrol

siswa	Nilai	kategori	siswa	Nilai	kategori
1.	70	BT	16.	70	BT
2.	70	BT	17.	70	BT
3.	65	BT	18	85	T
4.	80	T	19	65	BT

Sumber: nilai hasil belajar pada kelas kontrol

Kemudian data hasil belajar tersebut diinterpretasikan dalam bentuk grafik sebagai berikut:



Gambar 8.
grafik distribusi frekuensi Hasil belajar pada kelas kontrol

Berdasarkan data aktivitas siswa menunjukkan bahwa adanya pengaruh metode *mind mapping* disertai *ice braking* terlihat dari perbedaan rata-rata aktivitas belajar peserta didik antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berdasarkan hasil perhitungan uji perbedaan dua rata-rata terlihat bahwa pada taraf signifikansi 5% menunjukkan bahwa $t_{hit} > t_{tabel} = 3,35 > 1,67$ hal ini berarti tolak H_0 dan terima H_1 . Dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikansi antara

aktivitas siswa dikelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan kata lain aktivitas siswa dikelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol pada materi getaran, gelombang dan bunyi.

Berdasarkan data hasil belajar siswa menunjukkan adanya pengaruh metode *mind mapping* disertai *ice breaking* terhadap hasil belajar siswa. Pada hasil belajar siswa terlihat dari perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berdasarkan hasil perhitungan uji kesamaan dua rata-rata terlihat bahwa pada taraf signifikansi 5% menunjukkan bahwa $t_{hit} > t_{tabel} = 4,12 > 1,67$ hal ini berarti tolak H_0 dan terima H_1 . Dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikansi antara hasil belajar siswa dikelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan kata lain hasil belajar siswa dikelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol pada materi getaran, gelombang dan bunyi.

1. Pengaruh metode *mind mapping* disertai *ice breaking* terhadap aktivitas belajar.

Aktivitas belajar meliputi 6 indikator yaitu memperhatikan penjelasan guru, Mencatat atau menulis hasil diskusi, Menjawab atau menyelesaikan soal, Melakukan *Ice Breaking*, Bertanya saat proses pembelajaran berlangsung, dan Bekerjasama dalam kegiatan diskusi. Penggunaan metode *mind mapping* dalam proses pembelajaran membuat siswa lebih aktif karena dalam proses pembelajaran siswa diajarkan untuk bekerja kelompok sehingga aktivitas belajar siswa meningkat. Dari hasil analisis data yang sudah dilakukan bahwa tingkat aktivitas siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol

Aktivitas yang dilakukan oleh siswa dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

a. Memperhatikan penjelasan guru

Aktivitas yang dilakukan siswa pada tahap ini siswa memperhatikan eksperimen sederhana menggunakan alat peraga bandul matematis, dalam kegiatan ini siswa aktif merespon eksperimen sederhana yang dilakukan oleh guru. Siswa sangat antusias dan membuat siswa lebih memahami permasalahan karena siswa dihadapkan kepada ilustrasi tidak lagi pada bayang-bayang mereka.

b. Mencatat atau menulis hasil diskusi

Dalam proses pembelajaran siswa melakukan diskusi kelompok tentang materi yang ada dalam LKK. Dalam kegiatan ini siswa terlihat saling bertukar pendapat yang menandakan adanya partisipasi dalam kelompok. Adanya partisipasi yang baik akan terjalin kerjasama yang baik, kerjasama yang mereka lakukan dengan cara pembagian tugas dan terlepas dari rasa saling membantu, guru hanya sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran. Pada kelas kontrol siswa melakukan diskusi dengan teman sekelompoknya yang dibimbing oleh guru mendiskusikan dalam membuat *mind mapping* serta tema yang diangkat.

c. Menjawab atau menyelesaikan soal

Dalam proses kegiatan menyelesaikan soal, siswa diberikan 2 latihan soal untuk menambah pengetahuan mereka. 2 soal tersebut dikerjakan secara berkelompok kemudian untuk mengerjakan kedepan guru menunjuk siswa.

d. Melakukan *Ice Breaking*

Selain itu pula, ketika siswa sudah mulai jenuh dengan materi yang diajarkan maka guru memberikan sebuah permainan penyegar (*ice breaking*) kepada siswa. setelah melakukan *ice breaking* siswa merasa

bersemangat lagi hal ini terlihat dari ekspresi wajah mereka dan suasana kembali hidup dengan senyuman dan canda tawa. Selanjutnya siswa kembali melanjutkan tugas mereka dalam melakukan diskusi kelompok dengan penuh semangat.

e. Bertanya saat proses pembelajaran berlangsung

Dalam proses pembelajaran siswa aktif bertanya, pertanyaan tersebut meliputi tentang percobaan alat peraga, materi yang disampaikan, membuat *mind mapping*. Semakin banyak siswa antusias bertanya mencerminkan siswa tertarik dengan yang sedang dipelajari.

f. Bekerjasama dalam kegiatan diskusi

Dalam kegiatan diskusi kelompok siswa terlihat siswa sangat semangat. Dalam kegiatan diskusi terlihat ketua kelompok memimpin dengan baik jalannya diskusi. Diskusi dari menentukan kata kunci utama dari *mind mapping* sampai menentukan tema. Terlihat semua siswa sangat semangat ketika menggambar *mind mapping*.

2. Pengaruh metode *mind mapping* disertai *ice breaking* terhadap hasil belajar.

Berdasarkan uji statistik yang dilakukan menyatakan bahwa metode *mind mapping* disertai *ice breaking* berpengaruh terhadap hasil belajar. Keberhasilan tersebut tidak terlepas dari keunggulan yang ada dalam metode *mind mapping* tersebut yaitu catatan terlihat lebih menarik, mudah dalam mengingat kembali, catatan lebih efisien karena hanya terdiri dari 1 kertas, serta *mind mapping* yang dibuat oleh siswa ditambahkan gambar dan simbol.

Dalam menggambar *mind mapping* siswa mengalami kebosanan dan kejenuhan, oleh sebab itu harus ada sebuah permainan

penyegar atau *ice breaking* yang berfungsi untuk mencairkan suasana agar siswa konsentrasi kembali. Semakin siswa konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran maka hasil yang didapatkanpun semakin maksimal.

D. KESIMPULAN.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh positif metode pembelajaran *mind mapping* disertai *ice breaking* terhadap aktivitas belajar siswa kelas VIII^A semester genap SMPN 2 Metro tahun pelajaran 2016/ 2017. Hasil perhitungan uji hipotesis yang ditunjukkan pada perbedaan dua rata-rata bahwa $t_{hit} > t_{daf}$ ($3,35 > 1,67$) maka H_0 ditolak, artinya aktivitas belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan aktivitas siswa di kelas kontrol.
2. Terdapat pengaruh positif metode pembelajaran *mind mapping* disertai *ice breaking* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII^A semester genap SMPN 2 Metro tahun pelajaran 2016/ 2017. Hasil perhitungan uji hipotesis yang ditunjukkan pada perbedaan dua rata-rata bahwa $t_{hit} > t_{daf}$ ($4,12 > 1,67$) maka H_0 ditolak, artinya hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan hasil belajar siswa di kelas kontrol.

E. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arif Rahman Aththbbi dan Dedy Hidayatullah Alarifin.
<http://journal.uad.ac.id/index.php/JRKPF/article/view/3246>

- [2] Arikunto, S., 2009. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi 6. Jakarta : Rineka Cipta.
- [3] Soemanto, Wasty. 2006. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- [4] Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- [5] Windura, Sutanto 2008. *Mind Map Langkah Demi Langkah*. Jakarta: Elex Media Komputindo