

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh beberapa faktor, yakni mahasiswa kurang peka terhadap fenomena yang terjadi sehingga sulit menemukan permasalahan dasar dalam menulis; mahasiswa merasa bosan dalam menulis karena kurang menyerap dan memahami informasi yang diperoleh baik dari simakan atau bacaan, dan sulit dalam mengembangkan ide yang dituangkan dalam bentuk kalimat/paragraf atau ke dalam bentuk teks yang utuh. Guna mengatasi faktor permasalahan tersebut, maka peneliti mengujicobakan model pembelajaran saling silang gagasan dengan media peta pikiran digital sebagai penawarnya.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini meliputi (1) bagaimanakah keterampilan menulis teks argumentasi mahasiswa sebelum diterapkan model pembelajaran saling silang gagasan dengan media peta pikiran digital?; (2) bagaimanakah penerapan model pembelajaran saling silang gagasan dengan media peta pikiran digital terhadap keterampilan menulis teks argumentasi?; dan (3) apakah penerapan model pembelajaran saling silang gagasan dengan media peta pikiran digital efektif dalam keterampilan menulis teks argumentasi?. Instrumen penelitian yang digunakan ialah (1) penilaian proyek yang mencakup tiga kegiatan yaitu kegiatan berdiskusi, keterampilan menulis kerangka teks melalui media peta pikiran digital, dan keterampilan menulis teks argumentasi; (2) observasi, dilaksanakan dengan tujuan mengamati aktivitas atau keterlaksanaan model pembelajaran saling silang gagasan dan media peta pikiran digital dalam keterampilan menulis teks argumentasi; dan (3) tes, bertujuan untuk menilai dan mengukur hasil belajar mahasiswa, memperoleh data dan informasi tentang prestasi hasil belajar mahasiswa pada pokok bahasan tertentu dalam kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan angka sebagai sistem penilaiannya. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen kuasi, maka desain yang digunakan adalah metode eksperimen dengan tipe *pretest, posttest control group design*, yaitu pemberian pretes dan postes pada kelas eksperimen dan kontrol serta pemberian perlakuan pada kelas eksperimen. Populasi pada penelitian ini adalah enam kelas yang berjumlah 150 mahasiswa, kemudian ditetapkan sampelnya teknik *purposive sampling* yaitu kelas 1E dan 1F yang berjumlah 48 mahasiswa.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bukti bahwa penerapan model pembelajaran saling silang gagasan dengan media peta pikiran digital efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis teks argumentasi. Hal ini dapat dibuktikan dengan perhitungan yang dilakukan secara komputerisasi dengan bantuan program *Microsoft Excel 2013* dan program *SPSS 20*. Hasil uji-t dari keterampilan menulis teks argumentasi adalah $0,642 >$ taraf signifikan $0,05$. Dengan demikian, H_0 ditolak (H_a diterima), sehingga terdapat perbedaan yang signifikan untuk keterampilan menulis teks argumentasi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran saling silang gagasan dan media peta pikiran digital.

Kemudian, pada tes awal diketahui nilai rata-rata di kelas eksperimen yaitu 58.58 dan di kelas kontrol 51.29. Setelah diberi perlakuan kelas eksperimen menjadi sebesar 65.88 dan perlakuan di kelas kontrol menjadi sebesar 57.88. Nilai rata-rata pascates kelas eksperimen meliputi model saling silang gagasan 72.29, media peta pikiran digital 51.29, dan teks argumentasi 72.17.

Berdasarkan pengujian efektivitas, terdapat perbedaan yang signifikan antara perlakuan berupa model pembelajaran saling silang gagasan dengan media peta pikiran digital yang diberikan sebanyak dua kali pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol

Aji Septiaji, 2015

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN SALING SILANG GAGASAN DENGAN MEDIA PETA PIKIRAN DIGITAL DALAM KETERAMPILAN MENULIS TEKS ARGUMENTASI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

yang menggunakan metode ceramah. Dengan demikian, model pembelajaran saling silang gagasan dengan media peta pikiran digital dapat diterapkan pada keterampilan menulis khususnya menulis teks argumentasi.

ABSTRACT

This research is motivated by several factors, namely students less sensitive to the phenomenon that occurs so difficult to find basic problems in writing; students feel bored in writing because less absorb and understand information obtained either from gathering or reading, and it is difficult to develop ideas that poured in the form of a sentence / paragraph or into text form intact. To overcome these problems factors, the researchers tested the idea of learning model crisscrossed with digital mind map as an antidote.

The formulation of the problem in this study include (1) how the argument text writing skills of students before being applied learning model crisscrossed ideas with mind maps digital media?; (2) how the application of learning models crisscrossed with the idea of digital mind map text argument against writing skills ?; and (3) whether the application of learning models crisscrossed ideas with digital mind maps effectively in the argument text writing skills?. The research instrument used is (1) assessment of the project which includes three activities, namely activities discussing, writing skills through the medium of text frame digital mind maps, text and writing skills of argument; (2) observations, carried out with the purpose of observing the activity or feasibility study model crisscrossing ideas and media in a digital mind maps argument text writing skills; and (3) tests, aiming to assess and measure student learning outcomes, obtain data and information on the achievement of learning outcomes of students in certain subject in the teaching and learning activities using the numbers as the assessment system. The method used is a quasi experiment, the design used is experimental method with the type of pretest, posttest control group design, namely the provision of pretest and posttest in the experimental class and control as well as the provision of treatment in the experimental class. The population in this study are six classes totaling 150 students, then set the sample is purposive sampling techniques 1E and 1F class of 48 students.

Based on the results obtained evidence that the application of learning models crisscrossed ideas with mind maps digital media effective in improving the writing skills of argumentation text. This can be evidenced by computerized calculations performed with the help of Microsoft Excel 2013 program and the program SPSS 20. The results of the t-test of the skill of writing a text argument is $0.642 > 0.05$ significance level. Thus, H_0 is rejected (H_a accepted), so that there is a significant difference to the argument text writing skills between the experimental class and control class using learning model crisscrossing ideas and digital media mind map.

Then, on initial tests known to the average value in the experimental class are 58.58 and 51.29 in the control class. Once treated experimental class was increased to 65.88 and treatment in the control group amounted to 57.88. The average value of post-test experimental class includes model crisscrossed notion 72.29, 51.29 digital media mind map, and a text argument 72.17.

Based on testing effectiveness, there are significant differences between treatments in the form of mutual learning model with the idea of cross media digital mind maps are given twice the experimental class with a grade control using lecture method. Thus, the idea of learning model crisscrossed with digital mind map can be applied to writing skills, especially writing text argument.

Aji Septiaji, 2015

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN SALING SILANG GAGASAN DENGAN MEDIA PETA PIKIRAN DIGITAL DALAM KETERAMPILAN MENULIS TEKS ARGUMENTASI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Aji Septiaji, 2015
*PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN SALING SILANG GAGASAN DENGAN MEDIA PETA PIKIRAN
DIGITAL DALAM KETERAMPILAN MENULIS TEKS ARGUMENTASI*
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu