



**PENGEMBANGAN MEDIA *AUDIO VISUAL*
INTERAKTIF BERBASIS *MIND MAPPING* MATERI
PERISTIWA PROKLAMASI KEMERDEKAAN
PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS V
SDN WONOPLEMBON 1 SEMARANG**

SKRIPSI

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan**

Oleh

Pramesti Liasari

1401413319

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2017**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Pramesti Liasari

NIM : 1401413319

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *Audio Visual* Interaktif Berbasis *Mind Mapping* Materi Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan pada Pembelajaran IPS Kelas V SDN Wonoplimbon 1 Semarang” benar-benar karya sendiri bukan jiplakan dari karya tulis orang lain. Pendapat atau hasil penelitian orang lain yang terdapat di dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Apabila terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, maka peneliti siap bertanggung jawab atas hal tersebut sepenuhnya.

Semarang, Juli 2017

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG


Pramesti Liasari
NIM 1401413319

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Pengembangan Media *Audio Visual* Interaktif Berbasis *Mind Mapping* Materi Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan pada Pembelajaran IPS Kelas V SDN Wonopembon 1 Semarang” ,

nama : Pramesti Liasari

NIM : 1401413319

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.


Semarang, Juli 2017

Disetujui oleh

Pembimbing Utama,

Pembimbing Pendamping,


Fitria Dwi Prasetyaningtyas, M.Pd.
NIP 198506062009122007


Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd.
NIP 195607041982032002

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Disahkan oleh,
Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Negeri Semarang,


Drs. Isa Ansori, M.Pd.
NIP 196008201987031003

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media *Audio Visual* Interaktif Berbasis *Mind Mapping* Materi Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan pada Pembelajaran IPS Kelas V SDN Wonoplimbon 1 Semarang” karya,

nama : Pramesti Liasari

NIM : 1401413319

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program PGSD, FIP,
Universitas Negeri Semarang pada hari....., tanggal.....

Semarang, Agustus 2017

Panitia Ujian

Ketua,

Sekretaris,



Drs. Sukardi, S.Pd.,M.Pd.
NIP 195905111987031001

Penguji,

Pembimbing Utama,

Dra. Munisah, M.Pd.
NIP 195506141988032001

Fitria Dwi Prasetyaningtyas, M.Pd.
NIP 198506062009122007

Pembimbing pendamping,

Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd.
NIP 195607041982032002

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

“Beri aku sepuluh pemuda, niscaya akan aku goncangkan dunia” (Bung Karno).

“Salah satu tanda seorang pendidik yang hebat yakni mampu memimpin murid-murid, menjelajahi tempat-tempat baru yang bahkan belum pernah didatangi sang pendidik itu sendiri” (Thomas Groome).

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

Bapak Nurjan dan Ibu Gunatun tercinta.

Kakak Irma Purwanita dan Arif Wibowo yang selalu memberikan dukungan, semangat, dan doa.

Almamater PGSD Unnes tercinta.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *Audio Visual* Interaktif Berbasis *Mind Mapping* Materi Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan pada Pembelajaran IPS Kelas V SDN Wonoplimbon 1 Semarang”. Skripsi ini merupakan syarat akademis dalam menyelesaikan pendidikan S1 Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Dalam penulisan skripsi ini tidak lepas dari hambatan dan rintangan, tetapi berkat bantuan dan dorongan dari berbagai pihak, kesulitan itu dapat teratasi. Maka dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan terima kasih, kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M. Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar;
4. Dra. Munisah, M.Pd., Penguji;
5. Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S.Pd., M.Pd., Dosen Pembimbing Utama;
6. Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd., Dosen Pembimbing Pendamping;
7. Drs. Sukarir Nuryanto, S.Pd., M.Pd., Dosen Wali;
8. Kepala SDN Wonoplimbon 1 Semarang dan SDN Wonolopo 1 Semarang;
9. Seluruh guru dan karyawan serta siswa SDN Wonoplimbon 1 Semarang dan SDN Wonolopo 1 Semarang;

10. Semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Atas bantuan dan pengorbanan yang telah diberikan, semoga mendapat berkah dari Allah SWT. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Semarang, Agustus 2017

Peneliti



Pramesti Liasari

1401413319



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

ABSTRAK

Liasari, Pramesti. 2017. Pengembangan Media *Audio Visual* Interaktif Berbasis *Mind Mapping* Materi Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan pada Pembelajaran IPS Kelas V SDN Wonoplimbon 1 Semarang. Skripsi, Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S.Pd., M.Pd., dan Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd.

Latar belakang penelitian ini adalah pelaksanaan proses pembelajaran IPS di SDN Wonoplimbon 1 Semarang masih menekankan pada penguasaan materi dengan teknik hafalan dan media pembelajaran terbatas pada buku teks siswa, sehingga siswa kurang fokus dan kurang aktif saat mengikuti pembelajaran yang mengakibatkan hasil belajar IPS masih tergolong rendah. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah cara mengembangkan desain dan komponen media *audio visual* interaktif berbasis *mind mapping* serta bagaimanakah kelayakan dan keefektifan media *audio visual* interaktif berbasis *mind mapping* terhadap pembelajaran IPS. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan desain dan komponen media *audio visual* interaktif berbasis *mind mapping*, mengkaji kelayakan media *audio visual* interaktif berbasis *mind mapping*, dan menguji keefektifan media *audio visual* interaktif berbasis *mind mapping*.

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* menggunakan model *Waterfall* dengan langkah *analysis* (analisis kebutuhan), *design* (desain sistem), *implementation* (penerapan), *testing* (pengujian), dan *maintenance* (pemeliharaan). Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN Wonoplimbon 1 Semarang dan sampelnya adalah 33 siswa kelas V SDN Wonoplimbon 1 Semarang dengan teknik *sampling* jenuh. Data penelitian ini diperoleh menggunakan teknik tes, kuesioner atau angket, dokumentasi, dan observasi. Teknik analisis data menggunakan analisis data produk, analisis data awal, dan analisis data akhir yaitu uji *t* dan uji *gain*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji kelayakan yang dilakukan oleh tim ahli pada tahap 1 mendapat persentase rata-rata sebesar 100% dan pada tahap 2 sebesar 91,67% dengan kriteria sangat layak. Hasil penilaian kelayakan penyajian media sebesar 95%, kelayakan isi sebesar 95%, dan komponen kebahasaan sebesar 85%. Media *audio visual* interaktif berbasis *mind mapping* berpengaruh terhadap hasil belajar dengan adanya perbedaan rata-rata melalui hasil uji *t* (*Paired Samples Test*) diperoleh nilai t_{hitung} sebesar -14,727 lebih besar dari t_{tabel} sebesar -2,03693 sehingga H_0 ditolak. Peningkatan rata-rata (*gain*) yang diperoleh sebesar 0,37809 dengan kriteria sedang.

Simpulan penelitian ini adalah media *audio visual* interaktif berbasis *mind mapping* efektif digunakan pada pembelajaran IPS materi peristiwa proklamasi kemerdekaan. Saran penelitian ini adalah media *audio visual* interaktif berbasis *mind mapping* diterapkan di sekolah lebih dikembangkan lagi dengan memperbaiki isi dan konten agar lebih mudah dipahami siswa.

Kata kunci: IPS; media *audio visual*; *mind mapping*.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Pembatasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah.....	11
1.4.1 Rumusan Umum.....	11
1.4.2 Rumusan Khusus.....	11
1.5 Tujuan Penelitian	12
1.5.1 Tujuan Umum.....	12
1.5.2 Tujuan Khusus.....	12
1.6 Manfaat Penelitian	12
1.6.1 Manfaat Teoritis	13
1.6.2 Manfaat Praktis.....	13
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	16
2.1 Kajian Teori	16
2.1.1 Teori Belajar.....	16

2.1.2	Hakikat Belajar	20
2.1.3	Hasil Belajar	30
2.1.4	Hakikat IPS di Sekolah Dasar	34
2.1.5	Media Pembelajaran	42
2.1.6	Media <i>Audio Visual</i> Interkatif	54
2.1.7	<i>Software Adobe Flash</i>	56
2.1.8	<i>Mind Mapping</i>	57
2.1.9	Rancangan Media <i>Audio Visual</i> Interaktif Berbasis <i>Mind Mapping</i>	61
2.1.10	Petunjuk Penggunaan Media	67
2.1.11	Aspek/Kriteria Penilaian Media	68
2.2	Kajian Empiris	80
2.3	Kerangka Berpikir.....	85
BAB III METODE PENELITIAN.....		89
3.1	Desain Penelitian	89
3.1.1	Jenis Penelitian	89
3.1.2	Model Pengembangan	90
3.2	Prosedur Penelitian	91
3.3	Subjek, Lokasi, dan Waktu Penelitian	95
3.5	Variabel Penelitian.....	96
3.5.1	Variabel Bebas.....	96
3.5.2	Variabel Terikat.....	97
3.5.3	Definisi Operasional Variabel	97
3.6	Populasi dan Sampel Penelitian.....	99
3.6.1	Populasi Penelitian	99
3.6.2	Sampel Penelitian	99
3.7	Teknik Pengumpulan Data.....	100
3.7.1	Teknik Tes.....	100
3.7.2	Teknik Nontes	101
3.8	Uji Coba Instrumen, Validitas dan Uji Reliabilitas	103
3.8.1	Validitas.....	103
3.8.2	Reliabilitas.....	105
3.8.3	Taraf kesukaran	107

3.8.4	Daya Beda Soal	108
3.9	Teknik Analisis Data.....	111
3.9.1	Analisis Data Produk.....	111
3.9.2	Analisis Data Awal/Uji Persyaratan Analisis	114
3.9.3	Analisis Data Akhir	114
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		117
4.1	Hasil Penelitian	117
4.1.1	Pengembangan Media <i>Audio Visual</i> Interaktif Berbasis <i>Mind Mapping</i>	117
4.1.2	Hasil Penilaian Kelayakan Media.....	132
4.1.3	Angket Tanggapan Guru dan Siswa	142
4.1.4	Keefektifan Media <i>audio visual</i> interaktif berbasis <i>mind mapping</i>	148
4.2	Pembahasan.....	154
4.2.1	Pemaknaan Temuan Penelitian.....	155
4.3	Implikasi Hasil Penelitian	172
4.3.1	Implikasi Teoritis.....	172
4.3.2	Implikasi Praktis.....	173
4.3.3	Implikasi Pedagogis.....	174
BAB V SIMPULAN DAN SARAN		175
5.1	Simpulan	175
5.2	Saran	176
DAFTAR PUSTAKA.....		177
LAMPIRAN		181

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 SK dan KD IPS Kelas V Semester II.....	37
Tabel 2.2 Desain Prototype Media Audio Visual Interaktif Berbasis Mind Mapping.....	64
Tabel 2.3 Kriteria Penilaian Komponen Media <i>Audio Visual</i> Interaktif Berbasis <i>Mind Mapping</i> ..	69
Tabel 2.4 Kriteria Penilaian Kelayakan Isi	71
Tabel 2.5 Kriteria Penilaian Kelayakan Media	74
Tabel 2.6 Kriteria Penilaian Kelayakan Kebahasaan.....	77
Tabel 3.1 Waktu Penelitian.....	96
Tabel 3.2 Definisi Operasional Variabel.....	97
Tabel 3.3 Hasil Analisis Validitas Soal Uji Coba.....	105
Tabel 3.4 Hasil Analisis Uji Relibilitas Soal Pilihan Ganda.....	106
Tabel 3.5 Klasifikasi Indeks Kesukaran.....	107
Tabel 3.6 Hasil Analisis Indeks Kesukaran Instrumen Soal Uji Coba	108
Tabel 3.7 Klasifikasi Daya Pembeda	109
Tabel 3.8 Hasil Analisis Daya Beda Instrumen Soal Uji Coba	110
Tabel 3.9 Hasil Uji Coba Soal pada Siswa Kelas V SDN Wonolopo 1 Semarang.....	110
Tabel 3.10 Kriteria Penilaian Media <i>Audio Visual</i> Interaktif Berbasis <i>Mind Mapping</i> ..	112
Tabel 3.11 Kriteria Angket Tanggapan Guru dan Siswa	113
Tabel 3.12 Kriteria Nilai N-Gain	116
Tabel 4. 1 Kebutuhan Guru terhadap Media	118
Tabel 4. 2 Rekapitulasi Kebutuhan Siswa terhadap Media	119
Tabel 4. 3 Prototipe Media <i>Audio Visual</i> Interaktif Berbasis <i>Mind Mapping</i>	121
Tabel 4. 4 Rekapitulasi Hasil Validasi Penilaian.....	133
Tabel 4. 5 Rekapitulasi Hasil Validasi Media oleh Ahli Media	135
Tabel 4. 6 Rekapitulasi Hasil Validasi Materi oleh Ahli Materi.....	136
Tabel 4. 7 Rekapitulasi Hasil Validasi Bahasa oleh Ahli Bahasa.....	137
Tabel 4. 8 Rekapitulasi Validasi Media Tahap 2	139
Tabel 4. 9 Rekapitulasi Tanggapan Guru Terhadap Media	142
Tabel 4. 10 Rekapitulasi Tanggapan Siswa terhadap Media	145
Tabel 4. 11 Uji Normalitas Nilai Pretest.....	148
Tabel 4. 12 Uji Normalitas Nilai <i>Postest</i>	149

Tabel 4. 13 Hasil Belajar Uji Coba Pemakaian	150
Tabel 4. 14 Uji Perbedaan Rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	152
Tabel 4. 15 Uji Peningkatan Rata-rata (<i>N-Gain</i>)	153



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerucut Edgar Dale	44
Gambar 2.2 Tampilan Menu Pilihan Materi	61
Gambar 2.3 Tampilan Materi	62
Gambar 2.4 Mind Mapping Materi Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan	63
Gambar 2.5 Menu Utama Media <i>Audio Visual</i> Interaktif	63
Gambar 2.6 Menu Materi Media <i>Audio Visual</i> Interaktif	64
Gambar 2.7 Kerangka Berpikir	88
Gambar 3.1 <i>The Waterfall Model</i>	91
Gambar 4. 1 Tampilan Pembuka	124
Gambar 4. 2 Judul Media	125
Gambar 4. 3 Menu Utama	125
Gambar 4. 4 Tampilan SK dan KD	126
Gambar 4. 5 Tampilan Menu Materi	126
Gambar 4. 6 Narator Pembuka Materi	127
Gambar 4. 7 Tampilan Mind mapping Materi Tokoh Kemerdekaan	127
Gambar 4. 8 Tampilan Gambar Tokoh Kemerdekaan	128
Gambar 4. 9 Petunjuk Kuis	129
Gambar 4. 10 Soal Kuis	129
Gambar 4. 11 Nilai Kuis	130
Gambar 4. 12 Petunjuk Penggunaan Media	130
Gambar 4. 13 Profil Pengembang	131
Gambar 4. 14 Rekapitulasi Validasi Media Tahap 1	134
Gambar 4. 15 Rekapitulasi Validasi Media Tahap 2	140
Gambar 4. 16 Revisi dari Validator Ahli	141
Gambar 4. 17 Revisi dari Validator Materi	141
Gambar 4. 18 Revisi dari Validator Bahasa	142
Gambar 4. 19 Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru	144
Gambar 4. 20 Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa	147
Gambar 4. 21 Hasil Belajar Uji Coba Pemakaian	150

Gambar 4. 22 Rata-rata Hasil Belajar 151

Gambar 4. 23 Peningkatan Hasil Belajar 154



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli.....	182
Lampiran 2 Instrumen Validasi Penilaian Media Tahap 1.....	187
Lampiran 3 Instrumen Validasi Penilaian Kelayakan Isi.....	189
Lampiran 4 Instrument Validasi Penilaian Penyajian Media.....	193
Lampiran 5 Instrument Validasi Penilaian Media Kebahasaan.....	197
Lampiran 6 Kisi-kisi Tanggapan Siswa.....	201
Lampiran 7 Angket Tanggapan Siswa.....	202
Lampiran 8 Kisi-kisi Tanggapan Guru.....	205
Lampiran 9 Angket Tanggapan Guru.....	206
Lampiran 10 Desain Pengembangan Media.....	208
Lampiran 11 Kisi-Kisi Tes Uji Coba.....	212
Lampiran 12 Tes Uji Coba.....	214
Lampiran 13 Kunci Jawaban Tes Uji Coba.....	223
Lampiran 14 Pedoman Penskoran Tes Uji Coba.....	224
Lampiran 15 Silabus.....	226
Lampiran 16 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 1.....	232
Lampiran 17 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 2.....	249
Lampiran 18 Hasil Analisis Uji Validitas Soal Uji Coba.....	267
Lampiran 19 Analisis Hasil Uji Reliabilitas Soal Uji Coba.....	270
Lampiran 20 Hasil Indeks Kesukaran Dan Daya Beda.....	271
Lampiran 21 Analisis Hasil Uji Indeks Kesukaran Soal Uji Coba.....	275
Lampiran 22 Analisis Hasil Uji Daya Beda Soal Uji Coba.....	276
Lampiran 23 Daftar Nama Siswa Kelas V SDN Wonoplembon 1.....	278
Lampiran 24 Angket Kebutuhan Siswa.....	279
Lampiran 25 Angket Kebutuhan Guru.....	282
Lampiran 26 Instrument Validasi Tahap 1 Validator Media.....	286
Lampiran 27 Instrument Validasi Tahap 2 Validator Media.....	287
Lampiran 28 Instrument Validasi Tahap 1 Validator Materi.....	292
Lampiran 29 Instrument Validasi Tahap 2 Validator Materi.....	294

Lampiran 30 Instrument Validasi Tahap 1 Validator Bahasa.....	298
Lampiran 31 Instrument Validasi Tahap 2 Validator Bahasa.....	300
Lampiran 32 Rekapitulasi Instrument Validasi Tahap 1.....	304
Lampiran 33 Rekapitulasi Instrument Validasi Tahap 2.....	305
Lampiran 34 Angket Tanggapan Guru	306
Lampiran 35 Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru Uji Pemakaian.....	310
Lampiran 36 Angket Tanggapan Siswa	311
Lampiran 37 Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa Uji Pemakaian	313
Lampiran 38 Hasil Belajar Tes Uji Coba.....	314
Lampiran 39 Soal <i>Pretest Posttest</i>	323
Lampiran 40 Kunci Jawaban Soal <i>Pretest Posttest</i>	330
Lampiran 41 Hasil Belajar <i>Pretest</i>	331
Lampiran 42 Hasil Belajar <i>Posttest</i>	333
Lampiran 43 Rekapitulasi Hasil Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	335
Lampiran 44 Uji Normalitas <i>Pretest</i>	337
Lampiran 45 Uji Normalitas <i>Posttest</i>	338
Lampiran 46 Uji Perbedaan Rata-Rata (Uji T)	339
Lampiran 47 Uji Peningkatan Rata-Rata (Gain).....	340
Lampiran 48 Catatan Lapangan	342
Lampiran 49 Surat Ijin Penelitian	344
Lampiran 50 Surat Keterangan Melakukan Penelitian Uji Coba Soal.....	345
Lampiran 51 Surat Keterangan Melakukan Penelitian Uji Pemakaian.....	346
Lampiran 52 Dokumentasi.....	347

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu unsur penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan menentukan kualitas kehidupan bangsa di masa sekarang maupun masa yang akan datang. Pendidikan adalah salah satu alat untuk menciptakan sumber daya manusia yang unggul dan kompetitif. Sebagaimana disebutkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Melalui pendidikan dapat meningkatkan kualitas hidup bangsa Indonesia. Sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Sisdiknas, 2003:2-3).

Satuan pendidikan harus dapat mengembangkan kualitas bangsa Indonesia melalui pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Dalam Peraturan Pemerintah Republik



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 menyatakan bahwa kurikulum dijenjang pendidikan dasar dan menengah terdiri dari beberapa kelompok mata pelajaran wajib, salah satunya wajib memuat mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab serta warga dunia yang cinta damai.

Salah satu tujuan pembelajaran IPS adalah mengembangkan kemampuan warga negara, hal tersebut sejalan dengan definisi IPS menurut *National Council for Social Studies* (NCSS), mendefinisikan "*social studies is the integrated study of science and humanities to promote civic competence*" (Hidayati dkk, 2008:1.6). Adapun tujuan pembelajaran IPS yaitu (1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; (2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial; (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; dan (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global (BSNP, 2006:176). Sejalan dengan tujuan tersebut, tujuan pendidikan IPS menurut Nursid Sumaatmadja adalah membina anak didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya serta bagi masyarakat dan negara (dalam Hidayati dkk., 2008:1.24)

Untuk mencapai tujuan pembelajaran IPS tersebut diperlukan kemampuan dalam merancang proses pembelajaran yang berkualitas. Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari segi proses dan segi hasil. Dari segi proses, pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau sebagian besar siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran, disamping menunjukkan kegairahan yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan percaya pada diri sendiri. Dari segi hasil pembelajaran dikatakan berkualitas apabila terjadi perubahan tingkah laku yang positif, tercapainya tujuan pembelajaran yang ditetapkan, dan menghasilkan *output* yang banyak dan bermutu tinggi (Susanto, 2015:53).

Hasil temuan kegiatan pengabdian masyarakat (Saliman, 2014:4) menyatakan bahwa IPS dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan. Mata pelajaran IPS tidak menarik karena hanya berisi tahun-tahun, rentan peristiwa, kejadian, tokoh-tokoh, dan fakta-fakta kering lainnya. Guru yang mengajar masih monoton dalam menyampaikan materi sehingga tidak mampu menciptakan iklim pembelajaran yang dinamis dan atraktif. Mata pelajaran IPS semakin negatif dengan kurangnya contoh-contoh kontekstual dan media pembelajaran yang menarik dalam penyampaian materi sehingga peristiwa atau fenomena yang dikaji tidak mempunyai kebermaknaan bagi siswa. Padahal sebenarnya untuk mempelajari IPS diperlukan pemahaman yang lebih mendalam.

Berdasarkan hasil pra penelitian melalui observasi, wawancara, dan data dokumen di SDN Wonoplimbon 1 Semarang juga terdapat permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran IPS. Melalui data tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan proses pembelajaran IPS masih menekankan pada penguasaan materi

dengan teknik hafalan dan tergolong sulit bagi siswa. Siswa masih kesulitan dalam memahami materi yang cakupannya cukup luas. Guru belum optimal dalam memfasilitasi media pembelajaran selama proses pembelajaran IPS. Proses pembelajaran IPS di kelas dilaksanakan dengan bantuan media pembelajaran yang terbatas yaitu menggunakan media gambar yang ada di buku teks dan gambar dalam bentuk *print out*. Media gambar yang ada di buku teks berukuran kecil dan berwarna hitam putih. Sementara media gambar dalam bentuk *print out* juga berukuran kecil dan jumlahnya terbatas. Media gambar yang terbatas dan kurang menarik menjadikan siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran dan siswa tidak dapat menemukan pengetahuan sendiri. Terbatasnya media pembelajaran tersebut juga mengakibatkan siswa kurang fokus dan kurang aktif saat mengikuti pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran kurang tercapai secara maksimal serta hasil belajar IPS masih rendah.

Permasalahan tersebut ditunjukkan dengan perolehan hasil belajar Ulangan Akhir Semester mata pelajaran IPS pada siswa kelas V di SDN Wonoplimbon 1 memiliki persentase ketuntasan yang rendah dengan nilai rata-rata adalah 62, nilai terendah 30, nilai tertinggi 82 dan KKM 65. Data yang didapat di SDN Wonoplimbon 1 dari 33 siswa hanya terdapat 8 siswa (24,3%) yang mencapai KKM, sedangkan 25 siswa (75,7%) belum mencapai KKM.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang mempengaruhi hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS di SD. Permasalahan tersebut antara lain:

1. Keterbatasan media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran IPS yaitu berupa gambar yang ada di buku teks dan dalam bentuk *print out* yang berukuran kecil serta jumlah terbatas.
2. Motivasi belajar siswa kurang sehingga siswa kurang fokus dan aktif dalam mengikuti pembelajaran.
3. Metode yang digunakan guru adalah metode pemahaman konsep yaitu dengan teknik hafalan yang menyulitkan siswa memahami materi untuk jangka panjang.
4. Hasil belajar rendah dibuktikan dengan data yang diperoleh peneliti di SDN Wonoplimbon 1 Semarang, dari 33 siswa hanya terdapat 8 siswa (24,3) yang mencapai KKM yaitu 65, sedangkan 25 siswa (75,7%) belum mencapai KKM.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan masalah yang teridentifikasi, peneliti membatasi permasalahan pada keterbatasan media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran IPS yaitu hanya berupa gambar yang ada di buku teks dan dalam bentuk *print out* yang berukuran kecil dan jumlah terbatas. Oleh karena itu, peneliti ingin melakukan penelitian dengan mengembangkan media *audio visual*

interaktif berbasis *mind mapping* karena media tersebut dapat mengajak siswa untuk melihat dan mengingat konsep secara langsung melalui bantuan gambar dan suara yang ditayangkan.

Media *audio visual* interaktif berbasis *mind mapping* mengajak siswa untuk aktif dalam mengikuti pembelajaran. Media tersebut memudahkan siswa dalam mengingat materi untuk jangka panjang karena materi dibuat dalam bentuk *mind map* atau peta pikiran yang menggambarkan materi secara menyeluruh dalam bentuk sederhana. *Mind mapping* digunakan agar dapat meringkas materi yang mempunyai cakupan isi cukup luas. Materi yang tercakup dalam media pembelajaran yang dikembangkan adalah materi tentang peristiwa proklamasi kemerdekaan pada kompetensi dasar menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan yang mempunyai cakupan cukup luas.

Media *audio visual* adalah media yang dapat menampilkan unsur gambar (visual) dan suara (audio) secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi (Asyhar, 2012: 73). Sementara Sukiman (2012:184) menyatakan bahwa media pembelajaran *audio visual* adalah media penyaluran pesan dengan memanfaatkan indera pendengaran dan penglihatan. Secara umum media *audio visual* menurut teori kerucut pengalaman Edgar Dale memiliki efektivitas yang tinggi daripada media visual atau audio. Media *audio visual* interaktif merupakan alat untuk melakukan kegiatan komunikasi dalam pembelajaran yang dilakukan antara siswa dan narator yang membawakan materi pembelajaran dalam media audio. Pada media *audio visual* interaktif siswa diberi rangsangan seolah ajakan untuk ikut berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran seperti melakukan

kegiatan menghitung, menulis, menirukan, ucapan untuk melafalkan, menjawab pertanyaan, membuat karangan singkat, mengamati lingkungan sekitar (Hardani, dkk. 2015:1095).

Mind Map adalah cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi ke luar otak. *Mind map* adalah cara mencatat kreatif, efektif, dan secara harfiah akan memetakan pikiran kita (Buzan, 2014:4). Sementara Saleh (2008:68) menyatakan bahwa *mind mapping* adalah diagram yang digunakan untuk menggambarkan sebuah tema, ide, atau gagasan utama ditempatkan di tengah-tengah diagram. Masing-masing tema, ide, atau gagasan utama tersebut membentuk jaringan yang sangat luas. Jaringan-jaringan dibuat saling berkaitan satu dengan yang lainnya. *Mind map* merupakan gambaran menyeluruh dari suatu materi pembelajaran yang dibuat dalam bentuk sederhana.

Menurut Swadarma (2013:9) keunggulan menggunakan *mind map* yakni: (1) meningkatkan kinerja manajemen pengetahuan; (2) memaksimalkan sistem kinerja otak; (3) saling berhubungan satu sama lain sehingga makin banyak ide dan informasi yang disajikan; (4) memacu kreativitas, sederhana, dan mudah dikerjakan; (5) sewaktu-waktu dapat me-*recall* data yang ada dengan mudah; (6) menarik dan mudah tertangkap mata; dan (7) dapat melihat sejumlah besar data dengan mudah. *Mind map* memberikan kemudahan bagi siswa untuk mempelajari suatu konsep atau teori. Media *audio visual* interaktif berbasis *mind mapping* adalah alat penyampaian pesan yang menampilkan gambar dan suara yang dibuat dalam bentuk peta pikiran sehingga memungkinkan komunikasi dua arah.

Penelitian tentang media telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya Supardi, Anik Widiastuti, dan Saliman tahun 2015 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran IPS Terpadu Berbasis Audiovisual”. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan teknik pengumpulan data menggunakan teknik kuesioner/angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media *audio visual* dalam pembelajaran IPS dinyatakan baik sehingga layak digunakan. Hasil tersebut ditunjukkan dengan penilaian isi dan aspek kebahasaan oleh ahli materi dengan rerata skor masing-masing 3,5 dan 3,5 pada kategori “baik”, aspek tampilan dan pemrograman oleh ahli media masing-masing memiliki rerata skor 3,40 dan 3,00 pada kategori “cukup”. Hasil uji keterbacaan dari siswa yang ditunjukkan dengan skor terendah 3,0 pada kategori “cukup” dan skor tertinggi 4,3 pada kategori “sangat baik” serta rerata skor 3,94 dengan kategori “baik”. Hasil pengembangan media *audio visual* dinyatakan layak digunakan dengan kriteria penilaian “baik” dengan rata-rata penilaian 4,15 dan 3,46.

Penelitian lain yang mendukung adalah penelitian yang dilakukan oleh Ni Wayan Desi Darmayanti, I Dewa Kade Tastra, dan I Kadek Suartama pada tahun 2014 dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS di SD No 3 Darmasaba”. Penelitian ini menggunakan model pengembangan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation or Delivery and Evaluations*). Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan multimedia interaktif, mengetahui kualitas hasil multimedia interaktif, serta mengetahui efektivitas penggunaan multimedia interaktif. Metode pengumpulan

data yang digunakan adalah kuesioner dan tes. Teknik analisis yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif, deskriptif kualitatif, dan analisis statistik inferensial/induktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kualitas pengembangan multimedia interaktif layak digunakan pada mata pelajaran IPS. Hasil tersebut ditunjukkan dengan kualifikasi sangat baik dari ahli materi yaitu 96%, kualifikasi sangat baik dari ahli desain pembelajaran yaitu 88%, kualifikasi sangat baik dari ahli media pembelajaran yaitu 86,67%. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa multimedia interaktif efektif digunakan dalam pembelajaran IPS dengan ditunjukkan pada taraf signifikansi hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan multimedia interaktif. Rata-rata nilai *pretest* adalah 19,55 atau setara dengan nilai real sebesar (60,52) meningkat menjadi 24,7 atau setara nilai real sebesar (80,23) pada rata-rata nilai *posttest*. Sementara hasil uji hipotesis yang diperoleh adalah $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $25,75 > 2,021$, H_0 ditolak dan H_1 diterima sehingga terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum menggunakan multimedia interaktif dan sesudah menggunakan multimedia interaktif.

Penelitian lain yang menginspirasi tertuang dalam jurnal internasional pendidikan dari Aksaray University, Turkey yang dilakukan oleh Ozgul Keles pada tahun 2012 yang berjudul *Elementary Teachers' Views on Mind Mapping*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pandangan guru tentang *mind mapping*. Metode penelitian dilakukan dengan wawancara dan kepada 24 guru SD yang hasilnya dianalisis menggunakan metode penelitian kualitatif. Hasil penelitian menyatakan bahwa *mind mapping* adalah alat yang efektif untuk pembelajaran,

dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan kreativitas siswa, serta menjadikan pembelajaran menarik.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa media *audio visual* interaktif dan *mind mapping* layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Media *audio visual* interaktif layak digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas siswa dan hasil belajar siswa. Media *audio visual* interaktif dan *mind mapping* efektif digunakan dalam pembelajaran karena dapat menarik minat dan motivasi belajar siswa. Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka peneliti akan mengkaji melalui penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Media *Audio Visual* Interaktif Berbasis *Mind Mapping* Materi Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan pada Pembelajaran IPS Kelas V SDN Wonoplimbon 1 Semarang”.

1.4 Rumusan Masalah

1.4.1 Rumusan Umum

Bagaimanakah cara mengembangkan desain dan komponen media *audio visual* interaktif berbasis *mind mapping* materi peristiwa proklamasi kemerdekaan pada pembelajaran IPS Kelas V SDN Wonoplimbon 1 Semarang?

1.4.2 Rumusan Khusus

Berdasarkan batasan masalah tersebut maka rumusan masalah dapat dirinci sebagai berikut:

- 1) Bagaimanakah kelayakan media *audio visual* interaktif berbasis *mind mapping* materi peristiwa proklamasi kemerdekaan pada pembelajaran IPS Kelas V SDN Wonoplimbon 1 Semarang?
- 2) Bagaimanakah keefektifan media *audio visual* interaktif berbasis *mind mapping* materi peristiwa proklamasi kemerdekaan pada pembelajaran IPS Kelas V SDN Wonoplimbon 1 Semarang?

1.5 Tujuan Penelitian

1.5.1 Tujuan Umum

Untuk mengembangkan desain dan komponen media *audio visual* interaktif berbasis *mind mapping* materi peristiwa proklamasi kemerdekaan pada pembelajaran IPS Kelas V SDN Wonoplimbon 1 Semarang.

1.5.2 Tujuan Khusus

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian sebagai berikut:

- 1) Mengkaji kelayakan media *audio visual* interaktif berbasis *mind mapping* materi peristiwa proklamasi kemerdekaan pada pembelajaran IPS Kelas V SDN Wonoplimbon 1 Semarang.
- 2) Menguji keefektifan media *audio visual* interaktif berbasis *mind mapping* materi peristiwa proklamasi kemerdekaan pada pembelajaran IPS Kelas V SDN Wonoplimbon 1 Semarang.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan, maka penelitian ini diharapkan memiliki manfaat diantaranya:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah memperluas pengetahuan tentang media pembelajaran yang berbasis teknologi informasi dan dapat dijadikan referensi untuk pengembangan media pembelajaran IPS pada materi dan kelas lain dengan pendekatan yang berbeda.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Siswa

Manfaat penelitian ini terutama pada produk media yang dihasilkan bagi siswa yaitu memudahkan siswa dalam memahami materi peristiwa proklamasi kemerdekaan, membantu siswa menemukan konsep dan pengalaman secara langsung, mengasah kemampuan kerja otak siswa, mengoptimalkan hasil belajar siswa, serta menciptakan rasa senang sehingga siswa termotivasi dan dapat fokus memperhatikan pembelajaran IPS.

1.6.2.2 Bagi Guru

Media *audio visual* interaktif berbasis *mind mapping* dapat dijadikan sebagai referensi sumber belajar bagi guru serta memberi wawasan, pengetahuan, dan keterampilan untuk membuat pembelajaran yang menarik dan menyenangkan serta meningkatkan kreativitas pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

Bagi sekolah penelitian ini bermanfaat untuk menemukan solusi dalam mengoptimalkan hasil belajar IPS dengan menerapkan media *audio visual* interaktif berbasis *mind mapping* sehingga prestasi dan mutu pendidikan sekolah menjadi lebih baik.

1.6.2.4 Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan, wawasan maupun keterampilan peneliti khususnya terkait dengan penelitian penggunaan media pembelajaran interaktif. Penelitian ini juga memberikan kesempatan kepada peneliti untuk dapat mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan serta berperan mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif pada pembelajaran IPS materi peristiwa proklamasi kemerdekaan.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk adalah deskripsi yang detail tentang bagaimana sesuatu dibuat (Sugiyono, 2015:401). Penentuan spesifikasi produk ditentukan berdasarkan pada permasalahan dan tujuan produk tersebut dibuat. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini memenuhi spesifikasi sebagai berikut.

1. Media *audio visual* interaktif berbasis *mind mapping* berfungsi untuk memudahkan siswa memahami materi sehingga siswa aktif dan fokus dalam mengikuti pembelajaran.

2. Media ini didesain dengan menggunakan tampilan suara dan gambar. Tampilan suara seakan diucapkan oleh animasi kartun yang ada dalam media ini.
3. Gambar dalam media *audio visual* interaktif berbasis *mind mapping* ini berupa tokoh pahlawan, animasi, dan materi yang dibuat dalam bentuk *mind mapping* atau peta pikiran yang berisikan cabang-cabang yang sesuai dengan materi.
4. *Audio* dalam media *audio visual* interaktif berbasis *mind mapping* berupa rekaman penjelasan materi yang telah didesain dalam bentuk *mind mapping*.
5. Media *audio visual* interaktif berbasis *mind mapping* didesain menggunakan *software adobe flash*.
6. Media *audio visual* interaktif berbasis *mind mapping* berisikan materi peristiwa proklamasi kemerdekaan yang disajikan dalam bentuk *mind mapping*.
7. Media *audio visual* interaktif berbasis *mind mapping* berisikan kuis yang dapat mengukur pemahaman siswa terhadap materi peristiwa proklamasi kemerdekaan.
8. Media *audio visual* interaktif berbasis *mind mapping* memuat judul, standar kompetensi, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, dan soal evaluasi pembelajaran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Teori Belajar

2.1.1.1 Teori Kognitif

Menurut Suprijono (2012:22) menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan persepsi dan pemahaman yang tidak selalu dapat terlihat sebagai tingkah laku yang tampak. Teori kognitif menekankan belajar sebagai proses internal. Belajar adalah aktivitas yang melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks. Lebih lanjut Thobroni (2015:79) menyatakan bahwa belajar dalam teori kognitif adalah perubahan persepsi dan pemahaman. Asumsi dasar teori ini adalah setiap orang mempunyai pengalaman dan pengetahuan dalam dirinya. Proses belajar akan berjalan baik apabila materi pelajaran yang baru beradaptasi dengan struktur kognitif yang telah dimiliki oleh siswa.

Menurut Bruner (dalam Thobroni, 2015:84), seseorang mengalami tiga tahapan perkembangan kognitif, yaitu: (1) tahap enaktif, pembelajaran dengan menggunakan benda-benda konkret; (2) tahap ikonik, pembelajaran yang dilakukan menggunakan benda semi-konkret, seperti ikon, gambar, atau diagram; (3) tahap simbolik, belajar dilakukan dengan memahami konsep, arti, hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai pada kesimpulan.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa teori kognitif menekankan proses perubahan pemikiran pada setiap orang yang

menggabungkan pengalaman dan pengetahuan yang sudah dimiliki dalam dirinya. Aktivitas belajar siswa harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif yang dimiliki oleh peserta didik. Sehingga dalam penelitian ini siswa diajak berpikir lebih luas. Salah satu tahapan siswa yang dapat dilakukan menurut teori kognitif adalah tahap ikonik yang sesuai dengan penelitian ini yaitu dengan menggunakan benda semi konkret, contoh media dalam bentuk gambar dan suara. Media dalam penelitian ini digunakan untuk menunjang proses belajar siswa agar dapat menemukan pengetahuan dan pengalamannya sendiri.

2.1.1.2 Teori Behavioristik

Menurut Suprijono (2012:17) beranggapan bahwa perilaku dapat dijelaskan melalui pengalaman yang dialami, bukan melalui proses mental. Menurut behavioristik, perilaku adalah segala sesuatu yang dilakukan dan dapat dilihat secara langsung. Behaviorisme menekankan pada arti penting bagaimana peserta didik membentuk hubungan antara pengalaman dan perilaku. Hasil belajar yang diperoleh adalah munculnya perilaku yang diinginkan. Sementara Thobroni (2015:56) beranggapan bahwa belajar dalam teori behavioristik merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respons. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu apabila dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya.

Pendapat lain Rifa'i dan Anni (2012:90) menyatakan bahwa menurut teori behavioristik belajar adalah perubahan perilaku yang disebabkan oleh adanya faktor stimulus yang menimbulkan respons. Stimulus harus dirancang sedemikian rupa sehingga mudah direspons dan menarik perhatian siswa. Siswa akan

memperoleh hasil belajar, apabila dapat mencari hubungan antara stimulus dan respon.

Berdasarkan pendapat tersebut disimpulkan bahwa dalam teori behavioristik menyatakan belajar adalah perubahan perilaku akibat adanya hubungan antara stimulus dan respons. Teori ini menekankan pada perubahan perilaku siswa sebagai hasil belajar. Berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan, teori ini menekankan pada pengalaman siswa di dalam kelas yang dapat membentuk perilaku yang diharapkan. Perubahan perilaku disebabkan oleh pengamatan yang dilakukan siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian sehingga siswa dapat menerima stimulus dan memberikan respons terhadap stimulus yang diterimanya yaitu berupa perubahan perilaku. Perubahan perilaku siswa diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

2.1.1.3 Teori Konstruktivisme

Suprijono (2012:29) menyatakan bahwa pengetahuan bersifat subjektif, bukan objektif. Semua pengetahuan merupakan hasil konstruksi dari kegiatan atau tindakan seseorang. Menurut teori konstruktivisme, belajar adalah memperoleh dan menemukan struktur pemikiran yang lebih umum dan dapat digunakan pada bermacam-macam situasi. Proses belajar tidak hanya menekankan pada pengetahuan deklaratif (pengetahuan tentang apa), namun juga pengetahuan struktural (pengetahuan tentang bagaimana).

Pendapat lain menurut Tran Vui (dalam Thobroni, 2015:91) menyatakan bahwa konstruktivisme adalah suatu filsafat belajar yang dibangun atas

pengalaman-pengalaman sendiri. Teori ini membebaskan manusia yang ingin belajar atau mencari kebutuhannya dengan kemampuan untuk menemukan kebutuhan tersebut dengan bantuan fasilitas orang lain. Manusia diberikan kebebasan untuk belajar menemukan kompetensi, pengetahuan atau teknologi yang diperlukan guna mengembangkan dirinya.

Menurut Rifa'i dan Anni (2012:114) menyatakan bahwa dalam teori konstruktivisme peserta didik harus menemukan dan mentransformasikan informasi kompleks ke dalam diri sendiri. Teori ini memandang bahwa peserta didik harus selalu memeriksa informasi baru mengenai prinsi-prinsip yang digunakan dan merevisi prinsip-prinsip tersebut apabila dianggap tidak dapat digunakan lagi.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam teori konstruktivisme menekankan pada manusia dalam membangun makna pengetahuan sendiri melalui pengalaman-pengalaman nyata yang dialami dan memperbaiki pengetahuan atau prinsip-prinsip yang tidak dapat digunakan lagi. Seseorang belajar membentuk pengetahuan sedikit demi sedikit sebagai hasil konstruksi manusia atas realitas yang dialami. Seseorang juga harus dapat memperbaiki pengetahuan atau konsep yang sudah didapat sebelumnya agar dapat digunakan kembali. Dalam penelitian ini terdapat kaitan antara teori konstruktivisme dengan cara guru dalam menyampaikan materi pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan. Guru menerapkan kegiatan pembelajaran yang membantu siswa dalam menemukan pengetahuannya sendiri. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini memberikan

kemudahan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga siswa dapat menemukan pengetahuan dan pengalamannya sendiri.

Berikut akan dikaji mengenai konsep-konsep tentang belajar yang meliputi hakikat belajar, hasil belajar, hakikat IPS di Sekolah Dasar, media pembelajaran, media *audio visual* interaktif, dan *mind mapping*.

2.1.2 Hakikat Belajar

2.1.2.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan seseorang dalam proses pendidikan. Aunurrahman (2016:38) menyatakan bahwa belajar adalah aktivitas untuk memperoleh berbagai kecakapan, keterampilan, dan sikap. Dalam konteks ini seseorang dikatakan belajar bilamana seseorang melakukan suatu aktivitas atau kegiatan untuk memperoleh pengetahuan, kecakapan, keterampilan, dan sikap sehingga terjadi perubahan dari semula tidak mengetahui menjadi mengetahui, tidak mengerti menjadi mengerti. Lebih lanjut Susanto (2015:4) menyatakan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak.

Pengertian lain tentang belajar menurut Slameto (2010:2) menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat Hamalik (dalam Susanto, 2015:3) menyatakan

bahwa belajar adalah memodifikasi atau memperteguh perilaku melalui pengalaman. Belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan atau aktivitas, bukan merupakan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya sekedar mengingat atau menghafal saja, melainkan suatu aktivitas untuk mengalami suatu proses. Hamalik juga menegaskan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungannya. Perubahan tingkah laku seseorang meliputi perubahan dalam kebiasaan (*habit*), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik).

Berdasarkan definisi-definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu usaha atau aktivitas seseorang yang dilakukan secara sadar dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, kecakapan, dan perubahan tingkah laku menjadi baik melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya. Belajar merupakan proses menghubungkan antara pengetahuan yang dimiliki dengan pengalaman yang baru sehingga setiap individu dapat terjadi perubahan perilaku dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak. Perubahan tingkah laku seseorang meliputi perubahan dalam kebiasaan (*habit*), sikap (*afektif*), dan keterampilan (*psikomotorik*).

2.1.2.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar

Belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor antara lain faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada pada diri individu yang belajar. Adapun faktor intern tersebut antara lain (Slameto, 2010:54-60):

1. Faktor jasmani, yang meliputi: (1) kesehatan badan; (2) cacat tubuh yang dapat mempengaruhi kegiatan belajar karena kekurangan yang dialami dapat menghambat proses belajar.
2. Faktor psikologis yang mempengaruhi belajar yaitu: (1) intelegensi yaitu kecakapan seseorang beradaptasi dengan lingkungan baru; (2) perhatian yaitu keaktifan seseorang dalam memperhatikan suatu objek; (3) minat yaitu kecenderungan dalam melakukan suatu kegiatan; (4) bakat yaitu kemampuan untuk melakukan kegiatan belajar; (5) motif yaitu pendorong untuk melaksanakan kegiatan belajar; (6) kematangan yaitu pertumbuhan seseorang yang sudah siap untuk melaksanakan suatu kegiatan belajar; dan (7) kesiapan yaitu kesediaan seseorang untuk melakukan kegiatan belajar.
3. Faktor kelelahan yang mempengaruhi belajar yaitu: (1) kelelahan jasmani yaitu lelah atau lunglainya tubuh setelah melaksanakan sesuatu dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh; (2) kelelahan rohani yaitu kelesuan atau kebosanan sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

Sementara faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu yang belajar. Ada beberapa faktor ekstern yang mempengaruhi kegiatan belajar antara lain (Slameto, 2010:60-71):

1. Faktor keluarga turut mempengaruhi belajar siswa diantaranya: (1) cara orang tua mendidik; (2) hubungan antar anggota keluarga; (3) suasana rumah; (4) keadaan ekonomi keluarga; (5) pengertian keluarga; dan (6) latar belakang budaya.

2. Faktor sekolah yang mempengaruhi kegiatan belajar siswa yaitu metode mengajar, kurikulum, hubungan guru dan siswa, hubungan siswa dan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.
3. Faktor masyarakat yang mempengaruhi belajar yaitu kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Purwanto (dalam Thobroni, 2015:28) mengungkapkan faktor yang mempengaruhi belajar dibedakan menjadi dua golongan, yaitu faktor yang ada pada diri organisme disebut dengan faktor individual dan faktor yang ada di luar individu disebut dengan faktor sosial. Adapun yang termasuk dalam faktor individual meliputi faktor kematangan atau pertumbuhan, faktor kecerdasan atau intelegensi, faktor latihan dan ulangan, faktor motivasi, serta faktor pribadi. Sementara yang termasuk ke dalam faktor sosial meliputi faktor keluarga atau keadaan rumah tangga, faktor guru dan cara mengajarnya, faktor alat yang digunakan dalam proses pembelajaran, faktor lingkungan dan kesempatan yang tersedia, serta faktor motivasi sosial.

Sedangkan menurut Aunurrahman (2016:178) menyebutkan faktor internal yang mempengaruhi proses belajar siswa antara lain: (1) ciri khas atau karakteristik; (2) sikap terhadap belajar; (3) motivasi belajar; (4) konsentrasi belajar; (5) mengolah bahan belajar; (6) menggali hasil belajar (7) rasa percaya diri; dan (8) kebiasaan belajar. Sementara faktor eksternal yang mempengaruhi belajar siswa sebagai berikut:

1. Faktor guru, seorang guru harus mempunyai 4 kompetensi yaitu kompetensi pedagogis, kompetensi profesional, kompetensi sosial dan kompetensi kepribadian agar dapat memfasilitasi dan memotivasi kegiatan belajar siswa.
2. Lingkungan siswa yang dapat memberikan pengaruh positif namun juga dapat memberikan pengaruh negatif.
3. Kurikulum sekolah merupakan panduan yang dijadikan guru sebagai kerangka acuan untuk mengembangkan proses pembelajaran.
4. Sarana dan prasarana merupakan salah satu faktor yang mendukung dan memudahkan siswa dalam proses kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa faktor yang dapat mempengaruhi belajar terdiri dari dua golongan. *Pertama* faktor internal yaitu faktor yang datangnya dari dalam diri individu, meliputi kondisi fisik, kematangan atau pertumbuhan, kondisi psikis berupa intelektual, emosional, kesiapan, motivasi, dan kebiasaan belajar. *Kedua* faktor yang datangnya dari luar diri individu disebut faktor eksternal, meliputi faktor guru, lingkungan siswa dalam keluarga, sekolah dan masyarakat, kurikulum, serta sarana dan prasarana yang akan mempengaruhi kesiapan, proses, dan hasil belajar.

2.1.2.3 Prinsip-prinsip Belajar

Aunurrahman (2016:137) mengungkapkan prinsip-prinsip belajar meliputi: (1) prinsip perhatian dan motivasi; (2) prinsip transfer dan retensi; (3) prinsip keaktifan; (4) prinsip keterlibatan langsung; (5) prinsip pengulangan; (6) prinsip tantangan; (7) prinsip balikan dan penguatan; dan (8) prinsip perbedaan

individual. Disamping prinsip belajar yang berlaku umum tersebut, beberapa ahli memberikan penekanan khusus pada prinsip belajar pada masing-masing ranah yaitu: prinsip belajar kognitif, prinsip belajar afektif, dan prinsip belajar psikomotorik.

Menurut Slameto (2010:27-28) mengungkapkan prinsip-prinsip belajar yaitu (1) berdasarkan prasyarat yang diperlukan untuk belajar; (2) sesuai hakikat belajar; (3) sesuai materi/bahan yang harus dipelajari; (4) syarat keberhasilan belajar. Pendapat lain menurut Suprijono (2012:4-5), prinsip-prinsip belajar antara lain: *pertama* prinsip perubahan perilaku sebagai hasil tindakan rasional yang disadari, berkesinambungan, bermanfaat sebagai bekal hidup, usaha yang direncanakan, bertujuan dan terarah, mencakup semua potensi kemanusiaan. *Kedua*, belajar merupakan proses yang terjadi akibat dari dorongan dan tujuan yang ingin dicapai. *Ketiga*, belajar merupakan bentuk pengalaman atau hasil interaksi antarsiswa dengan lingkungannya.

Dari beberapa pendapat yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip belajar yaitu prinsip perubahan perilaku, belajar sebagai proses, dan belajar merupakan bentuk dari pengalaman. Proses belajar harus memperhatikan prinsip belajar secara khusus yang meliputi prinsip pemilihan materi yang diajarkan, perhatian, motivasi, keaktifan, perbedaan individual dan keberhasilan belajar. Beberapa prinsip-prinsip pembelajaran yang dikemukakan menjadi bahan kajian dan pertimbangan guru dalam menentukan pendekatan, model, metode, media dan teknik-teknik yang digunakan dalam pembelajaran serta dapat dijadikan sebagai arahan dalam mengenal masalah-masalah yang

dihadapi siswa. Prinsip-prinsip belajar digunakan oleh guru sebagai arahan apa yang seharusnya dilakukan oleh seorang guru agar siswa aktif dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

2.1.2.4 Pengertian Pembelajaran

Istilah pembelajaran merupakan perpaduan dari dua kata yaitu belajar dan mengajar. Istilah belajar cenderung lebih dominan pada siswa, sementara mengajar secara instruksional adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan peserta didik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemandirian, dan tabiat, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada peserta didik (Susanto, 2015:19).

Menurut Thobroni (2015:35) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses belajar yang berulang-ulang dan menyebabkan adanya perubahan perilaku yang disadari dan cenderung bersifat tetap. Lebih lanjut Suprihatiningrum (2013:75) menyatakan pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang melibatkan informasi dan lingkungan yang disusun secara terencana untuk memudahkan siswa dalam belajar. Lingkungan yang dimaksud adalah tempat berlangsungnya proses pembelajaran, media, dan peralatan yang digunakan saat pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses kegiatan yang dilakukan pendidik untuk membantu siswa agar dapat memahami materi pembelajaran yang diberikan sehingga tercapainya tujuan pembelajaran.

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi antara pendidik dengan peserta didik. Komponen dalam proses pembelajaran merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Proses pembelajaran tidak dapat tercapai secara maksimal apabila salah satu komponen pembelajaran tidak tersedia. Komponen-komponen pembelajaran tersebut sebagai berikut (Rifa'i dan Anni, 2012:159-161):

1) Tujuan

Tujuan kegiatan pembelajaran yaitu berupa pengetahuan, keterampilan, sikap, dan tingkah laku. Setelah melakukan proses belajar setiap individu akan memperoleh hasil belajar dan dampak pengiring. Dampak pengiring berupa kesadaran akan sifat pengetahuan, tenggang rasa, kecermatan dalam berbahasa dan bertindak serta rasa tanggung jawab.

2) Subjek Belajar

Siswa berperan sebagai subjek sekaligus objek dalam proses pembelajaran. Subjek karena siswa melakukan proses belajar-mengajar. Sedangkan objek karena kegiatan pembelajaran diharapkan dapat mencapai perubahan tingkah laku pada diri individu.

3) Materi Pelajaran

Materi pembelajaran merupakan komponen utama dalam proses pembelajaran yang berada dalam silabus, RPP, dan sumber belajar. Materi yang komprehensif, sistematis, dan jelas akan berpengaruh terhadap proses pembelajaran.

4) Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran adalah pola umum mewujudkan proses pembelajaran yang diyakini efektivitasnya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Pendidik harus dapat mempertimbangkan tujuan, karakteristik peserta didik, dan materi pengajaran.

5) Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat atau wahana yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang dijelaskan. Untuk meningkatkan keefektifan proses pembelajaran, pendidik perlu memilih media yang sesuai dengan karakteristik siswa.

6) Penunjang

Komponen penunjang berupa fasilitas belajar, sumber belajar, alat pengajaran, bahan pelajaran, dan sebagainya. Penunjang berfungsi untuk memperlancar, melengkapi, dan mempermudah kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan secara sadar dan dilakukan berulang-ulang antara pendidik dan peserta didik. Kegiatan pembelajaran dilakukan bertujuan membantu peserta didik untuk memperoleh ilmu, mengembangkan kemampuan dan keterampilan, serta membentuk sikap yang lebih baik. Pembelajaran dapat dilakukan dengan melibatkan lingkungan

sekitar yaitu berupa proses, media, dan peralatan pembelajaran. Pembelajaran dapat tercapai secara maksimal apabila komponen-komponen pembelajaran terpenuhi secara optimal. Komponen-komponen tersebut meliputi tujuan pembelajaran, subjek belajar, materi pengajaran, strategi, media dan penunjang pembelajaran.

2.1.2.5 Kualitas Pembelajaran

Menurut Hamdani (2011:194) kualitas dapat diartikan dengan istilah mutu atau juga keefektifan. Efektivitas merupakan suatu konsep yang lebih luas mencakup berbagai faktor di dalam maupun di luar diri seseorang. Terdapat aspek-aspek efektivitas belajar antara lain: (1) peningkatan pengetahuan; (2) peningkatan keterampilan; (3) perubahan sikap; (4) sikap; (5) kemampuan adaptasi; (6) peningkatan integrasi; (7) peningkatan partisipasi; dan (8) peningkatan interaksi kultural.

Pendapat lain dari Susanto (2015:53) menyatakan bahwa pembelajaran dikatakan efektif apabila seluruh peserta didik dapat terlibat secara aktif, baik mental, fisik, maupun sosialnya. Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari segi proses dan segi hasil. Dari segi proses, pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran, disamping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan percaya pada diri sendiri. Sementara dari segi hasil, pembelajaran dikatakan efektif apabila terjadi perubahan tingkah laku yang positif, tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa kualitas pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila dapat menggerakkan seluruh peserta didik agar terlibat aktif dalam proses pembelajaran, baik secara fisik, mental, maupun sosial. Proses pembelajaran efektif adalah kegiatan pembelajaran yang dapat menghasilkan perubahan tingkah laku yang positif terhadap peserta didik. Pembelajaran yang berkualitas merupakan pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

2.1.3 Hasil Belajar

2.1.3.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar menurut Gagne & Briggs (dalam Suprihatiningrum, 2013:37) merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan siswa. Merujuk pemikiran Gagne, (dalam Thobroni, 2015:20-21) menjelaskan hasil belajar berupa hal-hal berikut:

1. Informasi verbal, yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis.
2. Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan tersebut meliputi kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis-sintetis fakta-konsep, dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan.
3. Strategi kognitis, yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya. Kemampuan ini meliputi kemampuan menerapkan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.

4. Keterampilan motorik, yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
5. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek yang dihadapinya. Sikap merupakan kemampuan mengaktualisasikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Menurut Susanto (2015:5) menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Pengertian tersebut dipertegas oleh Bloom (dalam Suprijono, 2012:6) menyatakan bahwa hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli, dapat disimpulkan pengertian hasil belajar adalah suatu perubahan akibat dari proses pembelajaran yang dapat berupa perubahan perilaku dalam ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Perubahan perilaku berupa perubahan dari semula tidak mengetahui menjadi mengetahui. Siswa yang memiliki sikap dan kebiasaan belum mencerminkan pribadi yang positif atau baik menjadi siswa yang memiliki sikap dan kebiasaan yang baik. Suatu pembelajaran dikatakan mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal apabila terjadi peningkatan pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik.

2.1.3.2 Klasifikasi Hasil Belajar

Menurut Bloom (dalam Suprijono, 2012:6) menyatakan bahwa hasil belajar mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Aspek afektif meliputi *receiving* (penerimaan), *responding* (pemberian respons), *valuing* (pemberian nilai), *organization* (pengorganisasian), dan *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotorik meliputi *initiatory*, *pre-routine*, dan *routinized*. Aspek kognitif meliputi: (1) mengingat, yaitu mengingatkan materi yang disajikan dalam bentuk yang sama; (2) mengerti, yaitu mampu membangun arti dari pesan pembelajaran; (3) memakai, yaitu menggunakan prosedur untuk mengerjakan latihan; (4) menganalisis, yaitu menentukan bagian-bagian saling berhubungan satu sama lain; (5) menilai, yaitu membuat pertimbangan berdasarkan kriteria tertentu; dan (6) mencipta, yaitu membuat suatu produk yang baru dengan mengatur struktur yang belum pernah ada. (Siregar, 2015:9).

Pendapat tersebut dipertegas oleh Susanto (2015:6) bahwa hasil belajar meliputi:

1. Pemahaman konsep (aspek kognitif)

Pemahaman menurut Bloom (dalam Susanto, 2015:6) diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari. Pemahaman adalah seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang telah diberikan, atau sejauh mana siswa dapat memahami serta mengerti apa yang ia baca, yang dilihat, yang dialami, atau yang ia rasakan berupa hasil penelitian atau observasi langsung yang ia lakukan. Sementara konsep adalah sesuatu yang telah melekat dalam hati seseorang dan tergambar dalam pikiran, gagasan, atau suatu pengertian.

Sementara menurut Siregar (2015:9) menyatakan bahwa dimensi pengetahuan memiliki empat kategori meliputi *pertama* fakta (*factual knowledge*) berisi unsur-unsur dasar yang harus diketahui siswa jika diperkenalkan dengan satu mata pelajaran tertentu. *Kedua* konsep (*conceptual knowledge*) meliputi skema, model atau teori dalam berbagai model psikologi kognitif. *Ketiga* prosedur (*procedural knowledge*) yaitu pengetahuan tentang bagaimana melakukan sesuatu atau langkah-langkah yang harus diikuti. *Keempat* metakognitif (*metacognitive knowledge*) yaitu pengetahuan tentang pemahaman umum (Siregar, 2015:10).

2. Keterampilan proses (aspek psikomotorik)

Menurut Usman dan Setiawati (dalam Susanto, 2015:9) mengemukakan bahwa keterampilan proses merupakan keterampilan yang mengarah kepada pembangunan kemampuan mental, fisik, dan sosial yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri individu siswa. Keterampilan proses merupakan keseluruhan keterampilan ilmiah yang terarah dan dapat digunakan untuk menemukan konsep atau teori atau prinsip, untuk mengembangkan konsep yang telah ada sebelumnya, atau untuk melakukan penangkalan pada suatu penemuan.

3. Sikap siswa (aspek afektif)

Menurut Sardiman (dalam Susanto, 2015:11) menyatakan bahwa sikap merupakan kecenderungan untuk melakukan sesuatu dengan cara, metode, pola, dan teknik tertentu terhadap dunia sekitarnya baik berupa individu

maupun objek tertentu. Sikap merujuk pada perbuatan, perilaku, atau tindakan seseorang.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat tiga klasifikasi hasil belajar yaitu meliputi aspek kognitif (pemahaman konsep), afektif (sikap siswa), dan psikomotorik (keterampilan proses). Penelitian ini menekankan pada hasil belajar aspek kognitif. Hasil belajar pada aspek kognitif menekankan pada pemahaman terhadap konsep pengetahuan, menerapkan konsep, menguraikan dan mengorganisasikan ide, atau gagasan. Sementara dalam dimensi pengetahuan, siswa akan menerima fakta, konsep, prosedur, dan metakognitif.

Indikator hasil belajar dalam penelitian ini membatasai pada ranah kognitif. Dalam penerimaan materi pelajaran siswa melalui proses kognitif yaitu meliputi mengingat, mengerti, memakai, menganalisis, menilai, dan mencipta. Indikator hasil belajar dalam penelitian ini adalah (1) menyebutkan peristiwa penting sekitar proklamasi; (2) menjelaskan peristiwa penting sekitar proklamasi; (3) menjelaskan badan yang dibentuk dalam memproklamasikan kemerdekaan; (4) menyebutkan tokoh proklamasi; (5) menjelaskan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan; dan (6) menemukan contoh sikap dalam menghargai tokoh kemerdekaan.

2.1.4 Hakikat IPS di Sekolah Dasar

2.1.4.1 Pengertian IPS di SD

Menurut Susanto (2015:137), IPS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik. IPS mencakup berbagai kehidupan yang beraspek majemuk baik hubungan sosial, ekonomi, psikologi, budaya, sejarah, maupun politik. Lebih lanjut Soemantri (dalam Sapriya, 2016:11), menyatakan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang mengorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan. Penyederhaan disiplin ilmu-ilmu sosial dimaksudkan untuk menunjukkan bahwa tingkat kesukaran bahan harus sesuai dengan tingkat kecerdasan dan minat peserta didik. Istilah IPS di Sekolah dasar merupakan nama mata pelajaran yang beridiri sendiri sebagai integrasi dari sejumlah konsep disiplin ilmu sosial , humaniora, sains, bahkan berbagai isu dan masalah sosial kehidupan (Sapriya, 2016:20).

Pendapat lain menurut Taneo (2010:19) menyatakan bahwa IPS merupakan pengetahuan yang akan membina para generasi muda belajar ke arah yang positif yakni mengadakan perubahan-perubahan sesuai kondisi yang diinginkan oleh dunia modern atau sesuai daya kreasi pembangunan serta prinsip-prinsip dasar dan sistem nilai yang dianut masyarakat. IPS sebagai panduan dari sejumlah subjek (ilmu) yang isinya menekankan pembentukan warga negara yang baik daripada menekankan isi dan disiplin subjek tersebut.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan pengertian IPS di SD adalah mata pelajaran yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dengan

tujuan untuk membentuk insan yang rasional dan tanggung jawab melalui nilai-nilai yang ditanamkan. IPS sebagai disiplin ilmu sosial lebih menekankan pada pembentukan warga negara yang baik agar dapat menghadapi perkembangan dan kemajuan teknologi. Dengan adanya pembelajaran IPS diharapkan melahirkan warga negara baru yang peduli terhadap lingkungan sekitar sehingga dapat menyelesaikan permasalahan sosial dengan rasa toleransi dan tanggung jawab.

2.1.4.2 Ruang Lingkup IPS di SD

Menurut Sumaatmadja (2007:1.22), ruang lingkup IPS sebagai pengetahuan, sebagai pokoknya adalah kehidupan manusia di masyarakat atau manusia dalam konteks sosial. Ditinjau dari aspek-aspeknya, ruang lingkup tersebut meliputi hubungan sosial, ekonomi, psikologi sosial, budaya, sejarah, geografi, dan aspek politik. Sedangkan ditinjau dari proses interaksi sosialnya, meliputi interaksi dalam bidang kebudayaan, politik, dan ekonomi.

Berdasarkan Permendiknas No. 23 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan, ruang lingkup mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

1. Memahami identitas diri dan keluarga, serta mewujudkan sikap saling menghormati dalam kemajemukan keluarga;
2. Mendeskripsikan kedudukan dan peran anggota dalam keluarga dan lingkungan tetangga, serta kerja sama diantara keduanya;
3. Memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi;

4. Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah nasional, keragaman suku bangsa serta kegiatan ekonomi di Indonesia;
5. Menghargai peranan tokoh pejuang dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia;
6. Memahami perkembangan wilayah Indonesia, keadaan sosial negara di Asia Tenggara serta benua-benua;
7. Mengenal gejala (peristiwa) alam yang terjadi di Indonesia dan negara tetangga serta dapat melakukan tindakan dalam menghadapi bencana alam; dan
8. Memahami peranan Indonesia di era global.

2.1.4.3 Materi Ajar Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan

Berdasarkan ruang lingkup Pembelajaran IPS di SD terdapat materi peristiwa proklamasi kemerdekaan. Sesuai dengan standar kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS Kelas V semester II sebagai berikut.

Tabel 2. 1 SK dan KD IPS Kelas V Semester II
UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan	2.3 Menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan

mempertahankan

kemerdekaan

kemerdekaan Indonesia

1. Peristiwa Menjelang Proklamasi Kemerdekaan

Jepang terdesak Sekutu pada bulan September 1944 dan menjanjikan kemerdekaan kepada Indonesia. Langkah pertama yang dilakukan Jepang adalah membentuk Badan Penyelidik Usaha-usaha Persiapan Kemerdekaan Indonesia (BPUPKI) pada tanggal 1 Mei 1945 dan dilantik pada tanggal 29 Mei 1945. Tugas utama BPUPKI adalah melakukan penyelidikan terhadap usaha-usaha persiapan kemerdekaan Indonesia.

BPUPKI diketuai oleh Dokter Radjiman Wedyodiningrat. Sidang BPUPKI pertama dilakukan pada tanggal 29 Mei- 1 Juni 1945 membahas perumusan dasar negara Indonesia. Tiga tokoh nasional Indonesia memberikan pandangannya tentang dasar negara tersebut yaitu Muhammad Yamin, Prof. Dr. Supomo, dan Ir. Soekarno. Pada tanggal 1 Juni 1945 Ir. Soekarno menyampaikan pendapatnya tentang dasar negara Indonesia merdeka dan memberikan usulan nama dasar negara dengan Pancasila. Usulan nama tersebut diterima dan pada tanggal tersebut dikenal dengan lahirnya Pancasila. Sidang kedua BPUPKI dilaksanakan pada tanggal 10 Juli-17 Juli 1945 membahas rencana undang-undang dasar beserta pembukaannya. Dalam akhir persidangan BPUPKI, Ir. Soekarno melaporkan hasil kerja seluruh panitia yaitu (1) pernyataan Indonesia merdeka; (2) pembukaan undang-undang dasar; (3) undang-undang dasar itu sendiri (batang tubuh).

Pada tanggal 7 Agustus 1945 BPUPKI dibubarkan dan membentuk Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia (PPKI) yang diketuai oleh Ir. Soekarno dan wakil ketuanya adalah Drs. Mohammad Hatta. PPKI melaksanakan sidang pertama pada tanggal 18 Agustus 1945. Tujuan sidang adalah membahas rancangan pembukaan UUD yang merupakan hasil kerja BPUPKI. Sidang PPKI yang kedua dilaksanakan pada tanggal 19 Agustus 1945 menghasilkan keputusan yaitu menetapkan 12 kementerian atau departemen, dan membagi wilayah Indonesia menjadi delapan provinsi. Sementara sidang ketiga PPKI dilaksanakan pada tanggal 22 Agustus 1945 dan menghasilkan keputusan sebagai berikut: (1) pembentukan Komite Nasional Indonesia dengan ketua Mr. Kasman Singodimejo; (2) pembentukan Badan Keamanan Rakyat (BKR) yang berubah nama menjadi TKR kemudian TRI dan sekarang menjadi TNI; (3) pembentukan Partai Nasional Indonesia sebagai partai pemersatu bangsa.

Pada tanggal 16 Agustus 1945 terjadi peristiwa Rengasdengklok yaitu peristiwa para pemuda membawa Soekarno dan Mohammad Hatta ke daerah bernama Rengasdengklok dengan tujuan untuk menghindarkan dari pengaruh Jepang. Sore harinya Soekarno-Hatta diantar kembali ke Jakarta. Malam harinya bermusyawarah untuk mewujudkan proklamasi kemerdekaan di rumah Laksmana Muda Maeda, di Jalan Imam Bonjol No. 1 Jakarta. Ir. Soekarno, Mohammad Hatta, dan Ahmad Subardjo menyusun naskah proklamasi.

Pada hari Jumat tanggal 17 Agustus 1945 tepat pukul 10.00 WIB di Jalan Pegangsaan Timur No. 56 Jakarta, dengan didampingi Drs. Mohammad Hatta, Ir. Soekarno mengumandangkan proklamasi kemerdekaan Indonesia. Setelah pembacaan teks proklamasi selesai dilanjutkan dengan pengibaran bendera Merah Putih yang dilakukan oleh S.Suhud dan Cudanco Latif, serta diiringi lagu Indonesia Raya ciptaan W.R. Supratman. Bendera Merah Putih itu dijahit oleh Ibu Fatmawati Sukarno.

2. Tokoh-tokoh Kemerdekaan Indonesia

Tokoh kemerdekaan Indonesia antara lain:

a. Ir. Soekarno

Soekarno lahir di Surabaya, 1 Juni 1901. Soekarno dipilih menjadi ketua Partai Nasional Indonesia (PNI) yang didirikan di Bandung pada tanggal 4 Juli 1927. Setelah Jepang menduduki Indonesia, Soekarno dijadikan ketua PPKI (Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia). Pada tanggal 18 Agustus 1945 Soekarno terpilih menjadi Presiden Indonesia yang pertama dan mendapatkan gelar tokoh proklamator.

b. Drs. Mohammad Hatta

Mohammad Hatta lahir di Bukittinggi, Sumatera Barat pada tanggal 12 Agustus 1902. Bersama dengan temannya di Belanda mendirikan Perhimpunan Indonesia dan Moh. Hatta sebagai ketua. Hatta.

c. Ahmad Subarjo

Beliau menjadi penengah golongan muda dan kedua pemimpin nasional, Sukarno-Hatta. Beliau mewakili golongan tua berunding dengan para

pemuda ketika Sukarno-Hatta diculik dan diamankan ke Rengasdengklok. Beliau ikut merumuskan naskah Proklamasi.

d. Fatmawati

Ibu Fatmawati turut mendampingi Bung Karno. Beliau dikenal sebagai tokoh wanita yang dekat dengan rakyat Indonesia yang sedang memperjuangkan kemerdekaan. Beliau menjahit Bendera Pusaka, Merah Putih.

e. Laksamana Muda Maeda

Laksamana Maeda adalah seorang perwira penghubung Jepang. Beliau mendukung gerakan kemerdekaan Indonesia. Beliau menjamin keselamatan perencanaan proklamasi. Perumusan teks Proklamasi dilakukan di rumah beliau. Karena dukungannya terhadap persiapan proklamasi kemerdekaan Indonesia.

3. Menghargai Jasa-jasa Pahlawan

Ada beberapa cara mengenang dan menghormati jasa para pahlawan, diantaranya sebagai berikut:

- a. Pada waktu upacara di sekolah atau di kantor, dilakukan acara mengheningkan cipta yang tujuannya untuk mengenang jasa para pahlawan.
- b. Melakukan ziarah ke Taman Makam Pahlawan dan mendoakan semoga arwahnya diterima di sisi Tuhan Yang Maha Esa.
- c. Meneladani semangat perjuangan pada pahlawan dalam kehidupan sehari-hari.

- d. Mengisi kemerdekaan dengan hal-hal yang positif dan membangun Indonesia supaya lebih maju.
- e. Membiasakan sikap rela berkorban untuk kepentingan bangsa dan negara.

2.1.5 Media Pembelajaran

2.1.5.1 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Heinich (dalam Daryanto, 2015:4) kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Lebih lanjut Suprihatiningrum (2013:319) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat dan bahan yang membawa informasi atau bahan pelajaran yang bertujuan mempermudah mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran memiliki posisi penting dalam sistem pembelajaran.

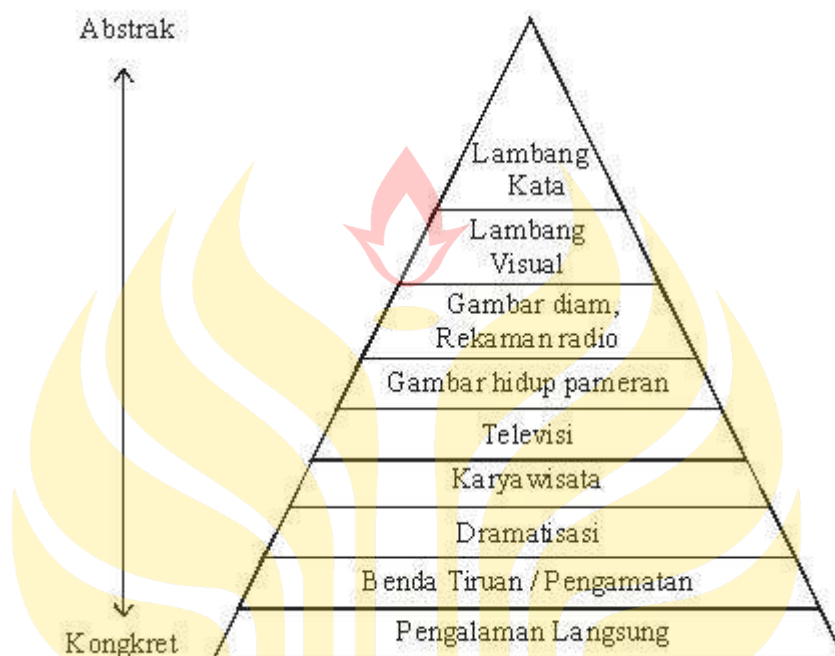
Asyhar (2012:9) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber. Media pembelajaran merupakan sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif. Sejalan dengan pemikiran tersebut, Sukiman (2012:29) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Berdasarkan penjelasan beberapa ahli, disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu atau perantara yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam proses pembelajaran guna untuk memudahkan siswa dalam menangkap dan memahami materi pelajaran. Media pembelajaran adalah salah satu unsur penting yang digunakan untuk membantu siswa dalam menemukan konsep atau teori melalui pengalamannya sendiri. Media pembelajaran dapat mencakup semua sumber yang terencana agar dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif. Media pembelajaran harus dapat menumbuhkan perasaan, perhatian, pemikiran, dan minat peserta didik dalam proses belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2.1.5.2 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Landasan teori penggunaan media dalam proses belajar dapat digambarkan dalam bentuk Kerucut Pengalaman Dale. Kerucut tersebut merupakan elaborasi yang rinci dari konsep tingkatan pengalaman yang dikemukakan Bruner yang meliputi pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman piktoral atau gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*) (Arsyad, 2013:10). Penggambaran Dale dalam kerucutnya yaitu jenjang pengalaman belajar yang disusun secara berurutan menurut tingkat kekonkretan dan keabstrakkan pengalaman (Asyhar, 2012:49). Tingkatan yang paling nyata terletak di bagian yang paling bawah sementara tingkat paling abstrak dari pengalaman terletak pada titik kerucut Dale. Tingkatan kerucut Dale dari bagian atas ke bawah yaitu lambang kata, lambang visual, gambar diam, rekaman radio, gambar hidup pameran, televisi, karyawisata,

dramatisasi, benda tiruan/pengamatan, dan pengalaman langsung. Kerucut pengalaman Edgar Dale (dalam Arsyad, 2013:14) sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerucut Edgar Dale

Dasar pengembangan kerucut tersebut berdasarkan tingkat keabstrakan jumlah indera yang turut dalam menerima isi pembelajaran. Semakin ke atas di puncak kerucut semakin abstrak media penyampai pesan dan indera yang dilibatkan untuk menafsirkan pesan yang terkandung juga terbatas, yaitu indera penglihatan atau indera pendengaran. Secara umum dikenal tiga macam gaya belajar, yaitu visual, auditorial, dan kinestetik (Arsyad, 2013:14).

Berdasarkan penjelasan ahli tersebut, media *audio visual* interaktif berbasis *mind mapping* yang dikembangkan dalam penelitian ini berada di tingkatan ketiga dari atas. Media tersebut secara tidak langsung telah mencakup tingkatan lambang kata, lambang visual, dan gambar diam atau rekaman radio. Media yang dikembangkan dalam penelitian yaitu mencakup gambar diam,

gambar bergerak, rekaman audio, kata atau kalimat yang mendukung dan memperjelas isi materi.

2.1.5.3 Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Kemp dan Dayton (dalam Sukiman, 2012:39) menyatakan bahwa media pembelajaran mempunyai tiga fungsi antara lain: (1) memotivasi peserta didik agar memiliki minat dan rangsangan untuk bertindak; (2) menyajikan informasi sebagai pengantar atau pengetahuan; dan (3) memberikan instruksi dimana informasi yang ada dalam media melibatkan keaktifan peserta didik sehingga terjadi pembelajaran. Sementara Asyhar (2012:28) menyebutkan fungsi media pembelajaran sebagai berikut:

1. Media sebagai sumber belajar, artinya melalui media peserta didik menerima pesan dan informasi sehingga mereka mendapat pengetahuan dan pengalaman baru.
2. Fungsi semantik media pembelajaran berarti bahwa media dapat merepresentasikan makna dari simbol, rumus, dan persamaan yang digunakan dalam materi pelajaran. Media dapat mengkonkretkan ide dan memberikan kejelasan agar pengetahuan dan pengalaman belajar dapat lebih jelas dan lebih mudah dimengerti.
3. Fungsi manipulatif adalah kemampuan media dalam menampilkan kembali suatu benda atau peristiwa dengan berbagai cara sesuai kondisi, situasi, tujuan, dan sarannya.

4. Fungsi fiksatif adalah fungsi yang berkenaan dengan kemampuan suatu media untuk menangkap, menyimpan, menampilkan kembali suatu objek, atau kejadian yang sudah lama terjadi.
5. Fungsi distributif media pembelajaran berarti bahwa dalam penggunaan satu materi, objek atau kejadian, dapat diikuti oleh peserta didik dalam jumlah besar (tak terbatas) dan dalam jangkauan yang sangat luas sehingga dapat meningkatkan efisiensi baik waktu maupun biaya.
6. Fungsi psikologis, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi seperti fungsi atensi (menarik perhatian), fungsi motivasi (menumbuhkan kesadaran), fungsi afeksi (menumbuhkan emosi), fungsi kognitif (memberikan pengetahuan baru), dan fungsi imajinatif (mengembangkan daya imajinatif).
7. Fungsi sosio-kultural media pembelajaran yaitu mampu memberikan rangsangan, memberikan pemahaman tentang perlunya menjaga keharmonisan dan saling menghargai perbedaan yang ada.

Lebih lanjut Suprihatiningrum (2013:320) menjelaskan fungsi media pembelajaran sebagai berikut:

1. Fungsi atensi, menarik perhatian siswa dengan menampilkan sesuatu yang menarik dari media tersebut.
2. Fungsi motivasi, menumbuhkan kesadaran siswa untuk lebih giat belajar.
3. Fungsi afeksi, menumbuhkan kesadaran emosi dan sikap siswa terhadap materi pelajaran dan orang lain.
4. Fungsi kompensatori, mengakomodasi siswa yang lemah dalam menerima dan memahami pelajaran yang disajikan secara teks atau verbal.

5. Fungsi psikomotrik, mengakomodasi siswa untuk melakukan suatu kegiatan secara motorik.
6. Fungsi evaluasi, mampu menilai kemampuan siswa dalam merespons pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mempunyai beberapa fungsi dalam pelaksanaan pembelajaran antara lain: (1) media sebagai sumber belajar; (2) media dapat memberikan kejelasan terhadap pengetahuan; (3) media dapat menampilkan kembali peristiwa yang telah terjadi; (4) menumbuhkan kesadaran emosi dan sikap sehingga siswa lebih giat belajar (5) media pembelajaran dapat memotivasi siswa agar memiliki minat untuk belajar. dari beberapa fungsi yang telah disebutkn, fungsi utama media pembelajaran yaitu untuk mengakomodasi siswa dalam kegiatan pembelajaran agar siswa tertarik dan termotivasi untuk aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga siswa akan lebih memahami materi yang diajarkan melalui penggunaan media pembelajaran secara langsung. Media pembelajaran dapat dijadikan sebagai alat untuk menilai siswa dalam merespon pembelajaran.

2.1.5.4 Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Sukiman (2012:44) menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki manfaat antara lain: (1) media pembelajaran dapat memperjelas pesan dan informasi sehingga meningkatkan proses dan hasil pembelajaran; (2) media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar; dan (3) media pembelajaran dapat mengatasi

keterbatasan indera, ruang, dan waktu. Pendapat lain Sadiman (2010:17) mengungkapkan manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

1. Mempelajari penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, misalnya:
 - a. Objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realitas, gambar, film, bingkai, atau model;
 - b. Objek yang kecil dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar;
 - c. Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *time lapse* atau *high-speed photography*;
 - d. Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal;
 - e. Objek yang terlalu kompleks dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain;
 - f. Konsep yang terlalu luas dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.

Suprihatiningrum (2013:321) juga menyatakan media pembelajaran memiliki manfaat antara lain: memperjelas proses pembelajaran, meningkatkan ketertarikan dan interaktivitas siswa, meningkatkan efisiensi dalam waktu dan tenaga, meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di tempat mana saja dan kapan saja, menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar, mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif, mengkonkretkan materi yang abstrak, membantu mengatasi

keterbatasan pancaindera manusia, menyajikan objek pelajaran berupa benda atau peristiwa langka dan berbahaya ke dalam kelas, dan meningkatkan daya retensi siswa terhadap materi pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki manfaat antara lain: mengkonkretkan materi pembelajaran agar tidak verbalistik sehingga dapat memperjelas pemahaman siswa dan meningkatkan kualitas hasil belajar, menumbuhkan sikap positif, aktif, rasa, kegairahan dan minat belajar siswa, serta mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu. Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pembelajaran memungkinkan interaksi secara langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan, serta memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

2.1.5.5 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Suprihatiningrum (2013:323) mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi tiga macam, antara lain: (1) media audio adalah media yang mengandalkan suara; (2) media visual adalah media menampilkan gambar diam; dan (3) media *audio visual* adalah media yang menampilkan suara dan gambar. Sementara menurut taksonomi Bretz (dalam Sukiman, 2012:45) mengelompokkan media pembelajaran menjadi 8 kategori, yaitu: (1) media *audio visual* gerak; (2) media *audio visual* diam; (3) media audio semi gerak; (4) media visual gerak; (5) media visual diam; (6) media semi gerak; (7) media audio; dan (8) media cetak.

Kemp dan Dayton (dalam Arsyad, 2013:39) mengelompokkan media dalam beberapa jenis, yaitu:

1. Media cetak. Contoh dari media yang memberikan informasi tertulis antara lain buku teks, pamflet, majalah, dan koran.
2. Media pajang. Contoh dari media sebagai sarana penyampai informasi di depan orang lain yaitu papan tulis, papan diagram, papan magnet, papan kain, mading, dan pameran.
3. *Overhead transparencies (OHP)*. Transparansi yang diproyeksikan dapat berupa huruf, lambang, gambar, grafik atau kombinasinya.
4. Rekaman *audiotape*. Pesan dan isi pelajaran dapat didengar sesuai kebutuhan.
5. Seri slide dan filmstrips, penyajian *multi-image*, rekaman video dan film hidup. Film bingkai diproyeksikan melalui *slide projector*.
6. Komputer. Teknologi yang memudahkan dalam pembuatan dan penyampaian pesan/informasi.

Menurut Gagne (dalam Daryanto, 2015:17) mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi tujuh kelompok yaitu benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara, dan mesin belajar. Ketujuh kelompok media tersebut dikaitkan dengan fungsi hirarki belajar yang dikembangkan yaitu berupa stimulus belajar, penarik minat belajar.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut, secara garis besar media dapat dibagi ke dalam 4 bentuk yaitu media *audio*, media *visual*, media *audio visual*, dan media cetak. Media audio adalah media yang menampilkan suara. Media visual merupakan media yang menampilkan gambar. Sedangkan media *audio visual*

adalah media yang menampilkan suara dan gambar. Sementara media cetak adalah media yang menampilkan informasi dalam bentuk tertulis. Lebih lanjut media *audio visual* dikelompokkan lagi menjadi media *audio visual* gerak dan media *audio visual* diam. Dalam penelitian ini media yang dimaksud adalah media *audio visual* diam yaitu media yang menampilkan bingkai slide bersuara.

2.1.5.6 Pemilihan Media Pembelajaran

Asyhar (2012:81) menyatakan bahwa kriteria pemilihan media pembelajaran yang baik antara lain: (1) jelas dan rapi; (2) bersih dan menarik; (3) cocok dengan sasaran; (4) relevan dengan topik yang diajarkan; (5) sesuai dengan tujuan pembelajaran; (6) praktis, luwes, dan tahan; (7) berkualitas baik; dan (8) ukurannya sesuai dengan lingkungan belajar. Sementara Suprihatiningrum (2013:324) menyebutkan beberapa pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang tepat sebagai berikut:

1. Tujuan pembelajaran yang hendak dicapai;
2. Metode pembelajaran yang digunakan;
3. Karakteristik materi pembelajaran;
4. Kegunaan media pembelajaran;
5. Kemampuan guru dalam menggunakan jenis media;
6. Efektivitas media dibandingkan dengan media yang lainnya.

Dalam hubungan ini Dick and Carey (dalam Sadiman, 2010:86) menyebutkan bahwa disamping kriteria tujuan perilaku belajar, setidaknya masih ada empat kriteria yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media. *Pertama*

adalah ketersediaan sumber setempat. Artinya bila media tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada maka harus dibeli atau dibuat sendiri. *Kedua* adalah pertimbangan dana, tenaga, dan fasilitas dalam menyediakan media pembelajaran tersebut. *Ketiga* adalah kriteria yang menyangkut keluwesan, kepraktisan, dan ketahanan media yang bersangkutan untuk jangka waktu yang lama. Faktor yang terakhir menurut Sadiman (2010:86) adalah efektivitas biaya dalam jangka waktu yang panjang. Ada jenis media yang biaya produksinya mahal. Namun apabila dilihat dari materi dan penggunaannya secara berulang-ulang dalam jangka waktu yang panjang mungkin lebih murah dari pada media yang produksinya murah tetapi setiap waktu materinya berganti.

Berdasarkan penjelasan beberapa ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa dalam pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan beberapa kriteria antara lain: tujuan dan karakteristik materi pembelajaran, kriteria yang menyangkut kepraktisan, keluwesan dan ketahanan, efektivitas media pembelajaran, serta pertimbangan dana, tenaga, dan fasilitas yang mendukung dengan lingkungan. Kriteria pemilihan media pembelajaran tersebut juga harus disesuaikan dengan taraf perkembangan peserta didik, sehingga makna atau pesan yang terkandung dalam media pembelajaran dapat dipahami peserta didik.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.1.5.7 Media Pembelajaran IPS di SD

Ada berbagai jenis media pembelajaran yang dapat disiapkan dan dikembangkan dalam pengajaran IPS. Menurut Hidayati (2008:7.9) mengelompokkan media pembelajaran menjadi beberapa jenis antara lain:

1. Media yang tidak diproyeksikan yaitu media yang tidak memerlukan proyektor untuk melihatnya. Media yang termasuk dalam jenis ini adalah gambar diam, bahan-bahan grafis, model dan realita.
2. Media visual yang diproyeksikan adalah jenis media yang memerlukan proyeksi untuk melihatnya. Jenis media ini terdiri dari:
 - a. Media proyeksi yang tidak bergerak berupa *slide*, *film strip*, *overhead projector (OHP)*, *opaque projector*, dan *micro projection*.
 - b. Media proyeksi yang bergerak berupa film, *film loop*, televisi, *video tape recorder*.
3. Media audio adalah berbagai bentuk atau cara perekaman dan transmisi suara untuk kepentingan tujuan pembelajaran. Jenis media ini antara lain radio pendidikan dan rekaman pendidikan.
4. Sistem multi media adalah kombinasi dari media dasar audio dan visual yang dipergunakan untuk tujuan pembelajaran. Bentuk multi media yang banyak digunakan adalah kombinasi slide suara, kombinasi sistem audio kaset, dan kit (peralatan) multi media.

Berdasarkan penjelasan yang dikemukakan tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat berbagai macam media yang dapat digunakan dan dikembangkan dalam pembelajaran IPS. Media yang dapat dikembangkan salah satunya adalah media *audio visual* interaktif berbasis *mind mapping*. Media tersebut dapat

digunakan dalam pembelajaran yang sesuai dengan materi IPS. Media *audio visual* interaktif merupakan media pembelajaran yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara dalam bentuk peta pikiran sehingga membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran secara lebih detail. Materi dalam bentuk peta pikiran memudahkan siswa mengingat dan memahami bahan ajar dalam jangka waktu panjang.

2.1.6 Media Audio Visual Interaktif

2.1.6.1 Pengertian Media Audio Visual Interaktif

Asyhar (2012:73) menyatakan bahwa media *audio visual* merupakan media yang menampilkan unsur gambar (*visual*) dan suara (*audio*) secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi. Sementara Sukiman (2012:184) berpendapat bahwa media *audio visual* adalah media penyaluran pesan dengan memanfaatkan indera pendengaran dan penglihatan. Secara umum media *audio visual* menurut teori Edgar Dale memiliki efektivitas yang tinggi dibandingkan dengan media audio atau media visual. Media *audio visual* merupakan media yang penyerapan materinya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya bergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol serupa (Arsyad, 2013:32).

Media *audio visual* interaktif merupakan bentuk media pembelajaran yang terjangkau. Muirhead (dalam Sutirman, 2013:19) mendefinisikan interaktif sebagai komunikasi, partisipasi, umpan balik, yang membantu siswa dan guru untuk berinteraksi secara aktif. Interaktif dimaksudkan agar pengguna dapat mengontrol pengoperasian program sesuai dengan yang dikehendaki (Sutirman,

2013:19). Media *audio visual* interaktif merupakan alat untuk melakukan kegiatan komunikasi dalam pembelajaran yang dilakukan antara peserta didik dan narator yang membawakan materi pembelajaran dalam media audio. Pada media *audio visual* interaktif, siswa diberi rangsangan seolah ajakan untuk ikut berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran seperti melakukan kegiatan menghitung, menulis, menirukan ucapan atau melafalkan, menjawab pertanyaan, membuat karangan singkat, mengamati lingkungan sekitar (Hardani, dkk. 2015:1095).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media *audio visual* interaktif merupakan media dalam bentuk gambar dan suara yang memberikan rangsangan kepada siswa seolah ajakan untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Media *audio visual* memainkan peran penting dalam proses pendidikan, terutama ketika digunakan oleh guru dan siswa. Media *audio visual* memberikan banyak stimulus kepada siswa karena sifat suara-gambar. *Audio visual* memperkaya lingkungan belajar, memelihara eksplorasi, eksperimen, dan penemuan serta mendorong siswa untuk mengembangkan dan mengungkapkan pikirannya.

2.1.6.2 Kelebihan Media *Audio Visual* Interaktif

Menurut Hardani (2013:1095) menyatakan bahwa media *audio visual* interaktif dapat dijadikan sebagai tutorial dalam penyampaian materi sebagaimana layaknya tutor atau instruktur memberikan informasi berupa konsep disajikan dengan teks dan gambar. Media *audio visual* interaktif juga dapat dijadikan sebagai *drill* dan *practise* yaitu melatih pengguna sehingga mempunyai kemahiran dalam suatu keterampilan. Unsur media *audio visual* yaitu berupa gambar dan

suara, dapat dijadikan bahan ajar interaktif yang dapat mengajak pengguna untuk saling berinteraksi dalam kegiatan yang dilakukan. Pendapat lain menurut Hamdani (2011:249) menyatakan bahwa media *audio visual* menjadikan penyajian media kepada siswa semakin lengkap dan optimal. Media ini dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran dan tugas guru. Penyajian materi bisa diganti oleh media, dan guru beralih menjadi fasilitator belajar yaitu memberikan kemudahan bagi para siswa untuk belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut disimpulkan bahwa media *audio visual* interaktif memiliki beberapa keunggulan dalam pelaksanaan pembelajaran. Keunggulan tersebut antara lain dapat mengajak siswa ikut berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Media tersebut dibuat agar terjadi komunikasi dua arah antara guru dan peserta didik. Peserta didik dapat menemukan konsep sendiri melalui pengalamannya memahami materi pembelajaran dengan menggunakan media *audio visual* interaktif. Media tersebut dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS.

2.1.7 *Software Adobe Flash*

Menurut Saputro (2016:5) menyatakan bahwa *Adobe flash* merupakan perangkat pembuat animasi dengan interface yang *user friendly*. *Adobe flash CS6* mempunyai beberapa fitur pendukung yang menjadikan proses pembuatan animasi menjadi lebih mudah dan hasil yang lebih baik. adapun fitur-fitur yang ada di *adobe flash CS6* adalah:

1. GUI (*Graphical User Interface*) yang lebih menarik dan lebih mudah.

2. Simulasi perangkat mobile, merupakan fitur tambahan di *adobe flash CS6*.
3. Mendukung *adobe AIR* versi 3.4 dan iOS dengan *adobe flash player* terbaru.
4. Toolkit untuk CreateJS, membantu pengguna *flash pro* untuk membuat transisi ke HTML 5.

2.1.8 *Mind Mapping*

2.1.8.1 Pengertian *Mind Mapping*

Buzan (2014:4) menyatakan bahwa *mind mapping* adalah cara mencatat yang kreatif, efektif dan secara harfiah akan memetakan pikiran-pikiran. *Mind mapping* menggunakan kedua belah otak untuk mengingat secara maksimal dengan bantuan gambar atau warna. Otak kanan bekerja untuk hal-hal yang melibatkan emosi, kesenangan, dan kreativitas. Sedangkan otak kiri bekerja untuk hal-hal yang rasional. *Mind map* adalah cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi ke luar dari otak. Semuanya menggunakan warna dan gambar yang memiliki struktur yang memancar dari pusat. *Mind mapping* merupakan peta pikiran yang mempunyai pusat sebagai ide pemikiran dan cabang-cabang sebagai sub-sub pikiran utama. *Mind map* menggunakan garis lengkung, simbol, kata, dan gambar yang sesuai dengan rangkaian aturan yang sederhana, mendasar, alami, dan sesuai dengan cara kerja otak.

Windura (2016:16) *mind map* adalah suatu teknik grafis yang memungkinkan untuk mengeksplorasi seluruh kemampuan otak untuk keperluan berpikir dan berjalan. Pendapat tersebut diperkuat oleh Doni Swardama (2013:6) yang menyatakan *mind mapping* adalah teknik pemanfaatan keseluruhan otak

dengan menggunakan citra visual dan prasarana grafis lainnya untuk membentuk kesan. *Mind mapping* merupakan teknik grafis yang kuat yang memberikan kunci universal untuk membuka otak.

Berdasarkan uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa *mind map* atau *mind mapping* adalah teknik mencatat menggunakan grafis yang memungkinkan untuk mengeksplorasi seluruh kemampuan otak untuk berpikir. Grafis yang biasa digunakan dalam *mind mapping* adalah gambar, warna, logika, nomor, dan ritme yang dapat memetakan pikiran sehingga kedua belah otak dapat bekerja. *Mind mapping* merupakan peta pikiran yang memiliki pusat sebagai ide atau gagasan utama dan memiliki percabangan sebagai sub-sub atau penjelasan tentang gagasan utama.

2.1.8.2 Kegunaan dan kelebihan *Mind Mapping*

Swadarma (2013:8) menyatakan kegunaan *mind mapping* sebagai berikut:

1. Mengembangkan dan menganalisis ide/pengetahuan seperti yang biasa dilakukan pada saat proses belajar mengajar.
2. Menyeleksi informasi berdasarkan sesuatu yang dianggap penting dan sesuai dengan tujuan.
3. Mempercepat dan menambah pemahaman pada saat pembelajaran karena dapat melihat keterkaitan antartopik yang satu dengan yang lainnya.
4. Mengasah kemampuan kerja otak karena mapping penuh dengan unsur kreativitas.
5. Menyederhanakan struktur ide dan gagasan yang semula rumit, panjang dan tak mudah dilihat menjadi lebih mudah.

6. Dapat melihat gambaran besar dari suatu gagasan, sehingga membantu otak bekerja terhadap gagasan tersebut.
7. Mempermudah proses *brainstorming* karena ide suatu gagasan, sehingga membantu otak bekerja terhadap gagasan tersebut.
8. Memudahkan melihat kembali sekaligus mengulang-ulang ide dan gagasan.

Menurut Swadarma (2013:9) *mind mapping* mempunyai beberapa keunggulan sebagai berikut: (1) meningkatkan kinerja manajemen pengetahuan; (2) memaksimalkan sistem kerja otak; (3) saling berhubungan satu sama lain sehingga makin banyak ide dan informasi yang dapat disajikan; (4) memacu kreativitas, sederhana, dan mudah dikerjakan; (5) sewaktu-waktu dapat me-*recall* data yang ada dengan mudah; (6) menarik dan mudah tertangkap mata (*eye catching*); dan (7) dapat melihat sejumlah besar data dengan mudah.

Sedangkan Michalko (dalam Buzan, 2014:6), menyatakan bahwa dengan menggunakan *mind map*, maka akan: (1) mengaktifkan seluruh otak; (2) membereskan akal dari kekusutan mental; (3) memungkinkan kita berfokus pada pokok bahasan; (4) membantu menunjukkan hubungan antara bagian-bagian informasi yang saling terpisah; (5) memberi gambaran yang jelas pada keseluruhan pada perincian; dan (6) memungkinkan kita mengelompokkan konsep, membantu kita membandingkan. *Mind mapping* mensyaratkan kita untuk memusatkan perhatian pada pokok bahasan yang membantu mengalihkan informasi tentangnya dari ingatan jangka pendek ke ingatan jangka panjang.

Berdasarkan pendapat para ahli disimpulkan bahwa *mind mapping* dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran sehingga siswa akan lebih

cepat menangkap isi dari materi yang diajarkan. Secara garis besar keunggulan penggunaan *mind mapping* yaitu memudahkan dan menyeimbangkan kerja otak kanan dan otak kiri dalam mengelompokkan konsep dan menghubungkan antara bagian-bagian informasi yang saling terpisah dengan lebih cepat dan efisien serta memacu kreativitas. *Mind mapping* membantu siswa untuk mengingat suatu konsep atau bahasan dengan lebih mudah dan dalam jangka waktu panjang melalui simbol, kata, dan garis yang digunakan.

2.1.8.3 Cara Membuat *Mind Mapping*

Swadarma (2013:14) menjelaskan beberapa tips dalam membuat *mind mapping* yaitu: (1) menggunakan simbol/gambar/*key image* yang berhubungan dengan diri kita atau sesuatu yang akrab dengan kehidupan sehari-hari; (2) kreatif dan berani dalam membuat desain mapping; dan (3) membuat mapping secara berulang-ulang untuk mendapatkan hasil yang terbaik. Lebih lanjut Buzan (2014:15-16) memaparkan tujuh langkah dalam membuat *mind map*, yaitu:

1. Mulailah dari bagian tengah kertas kosong yang sisi panjangnya diletakkan mendatar. Tujuannya adalah memberikan kebebasan kepada otak untuk menyebar ke segala arah.
2. Gunakan gambar atau foto untuk ide sentral. Hal ini bertujuan untuk membantu dalam mengimajinasi karena sebuah gambar bermakna seribu kata.
3. Gunakan warna. Bagi otak warna sama menariknya dengan gambar. warna membuat *mind map* lebih hidup, menambah energi kepada pemikiran kreatif, dan menyenangkan.

4. Hubungan cabang-cabang utama ke gambar pusat dan hubungan cabang-cabang tingkat dua dan tiga ke tingkat satu dan dua, dan seterusnya. Otak bekerja menurut asosiasi. Otak senang sekali mengaitkan dua atau tiga atau empat sekaligus dalam bekerja.
5. Gunakan satu kata kunci untuk setiap garis. Kata kunci tunggal memberi lebih banyak daya dan fleksibilitas kepada *mind map*.

2.1.9 Rancangan Media *Audio Visual Interaktif Berbasis Mind Mapping*

Teori yang mendasari dalam pengembangan media *audio visual* interaktif adalah teori yang diambil dari jurnal penelitian yang dilakukan oleh Iswahyudi dan Urbani (2013:61-67) tentang pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia. Media pembelajaran tersebut terdiri atas kombinasi antara teks, gambar, seni grafik, suara, dan video. Pembuatan media pembelajaran menggunakan *macromedia flash* 8. Tampilan hasil pembuatan media pembelajaran tersebut sebagai berikut:



Gambar 2.2 Tampilan Menu Pilihan Materi



Gambar 2.3 Tampilan Materi

Sedangkan rancangan desain pada penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu desain materi dan desain media. Desain materi dirancang dalam bentuk *mind mapping* atau peta pikiran yang memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Desain media dalam bentuk media *audio visual* interaktif berbasis *mind mapping* yang terdiri atas gambar, suara, dan teks dalam bentuk peta pikiran. Rancangan media *audio visual* berbasis *mind mapping* adalah sebagai berikut:

1. Desain materi

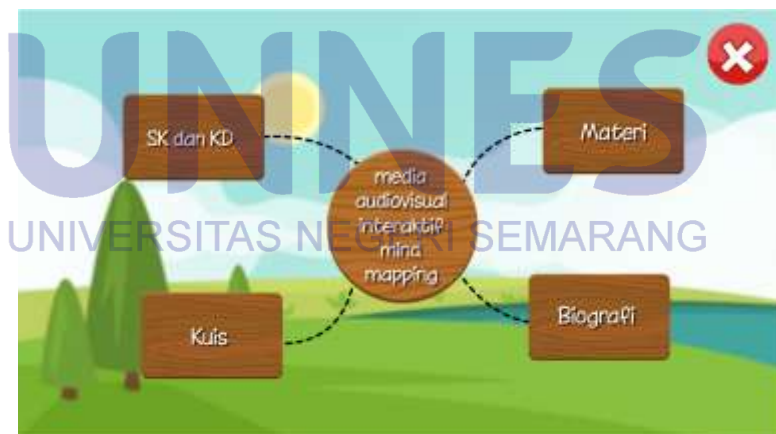
Materi dalam pengembangan media *audio visual* interaktif diambil dari Kompetensi Dasar menghargai jasa dan peran tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan. Materi tersebut dirancang dalam bentuk *mind mapping* atau peta pikiran yang mempunyai pusat dan beberapa percabangan. Peta pikiran disertai dengan gambar dan suara yang mendukung dalam penyampain materi melalui media tersebut.



Gambar 2.4 Mind Mapping Materi Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan

2. Desain Media

Komponen media yang dikembangkan dalam penelitian adalah teks, gambar, dan suara. Media *audio visual* interaktif disajikan dengan bantuan animasi agar menarik minat siswa untuk mempelajari materi yang disajikan. Pengembangan media ini juga memperhatikan dalam pemilihan warna, penggunaan *font* huruf, tata letak objek, pemilihan unsur gambar dan suara serta pemilihan *background*. Rancangan media *audio visual* interaktif berbasis *mind mapping* sebagai berikut:



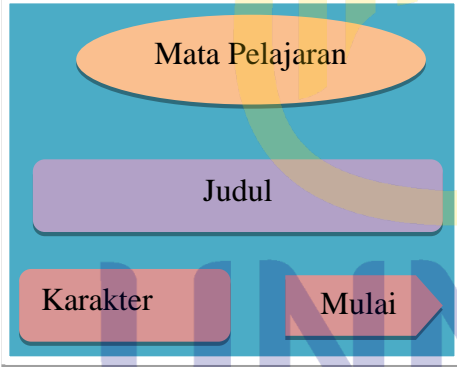
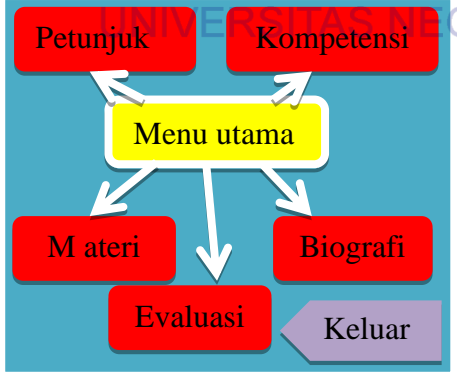
Gambar 2.5 Menu Utama Media *Audio Visual* Interaktif

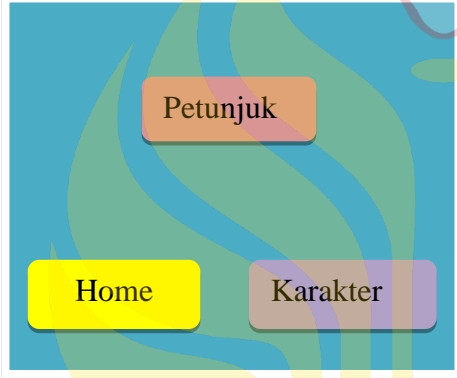
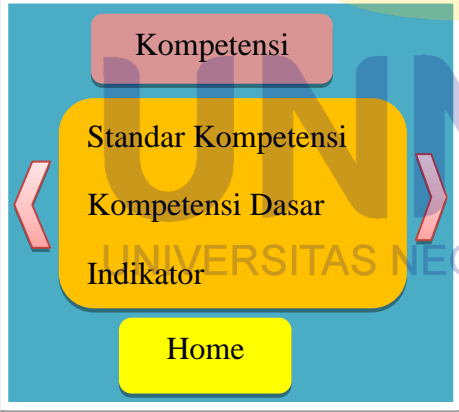


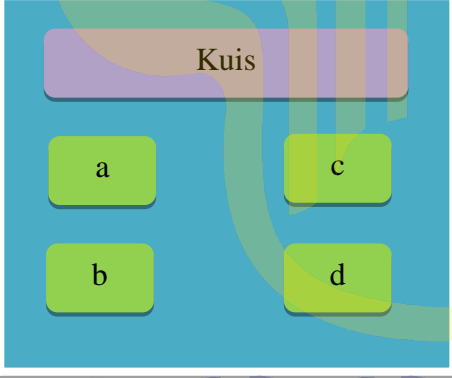

Gambar 2.6 Menu Materi Media *Audio Visual* Interaktif

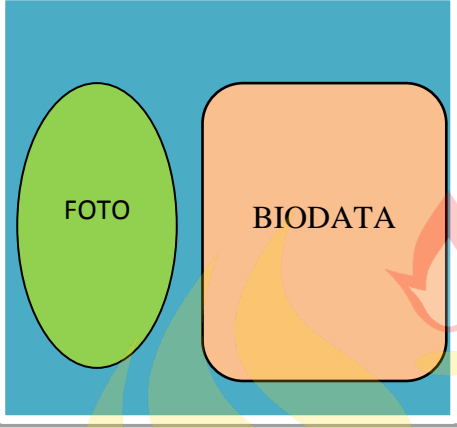
Rancangan desain dibuat dalam bentuk *prototype* media *audio visual* berbasis *mind mapping*, sebagai berikut.

Tabel 2.2 Desain *Prototype* Media *Audio Visual* Interaktif Berbasis *Mind Mapping*

Desain <i>Prototype</i>	Penjelasan
	<p>Pada tampilan opening terdapat:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. animasi judul media 2. karakter 3. mata pelajaran 4. tombol “mulai” untuk menuju ke halaman berikutnya
	<p>Tampilan menu utama merupakan inti dari media. Pada tampilan ini, user dapat langsung mengoperasikan media ini. Pada tampilan ini terdapat menu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Petunjuk 2. SK dan KD

	<ol style="list-style-type: none"> 3. Materi 4. Kuis 5. Biografi 6. Tanda “X” untuk keluar dari aplikasi.
	<p>Pada tampilan ini dijelaskan cara penggunaan media <i>audi visual</i> berbasis <i>mind mapping</i>. Pada tampilan ini terdapat ikon:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. tombol “home” untuk kembali ke menu utama. 2. animasi karakter sebagai narator pada media <i>audio visual</i> interaktif ini.
	<p>Tampilan menu Kompetensi berisikan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Standar Kompetensi 2. Kompetensi Dasar 3. Indikator 4. Tujuan Pembelajaran. 5. Tombol “next” untuk ke penjelasan selanjutnya 6. Tombol “previous” untuk melihat penjelasan sebelumnya

	7. Tombol “home” kembali ke menu utama
	<p>Dalam materi ini terdapat 3 sub bahasan yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. peristiwa menjelang proklamasi kemerdekaan 2. tokoh pejuang kemerdekaan 3. menghargai jasa-jasa pahlawan. <p>Keempat sub bahasan tersebut didesain dengan teknik <i>mind mapping</i></p>
	<p>Tampilan ini berisikan pertanyaan-pertanyaan dengan tujuan untuk sedikit mengulas pemahaman siswa terhadap materi yang dijelaskan.</p>
	<p>Tampilan halaman akhir evaluasi berisi hasil nilai yang diperoleh oleh siswa. Pada bagian bawah terdapat tombol “home” untuk kembali ke menu utama.</p>

	<p>Pada tampilan ini terdapat:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. biodata pengembang dan editor 2. tombol “home” untuk kembali ke menu utama 3. animasi guru
---	--

2.1.10 Petunjuk Penggunaan Media *Audio Visual Interaktif Berbasis Mind Mapping*

Petunjuk penggunaan media *audio visual* interaktif berbasis *mind mapping* dalam pembelajaran IPS materi peristiwa proklamasi kemerdekaan sebagai berikut:

1. Slide pertama adalah halaman pembuka. Untuk memulai aplikasi media ini klik Mulai.
2. Slide kedua adalah menu utama.
 - a. Petunjuk: untuk melihat penggunaan media.
 - b. Kompetensi: untuk melihat standar kompetensi dan kompetensi dasar materi dalam media.
 - c. Materi: untuk membaca materi yang dijelaskan dalam materi.
 - d. Kuis: untuk bermain kuis yang berisi soal tentang materi yang ditayangkan dalam media.

- e. Pengembang: berisikan biodata pengembang media.
 - f. Keluar: untuk keluar dari aplikasi media *audio visual* interaktif berbasis *mind mapping*.
 - g. Slide selanjutnya berisi tentang penjelasan lebih lanjut dari slide kedua.
3. Simbol petunjuk dari media:



= simbol untuk menuju menu utama



= untuk menuju slide atau materi selanjutnya



= untuk menuju slide atau materi sebelumnya



= untuk memulai penggunaan media dan kuis soal



= untuk mengakhiri atau keluar dari aplikasi media.

2.1.11 Aspek/Kriteria Penilaian Media *Audio Visual* Interaktif Berbasis *Mind Mapping*

Angket validitas digunakan untuk mengetahui penilaian dan pendapat dari ahli materi dan ahli media terhadap media pembelajaran *audio visual* interaktif berbasis *mind mapping*. Aspek yang dinilai adalah validasi penilaian media dan komponen kelayakan isi atau materi. Aspek penilaian didasarkan pada ciri-ciri media dan kriteria pemilihan media yang dijabarkan dalam beberapa indikator. Aspek tersebut dinilai dengan cara memberikan skor pada tiap indikator dari masing-masing aspek.

Indikator masing-masing komponen dijabarkan sebagai berikut:

1. Kriteria validasi penilaian komponen media

Tabel 2.3 Kriteria Penilaian Komponen Media *Audio Visual* Interaktif Berbasis *Mind Mapping*

Aspek	Indikator	Deskriptor Penilaian Komponen Media <i>Audio Visual</i> Interaktif Berbasis <i>Mind Mapping</i>
Kelayakan isi Media harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran (Anitah, 2011:6.38) Kualitas isi dan tujuan (Arsyad, 2013: 209)	Kelengkapan standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, tujuan, dan materi pembelajaran.	1. Isi materi sesuai standar kompetensi dan kompetensi dasar
		2. Isi materi sesuai indikator dan tujuan pembelajaran
		3. Materi peristiwa proklamasi kemerdekaan disajikan secara keseluruhan
Komponen Penyajian Media harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran (Anitah, 2011:6.38) Informasi atau pesan	Memuat materi peristiwa proklamasi kemerdekaan	4. Judul media
	Memuat evaluasi pembelajaran	5. Petunjuk penggunaan media
		6. Materi peristiwa kemerdekaan Indonesia

yang disampaikan harus jelas (Arsyad 2013:76)		
Mutu teknis	Terdapat gambar yang sesuai dengan materi	7. Kuis atau evaluasi pembelajaran
Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu (Arsyad, 2013:76)	Terdapat rekaman audio	8. Gambar yang jelas
Struktur <i>radiant thinking</i> dalam <i>mind mapping</i> (Swadarma, 2013:13)	Keakuratan <i>mind mapping</i>	9. Rekaman audio peristiwa proklamasi kemerdekaan jelas
	<i>Backsound</i> media	10. <i>Mind mapping</i> jelas

2. Kriteria Penilaian Kelayakan Isi

Tabel 2.4 Kriteria Penilaian Kelayakan Isi

Aspek	Indikator	Deskriptor Penilaian Media <i>Audio Visual Interaktif</i> <i>Berbasis Mind Mapping</i>
<p>Kesesuaian penyajian materi</p> <p>Media harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran (Anitah 2011:6.38)</p> <p>Kualitas isi dan tujuan (Arsyad, 2013: 209)</p> <p>Ketepatan dengan tujuan yang ingin dicapai (Sukiman, 2012:50)</p>	<p>Relevan dengan kompetensi dan isi pembelajaran</p>	<p>1. Isi materi dalam media sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar.</p> <p>2. Isi materi sesuai dengan indikator.</p> <p>3. Isi materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.</p> <p>4. Materi telah tercakup secara keseluruhan dalam media.</p>
<p>Sasaran belajar</p> <p>Media harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa (Anitah 2011:6.38)</p> <p>Perbedaan individual</p>	<p>Materi dan evaluasi sesuai dengan sasaran</p>	<p>1. Materi sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual siswa SD.</p> <p>2. Materi sesuai dengan tingkat perkembangan emosional siswa SD.</p>

<p>(Arsyad, 2013: 72)</p> <p>Cocok dengan sasaran</p> <p>(Asyhar, 2012:81)</p>		<p>3. Kuis sesuai dengan isi materi.</p>
<p><i>Mind mapping</i></p> <p>Keakuratan <i>mind mapping</i></p> <p>(Buzan 2014:15)</p> <p>Struktur <i>radiant thinking</i> dalam <i>mind mapping</i></p> <p>(Swadarma, 2013:13)</p>	<p>Akurasi dan ketepatan <i>mind mapping</i></p>	<p>1. Penggunaan cabang-cabang yang saling berhubungan antara cabang pusat dengan cabang tingkat dua dan selanjutnya.</p> <p>2. Ketepatan penggunaan <i>mind mapping</i> pada materi peristiwa proklamasi kemerdekaan.</p> <p>3. Penyajian <i>mind mapping</i> menarik siswa untuk belajar.</p> <p>4. Penyajian <i>mind mapping</i> mudah dipahami siswa.</p>
<p>Isi gambar pendukung materi</p> <p>Media visual digunakan untuk menekankan informasi sasaran (Arsyad</p>	<p>Gambar dapat memperjelas materi pembelajaran</p>	<p>1. Gambar dalam media berhubungan dengan materi pembelajaran.</p> <p>2. Gambar dalam media memperjelas isi materi.</p>

<p>2013:89)</p> <p>Jelas dan rapi</p> <p>(Asyhar, 2012:81)</p>		<p>3. Gambar dalam media membantu siswa dalam memahami isi materi.</p>
<p>Mutu teknis</p> <p>Informasi atau pesan yang disampaikan harus jelas</p> <p>(Arsyad 2013:76)</p> <p>Kejelasan sajian</p> <p>(Asyhar, 2012:82)</p> <p>Jelas dan rapi</p> <p>(Asyhar, 2012:81)</p>	<p>Kejelasan materi dan narasi</p>	<p>4. Gambar dalam media jelas dan menarik.</p> <p>1. Isi materi lengkap dan jelas.</p> <p>2. Isi materi disajikan secara runtut.</p> <p>3. Isi materi mudah dipahami.</p> <p>4. Narasi yang disampaikan sesuai dengan materi pembelajaran.</p>

3. Kriteria Penilaian Kelayakan Media

Tabel 2.5 Kriteria Penilaian Kelayakan Media

Aspek	Indikator	Deskriptor Penilaian Media <i>Audio Visual Interaktif</i> <i>Berbasis Mind Mapping</i>
<p>Materi pembelajaran</p> <p>Media harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran</p> <p>(Anitah, 2011: 6.38)</p> <p>Kualitas isi dan tujuan</p> <p>(Arsyad, 2013:219)</p>	<p>Isi materi dan evaluasi sesuai dengan SK dan KD</p>	<p>1. Isi materi dalam media disajikan secara sistematis sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar.</p> <p>2. Isi materi mudah dipahami siswa.</p> <p>3. Petunjuk mengerjakan kuis jelas.</p> <p>4. Kuis menyenangkan dan tidak membosankan.</p>
<p>Mutu teknis</p> <p>Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan</p> <p>(Arsyad, 2013:76)</p> <p>Berkualitas baik</p>	<p>Desain tampilan visual</p>	<p>1. Penyajian media dilengkapi gambar yang jelas.</p> <p>2. Desain tampilan media menarik minat belajar siswa.</p> <p>3. Gambar dan komposisi warna menarik dan</p>

(Asyhar, 2012:82)		mendukung materi.
Tingkat keterbacaan media (Anitah 2008:6.38)		4. Penempatan gambar tidak mengganggu isi materi.
Kemudahan penggunaan	Penggunaan	1. Media mudah digunakan dalam proses pembelajaran.
Objektivitas (Anitah 2011:6.38)	yang mudah bagi siswa dan	2. Petunjuk penggunaan media jelas dan lengkap.
Kemudahan akses (Asyhar, 2012:83)	guru	3. Media dapat dimanfaatkan kembali.
		4. Media sesuai dengan tingkat perkembangan dan karakter siswa.
<i>Mind mapping</i>	Kesesuaian	1. Cabang-cabang dalam penyajian <i>mind mapping</i> saling berhubungan.
Pembuatan <i>Mind Mapping</i> (Buzan 2014:15)	<i>mind mapping</i> pada materi	2. Penggunaan <i>mind mapping</i> sesuai dengan materi peristiwa proklamasi kemerdekaan.
Aturan membuat <i>mind mapping</i> (Swadarma, 2013:10)		3. <i>Mind mapping</i> menambah kertarikan siswa belajar.
		4. <i>Mind mapping</i> mudah dipahami siswa.

<p>Komponen Penyajian</p> <p>Media harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran (Anitah, 2011:6.38)</p> <p>Interaktivitas memberikan komunikasi dua arah (Asyhar, 2012:84)</p>	<p>Desain tampilan <i>audio</i> interaktif</p>	1. Rekaman audio penjelesan materi sesuai dengan isi pembelajaran.
		2. <i>Sound effect</i> tidak mengganggu kegiatan pembelajaran.
		3. <i>Sound effect</i> memotivasi siswa belajar.
		4. <i>Backsound music</i> mendukung penyajian materi dalam media.

4. Kriteria Penilaian Kelayakan Kebahasaan

Tabel 2.6 Kriteria Penilaian Kelayakan Kebahasaan

Aspek	Indikator	Deskriptor Penilaian Media <i>Audio Visual Interaktif</i> <i>Berbasis Mind Mapping</i>
<p>Persyaratan Teknis</p> <p>Narasi, gambar, ukuran dan warnanya memenuhi persyaratan teknis (Anitah, 2011: 6.39)</p> <p>Kualitas tampilan atau tayangan (Arsyad, 2013:220)</p>	<p>Memenuhi persyaratan teknis</p>	1. Materi dalam media disajikan secara runtut.
		2. Materi dalam media disajikan secara logis.
		3. Sistematika materi dalam media disajikan secara konsisten.
		4. Penyajian antarmateri dalam media saling berkaitan.
<p>Kesesuaian bahasa</p> <p>Perbendaharaan kata sesuai dengan latar belakang audien (Daryanto, 2015:107)</p>	<p>Bahasa dalam rekaman audio disesuaikan dengan kondisi audien</p>	1. Bahasa yang digunakan dalam rekaman audio sesuai dengan tingkat perkembangan berpikir siswa.
		2. Bahasa yang digunakan dalam rekaman audio sesuai dengan tingkat

		perkembangan emosional siswa.
		3. Bahasa yang digunakan dalam rekaman audio komunikatif dan santun.
		4. Bahasa yang digunakan dalam rekaman audio memotivasi siswa untuk belajar.
Keterbacaan materi	Keterbacaan materi dan <i>mind mapping</i>	1. Materi dalam media mudah dipahami.
Penggunaan bahasa percakapan sehari-hari bukan bahasa sastra (Daryanto, 2015:107)		2. <i>Mind mapping</i> yang disajikan mudah dibaca.
Tulisan pribadi ditandai dengan bahasa yang alamiah, wajar, sederhana (Tarigan, 2008:33)		3. Pesan yang disampaikan mudah dipahami.
		4. <i>Mind mapping</i> dalam media menarik minat baca siswa.
Penggunaan kalimat	Ketepatan dalam menggunakan kalimat efektif	1. Bahasa yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda.
Kalimat harus jelas, singkat, dan informatif (Daryanto, 2015:107)		2. Penggunaan diksi yang tepat dalam media.
Ciri-ciri kalimat efektif		

(Dalman, 2016:22)		3. Bahasa yang digunakan mudah dipahami.
		4. Penggunaan kata yang sederhana dalam media.
Penulisan kalimat efektif sesuai dengan EYD		1. Penyajian materi menggunakan kalimat efektif.
		2. Kalimat yang digunakan dalam media sesuai dengan EYD.
		3. Penggunaan jenis dan ukuran <i>font</i> dapat terbaca dengan jelas.
		4. Penggunaan kata yang sederhana dalam <i>mind mapping</i> .

2.2 Kajian Empiris

Penelitian berjudul “Pengembangan Media *Audio Visual* Interaktif Berbasis *Mind Mapping* Materi Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Pada Pembelajaran IPS Kelas V SDN Wonoplimbon 1 Semarang” didukung oleh hasil penelitian yang telah dilakukan sebagai berikut.

Penelitian yang dilakukan oleh Nur Lailatus Zahroh pada tahun 2016 dengan judul “Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Sejarah Lokal Dalam Meningkatkan Kualitas pembelajaran IPS SD di Kecamatan Singosari Kabupaten Malang”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *audio visual*. Media diujicobakan pada 31 siswa SDN Pagentan 03 Singosari. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media *audio visual* berbasis sejarah lokal layak dapat digunakan setelah melalui beberapa revisi. Hal ini ditunjukkan oleh validasi oleh ahli media sebesar 87,8%, validasi untuk kegunaan media sebesar 92% dan validasi ahli materi sebesar 85,45%. Hasil uji coba lapangan juga menyatakan bahwa media *audio visual* layak dan dapat diterima oleh siswa dengan ditunjukkan persentase data keseluruhan dari angket siswa yaitu sebesar 83,40%. Hasil angket siswa menyatakan bahwa 75% siswa merasa sangat senang dan menyukai belajar sejarah menggunakan media *audio visual* berbasis muatan lokal.

Penelitian lain dilakukan oleh Ari Hastuti dan Yudi Budianti pada tahun 2014 berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Audio visual* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas II SDN Bantargebang II Kota Bekasi”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media

audiovisual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media *audio visual* terhadap hasil belajar IPA. Hal ini ditunjukkan pada nilai rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan media *audio visual* lebih besar dari pada siswa yang tidak menggunakan media *audio visual*. Hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen adalah 52,69 dan nilai rata-rata *posttest* adalah 75,37 sedangkan nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol adalah 47,29 dan nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol adalah 62,14. Nilai hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar IPA siswa yang menggunakan media audio visual lebih unggul dari pada siswa tanpa menggunakan media audio visual. Hasil pengujian hipotesis menggunakan uji t juga menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6,23 > 1,690$), H_1 diterima yang berarti terdapat pengaruh dalam penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar IPA siswa.

Penelitian tentang media *audio visual* interaktif juga dilakukan oleh Ira Kusuma Hardani dan Mulyani pada tahun 2015 dengan judul “Pengaruh Media *Audio visual* Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema Hewan dan Tumbuhan di Sekolah Dasar”. Penelitian tersebut membuktikan adanya pengaruh yang signifikan terhadap siswa yang menggunakan media *audio visual* interaktif pada saat pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen yang menggunakan media *audio visual* interaktif lebih tinggi daripada nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol yang tidak menggunakan media *audio visual* interaktif. Hal tersebut dibuktikan dengan perolehan rata-rata tes kelas eksperimen sebesar 16,85 dan kelas kontrol sebesar 11,28. Selain itu,

melalui angket yang diberikan kepada siswa menyatakan bahwa terdapat respon positif yang ditunjukkan siswa ketika mengikuti pembelajaran menggunakan media *audio visual* interaktif.

Penelitian lain dilakukan oleh Arif Mahya Fanny dan Siti Partini Suardiman tahun 2013 yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar Kelas V”. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran IPS kelas V dengan peristiwa sekitar proklamasi dan (2) mengetahui kelayakan produk dari aspek materi, aspek tampilan, dan aspek kemenarikan untuk pembelajaran IPS SD. Hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi menyatakan bahwa multimedia interaktif layak digunakan dalam pembelajaran IPS. Hal ini ditunjukkan pada validasi aspek media sebesar 4,23 (sangat baik) dan kelayakan pada aspek materi sebesar 4,26 (sangat baik). Hasil data yang diperoleh menyatakan bahwa siswa tampak berkonsentrasi dan antusias dalam mencoba multimedia pembelajaran. Siswa juga terlihat serius melihat dan menggunakan media dengan memperhatikan penjelasan dari pengembangan dan guru. Hal tersebut dibuktikan dengan rerata skor yang didapat sebesar 4,08 pada kategori baik.

Selain itu, penelitian tentang penggunaan *mind mapping* juga dilakukan oleh Chamelia Putri dan Retna Ngesti pada tahun 2016 dengan judul Penggunaan Media *Mind Map* dengan Aplikasi *Prezi* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIID MTs Al-Badri yang berjumlah 33 siswa perempuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan

media *mind map* dengan aplikasi *Prezi* dengan efektif meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS materi kelembagaan sosial. Aktivitas belajar siswa sebelum tindakan sebesar 352 pada kategori “kurang aktif”, setelah pelaksanaan siklus 1 aktivitas belajar siswa meningkat menjadi 478 pada kategori “aktif”, dan pada siklus 2 meningkat kembali menjadi 555 pada kategori “sangat aktif”. Sedangkan peningkatan hasil belajar siswa yaitu persentase siswa mendapat nilai di atas KKM pada sebelum tindakan sebesar 15%, setelah pelaksanaan siklus 1 meningkat menjadi 36% dan pada siklus 2 meningkat kembali menjadi 76%.

Penelitian lain yang dapat dijadikan pendukung dalam penelitian ini adalah penelitian bertaraf internasional yang dilakukan pada tahun 2012 oleh Sawsan Nusir, Izzat Alsmadi, Mohammed Al-Kabi, dan Fatima Sharadgah dengan judul *Studying the Impact of Using Multimedia Interactive Programs at Children Ability to Learn Basic Math Skills*. Tujuan dari penelitian ini adalah menyelidiki keefektifan penggunaan teknologi multimedia dalam mengajar siswa pada tahap awal di sekolah dasar Yordania. Program ini dikembangkan dengan menguji kemampuan siswa dalam memahami pengetahuan dan keterampilan dasar matematika. Program dikembangkan pada subjek eksperimen, sedangkan subjek kontrol masih menggunakan metode tradisional. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada subjek yang menggunakan teknologi multimedia daripada subjek yang masih menggunakan metode tradisional.

Penelitian lain yang menginspirasi adalah penelitian yang dilakukan oleh S O Adodo Ph. D pada tahun 2013 dengan judul *Effect of Mind-Mapping as a Self-*

Regulated Learning Strategy on Students' Achievement in Basic Science and Technology. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh *mind mapping* sebagai strategi untuk menanamkan konsep dalam ilmu dasar dan teknologi. Hasil penelitian menyatakan bahwa teknik *mind mapping* membantu peserta didik untuk mengaitkan ide-ide, berpikir kreatif, dan dapat membuat koneksi yang tidak mungkin jika dilakukan dengan teknik konvensional serta dapat memudahkan siswa memahami dan mengingat materi lebih baik lagi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap peserta didik yang menggunakan *mind mapping*. Hal ini ditunjukkan pada nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen lebih besar dari pada kelas kontrol yang hanya menggunakan strategi konvensional. Pada kelas eksperimen, nilai rata-rata *posttest* yaitu 29,56 (25,63+3,93) sedangkan pada kelas kontrol nilai rata-rata *posttest* yaitu 21,59 (25,63+(-3,94)).

Berdasarkan beberapa hasil penelitian yang mendukung menunjukkan bahwa media *audio visual* interaktif dan *mind mapping* layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa media layak digunakan dalam pembelajaran. Uji coba lapangan juga menunjukkan bahwa media *audio visual* interaktif dan *mind mapping* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian tersebut digunakan sebagai pendukung dalam penelitian pengembangan media *audio visual* interaktif berbasis *mind mapping*. Penggunaan *mind mapp* dalam media memberikan kontribusi kepada siswa agar lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran. Media *audio visual* dan *mind mapp* dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa

sehingga mereka antusias dan aktif mengikuti pembelajaran. Hal tersebut berpengaruh pada meningkatnya hasil pembelajaran.

2.3 Kerangka Berpikir

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS masih kurang optimal. Hal ini ditandai dengan lebih dari 50% siswa mendapat nilai dibawah KKM yang telah ditentukan. Permasalahan tersebut disebabkan oleh metode pemahaman konsep yang digunakan oleh guru dengan teknik hafalan, kurangnya motivasi belajar, dan keterbatasan media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran yang tersedia terbatas pada gambar di buku teks dan dalam bentuk *printout*. Media gambar yang ada di buku teks berukuran kecil dan berwarna hitam putih. Sementara media gambar dalam bentuk *printout* juga berukuran kecil dan jumlahnya terbatas.

Berdasarkan analisis kebutuhan melalui angket kebutuhan siswa dan guru yang dilakukan terhadap siswa kelas V SDN Wonoplembon 1 menyatakan bahwa siswa masih kurang memahami materi peristiwa proklamasi kemerdekaan. Siswa menganggap bahwa materi tersebut merupakan materi yang sulit untuk dipelajari karena mempunyai cakupan yang luas. Selain itu, ketersediaan media pembelajaran masih kurang lengkap dan kurang menarik sehingga perlu adanya media pembelajaran yang baru untuk menunjang proses pembelajaran. Hal tersebut senada dengan pernyataan guru yang menyatakan bahwa perlu adanya media baru

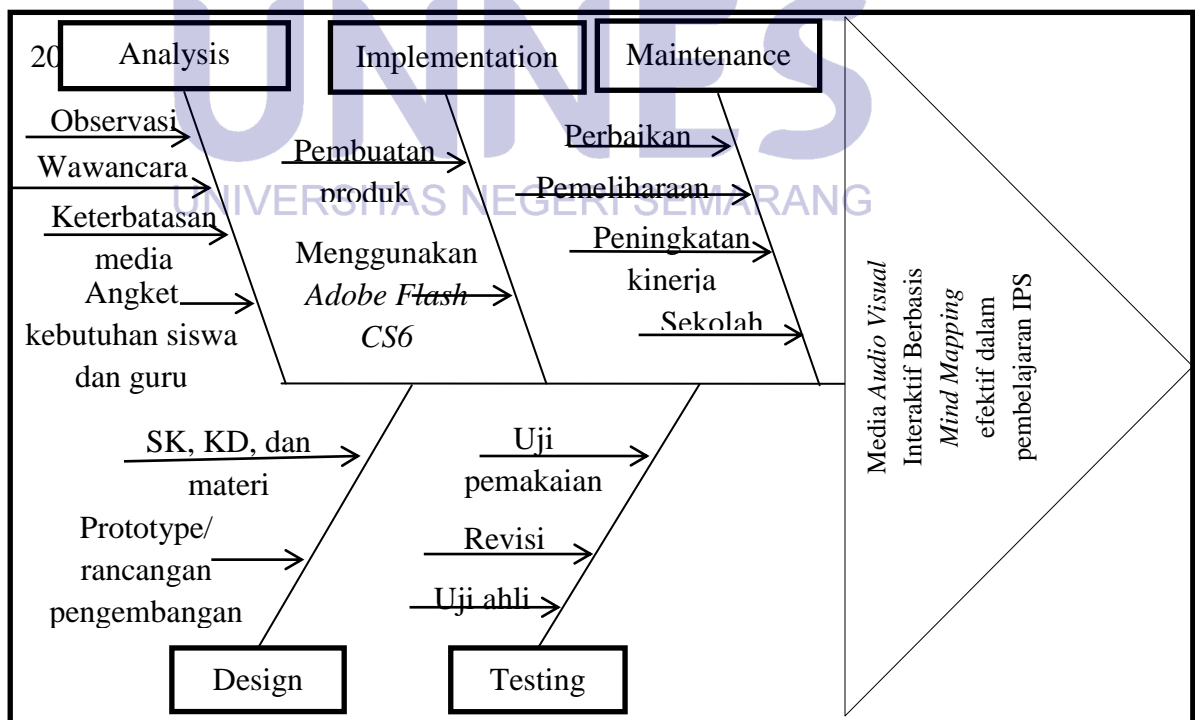
untuk mempermudah dalam proses penyampaian materi pembelajaran. Oleh sebab itu, perlu dilakukan pengembangan media baru yaitu berupa media *audio visual* interaktif berbasis *mind mapping* untuk menyelesaikan permasalahan tersebut.

Media *audio visual* interaktif berbasis *mind mapping* merupakan alat perantara yang digunakan untuk menyampaikan informasi melalui tayangan suara dan gambar disertai dengan simbol-simbol atau warna dalam bentuk peta pikiran. Media *audio visual* interaktif memberikan kesempatan kepada siswa untuk ikut berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran seperti melakukan kegiatan menghitung, menulis, menirukan ucapan atau melafalkan, menjawab pertanyaan, membuat karangan singkat, mengamati lingkungan sekitar (Hardani, dkk. 2015:1095). Keunggulan media tersebut adalah cocok untuk mata pelajaran IPS yang memiliki cakupan materi luas sehingga peserta didik dapat memusatkan perhatiannya pada pembelajaran melalui tayangan gambar dan suara yang dibuat dalam bentuk peta pikiran atau *mind mapping*. *Mind mapping* mempunyai beberapa kelebihan salah satunya adalah mempercepat dan menambah pemahaman pada saat pembelajaran karena dapat melihat keterkaitan antartopik yang satu dengan yang lainnya (Swadarma, 2013:8). Media *audio visual* interaktif berbasis *mind mapping* mengajak siswa ikut aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat menemukan konsep melalui pengalamannya sendiri yang nantinya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pembuatan media *audio visual* interaktif berbasis *mind mapping* dilakukan dengan menganalisis kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran yang dilakukan pada saat pra penelitian. Berdasarkan data hasil analisis kebutuhan

siswa dan guru, selanjutnya menyusun *prototype* atau rancangan pengembangan dan menganalisis SK, KD dan materi yang akan dikembangkan. Kemudian produk dihasilkan sesuai dengan *prototype* yang telah dirancang. Setelah desain media selesai, maka produk divalidasi oleh validator ahli yang meliputi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media serta dilakukan perbaikan apabila terdapat kekurangan. Produk yang telah direvisi diujicobakan dalam pembelajaran kepada peserta didik. Selanjutnya dilakukan perbaikan dan pemeliharaan terhadap produk akhir guna meningkatkan kualitas kinerjanya yang akan dilaksanakan oleh sekolah. Penelitian ini menghasilkan media *audio visual* interaktif berbasis *mind mapping* yang efektif digunakan dalam pembelajaran IPS materi peristiwa proklamasi kemerdekaan.

Berdasarkan kajian teori dan kajian empiris tersebut, dapat dirumuskan kerangka berpikir dalam bentuk *fishbone*. *Fishbone* merupakan kerangka berpikir yang bentuknya menyerupai kerangka tulang ikan yang bagian-bagiannya meliputi kepala, sirip, dan duri. Kerangka berpikir berbentuk *fishbone* memiliki kelebihan yaitu dapat menjelaskan urutan penyebab permasalahan (Yuniarto dkk.



Gambar

2.7

Kerangka

Berpikir



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian pengembangan dan pembahasan pada pembelajaran IPS materi peristiwa proklamasi kemerdekaan pada siswa kelas V SDN Wonoplimbon 1 dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan media *audio visual* interaktif berbasis *mind mapping* telah berhasil dilakukan melalui tahapan *analysis* (analisis kebutuhan), *design* (desain), *implementation* (implementasi atau pelaksanaan), *testing* (pengujian), dan *maintenance* (pemeliharaan) dengan menggunakan *software Adobe Flash CS6* yang telah disesuaikan dengan kebutuhan guru dan siswa sehingga menghasilkan media pembelajaran yang mempunyai desain dan tampilan menarik dan mudah dipahami.
2. Media *audio visual* interaktif berbasis *mind mapping* sudah layak digunakan dalam pembelajaran IPS materi peristiwa proklamasi kemerdekaan. Kelayakan media *audio visual* interaktif berbasis *mind mapping* ditunjukkan dengan hasil penilaian dari ahli media, materi, dan bahasa dengan persentase penilaian penyajian media 95%, kelayakan isi 95%, dan komponen kebahasaan 85%.
3. Berdasarkan hasil uji t diperoleh nilai t_{hitung} adalah -14,727, sedangkan nilai t_{tabel} yaitu -2,03693. Nilai $-t_{hitung}$ lebih kecil $-t_{tabel}$ ($-14,727 < -2,03693$) H_0

ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *audio visual* interaktif berbasis *mind mapping* efektif digunakan pada pembelajaran IPS materi peristiwa proklamasi kemerdekaan.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan yang telah dilakukan, beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan produk lebih lanjut yang dibutuhkan adalah sebagai berikut.

1. Media *audio visual* interaktif berbasis *mind mapping* dapat diterapkan di sekolah dan lebih dikembangkan lagi dengan perencanaan yang matang diantaranya: 1) memperbaiki dalam penyajian media; 2) perencanaan komponen isi lebih lengkap dan dikembangkan pada materi lainnya; dan 3) penggunaan bahasa yang baku dan komunikatif agar lebih mudah bermakna serta mudah dipahami.
2. Media *audio visual* interaktif berbasis *mind mapping* efektif digunakan dalam pembelajaran IPS dengan memperbaiki isi dan tampilan agar lebih mudah dipahami siswa.
3. Sebaiknya dilakukan penelitian pengembangan serupa dengan materi dan kelas lain dengan pendekatan yang berbeda untuk menambah referensi media pembelajaran dan khasanah dunia pendidikan Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Adodo S. O. 2013. "Effect of Mind Mapping as a Self-Regulated Learning Strategy on Students' Achievement in Basic Science and Technology". *Mediterranean Journal of Social Sciences*. 4(6): 163-172.
- Anitah, Sri. 2011. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Asdi Mahasatya.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Aunurrahman. 2016. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Bassil, Youssef. 2012. "A Simulation Model for the Waterfall Software Development Life Cycle". *International Journal of Engineering & Technology (iJET)*. 2(5).
- Buzan, Tony. 2014. *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Dalman. 2016. *Keterampilan Menulis*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Darmayanti. Ni W. D., Tastra I D. K., & Suartama I K. 2014. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS di SD No 3 Darmasaba". *E-Journal edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan*. 2(1): 1-12.
- Daryanto. 2015. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Fanny A. M. & Suardiman S. P. 2013. "Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah dasar Kelas V". *Jurnal Prima Edukasi*. I(1): 1-9.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hardani, I. K. & Mulyani. 2015. "Pengaruh Media Audio Visual Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema Hewan dan Tumbuhan di Sekolah Dasar". *JPGSD*. 03(01). 1094-1103.

- Hastuti A. & Budianti Y. 2014. "Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas II SDN Bantargebang II Kota Bekasi". *Jurnal Pedagogik*. II(2): 33-38.
- Hidayati, Mujinem, & Anwar S. 2008. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Deikjendikti: Kemdiknas.
- Keles, O. 2012. "Elementary Teachers' Views on Mind Mapping". *Macrothink Institute International Journal of Education*. 4(1): 93-100.
- Lestari, Karunia Eka & Yudhanegara, M. Ridwan. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Nusir, S. dkk. 2012. "Studying The Impact Of Using Multimedia Interactive Programs At Children Ability To Learn Basic Math Skills". *Acta Didatica Napocensia*. 5(2):17-32.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 23 Tahun 2006 Tentang Standar Kompetensi Lulusan.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 32 Tahun 2013 Tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Priyatno, Duwi. 2012. *Cara Kilat Belajar Analisis Data dengan SPSS 20*. Yogyakarta: ANDI.
- Purwanto, Ngalim. 2013. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Putri, C. & Retna N. 2016. "Penggunaan Media *Mind Map* dengan Aplikasi *Prezi* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil belajar Siswa". *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. XI(2): 57-73.
- Rifa'i, Achmad dan Catharina Tri Anni. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Press.
- Rusman, 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, Aried S, Raharjo, Agung Haryono, & Rahardjito. 2010. *Media Pengajaran*. Jakarta: PT Grafindo Persada.

- Saleh, Andri. 2008. *Kreatif Mengajar dengan Mindmap*. Bandung: Tinta Emas Publishing.
- Saliman, Sudarsono. A., & Sudrajat. 2014. "Pengembangan Slide Powerpoint yang Menarik Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru Guru MGMP iPS Kabupaten Gunung Kidul". *Laporan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat*. Yogyakarta: UNY.
- Saputro, Ardy. 2016. *Mudah Membuat game Adventure Adobe Flash CS 6 Action Script 3.0*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Sapriya. 2016. *Pendidikan IPS*. Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Siregar, Eveline dan Hartini Nara. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Sukmadinata. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sumaatmadja, Nursid. 2007. *Konsep Dasar IPS*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Supardi, Widiastuti A., & Saliman. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran IPS Terpadu Berbasis Audiovisual". *Jurnal Jupsindo*. 2(1): 1-21.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran :Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sutirman. 2013. *Media dan Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

- Syamsiyah, Siti.dkk. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Kelas 5 SD/MI*. Depdiknas: Pusat Perbukuan.
- Swadarma, Doni. 2013. *Mind Mapping dalam Kurikulum Pembelajaran*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Taneo, Silvester Petrus. 2010. *Kajian IPS SD*. Dikjendikti: Kemdiknas.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Thobroni. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Windura, Sutanto. 2016. *Mind Map Langkah Demi Langkah*. Jakarta: Gramedia.
- Yuniarto, H. A., Akbari A. D., & Masruroh N. A. 2013. "Perbaikan Pada *Fishbone Diagram* sebagai *Root Cause Analysis Tool*". *Jurnal Teknik Industri*. 1411-6340:217-224.
- Zahroh. N. L. 2016. "Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Sejarah Lokal Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS SD di Kecamatan Singosari Kabupaten Malang". *Jurnal Pendidikan Agama Islam*. 2(2): 115-130.