

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR GRAFIK	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Media Pembelajaran	12
B. <i>Software</i>	17
C. Peta Pikiran (<i>Mind Map</i>).....	22
D. Metode Quantum Learning	31
E. Keterampilan Menyimak	36
F. Cerita Pendek	43
G. Bahasa Indonesia	48

Wildan Wirandi Darmawan, 2013

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN SOFTWARE MIND MAP DALAM METODE QUANTUM LEARNING
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYIMAK CERITA PENDEK**

*(Studi Kuasi Eksperimen dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dengan Media Pembanding
Microsoft PowerPoint Terhadap Siswa Kelas VI SDN 6 Cikidang Kecamatan Lembang
Kabupaten Bandung Barat)*

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

H. Asumsi	51
I. Hipotesis	52
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Metode Penelitian.....	53
B. Definisi Operasional.....	55
C. Desain Penelitian.....	58
D. Populasi dan Sampel Penelitian	59
E. Teknik Pengumpulan Data.....	62
F. Teknik Pengembangan Instrumen	64
G. Teknik Analisis Data.....	72
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Uji Coba Instrumen.....	76
B. Deskripsi Data Hasil Penelitian	80
C. Analisis Data	95
D. Pembahasan Hasil Penelitian	107
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI	
A. Simpulan.....	117
B. Rekomendasi	118
DAFTAR PUSTAKA	120
LAMPIRAN	
A. UJI COBA INSTRUMEN PENELITIAN	

Wildan Wirandi Darmawan, 2013

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN SOFTWARE MIND MAP DALAM METODE QUANTUM LEARNING
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYIMAK CERITA PENDEK**

**(Studi Kuasi Eksperimen dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dengan Media Pembanding
Microsoft PowerPoint Terhadap Siswa Kelas VI SDN 6 Cikidang Kecamatan Lembang
Kabupaten Bandung Barat)**

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

- B. INSTRUMEN PENELITIAN
- C. DATA HASIL PENELITIAN
- D. SURAT-SURAT IJIN PENELITIAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Hubungan Antar Variabel Penelitian	55
Tabel 3.2 Desain penelitian	58
Tabel 3.3 Sampel Penelitian	61
Tabel 3.4 Kriteria Acuan Validitas Soal	65
Tabel 3.5 Klasifikasi Tingkat Kesukaran	68
Tabel 3.6 Kriteria Acuan Daya Pembeda	69
Tabel 4.1 Ringkasan Perhitungan Uji Validitas Intrumens	76
Tabel 4.2 Ringkasan Perhitungan Uji Reliabilitas Intrumens	77
Tabel 4.3 Ringkasan Perhitungan Tingkat Kesukaran Soal	78
Tabel 4.4 Ringkasan Perhitungan Uji Daya Pembeda	79
Tabel 4.5 Uji Signifikansi Hasil Pretest Kls Eksperimen dan Kls Kontrol	82
Tabel 4.6 Uji Signifikansi Hasil Posttest Kls Eksperimen dan Kls Kontrol	84
Tabel 4.7 skor Pretest dan Posttest Kemampuan Menyimak Cerita Pendek Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol.....	84
Tabel 4.8 Rata-rata Skor Pretest, Posttes Dan Gain Keseluruhan Kemampuan Menyimak Cerita Pendek Kleas Eksperimen Dan Kontreol	85
Tabel 4.9 Gain Total Kelas Eksperimen Dan Kleas Kontrol	86
Tabel 4.10 Rata-rata Skor Pretest,Posttes dan Gain Kemampuan Siswa Dalam Menemukan Latar Cerita Pendek	87

Wildan Wirandi Darmawan, 2013

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN SOFTWARE MIND MAP DALAM METODE QUANTUM LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYIMAK CERITA PENDEK

(Studi Kuasi Eksperimen dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dengan Media Pembanding Microsoft PowerPoint Terhadap Siswa Kelas VI SDN 6 Cikidang Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat)

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

Tabel 4.11 Gain Kemampuan Siswa Dalam Menemukan Latar Cerita Pendek Kls Eksperimen dan Kls Kontrol	89
Tabel 4.12 Rata-rata Skor Pretes, Posttes Dan Gain Kemampuan Siswa Dalam Menemukan Karakter Tokoh Cerita Pendek	90
Tabel 4.13 Gain Kemampuan Siswa Dalam Menemukan Karakter Tokoh Cerita Pendek Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	91
Tabel 4.14 Rata-rata Skor Pretest, Posttest Dan Gain Kemampuan Siswa Dalam Menyimpulkan Tema, alur, Amanat Dan Judul Cerita Pendek.....	92
Tabel 4.15 Gain Kemampuan Siswa Dalam Menyimpulkan Tema, Alur, Amanat Dan Judul Cerita Pendek Kls. Kontrol Dan Kls. Eksperimen	94
Tabel 4.16 Uji Normalitas Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol	95
Tabel 4.17 Uji Homogenitas Gain Total Kls Eksperimen dan Kls Kontrol ...	97
Tabel 4.18 Uji Homogenitas Aspek 1 Menemukan Latar Cerita Pendek	98
Tabel 4.19 Uji Homogenitas Aspek 2 Menemukan Karakter Tokoh Cerita Pendek	99
Tabel 4.20 Uji Homogenitas Aspek 3 Menyimpulkan Tema, Alur, amanat Dan Judul Cerita Pendek.....	100
Tabel 4.21 Pengujian Hipotesis Umum	102
Tabel 4.22 Uji t-independent Aspek 1 Menemukan Latar Cerita Pendek	103
Tabel 4.23 Uji t-independent Aspek 2 Menemukan Karakter Tokoh Cerita Pendek	105
Tabel 4.24 Uji t-independent Aspek 3 Menyimpulkan Tema, Alur, Amanat Dan Judul Cerita Pendek	106

Wildan Wirandi Darmawan, 2013

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN SOFTWARE MIND MAP DALAM METODE QUANTUM LEARNING
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYIMAK CERITA PENDEK**

*(Studi Kuasi Eksperimen dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dengan Media Pembanding
Microsoft PowerPoint Terhadap Siswa Kelas VI SDN 6 Cikidang Kecamatan Lembang
Kabupaten Bandung Barat)*

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



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pola Pembelajaran	15
Gambar 2.2 Contoh Mind map	26
Gambar 2.3 Bentuk Peta Pemikiran Grafis	28
Gambar 2.4 Salah Satu Hasil Aplikasi Dalam Inspiration 9	29
Gambar 2.5 Tampilan Tools Dalam Mind Map Inspiration9	30
Gambar 2.6 Ruang Kerja Mind Map Inspiration9	31

Wildan Wirandi Darmawan, 2013

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN SOFTWARE MIND MAP DALAM METODE QUANTUM LEARNING
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYIMAK CERITA PENDEK**

*(Studi Kuasi Eksperimen dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dengan Media Pembanding
Microsoft PowerPoint Terhadap Siswa Kelas VI SDN 6 Cikidang Kecamatan Lembang
Kabupaten Bandung Barat)*

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

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Rata-rata Skor <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	81
Grafik 4.2 Rata-rata Skor <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	83
Grafik 4.3 Rata-rata Skor <i>Pretest, Posttest</i> dan Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	85
Grafik 4.4 Rata-rata Skor <i>Pretest, Posttest</i> dan Gain Kemampuan Siswa Dalam Menemukan Latar Cerita pendek	88
Grafik 4.5 Rata-rata Skor <i>Pretest, Posttest</i> dan Gain Kemampuan Siswa Menemukan Karakter Tokoh Cerita Pendek	90
Grafik 4.6 Rata-rata Skor <i>Pretest, posttest</i> dan Gain Kemampuan Siswa Dalam Menyimpulkan Tema, Alur, Amanat Dan Judul Cerita Pendek	93

Wildan Wirandi Darmawan, 2013

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN SOFTWARE MIND MAP DALAM METODE QUANTUM LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYIMAK CERITA PENDEK

(Studi Kuasi Eksperimen dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dengan Media Pembanding Microsoft PowerPoint Terhadap Siswa Kelas VI SDN 6 Cikidang Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat)

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