



**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR ELEKTRONIK *FLIPBOOK*
BERBASIS *MIND MAPPING* SEBAGAI SUMBER BELAJAR
MUATAN PEMBELAJARAN IPS SISWA KELAS IV
SDN PURWOYOSO 04 SEMARANG**

SKRIPSI

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

**Oleh
Nurul Khairun Nisa
1401415010**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul "Pengembangan Bahan Ajar Elektronik *Flipbook* Berbasis *Min Mapping* Sebagai Sumber Belajar Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD/ Purwoyo 04 Semarang", karya

Nama : Nurul Khairun Nisa

NIM : 1401415010

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 25 Juni 2019

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



Drs. Isa Ansori, M.Pd.
NIP 196008201987031003

Dosen Pembimbing,

Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd.
NIP 195607041982032002

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul "Pengembangan Bahan Ajar Elektronik *Flipbook* Berbasis *Mind Mapping* Sebagai Sumber Belajar Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN Purwoyoso 04 Semarang", karya

Nama : Nurul Khairun Nisa

NIM : 1401415010

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari Rabu tanggal 10 Juli 2019.

Semarang, 10 Juli 2019

Panitia Ujian



Drs. Nurul Huda, M.Pd.
NIP. 195908211984031001

Penguji I,

Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., Ph.D.
NIP. 197701262008121003

Sekretaris,

Drs. Isa Amari, M.Pd.
NIP. 196008201987031003

Penguji II,

Drs. Kuminna Bektiningsih, M.Pd.
NIP. 196203121988032001

Penguji III,

Drs. Florentina Widhastrini, M.Pd.
NIP. 195607041982032002

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Nurul Khairun Nisa

NIM : 1401415010

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Semarang.

Judul : *Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Flipbook Berbasis Mind
Mapping Sebagai Sumber Belajar Muatan Pembelajaran IPS
Siswa Kelas IV SDN Purwoyoso 04 Semarang*

menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar karya sendiri,
bukan jiplakan dari karya ilmiah orang lain, baik sebagian atau seluruhnya.
Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau
dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 25 Juni 2019

Peneliti,



Nurul Khairun Nisa
NIM 1401415010

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

Raihlah ilmu, dan untuk meraih ilmu belajarlah untuk tenang dan sabar. (Umar bin Khatab)

Seuatu yang belum dikerjakan, seringkali tampak mustahil; kita baru yakin kalau kita telah berhasil melakukannya dengan baik. (Evelyn Undehill)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

Orang tuaku (almh.) Ibu Rantiyah dan Bapak Nurani Rasidin.

ABSTRAK

Nisa, Nurul Khairun, 2019. *Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Flipbook Berbasis Mind Mapping Sebagai Sumber Belajar Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN Purwoyoso 04 Semarang*, Sarjana Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Pembimbing Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd. halaman 187.

Berdasarkan data pra penelitian yang dilakukan di SDN Purwoyoso 04 Semarang melalui observasi, angket, wawancara dan dokumentasi, terdapat permasalahan dalam pembelajaran IPS terkait dengan keterbatasan sumber belajar dan penggunaan media pembelajaran yang kurang inovatif. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana cara mengembangkan bahan ajar elektronik *flipbook* berbasis *mind mapping*, bagaimana kelayakan bahan ajar elektronik *flipbook* berbasis *mind mapping*, dan bagaimana keefektifan bahan ajar elektronik *flipbook* berbasis *mind mapping*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji cara mengembangkan bahan ajar elektronik *flipbook* berbasis *mind mapping*, mengkaji kelayakan bahan ajar elektronik *flipbook* berbasis *mind mapping*, dan menguji keefektifan bahan ajar elektronik *flipbook* berbasis *mind mapping*.

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah model Borg & Gall yang diadaptasi oleh Sugiyono dengan 8 langkah yaitu: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Purwoyoso 04 Semarang. Teknik pengumpulan data yang digunakan yakni tes, angket, observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis data produk, analisis data awal dan analisis data akhir.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar elektronik *flipbook* berbasis *mind mapping* sangat layak digunakan dengan presentase kelayakan penyajian oleh ahli media sebesar 100%, kelayakan isi oleh ahli materi sebesar 90,625% dan kelayakan bahasa oleh ahli bahasa sebesar 93,75%. Hasil uji perbedaan rata-rata menggunakan uji t diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,050$ sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar *pretest* dan *posttest*. Peningkatan rata-rata (*N-gain*) data *pretest* dan *posttest* diperoleh sebesar 0,480 dengan kriteria sedang.

Simpulan penelitian ini adalah bahan ajar elektronik *flipbook* berbasis *mind mapping* layak dan efektif digunakan pada pembelajaran muatan IPS materi keragaman budaya di Indonesia. Saran penelitian selanjutnya dapat menerapkan bahan ajar elektronik *flipbook* berbasis *mind mapping* pada muatan pembelajaran lainnya dengan memperbaiki tampilan desain dan menambah referensi untuk memperdalam pembahasan materi dalam bahan ajar.

Kata Kunci: Bahan Ajar Elektronik *Flipbook*; IPS; *Mind Mapping*

PRAKATA

Segala puji peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya skripsi yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Elektronik *Flipbook* Berbasis *Mind Mapping* Sebagai Sumber Belajar Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN Purwoyoso 04 Semarang” ini dapat terselesaikan. Peneliti menyadari penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan karena bantuan dari banyak pihak, oleh karena itu disamping rasa syukur yang tak terhingga peneliti juga menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Prof. Dr. Fakhroddin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
4. Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd., Dosen Pembimbing
5. Farid Ahmadi, S.Kom, M.Kom, Ph.D, Penguji 1;
6. Dra. Kurniana Bektiningsih, M.Pd., Penguji 2;
7. Kuswandono, S.Pd., Kepala Sekolah SDN Purwoyoso 04 Semarang;
8. Fathul Mujib, S.Pd., Guru kelas IV SDN Purwoyoso 04 Semarang.

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan balasan pahala dari Allah SWT. Penulis juga berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Semarang, 25 Juni, 2019

Peneliti,



Nurul Khairun Nisa

NIM 1401415010

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------|
| SAMPUL | i |
| PERSETUJUAN PEMBIMBING | ii |
| PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI | iii |
| PERNYATAAN KEASLIAN | iv |
| MOTO DAN PERSEMBAHAN | v |
| ABSTRAK | vi |
| PRAKATA | vii |
| DAFTAR ISI | viii |
| DAFTAR TABEL | xiii |
| DAFTAR GAMBAR | xv |
| DAFTAR LAMPIRAN | xvii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Masalah | 1 |
| 1.2 Identifikasi masalah | 9 |
| 1.3 Pembatasan Masalah..... | 10 |
| 1.4 Rumusan Masalah..... | 10 |
| 1.5 Tujuan Penelitian | 11 |
| 1.6 Manfaat Penelitian | 11 |
| 1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan | 13 |

| | |
|---|-----------|
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | 15 |
| 2.1 Kajian Teori | 15 |
| 2.1.1 Teori-Teori Belajar | 15 |
| 2.1.2 Hakekat Belajar..... | 19 |
| 2.1.3 Hakekat Pembelajaran | 27 |
| 2.1.4 Hasil Belajar..... | 30 |
| 2.1.5 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SD..... | 32 |
| 2.1.6 Hakikat Sumber Belajar | 47 |
| 2.1.7 Hakikat Media Pembelajaran | 52 |
| 2.1.8 Hakikat Bahan Ajar..... | 60 |
| 2.1.9 Hakikat <i>Flipbook</i> | 70 |
| 2.1.10 Hakikat <i>Mind Mapping</i> | 74 |
| 2.1.11 Rancangan Pengembangan Bahan Ajar Elektronik <i>Flipbook</i> Berbasis <i>Mind Mapping</i> | 80 |
| 2.2 Kajian Empiris | 88 |
| 2.3 Kerangka Berpikir..... | 93 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 96 |
| 3.1 Desain Penelitian | 96 |
| 3.1.1 Pendekatan Penelitian | 96 |
| 3.1.2 Jenis Penelitian..... | 97 |
| 3.1.3 Prosedur Penelitian..... | 101 |
| 3.2 Tempat dan Waktu Penelitian..... | 106 |
| 3.3 Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian | 107 |

| | | |
|-------------------------------|---|------------|
| 3.3.1 | Data | 107 |
| 3.3.2 | Sumber Data..... | 107 |
| 3.3.3 | Subjek Penelitian | 109 |
| 3.4 | Variabel Penelitian..... | 109 |
| 3.5 | Definisi Operasional Variabel..... | 110 |
| 3.6 | Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data..... | 112 |
| 3.6.1 | Teknik Tes..... | 112 |
| 3.6.2 | Teknik Non Tes..... | 113 |
| 3.7 | Uji Kelayakan, Uji Validitas, dan Uji Reliabilitas..... | 118 |
| 3.7.1 | Uji Kelayakan..... | 118 |
| 3.7.2 | Uji Validitas | 120 |
| 3.7.3 | Uji Reliabilitas | 123 |
| 3.7.4 | Taraf Kesukaran | 124 |
| 3.7.5 | Daya Beda | 126 |
| 3.8 | Teknik Analisis Data..... | 128 |
| 3.8.1 | Analisis Data Produk | 128 |
| 3.8.2 | Analisis Data Awal | 131 |
| 3.8.3 | Analisis Data Akhir..... | 132 |
| BAB IV PEMBAHASAN..... | | 134 |
| 4.1 | Hasil Penelitian | 134 |
| 4.1.1 | Perancangan Produk..... | 134 |
| 4.1.1.1 | Hasil Analisis Kebutuhan Guru dan Siswa | 134 |
| 4.1.1.2 | <i>Prototype</i> Bahan Ajar Elektronik <i>Flipbook</i> | |

| | |
|--|-----|
| Berbasis <i>Mind Mapping</i> | 140 |
| 4.1.1.3 Desain Pengembangan Bahan Ajar Elektronik <i>Flipbook</i> | |
| Berbasis <i>Mind Mapping</i> | 143 |
| 4.1.2 Penilaian Kelayakan Bahan Ajar Elektronik <i>Flipbook</i> | |
| Berbasis <i>Mind Mapping</i> | 151 |
| 4.1.3 Angket Tanggapan Guru dan Siswa..... | 161 |
| 4.1.3.1 Angket Tanggapan Guru | 161 |
| 4.1.3.2 Angket Tanggapan Siswa..... | 164 |
| 4.1.4 Keefektifan Bahan Ajar Elektronik <i>Flipbook</i> | |
| Berbasis <i>Mind Mapping</i> | 167 |
| 4.1.4.1 Hasil Belajar Kognitif Siswa..... | 167 |
| 4.1.4.2 Hasil Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> | 168 |
| 4.1.4.3 Uji Perbedaan Rata-Rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> | 169 |
| 4.1.4.1 Hasil Uji Peningkatan Rata-Rata (N-gain)..... | 170 |
| 4.2 Pembahasan..... | 172 |
| 4.2.1 Pemaknaan Temuan Penelitian | 172 |
| 4.2.1.1 Hasil Pengembangan Bahan Ajar Elektronik <i>Flipbook</i> | |
| Berbasis <i>Mind Mapping</i> | 172 |
| 4.2.1.2 Hasil Penilaian Kelayakan Bahan Ajar Elektronik <i>Flipbook</i> | |
| Berbasis <i>Mind Mapping</i> | 177 |
| 4.1.2.3 Keefektifan Bahan Ajar Elektronik <i>Flipbook</i> | |
| Berbasis <i>Mind Mapping</i> | 183 |
| 4.2.2 Implikasi Hasil Penelitian | 186 |

| | | |
|---------------------------------------|---------------------------|------------|
| 4.2.2.1 | Implikasi Teoritis | 186 |
| 4.2.2.2 | Implikasi Praktis | 187 |
| 4.2.2.3 | Implikasi Pedagogis | 187 |
| BAB V SIMPULAN DAN SARAN | | 189 |
| 5.1 | Simpulan | 189 |
| 5.2 | Saran | 190 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 192 |
| LAMPIRAN..... | | 199 |

DAFTAR TABEL

| | | |
|------------|--|-----|
| Tabel 2.1 | Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar IPS Kelas IV | 41 |
| Tabel 2.2 | Daftar Rumah Adat di Indonesia | 43 |
| Tabel 2.3 | Daftar Pakaian Adat di Indonesia | 44 |
| Tabel 2.4 | Daftar Tarian Daerah di Indonesia..... | 45 |
| Tabel 2.5 | Daftar Alat Musik Tradisional di Indonesia | 46 |
| Tabel 2.6 | Rancangan Awal Bahan Ajar Elektronik <i>Flipbook</i> Berbasis <i>Mind Mapping</i> | 80 |
| Tabel 2.7 | Kriteria Penilaian Kelayakan Media Tahap 1 | 83 |
| Tabel 2.8 | Kriteria Penilaian Komponen Penyajian Media Tahap 2 | 83 |
| Tabel 2.9 | Kriteria Penilaian Kelayakan Isi | 85 |
| Tabel 2.10 | Kriteria Penilaian Komponen Kebahasaan | 87 |
| Tabel 3.1 | Waktu Penelitian..... | 107 |
| Tabel 3.2 | Definisi Operasional Variabel | 110 |
| Tabel 3.3 | Kriteria Kelayakan Media..... | 119 |
| Tabel 3.4 | Hasil Analisis Validitas Soal Uji Coba..... | 122 |
| Tabel 3.5 | Hasil Reliabilitas Instrumen Soal Uji Coba | 124 |
| Tabel 3.6 | Hasil Analisis Taraf Kesukaran Instrumen Soal Uji Coba | 125 |
| Tabel 3.7 | Kriteria Daya Beda..... | 127 |
| Tabel 3.8 | Hasil Analisis Instrumen Soal Uji Coba | 128 |
| Tabel 3.9 | Kriteria Penilaian Ahli untuk Kelayakan Media | 129 |
| Tabel 3.10 | Kriteria Penilaian Ahli untuk Keefektifan Media..... | 131 |
| Tabel 3.11 | Interprestasi Indeks <i>Gain</i> | 133 |

| | | |
|-------------|--|-----|
| Tabel 4.1 | Rekapitulasi Kebutuhan Guru | 135 |
| Tabel 4.2 | Rekapitulasi Kebutuhan Siswa | 138 |
| Tabel 4.3 | Prototype Bahan Ajar Elektronik <i>Flipbook</i> Berbasis <i>Mind Mapping</i> | 140 |
| Tabel 4.4 | Rekapitulasi Hasil Validasi Penilaian Tahap I | 152 |
| Tabel 4.5 | Rekapitulasi Hasil Validasi Penilaian Tahap II | 153 |
| Tabel 4.6 | Rekapitulasi Hasil Validasi Media | 153 |
| Tabel 4.7 | Rekapitulasi Hasil Validasi Materi | 154 |
| Tabel 4.8 | Rekapitulasi Hasil Validasi Bahasa | 155 |
| Tabel 4.9 | Hasil Revisi Bahan Ajar Elektronik <i>Flipbook</i> Berbasis <i>Mind Mapping</i> | 157 |
| Tabel 4.10 | Tampilan Bahan Ajar Sebelum dan Sesudah Revisi..... | 158 |
| Tabel 4.11 | Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Guru Uji Coba Produk | 161 |
| Tabel 4.1.2 | Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Siswa | 164 |
| Tabel 4.13 | Hasil Belajar Kognitif <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> | 167 |
| Tabel 4.14 | Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> | 168 |
| Tabel 4.15 | Uji Perbedaan Rata-Rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> | 169 |
| Tabel 4.16 | Hasil Uji Rata-Rata (<i>N-gain</i>) | 170 |

DAFTAR GAMBAR

| | | |
|-------------|---|-----|
| Gambar 1.1 | Diagram Ketuntasan PAS Mata Pelajaran IPS | 5 |
| Gambar 2.1 | Kerucut Pengalaman Edgar Dale | 54 |
| Gambar 2.2 | Diagram <i>Fishbone</i> Bahan Ajar Elektronik <i>Flipbook</i> Berbasis <i>Mind Mapping</i> | 951 |
| Gambar 3.1 | Model Pengembangan Borg dan Gall | 98 |
| Gambar 3.2 | Prosedur Penelitian Pengembangan | 99 |
| Gambar 3.3 | Pola <i>One-Group Pretest Posttest Design</i> | 105 |
| Gambar 4.1 | Tampilan Sampul Bahan Ajar | 143 |
| Gambar 4.2 | Tampilan Prakata dan Petunjuk Penggunaan Bahan Ajar | 144 |
| Gambar 4.3 | Tampilan KI dan KD | 144 |
| Gambar 4.4 | Tampilan Indikator dan Tujuan | 145 |
| Gambar 4.5 | Tampilan Daftar Isi | 146 |
| Gambar 4.6 | Tampilan Peta Konsep | 146 |
| Gambar 4.7 | Tampilan Bagian Materi | 147 |
| Gambar 4.8 | Tampilan Rangkuman | 148 |
| Gambar 4.9 | Tampilan Kegiatan | 149 |
| Gambar 4.10 | Tampilan Soal Latihan | 149 |
| Gambar 4.11 | Tampilan Daftar Pustaka | 150 |
| Gambar 4.12 | Tampilan Sampul Penutup | 150 |
| Gambar 4.13 | Diagram Hasil Validasi Penilaian Media Pada Setiap Komponen | 156 |
| Gambar 4.14 | Diagram Angket Tanggapan Guru | 163 |

| | | |
|-------------|--|-----|
| Gambar 4.15 | Diagram Angket Tanggapan Siswa | 166 |
| Gambar 4.16 | Diagram Garis Peningkatan Hasil Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> ... | 171 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|-----|
| Lampiran 1 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian | 200 |
| Lampiran 2 Kisi-Kisi Instrumen Angket Kebutuhan Guru..... | 203 |
| Lampiran 3 Instrumen Angket Kebutuhan Guru | 205 |
| Lampiran 4 Kisi-Kisi Instrumen Angket Kebutuhan Siswa | 209 |
| Lampiran 5 Instrumen Angket Kebutuhan Siswa..... | 210 |
| Lampiran 6 Instrumen Validasi Penilaian Desan dan Komponen | 213 |
| Lampiran 7 Instrumen Validasi Penilaian Kelayakan Penyajian..... | 215 |
| Lampiran 8 Instrumen Validasi Penilaian Kelayakan Isi..... | 218 |
| Lampiran 9 Instrumen Validasi Penilaian Kelayakan Kebahasaan | 221 |
| Lampiran 10 Kisi-Kisi Instrumen Angket Tanggapan Guru..... | 224 |
| Lampiran 11 Instrumen Angket Tanggapan Guru | 225 |
| Lampiran 12 Kisi-Kisi Instrumen Angket Tanggapan Siswa | 228 |
| Lampiran 13 Instrumen Angket Tanggapan Siswa..... | 229 |
| Lampiran 14 Desain Bahan Ajar Elektronik <i>Flipbook</i> Berbasis <i>Mind Mapping</i> | 232 |
| Lampiran 15 Kisi-Kisi Soal Tes Uji Coba | 238 |
| Lampiran 16 Soal Tes Uji Coba..... | 243 |
| Lampiran 17 Kunci Jawaban Soal Tes Uji Coba | 261 |
| Lampiran 18 Pedoman Penskoran Soal Tes Uji Coba | 262 |
| Lampiran 19 Penggalan Silabus Pembelajaran Pertemuan 1 | 263 |
| Lampiran 20 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan 1 | 267 |
| Lampiran 21 Penggalan Silabus Pembelajaran Pertemuan 2..... | 324 |

| | |
|--|-----|
| Lampiran 22 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan 2..... | 329 |
| Lampiran 23 Analisis Uji Validitas, Reliabilitas, Taraf Kesukaran dan Daya Beda Soal Uji Coba | 388 |
| Lampiran 24 Rekapitulasi Hasil Analisis Soal Uji Coba..... | 400 |
| Lampiran 25 Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> | 404 |
| Lampiran 26 Kunci Jawaban Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> | 416 |
| Lampiran 27 Pedoman Penilaian Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> | 417 |
| Lampiran 28 Daftar Nama Siswa Uji Coba Soal | 418 |
| Lampiran 29 Daftar Nama Siswa Uji Pemakaian | 419 |
| Lampiran 30 Hasil Angket Kebutuhan Guru | 420 |
| Lampiran 31 Hasil Angket Kebutuhan Siswa..... | 423 |
| Lampiran 32 Lembar Validasi Penilaian Komponen Ahli Media | 425 |
| Lampiran 33 Lembar Validasi Penilaian Komponen Ahli Materi..... | 430 |
| Lampiran 34 Lembar Validasi Penilaian Komponen Ahli Bahasa | 433 |
| Lampiran 35 Rekapitulasi Instrumen Kelayakan Media Tahap I | 436 |
| Lampiran 36 Rekapitulasi Instrumen Kelayakan Media Tahap II..... | 437 |
| Lampiran 37 Lembar Angket Tanggapan Guru Uji Coba Produk..... | 439 |
| Lampiran 38 Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru Uji Coba Produk | 442 |
| Lampiran 39 Lembar Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk | 443 |
| Lampiran 40 Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk | 446 |
| Lampiran 41 Hasil Belajar Tes Uji Coba..... | 447 |
| Lampiran 42 Hasil Belajar <i>Pretest</i> | 448 |
| Lampiran 43 Hasil Belajar <i>Posttes</i> | 450 |

| | |
|---|-----|
| Lampiran 44 Rekapitulasi Hasil Belajar <i>Pretest</i> | 452 |
| Lampiran 45 Rekapitulasi Hasil Belajar <i>Posttest</i> | 453 |
| Lampiran 46 Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttes</i> | 454 |
| Lampiran 47 Uji Perbedaan Rata-Rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttes</i> | 455 |
| Lampiran 48 Uji Peningkatan Rata-Rata (N-gain)..... | 456 |
| Lampiran 49 Surat Penelitian Ristek dan Pendidikan Strata S1 | 458 |
| Lampiran 50 Surat Keterangan Melakukan Penelitian Uji Coba..... | 459 |
| Lampiran 51 Surat Keterangan Melakukan Penelitian Uji Pemakaian..... | 460 |
| Lampiran 52 Dokumentasi..... | 461 |

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah faktor penting untuk memajukan suatu bangsa karena dengan adanya pendidikan akan mencetak sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan merupakan salah satu usaha untuk mengembangkan potensi peserta didik melalui usaha terencana sehingga peserta didik memperoleh kecerdasan dalam aspek pengetahuan, keterampilan serta sikap yang positif. Pengembangan kurikulum terus dilakukan untuk memperbaiki mutu dan kualitas pendidikan di Indonesia.

Kurikulum yang diterapkan di Indonesia saat ini adalah Kurikulum 2013 yang diberlakukan sejak tahun ajaran 2013/2014. Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 13 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 1 Ayat 16 bahwa kurikulum merupakan seperangkat rancangan dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pembelajaran, serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan. Pasal 77B Ayat 1 menyebutkan bahwa struktur kurikulum terdiri atas Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Muatan Pembelajaran atau bisa disingkat Mupel.

Proses pembelajaran pada kurikulum 2013 diatur dalam Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pembelajaran yang menyebutkan bahwa proses pembelajaran dalam satuan pendidikan diselenggarakan secara

interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Setiap satuan pendidikan sebaiknya melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan.

Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah menjelaskan bahwa kompetensi yang harus dicapai dalam muatan Ilmu Pengetahuan Sosial pada Sekolah Dasar adalah (1) menunjukkan perilaku sosial dan budaya yang mencerminkan jati diri bangsa Indonesia; (2) mengenal konsep ruang, waktu, dan aktivitas manusia dalam kehidupan sosial, budaya, dan ekonomi; (3) menceritakan hasil eksplorasi mengenai kehidupan bangsa Indonesia; (4) menceritakan keberadaan kelembagaan sosial, budaya, ekonomi, dan politik dalam masyarakat; (5) menunjukkan perilaku sosial dan budaya yang mencerminkan jati dirinya sebagai warga negara Indonesia; (6) menjaga kelestarian lingkungan hidup secara bijaksana dan bertanggung jawab; (7) meneladani tindakan heroik pemimpin bangsa, dalam kehidupan sosial dan budaya bangsa Indonesia; (8) menceritakan hasil eksplorasi mengenai kehidupan bangsa Indonesia.

Tujuan kurikulum dijelaskan dalam Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah bahwa tujuan kurikulum

mencakup empat kompetensi yaitu (1) kompetensi sikap spiritual; (2) sikap sosial; (3) pengetahuan; dan (4) keterampilan. Kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler.

Menurut Sapriya (2017:7) IPS merupakan mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang diintegrasikan dari mata pelajaran sejarah, geografi, dan ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial yang lainnya. Tujuan IPS di SD yaitu (1) memberikan ilmu kepada peserta didik tentang pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupannya kelak di masyarakat; (2) memberikan ilmu kepada peserta didik kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan masyarakat; (3) memberikan ilmu kepada peserta didik kemampuan berkomunikasi dengan warga masyarakat; (4) memberikan ilmu kepada peserta didik akan kesadaran, sikap mental yang positif, dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup; (5) memberikan ilmu kepada peserta didik tentang kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan, dan teknologi (Gunawan, 2016:52).

Peran dan tujuan muatan IPS pada Kurikulum 2013 sudah dirumuskan sesuai dengan perkembangan pendidikan secara umum di Indonesia. Namun pada kenyataannya masih terdapat permasalahan dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Triana (2016:37) bahwa terdapat permasalahan yang secara umum terjadi dalam pembelajaran IPS yaitu pendekatan pembelajaran yang salah pemahaman yaitu anggapan bahwa mata

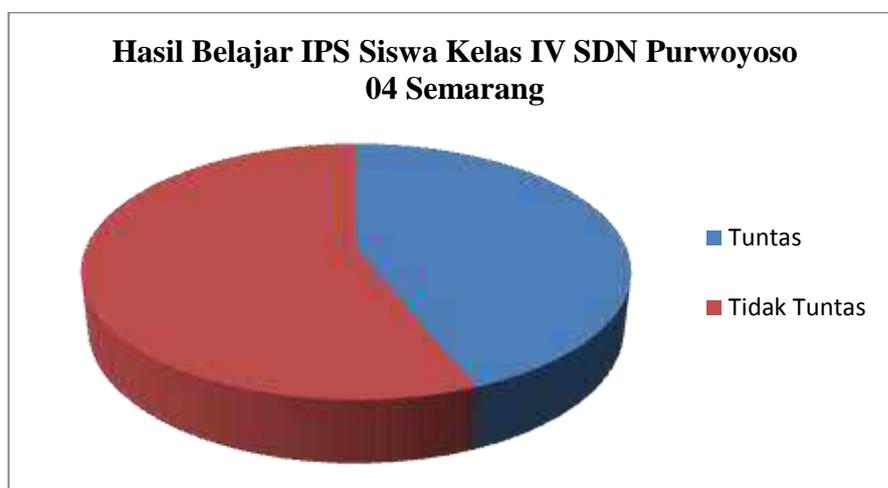
pelajaran IPS merupakan pelajaran yang cenderung bersifat hafalan. Pemahaman tersebut berakibat pada pembelajaran yang lebih menekankan verbalisme atau secara lisan. Dalam menerapkan metode pembelajaran guru tidak menekankan pada aktivitas siswa melainkan lebih menekankan pada aktivitas guru. Pembelajaran yang dilakukan kurang variatif, guru lebih banyak menggunakan metode ceramah atau bahkan menyuruh siswanya untuk mencatat.

Permasalahan pembelajaran IPS juga terjadi di SDN Purwoyoso 04. Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan peneliti melalui wawancara, observasi dan data dokumen berupa hasil belajar siswa ditemukan beberapa permasalahan pada pembelajaran IPS di kelas IV. Materi IPS bersifat menghafal, sedangkan siswa kurang tertarik dengan mata pelajaran yang terdapat banyak bacaan. Siswa lebih tertarik pada materi yang banyak melakukan percobaan atau praktik. Kesulitan yang dihadapi siswa dalam mempelajari IPS terletak pada materi keragaman budaya di Indonesia, materi tersebut sulit dipahami oleh siswa karena cakupan materi yang luas. Sumber belajar di SD Purwoyoso 04 terbatas, guru hanya menggunakan buku tematik yang ada di sekolah tanpa ada sumber belajar pendukung lainnya. Belum tersedia media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa, media yang sering digunakan berupa peta, gambar dan benda-benda yang ada di lingkungan sekitar. Penggunaan media yang kurang menarik menyebabkan rendahnya tingkat partisipasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Permasalahan tersebut juga didukung dengan data hasil belajar Penilaian Akhir Semester 2 tahun pelajaran 2017/2018 di kelas IV SDN Purwoyoso 04 pada

mata pelajaran IPS yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Jumlah siswa kelas IV SDN Purwoyoso 04 sebanyak 34 siswa yang terdiri atas 20 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan, 19 (56%) siswa diantaranya belum memenuhi KKM dan 15 (44%) siswa sudah memenuhi KKM. Djamarah (2013:108) mengemukakan bahwa pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila 75% atau lebih dari jumlah siswa yang mengikuti pembelajaran dapat mencapai KKM yang telah ditetapkan, apabila siswa yang dapat mencapai KKM kurang dari 75 % maka harus diadakan remedial.

Berikut adalah diagram hasil belajar Penilaian Akhir Semester (PAS) pada muatan pembelajaran IPS siswa kelas IV SDN Purwoyoso 04 tahun pelajaran 2017/2018:



Gambar 1.1 Diagram ketuntasan PAS muatan pembelajaran IPS siswa kelas IV SDN Purwoyoso 04

Berdasarkan permasalahan tersebut, bahwa sumber belajar yang digunakan siswa terbatas yaitu buku tematik tanpa ada sumber belajar lain sedangkan cakupan materi pada muatan pembelajaran IPS cukup luas. Oleh karena itu peneliti mengembangkan bahan ajar elektronik *flipbook* berbasis *mind*

mapping sebagai sumber belajar pendukung pada pembelajaran IPS di kelas IV SDN Purwoyoso 04 untuk membantu proses pembelajaran agar lebih optimal. Pengembangan bahan ajar elektronik *flipbook* akan memudahkan siswa dalam belajar karena bahan ajar yang dikemas inovatif melalui aplikasi *flipbook maker* dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan minat belajar siswa. Bahan ajar yang dipadukan dengan konsep *mind mapping* akan membantu siswa dalam mengingat berbagai informasi karena materi pembelajaran yang cakupannya luas akan lebih mudah dipahami siswa dengan mengkonstruksikan materi ke dalam suatu gagasan dalam bentuk *mind mapping* sehingga dapat memudahkan siswa dalam memperoleh pengetahuan mereka.

Prastowo (2015:17) mengemukakan bahan ajar merupakan segala bahan baik informasi, alat, maupun dalam bentuk teks yang digunakan dalam proses pembelajaran yang di susun secara sistematis berisi kompetensi yang akan dicapai oleh peserta didik, contoh bahan ajar yaitu: buku pelajaran, modul, *handout*, LKS, maket, bahan ajar audio dan bahan ajar interaktif. Menurut Prastowo (2015:330) bahan ajar interaktif merupakan bahan ajar yang menggabungkan beberapa jenis media pembelajaran seperti audio, visual, teks, video dan lain sebagainya dan bersifat interaktif untuk mengendalikan suatu perintah atau tindakan alami dari penggunaan bahan ajar interaktif. Andani (2017:2) menyebutkan bahwa *elektronic book* merupakan buku yang dapat dibuka secara elektronik melalui komputer. Jazuli (2017: 49) menjelaskan bahan ajar elektronik adalah bahan ajar interaktif

karena menggabungkan teks, gambar, dan animasi serta memerlukan kendali pengguna untuk memanfaatkan bahan ajar elektronik.

Salah satu media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan kondusif yaitu dengan penggunaan bahan ajar elektronik *flipbook*. Mulyadi (2016:297) penggunaan *flipbook* dapat meningkatkan berfikir kreatif siswa dan mempengaruhi hasil belajar siswa. *Flipbook* merupakan kumpulan gambar yang digabungkan untuk memberikan ilusi gerakan dan menjadi urutan animasi sederhana pada sebuah buku kecil tanpa memerlukan mesin. Namun *flipbook* yang kini diminati oleh masyarakat adalah buku digital dimana halaman buku bisa dibuka dan dibaca pada layar monitor komputer. Rasiman (2014:536) menerangkan bahwa siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran dengan menggunakan *flipbook*. Bahan ajar dengan aplikasi *flipbook* membuat tampilan lebih menarik karena dapat membuka setiap halaman menjadi layaknya buku pada sebuah komputer sehingga memberikan efek dinamis.

Buzan (2014:4-5) menjelaskan *mind mapping* adalah teknik mencatat atau mengingat sesuatu dengan bantuan gambar atau warna sehingga kedua otak manusia digunakan secara maksimal. Otak manusia terbagi menjadi dua, yaitu otak kiri dan otak kanan. Otak kiri bekerja untuk hal-hal yang bersifat rasional sedangkan otak kanan bekerja pada hal-hal yang bersifat emosional. *Mind mapping* dapat digunakan untuk meringkas suatu materi yang memiliki cakupan yang luas. *Mind mapping* merupakan cara mencatat kreatif dan efektif dengan cara memetakan pikiran. Dengan *mind map* daftar informasi yang panjang bisa disusun menjadi diagram warna-warni, teratur dan mudah diingat.

Penelitian yang mendukung penelitian ini berjudul Pengembangan Bahan Ajar Elektronik (BAE) berbantuan *Flipbook* berbasis Keterampilan Pemecahan Masalah dengan Pendekatan CTL pada Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar oleh Rusnilawati dan Eva Gustiana (2017:200) yang menyatakan bahwa bahan ajar elektronik (BAE) berbantuan *flipbook* berbasis keterampilan pemecahan masalah dengan pendekatan CTL pada pembelajaran matematika kelas V siswa sekolah dasar layak digunakan sebagai sumber belajar.

Penelitian lain yang mendukung penelitian ini dilakukan oleh Novrianti tahun 2016 dengan judul Pengembangan Media Interaktif berbasis *Mind Mapping* dengan Aplikasi *Macromedia Director* MX 2004 pada Mata Pelajaran IPS untuk Kelas IX SMP. Bahan ajar multimedia interaktif berbasis *mind mapping* dengan aplikasi *Macromedia Director* MX 2004 digunakan untuk pembelajaran IPS siswa SMP kelas IX dan dikemas dalam bentuk CD. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa bahan ajar multimedia interaktif layak digunakan sebagai salah satu sumber belajar alternatif pada muatan pembelajaran IPS siswa kelas IX SMP.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Bahan Ajar Elektronik *Flipbook* Berbasis *Mind Mapping* Sebagai Sumber Belajar Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN Purwoyoso 04 Semarang.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang ada, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya minat baca pada siswa. Hal ini menyebabkan siswa kurang tertarik dengan materi yang bersifat hafalan dan mengandung banyak bacaan.
2. Siswa lebih menyukai muatan pembelajaran yang banyak melakukan percobaan atau praktik.
3. Sumber belajar yang digunakan terbatas, yaitu hanya menggunakan buku tematik siswa tanpa menggunakan buku tambahan yang lain sedangkan materi IPS khususnya materi keragaman budaya di Indonesia cakupannya luas.
4. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Pada pembelajaran guru cenderung menggunakan media gambar dan benda-benda yang ada di lingkungan sekitar.
5. Hasil belajar IPS di kelas IV masih rendah. Berdasarkan hasil Penilaian Akhir Semester (PAS) dari 34 siswa 19 (56%) siswa diantaranya belum memenuhi KKM.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah peneliti membatasi masalah terkait sumber belajar. Sumber belajar yang digunakan siswa terbatas, yaitu hanya menggunakan buku tematik siswa tanpa ada sumber belajar pendukung yang lain. Sumber belajar yang belum bervariasi dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik membuat siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi tidak optimal. Oleh karena itu peneliti mengembangkan bahan ajar elektronik *flipbook* berbasis *mind mapping* sebagai sumber belajar muatan pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia kelas IV SDN Purwoyoso 04 Semarang.

1.4 Rumus Masalah

1. Bagaimana desain pengembangan bahan ajar elektronik *flipbook* berbasis *mind mapping* sebagai sumber belajar muatan pembelajaran IPS siswa kelas IV SDN Purwoyoso 04 Semarang?
2. Bagaimana kelayakan bahan ajar elektronik *flipbook* berbasis *mind mapping* sebagai sumber belajar muatan pembelajaran IPS siswa kelas IV SDN Purwoyoso 04 Semarang?
3. Bagaimana keefektifan bahan ajar elektronik *flipbook* berbais *mind mapping* terhadap hasil belajar muatan pembelajaran IPS siswa kelas IV SDN Purwoyoso 04 Semarang?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Mengembangkan bahan ajar elektronik *flipbook* berbasis *mind mapping* sebagai sumber belajar muatan pembelajaran IPS siswa kelas IV SDN Purwoyoso 04 Semarang.
2. Menguji kelayakan bahan ajar elektronik *flipbook* berbasis *mind mapping* sebagai sumber belajar muatan pembelajaran IPS siswa kelas IV SDN Purwoyoso 04 Semarang.
3. Menguji keefektifan bahan ajar elektronik *flipbook* berbasis *mind mapping* terhadap hasil belajar muatan pembelajaran IPS siswa kelas IV SDN Purwoyoso 04 Semarang.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat tidak hanya bersifat teoritis tetapi juga bersifat praktis juga bagi siswa, guru, dan sekolah tempat penelitian ini dilaksanakan.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber referensi pengembangan bahan ajar dalam dunia pendidikan serta dapat digunakan sebagai bahan kajian lebih lanjut untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan bahan ajar IPS. Serta sebagai masukan dan bahan pertimbangan dalam pembelajaran, untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar pada pokok bahasan yang lain.

1.6.2 Manfaat Praktis

Penelitian dengan bahan ajar elektronik *flipbook* berbasis *mind mapping* diharapkan dapat bermanfaat bagi banyak pihak yang terkait, antara lain:

1.6.2.1 Siswa

Pengembangan bahan ajar elektronik *flipbook* berbasis *mind mapping* diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa, diantaranya yaitu: mendapatkan pengalaman belajar menggunakan bahan ajar elektronik *flipbook* berbasis *mind mapping*; membantu siswa dalam memahami materi pelajaran yang terdapat di dalam bahan ajar elektronik *flipbook* berbasis *mind mapping*; meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi pelajaran IPS; membantu siswa untuk berpikir aktif dan kreatif; meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran; meningkatkan hasil belajar siswa; dan meningkatkan kemampuan siswa dalam bersosialisasi dengan siswa lain.

1.6.2.2 Guru

Manfaat pengembangan bahan ajar elektronik *flipbook* berbasis *mind mapping* bagi guru antara lain: mempermudah penyampaian materi pelajaran dengan bantuan bahan ajar elektronik *flipbook* berbasis *mind mapping*; memotivasi para guru agar dapat melakukan pembelajaran inovatif sehingga tercipta suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan; meningkatkan kualitas pembelajaran; dan menambah keilmuan dan menjadi bahan referensi untuk kegiatan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

1.6.2.3 Sekolah

Penggunaan bahan ajar elektronik *flipbook* berbasis *mind mapping* diharapkan dapat memberikan kontribusi yang lebih baik dalam perbaikan pembelajaran di sekolah; menambah pengetahuan bagi guru-guru di SDN Purwoyoso 04 Semarang tentang pengembangan media pembelajaran bantuan bahan ajar elektronik *flipbook* berbasis *mind mapping*; dan hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya dan melengkapi hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan guru-guru lain.

1.6.2.4 Peneliti

Manfaat penelitian ini bagi peneliti yaitu mengaplikasikan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan; memberikan pengetahuan dan wawasan dalam bidang penelitian pengembangan; serta meningkatkan keterampilan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk merupakan deskripsi tentang suatu produk yang akan dibuat (Sugiyono, 2015:401). Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah bahan ajar elektronik *flipbook* berbasis *mind mapping*. Produk yang dihasilkan dari pengembangan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Bahan ajar elektronik *flipbook* berbasis *mind mapping* merupakan sumber belajar tambahan bagi siswa untuk mempermudah siswa dalam mempelajari materi keragaman budaya di Indonesia.

2. Bahan ajar dikembangkan dengan konsep *mind mapping* yang terdiri atas tulisan dan gambar yang menarik serta menggunakan warna yang cerah agar siswa lebih mudah dalam memahami dan mengingat materi keragaman budaya di Indonesia.
3. Bahan ajar didesain sesuai dengan karakteristik siswa serta dapat digunakan siswa secara mandiri ataupun bersamaan.
4. Bahan ajar dilengkapi dengan kegiatan, rangkuman dan soal latihan untuk mempermudah siswa dalam memahami konsep materi yang sudah dipelajari.
5. Bahan ajar ini digunakan melalui komputer atau laptop.
6. Aplikasi utama yang digunakan untuk pembuatan *flipbook* yaitu *Kvisoftt Flipbook Maker 3.6.10*. Hasil akhir produk disimpan dalam format *.exe* dan produk ini dapat digunakan tanpa ada jaringan internet.
7. Aplikasi pendukung yang digunakan dalam bahan ajar elektronik *flipbook* berbasis *mind mapping* yaitu *Corel Draw X7*, *Microsoft Word* serta PDF.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teoritis

2.1.1 Teori Belajar

2.1.1.1 Teori Belajar Kognitivisme

Budiningsih (2012:34) menjelaskan bahwa belajar dari sudut pandang teori kognitivisme merupakan sebuah proses dari dalam diri yang meliputi ingatan, pengolahan informasi, emosi dan aspek kejiwaan yang lain. Teori kognitivisme lebih mementingkan proses daripada hasil belajar. Menurut Piaget (dalam Budiningsih, 2012:37) tahap perkembangan kognitif mencakup tahap sensorimotor preoperasional dan operasional.

1. Tahap sensorimotor, usia 0-2 tahun

Pada tahap ini bayi menyusun pemahaman tentang lingkungannya dengan mengordinasikan pengalaman indera atau sensori seperti melihat dan mendengar dengan gerakan atau motorik seperti menggapai dan menyentuh.

2. Tahap praoperasional, 2-7 tahun

Pada tahap ini terbagi menjadi dua sub tahap yaitu sub tahap simbolis (2-4 tahun) tahap anak mempresentasikan objek yang tidak tampak dan penggunaan bahasa mulai berkembang, dan sub tahap intuitif (4-7 tahun) tahap anak menggunakan penalaran primitif untuk mencari tahu jawaban dari pertanyaan.

3. Tahap operasional konkrit, usia 7-11 tahun.

Pada tahap ini anak sudah mampu mengoperasikan logika dalam bentuk konkrit seperti kemampuan untuk menggolongkan.

4. Tahap operasional formal, usia 11 tahun ke atas.

Pada tahap ini anak sudah mampu untuk berpikir secara abstrak untuk memecahkan masalah.

Sedangkan Hamdani (2011:63) menjelaskan teori kognitivisme membagi siswa menjadi beberapa tipe yaitu: (1) pengalaman konkret yang dihubungkan dengan lingkungan sekitar, (2) tipe observasi reflektif yaitu siswa mengamati sebelum melakukan kegiatan, (3) tipe konseptual abstrak yaitu siswa lebih suka bekerja dengan simbol-simbol, (4) tipe eksperimentasi aktif yaitu siswa lebih tertarik melakukan praktik melalui diskusi kelompok.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa teori belajar kognitif pada setiap tahap perkembangan menekankan pada aktivitas belajar berupa proses berfikir siswa dalam memahami pengetahuan yang didapat. Untuk itu guru sebagai fasilitator harus memahami setiap proses perkembangan yang dialami oleh siswa sehingga siswa mampu mengembangkan potensi kognitifnya dengan baik. Teori belajar kognitif penelitian ini siswa akan diajak untuk berfikir, memahami, dan mengingat pengetahuan yang telah mereka pelajari. Tipe siswa dalam pembelajaran kognitif adalah tipe pengalaman konkret. Untuk itu dalam penelitian ini digunakan pengalaman konkret dalam bentuk situasi yang nyata melalui pengembangan bahan ajar dengan sajian visualisasi dari muatan pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia. Materi yang divisualkan

melalui gambar-gambar dapat membangun pengetahuan siswa menjadi pengetahuan yang mudah diingat.

2.1.1.2 Teori Belajar Konstruktivisme

Menurut Hamdani (2011:64) teori konstruktivisme adalah situasi belajar secara kontekstual melalui aktivitas belajar untuk mendapatkan informasi saat proses pembelajaran sehingga siswa dapat menerapkan informasi secara luas. Rifa'i (2015:106) menyatakan bahwa teori belajar konstruktivistik menyatakan bahwa pendidik tidak dapat memberikan pengetahuan kepada peserta didik melainkan siswa harus membangun pengetahuannya sendiri.

Budiningsih (2012:58) menyatakan bahwa menurut teori konstruktivisme belajar merupakan suatu proses pembentukan pengetahuan. Kegiatan belajar lebih dipandang dari segi proses. Konstruktivisme memandang siswa sebagai individu yang telah memiliki kemampuan awal sebelum mempelajari sesuatu. Kemampuan awal tersebut akan menjadi dasar dalam mengkonstruksi pengetahuan baru.

Sedangkan Sardiman (2016: 39) menjelaskan bahwa konstruktivisme merupakan salah satu filsafat pengetahuan yang menekankan bahwa pengetahuan yang kita miliki adalah konstruksi/bentukan kita sendiri. Pengetahuan bukan gambaran dunia kenyataan. Jadi menurut teori konstruktivisme belajar adalah kegiatan yang aktif dimana si siswa membangun sendiri pengetahuannya dan mencari sendiri makna dari sesuatu yang dipelajari.

Dari pendapat beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa konstruktivisme menekankan pada keaktifan siswa untuk menemukan pemahamannya sendiri dalam kehidupan sehari-hari. Guru sebagai fasilitator memberikan kesempatan pada

siswa untuk menemukan pengetahuannya sendiri dengan menyampaikan materi menggunakan media yang menunjang siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran, siswa secara mandiri akan lebih mengingat pengetahuan yang ia dapatkan sendiri sehingga pencapaian hasil belajar akan lebih optimal.

2.1.1.3 Teori Belajar Behaviorisme

Winataputra (2016:2.4) menyebutkan bahwa teori belajar behavioristik menjelaskan belajar sebagai perubahan tingkah laku, khususnya perubahan kapasitas siswa untuk berperilaku yang baru sebagai hasil belajar. Sedangkan dalam Rifa'i (2015:121) menyebutkan bahwa aspek penting yang dikemukakan oleh aliran behavioristik dalam belajar adalah bahwa hasil belajar (perubahan perilaku) itu tidak disebabkan oleh kemampuan internal manusia tetapi karena faktor stimulus yang menimbulkan respons.

Menurut Hamalik (2014:38) mengemukakan bahwa behaviorisme merupakan teori belajar yang mempelajari tentang perilaku manusia. Dengan adanya stimulus maka siswa akan merespon. Hubungan stimulus dan respon ini akan menimbulkan sebuah kebiasaan belajar bagi siswa. Budiningsih (2012:20) menyatakan bahwa menurut teori behavioristik yang terpenting adalah masukan yang berupa stimulus dan keluaran yang berupa respons. Sedangkan Hamdani (2011:63) menyatakan bahwa teori behavioristik memandang pikiran sebagai "kotak hitam" dalam menanggapi rangsangan yang diamati secara kuantitatif, sehingga tingkah laku dapat diamati dan diukur sebagai indikator belajar.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa teori belajar behavioristik merupakan teori belajar yang menekankan pada

perubahan tingkah laku atau respon setelah seseorang diberikan stimulus. Respon yang diterima siswa berbeda-beda. Ada perilaku yang tampak dan ada yang tidak tampak. Dalam penelitian ini, teori behaviorisme diterapkan, adanya bahan ajar baru akan memberikan rangsangan bagi siswa untuk lebih tertarik dengan sebuah pembelajaran. Materi yang nantinya ditampilkan dalam bahan ajar juga akan disajikan secara sistematis sesuai dengan teori behaviorisme. Siswa yang diberikan stimulus berupa adanya bahan ajar yang menarik akan lebih bersemangat untuk mengikuti sebuah pembelajaran. Stimulus dan respon ini akan membentuk sebuah perilaku belajar siswa.

2.1.2 Hakikat Belajar

2.1.2.1 Pengertian Belajar

Menurut Slameto (2015:2) belajar merupakan usaha seseorang untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang sebagai hasil dari pengalamannya sendiri melalui interaksi dengan lingkungannya. Diperkuat dengan pendapat dari Susanto (2016:4) belajar adalah aktivitas yang secara sadar dilakukan seseorang untuk memperoleh pengetahuan baru sehingga terjadi perubahan perilaku. Menurut Djamarah (2013:13) belajar dapat didefinisikan sebagai perubahan tingkah laku seseorang sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksinya terhadap lingkungan yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor melalui dua unsur yaitu jiwa dan raga.

Baharudin (2015:16) menyebutkan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku seseorang sebagai hasil dari latihan atau pengalaman. Hamalik

(2014:27) berpendapat bahwa belajar merupakan proses memperbaiki perilaku melalui pengalaman. Belajar adalah suatu proses bukan hasil ataupun tujuan. Belajar bukan hanya mengingat saja tetapi juga mengalami. Hasil belajar bukan hanya penguasaan terhadap materi melainkan perubahan perilaku seseorang. Sedangkan menurut Mustaqim (2012:34) belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif tetap yang terjadi karena latihan dan pengalaman.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan usaha sadar seseorang untuk memperoleh pengetahuan maupun keterampilan sehingga terjadi perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalamannya berinteraksi dengan lingkungan. Dengan belajar seseorang akan mendapat pengetahuan baru sehingga mengalami perubahan perilaku menjadi lebih baik.

2.1.2.2 Prinsip-Prinsip Belajar

Prinsip belajar merupakan ketentuan yang harus dijadikan pegangan dalam pelaksanaan kegiatan belajar. Menurut Rifa'i (2015:77-78) prinsip belajar antara lain keterdekatan, pengulangan, dan penguatan. Prinsip keterdekatan menyatakan bahwa situasi stimulus yang akan direspon oleh pembelajar harus disampaikan sedekat mungkin waktunya dengan waktu yang diinginkan. Prinsip pengulangan menyatakan bahwa situasi stimulus dan responnya perlu diulang-ulang, atau dipraktikkan. Prinsip penguatan menyatakan bahwa belajar sesuatu yang baru akan diperkuat apabila belajar yang sudah dilakukan diikuti oleh perolehan hasil yang menyenangkan. Dengan kata lain pembelajar akan kuat motivasinya untuk

mempelajari sesuatu yang baru apabila hasil belajar yang telah dicapai memperoleh penguatan.

Baharudin (2015:19) menjelaskan prinsip-prinsip dalam belajar meliputi (1) siswa bertindak aktif dalam belajar; (2) siswa belajar sesuai dengan tingkat kemampuannya; (3) siswa dapat belajar dengan baik bila mendapat penguatan langsung pada setiap langkah yang dilakukan selama proses belajar; (4) penguasaan yang sempurna dari setiap langkah yang dilakukan siswa membuat proses belajar lebih bermakna.

Sedangkan Mustaqim (2012:69) berpendapat prinsip-prinsip belajar antara lain sebagai berikut :

1. Belajar akan berhasil jika disertai kemauan dan tujuan tertentu.
2. Belajar akan lebih berhasil jika disertai berbuat, latihan dan ulangan.
3. Belajar lebih berhasil jika pembelajaran menyenangkan.
4. Belajar lebih berhasil jika tujuan belajar berhubungan dengan kebutuhan hidupnya.
5. Belajar lebih berhasil jika bahan yang sedang dipelajari dipahami, bukan sekedar menghafal fakta.
6. Dalam proses belajar memerlukan bantuan dan bimbingan orang lain.
7. Hasil belajar dibuktikan dengan adanya perubahan perilaku seseorang yang belajar.
8. Ulangan dan latihan perlu akan tetapi harus didahului oleh pemahaman.

Anitah (2012: 1.9) menyatakan bahwa prinsip belajar terdiri dari: motivasi, perhatian, aktivitas, balikan, dan perbedaan individual.

1. Motivasi

Motivasi dapat berasal dari luar maupun dari dalam diri siswa. Motivasi belajar berkaitan erat dengan tujuan yang hendak dicapai dalam proses pembelajaran. Apabila seseorang menyadari tujuan yang hendak dicapai bermanfaat, maka motivasi akan muncul dengan kuat.

2. Perhatian

Semakin terpusat perhatian siswa terhadap pembelajaran maka semakin baik proses dan hasil belajar.

3. Aktivitas

Belajar adalah sebuah aktivitas, yaitu aktivitas mental dan emosional. Siswa harus terlibat aktif dalam proses belajar mengajar.

4. Balikan

Balikan atau umpan balik diperlukan mengetahui hasil dari proses belajar sudah baik atau belum. Agar siswa tidak terlanjur berbuat kesalahan yang dapat menimbulkan kegagalan belajar, siswa perlu memperoleh balikan dengan segera. Guru perlu melakukan umpan balik yang ditunjukkan secara langsung kepada siswa tentang letak kesalahan pekerjaan siswa.

5. Perbedaan Individual

Belajar adalah proses yang terjadi pada individu. Siswa sebagai individu memiliki perbedaan dari siswa yang lain. Perbedaan itu bisa terdapat dalam

beberapa hal seperti minat, bakat, pengalaman, kebiasaan belajar, motivasi, kecerdasan, tipe belajar dan lain sebagainya.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan prinsip-prinsip belajar merupakan pedoman guru dalam mengajar, prinsip-prinsip belajar tersebut meliputi keterdekatan, pengulangan dan penguatan. Syarat suatu keberhasilan belajar yaitu jika disertai motivasi, latihan, pembelajaran yang menyenangkan dan kesesuaian materi. Pendidik harus bisa menciptakan pembelajaran yang menyenangkan agar siswa menjadi lebih termotivasi dan aktif dalam proses belajar mengajar. Materi yang diajarkan harus disesuaikan dengan tujuan dan perkembangan siswa itu sendiri, dan latihan serta balikan diperlukan untuk melihat ketercapaian siswa selama belajar.

2.1.2.3 Ciri-Ciri Belajar

Ciri-ciri belajar yang dikemukakan oleh Hamalik (2014:31) yaitu sebagai berikut: (1) proses belajar merupakan sebuah pengalaman melalui muatan pembelajaran yang berpusat pada suatu tujuan; (2) proses belajar ini bersumber dari kebutuhan dan tujuan siswa; (3) proses belajar dapat efektif apabila pengalaman dan hasil belajar disesuaikan dengan kematangan siswa; (4) belajar yang efektif tercipta tanpa adanya tekanan atau paksaan.

Baharudin (2015:18) menyimpulkan ciri-ciri belajar meliputi (1) belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku; (2) perubahan perilaku relatif tetap; (3) perubahan tingkah laku tidak harus segera dapat diamati pada saat proses belajar berlangsung; (3) perubahan tingkah laku merupakan hasil latihan atau pengalaman; (4) pengalaman atau latihan ini dapat memberi penguatan.

Menurut Djamarah (2013:15-16) ciri-ciri belajar yaitu: (1) perubahan yang terjadi secara sadar; (2) perubahan dalam belajar bersifat fungsional, perubahan terjadi dalam diri seseorang secara terus menerus dan tidak statis; (3) perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif; (4) perubahan dalam belajar tidak bersifat sementara; (5) perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah, perubahan terjadi karena ada tujuan yang akan dicapai; (6) perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku, berarti seseorang akan mengalami perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap kebiasaan, keterampilan, dan pengetahuan melalui proses belajar.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri belajar yaitu proses perubahan yang bersifat aktif, permanen, bertujuan dan terarah, perubahan mencakup seluruh aspek perilaku, tanpa paksaan dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Belajar harus dilakukan siswa secara sadar, dan proses belajar harus dilakukan dengan kreatif dan kondusif agar siswa tertarik pada pembelajaran dan menumbuhkan motivasi positif pada diri siswa.

2.1.2.4 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Menurut Slameto (2013:54-72) faktor-faktor yang memengaruhi belajar dikelompokkan menjadi dua, yaitu internal dan eksternal. Beberapa faktor internal yang mempengaruhi belajar antara lain:

1. Faktor jasmaniah, meliputi: (1) kesehatan badan; (2) cacat tubuh, cacat tubuh yang dialami oleh peserta didik dapat menghambat proses belajar dan mempengaruhi kegiatan belajar.

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

Beberapa faktor eksternal yang mempengaruhi kegiatan belajar antara lain:

1. Faktor keluarga juga mempengaruhi belajar siswa diantaranya cara mendidik yang dilakukan orang tua, hubungan antar anggota keluarga, susana di rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian keluarga dan latar belakang budaya keluarga itu sendiri.
2. Faktor sekolah yang mempengaruhi kegiatan belajar siswa yaitu metode mengajar yang dilakukaan guru, kurikulum yang diberlakukan, hubungan guru dan siswa, hubungan antar siswa, disiplin sekolah, tugas sekolah serta fasilitas yang ada di sekolah.
3. Faktor masyarakat yang mempengaruhi belajar yaitu kegiatan siswa dalam masyarakat, media sosial, teman bermain dan bentuk kehidupan masyarakat.

Sedangkan Mustaqim (2012:69-70) menyebutkan faktor-faktor yang mendorong perbuatan belajar antara lain : (1) situasi belajar meliputi: kesehatan jasmani, keadaan psikis, pengalaman dasar; (2) penguasaan alat-alat intelektual; (3) latihan-latihan ; (4) penggunaan unit-unit yang berarti; (5) latihan yang aktif; (6) kebaikan bentuk dan sistem; (7) penghargaan dan hukuman yang dilakukan; (8) tindakan-tindakan pedagogis; (9) kapasitas dasar.

Rifa'i (2015:78-79) menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar adalah kondisi internal dan eksternal siswa dalam proses pembelajaran. Kondisi internal mencakup kondisi fisik, kondisi psikis, kondisi sosial. Kondisi eksternal mencakup variasi dan tingkat kesulitan materi belajar yang dipelajari, tempat belajar, iklim, suasana lingkungan, dan budaya belajar masyarakat akan mempengaruhi kesiapan proses dan hasil belajar.

Berdasarkan pendapat ahli, dapat disimpulkan bahwa terdapat faktor internal dan faktor eksternal yang mempengaruhi proses dan keberhasilan belajar. Faktor internal yaitu faktor dari diri siswa itu sendiri meliputi kondisi fisik, psikis dan sosial. Sedangkan faktor eksternal yaitu faktor dari luar atau lingkungan siswa seperti dari keluarga, sekolah dan masyarakat. Semua faktor tersebut mempunyai peranan penting dalam proses belajar siswa, sehingga guru harus memperhatikan faktor-faktor tersebut yang salah satunya terkait dengan lingkungan sekolah seperti media pembelajaran karena berhubungan dengan bagaimana siswa belajar. Dengan mengetahui faktor internal dan eksternal dapat membantu guru dalam mengetahui mengatasi kesulitan belajar siswa sehingga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2.1.3 Hakikat Pembelajaran

2.1.3.1 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu kumpulan proses yang bersifat individual, yang merubah stimulus atau rangsangan dari lingkungan individu ke dalam sejumlah informasi, yang setelahnya menyebabkan adanya hasil belajar dalam bentuk ingatan jangka panjang. Hasil dari belajar memberikan kemampuan kepada peserta didik untuk melakukan berbagai perilaku (Rifai', 2015:86).

Hamdani (2011:23) menjelaskan menurut aliran behavioristik, pembelajaran merupakan usaha yang dilakukan oleh guru untuk membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan atau stimulus dalam belajar. Menurut aliran kognitif, pembelajaran merupakan cara guru memberikan kesempatan untuk siswa agar berfikir, mengenal dan memahami apa yang ia pelajari.

Susanto (2016:19) berpendapat bahwa pembelajaran merupakan suatu bentuk bantuan dari guru kepada siswa yang didalamnya terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran, pembentukan sikap dan tabiat serta terciptanya keyakinan pada diri peserta didik. Anitah (2012: 2.30) menemukan bahwa pembelajaran merupakan upaya untuk mencapai tujuan atau kompetensi yang harus dikuasai siswa.

Berdasarkan pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan usaha yang dilakukan guru untuk mencapai tujuan atau kompetensi yang harus dikuasai siswa melalui proses interaksi antara guru dengan siswa dengan merubah dari lingkungan kedalam beberapa informasi sehingga siswa

memperoleh hasil belajar berupa ingatan jangka panjang. Hasil belajar mengakibatkan perubahan perilaku pada siswa.

2.1.3.2 Komponen Pembelajaran

Beberapa komponen pembelajaran yaitu sebagai berikut: (1) tujuan; (2) subjek belajar; (3) materi pelajaran; (4) strategi pembelajaran; (5) media pembelajaran; (6) penunjang (Hamdani, 2011:48)

Komponen-komponen yang ada dalam pembelajaran menurut Rifa'i (2015:87-88) sebagai berikut:

1. Tujuan, pencapaiannya melalui kegiatan pembelajaran berupa pengetahuan, dan keterampilan atau sikap yang dirumuskan secara jelas.
2. Subyek belajar, merupakan komponen utama karena berperan sebagai subyek sekaligus obyek. Sebagai subyek karena siswa adalah individu yang melakukan proses belajar mengajar. Sebagai obyek karena kegiatan pembelajaran diharapkan dapat mencapai perubahan perilaku pada diri subyek belajar.
3. Materi pembelajaran, materi pembelajaran akan memberi warna dan bentuk dari kegiatan pembelajaran.
4. Strategi pembelajaran, merupakan pola umum mewujudkan proses pembelajaran yang diyakini efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran
5. Media, yaitu alat atau wahana yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran.
6. Penunjang, yang dimaksud penunjang dalam sistem pembelajaran adalah fasilitas belajar, buku sumber alat pengajaran, bahan pelajaran, dan

semacamnya yang berfungsi untuk memperlancar, melengkapi dan mempermudah terjadinya proses pembelajaran.

Sedangkan menurut Sudjana (2012: 13) komponen pembelajaran adalah sebagai berikut.

1. Tujuan, merupakan rumusan tingkah laku dan kemampuan yang harus dicapai dan dimiliki siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran.
2. Bahan, yakni bahan pelajaran yang diharapkan dapat mendukung tercapainya tujuan dan perubahan tingkah laku siswa.
3. Metode dan alat, berfungsi sebagai jembatan atau media transformasi pelajaran terhadap tujuan yang akan dicapai.
4. Penilaian, yakni alat untuk menentukan apakah tujuan telah tercapai atau tidak.

Dari beberapa pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa komponen pembelajaran merupakan hal-hal yang harus ada dalam pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Komponen tersebut antara lain adanya tujuan belajar yang akan dicapai, subjek belajar, materi pembelajaran dan strategi pembelajaran. Komponen-komponen tersebut saling berkaitan untuk membentuk sebuah pembelajaran yang efektif.

2.1.4 Hasil Belajar

2.1.4.1 Pengertian Hasil Belajar

Sudjana (2012: 22) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan kecakapan yang dimiliki siswa setelah memperoleh pengalaman belajarnya. Susanto (2016:5) menjelaskan makna hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar, karena belajar merupakan proses seseorang yang berupaya untuk memperoleh suatu bentuk perilaku yang relatif menetap. Ketercapaian hasil belajar sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi. Sedangkan menurut Rifa'i (2015:67) hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami kegiatan belajar yang didalamnya terdapat aspek-aspek perubahan perilaku.

Hasil belajar merupakan perolehan dari proses belajar yang dilakukan siswa siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hasil belajar sebagai alat untuk mengukur apa yang ingin dicapai dalam tujuan pembelajaran. Hasil pembelajaran berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap dinyatakan dalam bentuk tingkah laku yang dapat diamati dan diukur. Aspek perubahan-perubahan tersebut mengacu pada taksonomi tujuan pembelajaran yang dikembangkan oleh Bloom, Simpson dan Harrow mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor (Purwanto 2016: 45).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli mengenai pengertian hasil belajar dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar digunakan guru untuk

mengetahui seberapa jauh siswa dapat mencapai tingkat pencapaian kompetensi selama mengikuti pembelajaran sehingga guru dapat menemukan kekurangan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Hasil belajar dapat berupa kemampuan dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

2.1.4.2 Klasifikasi Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui proses pembelajaran. Ada beberapa pendapat mengenai klasifikasi belajar. Bloom menyampaikan tiga taksonomi yang disebut dengan ranah belajar yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik (Rifa'i 2015:68-71).

1. Ranah kognitif berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual. Ranah kognitif dalam penelitian ini berkaitan hasil belajar siswa sebelum mendapat perlakuan (*pretest*) dan sesudah mendapat perlakuan (*posttest*).
2. Ranah afektif berkaitan dengan perasaan, sikap, minat, dan nilai. Ranah afektif meliputi adalah penerimaan, penanggapan, penilaian, pengorganisasian, pembentukan pola hidup.
3. Ranah psikomotorik berkaitan dengan kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan syaraf. Ranah psikomotorik antara lain persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks.

Bloom dan Karthwohl menyampaikan tiga taksonomi dalam pembelajaran yang disebut dengan ranah belajar, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Ranah kognitif berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual yang terbagi menjadi 6 tingkatan, yaitu:

tahap mengingat (*remembering*), memahami (*understanding*), mengaplikasikan (*applying*), menganalisis (*analyzing*), mengevaluasi (*evaluating*), dan mengkreasi (*creating*) (Budiningsih 2012: 74).

Dari pemaparan para ahli dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku peserta didik yang dapat diklasifikasikan kedalam tiga ranah, yaitu ranah kognitif berkaitan dengan pengetahuan, ranah afektif berkaitan dengan sikap dan ranah psikomotorik yang berkaitan dengan keterampilan. Perubahan perilaku tersebut dapat diukur dan diamati. Dalam penelitian ini hasil belajar yang akan diteliti yaitu hasil belajar pada ranah kognitif dengan indikator sebagai berikut : (1) menganalisis faktor-faktor penyebab keragaman budaya di Indonesia; (2) mengidentifikasi keragaman bahasa daerah di Indonesia; (3) mengidentifikasi keragaman rumah adat di Indonesia; (4) mengidentifikasi keragaman pakaian adat di Indonesia; (5) mengidentifikasi keragaman keragaman tari tradisional di Indonesia; (6) mengidentifikasi keragaman alat musik tradisional suatu daerah di Indonesia.

2.1.5 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SD

2.1.5.1 Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Sapriya (2017:7) menjelaskan mata pelajaran IPS merupakan sebuah mata pelajaran yang integrasi dari mata pelajaran sejarah, geografi, dan ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya. Hidayati (2008:1.7) menyebutkan bahwa IPS merupakan hasil perpaduan atau kombinasi dari sejumlah mata pelajaran seperti: geografi, ekonomi, sejarah, sosiologi, antropologi, politik. Susanto (2016:137)

berpendapat bahwa IPS adalah suatu ilmu yang mempelajari berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang disusun secara ilmiah untuk memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada siswa, khususnya ditingkat dasar dan menengah.

Beberapa pendapat para ahli, disimpulkan bahwa IPS merupakan kombinasi dari mata pelajaran sejarah, geografi, dan ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya. IPS yang mengkaji peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berhubungan dengan keadaan sosial, manusia dan masyarakat yang bertujuan membentuk manusia Indonesia yang demokratis, bertanggungjawab, dan warga dunia yang cinta damai.

2.1.5.2 Pengertian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SD

Hakikat IPS di sekolah dasar ialah memberikan pengetahuan dan keterampilan mengenai IPS dari sedini mungkin sebagai media pelatihan bagi siswa untuk membentuk warga negara yang baik. IPS ini tidak hanya berorientasi pada pengembangan berfikir kritis tetapi juga pada aspek sikap dan kecakapan dasar yang berbijak pada kenyataan kehidupan sosial kemasyarakatan yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Ilmu sosial merupakan bahan kajian yang disederhanakan, diadaptasi, dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan ilmu sejarah, geografi, sosiologi, antropologi dan ekonomi (Gunawan, 2016:48).

Menurut Susanto (2014:138) hakikat IPS di sekolah dasar adalah mengembangkan pemikiran berdasarkan kondisi sosial yang ada di lingkungan siswa secara nyata sehingga dengan adanya IPS mampu membentuk warga negara

yang baik dan bertanggungjawab terhadap bangsa dan negaranya. Menurut Piaget (dalam Susanto, 2014:152) usia 6-7 tahun berada dalam perkembangan kemampuan intelektual pada tingkatan kongkret operasional. Mereka memandang dunia sebagai suatu keseluruhan yang utuh dan menganggap tahun yang akan datang sebagai sesuatu yang masih jauh. Yang mereka pedulikan adalah masa sekarang (konkret), bukan masa depan yang belum mereka pahami (abstrak). Sedangkan materi IPS di SD penuh dengan pesan-pesan yang bersifat abstrak. Konsep seperti waktu, perubahan, kesinambungan, arah mata angin lingkungan, akulturasi, kekuasaan, demokrasi, nilai, peranan, permintaan atau kelangkaan adalah konsep-konsep abstrak yang harus diajarkan kepada siswa sekolah dasar.

Beberapa pendapat para ahli, disimpulkan bahwa pembelajaran IPS di SD bertujuan membentuk siswa menjadi warga negara yang baik dimulai sejak sedini mungkin. Pembelajaran IPS di SD harus disesuaikan dengan tahap perkembangan siswa, pada umumnya siswa usia sekolah dasar pada tingkatan konkret operasional. Agar proses belajar IPS lebih efektif, dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar seorang guru harus memperhatikan kebutuhan siswa sesuai dengan tahap perkembangannya.

2.1.5.3 Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial

Tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah lingkungan yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif serta terampil dalam menyikapi dan mengatasi permasalahan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari baik yang

menimpa dirinya sendiri maupun masyarakat dan lingkungan (Bektiningsih, 2018:180).

Tujuan pembelajaran IPS di sekolah sebagai berikut: (1) memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat; (2) mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial untuk memecahkan masalah-masalah sosial; (3) dapat menggunakan model-model dan proses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarakat; (4) menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial serta mampu membuat analisis yang kritis untuk mengambil tindakan yang tepat; (5) dapat mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat (Susanto, 2016:145).

Tujuan IPS di SD menurut Gunawan (2016:52) antara lain: (1) memberikan ilmu kepada peserta didik tentang pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupannya kelak di masyarakat; (2) memberikan ilmu kepada peserta didik kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan masyarakat; (3) memberikan ilmu kepada peserta didik kemampuan berkomunikasi dengan warga masyarakat; (4) memberikan ilmu kepada peserta didik akan kesadaran, sikap mental yang positif, dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup; (5) memberikan ilmu kepada peserta didik tentang kemampuan mengembangkan

pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan, dan teknologi.

Adapun tujuan ilmu pengetahuan sosial menurut Sapriya (2017:194) yaitu: (1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan lingkungan dan kehidupan masyarakat; (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 akan nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetensi dalam masyarakat.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPS adalah mengenalkan konsep kehidupan bermasyarakat, memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, membuat keputusan untuk menyelesaikan masalah sosial. Dengan belajar IPS diharapkan siswa mampu mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap serta nilai-nilai untuk menjadi masyarakat yang bertanggung jawab.

2.1.5.4 Karakteristik Pembelajaran IPS di SD

Bidang studi IPS merupakan gabungan ilmu-ilmu sosial yang saling menyatu atau terpadu. Terpadu dalam IPS mengandung makna bahwa bahan atau materi IPS diambil dari Ilmu-ilmu Sosial yang disatukan dan tidak akan terpisah dalam kotak disiplin ilmu. Menurut Hidayati (2008:1-26) IPS memiliki karakteristik yang berbeda dengan bidang studi lainnya yang dapat dilihat dari segi materi dan strategi penyampaiannya

Menurut Hidayati (2008:1-26) mempelajari IPS pada hakekatnya adalah membahas dan mempelajari interaksi antara individu dan masyarakat dengan lingkungan. Materi IPS digali dari segi kehidupan sehari-hari yang ada di masyarakat. Oleh karena itu, pembelajaran IPS yang pada dasarnya masyarakat sebagai sumber dan objeknya merupakan suatu bagian atau aspek ilmu yang tidak berdasar pada suatu kenyataan. Terdapat 5 macam sumber materi IPS di SD antara lain:

- a. Semua hal yang ada dan terjadi pada siswa atau anak dimulai sejak lahir sampai menjadi bagian dari sebuah anggota keluarga, sekolah, desa, kota sampai dengan lingkungan masyarakat yang luas negara dan dunia dengan berbagai permasalahannya.
- b. Kegiatan manusia misalnya: mata pencaharian, pendidikan, keagamaan, produksi, komunikasi, transportasi.
- c. Lingkungan geografi dan budaya meliputi segala aspek geografi dan antropologi yang terdapat sejak dari lingkungan anak yang terdekat sampai yang terjauh.
- d. Kehidupan yang pernah terjadi, dan perkembangannya kehidupan manusia, sejarah yang dimulai dari sejarah lingkungan terdekat sampai yang terjauh, tentang tokoh/pelopop/penggerak dan peristiwa-peristiwa yang besar.
- e. Siswa sebagai sumber materi yang mana meliputi berbagai aspek, dari makanan, pakaian, permainan, keluarga. Dengan demikian masyarakat dan lingkungannya, selain menjadi sumber materi IPS sekaligus juga menjadi laboratoriumnya. Pemahaman konsep, teori-teori IPS yang diperoleh anak di

dalam kelas dapat dipadukan/disamaratakan serta dapat uji cobakan dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat.

2.1.5.6 Ruang Lingkup IPS di Sekolah Dasar

Menurut Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi bahwa ruang lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial pada SD/MI/SDLB/PAKET yaitu: (1) manusia, tempat, dan lingkungan meliputi; (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan meliputi; (3) sistem sosial dan budaya meliputi; (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan meliputi.

Gunawan (2016:51) menyebutkan ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

1. Manusia, tempat, dan lingkungan;
2. Waktu, keberlanjutan, dan perubahan;
3. Sistem sosial dan budaya;
4. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan;
5. IPS SD sebagai Pendidikan Global, yakni mendidik siswa tentang kebhinekaan bangsa, budaya, dan peradaban di dunia; menanamkan kesadaran ketegantungan antar bangsa; menanamkan kesadaran akan terbukanya komunikasi dan transportasi antar bangsa di dunia; mengurangi kemiskinan, kebodohan dan perusakan lingkungan.

Ruang lingkup IPS menyangkut kehidupan manusia sebagai anggota masyarakat maupun manusia dalam konteks sosial. Ditinjau dari aspek-aspeknya, ruang lingkup tersebut meliputi hubungan sosial, ekonomi, psikologis sosial, budaya, sejarah, geografi, dan aspek politik. Ruang lingkup kelompoknya,

meliputi keluarga, rukun tetangga, rukun kampung, warga desa, organisasi masyarakat, sampai tingkat desa organisasi masyarakat, sampai ke tingkat bangsa. Ditinjau dari ruangnya, meliputi tingkat lokal, regional sampai ke tingkat global. Sedangkan dari proses interaksi sosialnya, meliputi interaksi dalam bidang kebudayaan, politik, dan ekonomi. Tiap unsur yang menjadi subsistem dari ruang lingkup tersebut, berkaitan satu sama lain sebagai cerminan kehidupan sosial manusia dalam konteks masyarakatnya. Dengan demikian, ruang lingkup itu tidak hanya luas cakupannya, juga meliputi aspek dan unsur yang besar kuantitasnya. Ruang lingkup IPS yang tercantum dalam kurikulum meliputi (1) manusia, tempat dan lingkungan; (2) waktu, berlanjutan, dan perubahan; (3) sistem sosial dan budaya, (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan (Susanto, 2016:160).

Berdasarkan pendapat tersebut disimpulkan bahwa ruang lingkup IPS ada 4 meliputi (1) manusia, tempat dan lingkungan; (2) waktu, keberlanjutan dan perubahan; (3) sistem sosial dan budaya; (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan. Dalam penelitian ini ruang lingkup yang berkaitan dengan materi Keberagaman Budaya di Indonesia yang terdapat pada bahan ajar elektronik *flipbook* berbasis *mind mapping* termasuk dalam ruang lingkup IPS sistem sosial dan budaya. Dalam Kehidupan manusia dan kelembagaan sosial, ekonomi, pendidikan, dan budaya masyarakat dan bangsa Indonesia.

2.1.5.6 Strategi Penyampaian Pengajaran IPS di SD

Mukminan (dalam Hidayati, 2008: 27) berpendapat bahwa strategi penyampaian pengajaran IPS sebagian besar didasarkan pada suatu tradisi, yaitu materi disusun dalam urutan: anak (diri sendiri), keluarga, masyarakat/tetangga,

kota, region, negara, dan dunia. Tipe kurikulum seperti ini disebut "*The Widening Horizon or Expanding Environment Curriculum*". Tipe kurikulum tersebut, didasarkan pada asumsi bahwa anak pertama-tama dikenalkan atau perlu memperoleh konsep yang berhubungan dengan lingkungan terdekat atau diri sendiri. Selanjutnya secara bertahap dan sistematis bergerak dalam lingkungan konsentrasi keluar dari lingkaran tersebut, kemudian mengembangkan kemampuannya untuk menghadapi unsur-unsur dunia yang lebih luas.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 32 tahun 2013 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan menyebutkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Struktur kurikulum merupakan pengorganisasian kompetensi inti, kompetensi dasar, muatan pembelajaran, mata pelajaran, dan beban belajar pada setiap satuan pendidikan dan program pendidikan.

Kompetensi inti pada kurikulum 2013 merupakan tingkat kemampuan untuk mencapai standar kompetensi lulusan yang harus dimiliki seorang peserta didik pada setiap tingkat kelas. Kompetensi dasar merupakan kemampuan dan materi pembelajaran minimal yang harus dicapai peserta didik untuk suatu mata pelajaran pada masing-masing satuan pendidikan yang mengacu pada kompetensi inti. Kompetensi inti sebagaimana dimaksud pada ayat terdiri atas: (1) kompetensi inti sikap spiritual; (2) kompetensi inti sikap sosial; (3) kompetensi

inti pengetahuan; dan (4) kompetensi inti keterampilan (Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016).

Berikut tabel rincian kompetensi isi dan kompetensi dasar muatan pembelajaran IPS kelas IV SD pada ranah pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018.

Tabel 2.1 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar IPS Kelas IV Ranah Kognitif dan Psikomotorik

| Kompetensi Inti 3 (Pengetahuan) | Kompetensi Inti 4 (Keterampilan) |
|---|--|
| 3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain. | 4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia. |
| Kompetensi Dasar | Kompetensi Dasar |
| 3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi. | 4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi. |
| 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang. | 4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang. |
| 3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi. | 4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi. |
| 3.4 Mengidentifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/atau Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada | 4.4 Menyajikan hasil identifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/atau Islam di lingkungan daerah setempat, serta |

| | |
|---------------------------------|--|
| kehidupan masyarakat masa kini. | pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini. |
|---------------------------------|--|

Berdasarkan rincian kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) kelas IV pembelajaran IPS, peneliti melakukan penelitian pada ranah kognitif atau pengetahuan pada KD 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang. Penelitian dilakukan pada materi tentang Keragaman di Indonesia pada Tema 7 Indahya Keragaman di Negeriku Subtema 2 Indahya Keragaman Budaya Negeriku.

2.1.5.7. Materi Pembelajaran IPS Keragaman Budaya di Indonesia

Indonesia memiliki wilayah yang sangat luas. Terdapat lebih dari 17.500 pulau dengan luas daratan 1.904.569 km². Jumlah provinsi yang ada di Indonesia yaitu 34 provinsi yang dihuni oleh berbagai suku bangsa yang berbeda-beda. Di Indonesia terdapat banyak keragaman budaya karena setiap suku bangsa memiliki adat istiadat dan budayanya masing-masing. Keragaman budaya di Indonesia dapat dilihat dalam kehidupan sehari-hari seperti bahasa daerah, rumah adat, pakaian adat, kesenian daerah dan sebagainya. Keragaman budaya yang ada di Indonesia merupakan kekayaan bangsa yang harus dijaga dan dilestarikan.

1. Faktor Penyebab Keragaman di Indonesia

Di Indonesia terdapat banyak keragaman, misalnya suku bangsa, bahasa, agama, dan budaya. Banyak faktor yang menyebabkan terjadinya keragaman dalam masyarakat Indonesia. Faktor tersebut antara lain: (1) letak strategis wilayah Indonesia; (2) kondisi negara kepulauan; (3) perbedaan kondisi alam; (4)

keadaan transportasi dan komunikasi; (4) penerimaan masyarakat terhadap perubahan

2. Keragaman Bahasa di Indonesia

Di Indonesia terdapat beragam suku bangsa. Keragaman suku bangsa menghasilkan bahasa daerah yang beragam pula. Di antara bahasa-bahasa daerah itu terdapat perbedaan. Namun, perbedaan itu disatukan dengan penggunaan bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional.

3. Keragaman Budaya di Indonesia

Tiap suku bangsa memiliki adat istiadat dan budaya sendiri. Budaya dan adat istiadat daerah dapat kita jumpai dalam hidup sehari-hari. Maka terbentuklah bermacam-macam adat istiadat dan budaya sendiri.

Berikut adalah adat dan budaya yang ada di Indonesia.

a. Rumah Adat

Rumah adat merupakan rumah asli penduduk atau masyarakat suatu daerah. Berikut adalah nama-nama rumah adat.

Tabel 2.2 Daftar Rumah Adat di Indonesia

| No. | Provinsi | Nama Rumah Adat |
|-----|------------------|---------------------------|
| 1. | Aceh | Aceh |
| 2. | Sumatera Utara | Bolon |
| 3. | Sumatera Barat | Gadang |
| 4. | Riau | Selaso Jatuh Kembar |
| 5. | Bengkulu | Pusako Bumbung |
| 6. | Jambi | Kejang Lako |
| 7. | Kepulauan Riau | Rabung |
| 8. | Sumatera Selatan | Limas |
| 9. | Bangka Belitung | Limas |
| 10. | Lampung | Nowo Sesat |
| 11. | Banten | Joglo Cirebon |
| 12. | Jakarta | Betawi |
| 13. | Jawa Barat | Kesepuhan / Joglo Cirebon |
| 14. | Jawa Tengah | Joglo Jawa Tengah |

| | | |
|-----|--------------------|---------------------|
| 15. | Yogyakarta | Joglo Yogyakarta |
| 16. | Jawa Timur | Joglo Jawa Timur |
| 17. | Kalimantan Barat | Istana Kasultanan |
| 18. | Kalimantan Timur | Lamin |
| 19. | Kalimantan Selatan | Banjar |
| 20. | Kalimantan Tengah | Bentang |
| 21. | Kalimantan Utara | Baloy |
| 22. | Sulawesi Utara | Pewaris |
| 23. | Gorontalo | Dulohupa |
| 24. | Sulawesi Tengah | Souraja |
| 25. | Sulawesi Barat | Banua Layuk |
| 26. | Sulawesi Selatan | Tongkonan |
| 27. | Sulawesi Tenggara | Malige |
| 28. | Bali | Canti Bentar |
| 29. | NTB | Dalam Lokas Samawa |
| 30. | NTT | Mosa Laki |
| 31. | Maluku Utara | Baileo Maluku Utara |
| 32. | Maluku | Baileo Maluku |
| 33. | Papua Barat | Honai Papua Barat |
| 34. | Papua | Honai Papua |

b. Pakaian adat

Tiap-tiap daerah maupun provinsi memiliki pakaian adat yang berbeda beda. Berikut daftar pakaian adat Indonesia.

Tabel 2.3 Daftar Pakaian Adat di Indonesia

| No. | Provinsi | Nama Pakaian Adat |
|-----|------------------|---|
| 1. | Aceh | Pidie |
| 2. | Sumatera Utara | Karo |
| 3. | Sumatera Barat | Batu Sangkar |
| 4. | Riau | Teluk Belanga Dan Kebaya Riau |
| 5. | Bengkulu | Bengkulu |
| 6. | Jambi | Melayu Jambi |
| 7. | Kepulauan Riau | Teluk Belanga dan Kebaya Kepulauan Riau |
| 8. | Sumatera Selatan | Aesan Gede |
| 9. | Bangka Belitung | Melayu Bangka Belitung |
| 10. | Lampung | Talang Bawang |
| 11. | Banten | Banten |
| 12. | Jakarta | Abang None/Betawi |
| 13. | Jawa Barat | Jas Takwa dan Kebaya Jawa Barat |
| 14. | Jawa Tengah | Beskap dan Kebaya Jawa Tengah |
| 15. | Yogyakarta | Yogyakarta |

| | | |
|-----|--------------------|-------------------|
| 16. | Jawa Timur | Madura |
| 17. | Kalimantan Barat | Perang |
| 18. | Kalimantan Timur | Urang Besunung |
| 19. | Kalimantan Selatan | Banjar |
| 20. | Kalimantan Tengah | Sinjang |
| 21. | Kalimantan Utara | Kalimantan Utara |
| 22. | Sulawesi Utara | Minahasa |
| 23. | Gorontalo | Gorontalo |
| 24. | Sulawesi Tengah | Kulawi |
| 25. | Sulawesi Barat | Sulawesi Barat |
| 26. | Sulawesi Selatan | Toraja |
| 27. | Sulawesi Tenggara | Babung Ginasamani |
| 28. | Bali | Payes Agung |
| 29. | NTB | Sumbawa |
| 30. | NTT | Rote |
| 31. | Maluku Utara | Maluku Utara |
| 32. | Maluku | Maluku |
| 33. | Papua Barat | Seruni |
| 34. | Papua | Asmat |

c. Tarian Daerah

Seni tari yang berkembang di Indonesia sangat beragam. Tarian daerah menggambarkan tradisi dan tata cara kehidupan penduduk di suatu daerah.

Berikut beberapa tarian daerah di Indonesia.

Tabel 2.4 Daftar Tarian Daerah di Indonesia

| No. | Provinsi | Nama Tarian |
|-----|------------------|-----------------------|
| 1. | Aceh | Seudati |
| 2. | Sumatera Utara | Tor-Tor |
| 3. | Sumatera Barat | Payung |
| 4. | Riau | Tandak Riau |
| 5. | Bengkulu | Bidadari |
| 6. | Jambi | Sekapur Sirih |
| 7. | Kepulauan Riau | Tandak |
| 8. | Sumatera Selatan | Putri Bekhusek Sumsel |
| 9. | Bangka Belitung | Putri Bekhusek |
| 10. | Lampung | Melinting |
| 11. | Banten | Topeng |
| 12. | Jakarta | Yapong |
| 13. | Jawa Barat | Merak |

| | | |
|-----|--------------------|----------------------|
| 14. | Jawa Tengah | Gambyong |
| 15. | Yogyakarta | Serimpi |
| 16. | Jawa Timur | Remo |
| 17. | Kalimantan Barat | Monong |
| 18. | Kalimantan Timur | Gong |
| 19. | Kalimantan Selatan | Baksa Kembang |
| 20. | Kalimantan Tengah | Putri Malawen |
| 21. | Kalimantan Utara | Kancet Ledo |
| 22. | Sulawesi Utara | Maengket |
| 23. | Gorontalo | Saronde |
| 24. | Sulawesi Tengah | Lumense |
| 25. | Sulawesi Barat | Kipas Sulawesi Barat |
| 26. | Sulawesi Selatan | Kipas |
| 27. | Sulawesi Tenggara | Balumpa |
| 28. | Bali | Legong |
| 29. | NTB | Mpaa Lenggo |
| 30. | NTT | Gareng Lameng |
| 31. | Maluku Utara | Lenso Maluku Utara |
| 32. | Maluku | Lenso Maluku |
| 33. | Papua Barat | Selamat Datang |
| 34. | Papua | Selamat Datang |

d. Alat Musik Tradisional

Indonesia memiliki alat musik tradisional yang beragam. Di daerah tertentu terdapat alat musik tradisional yang biasa digunakan sebagai pengiring dalam upacara adat. Alat musik tradisional juga berfungsi sebagai alat untuk menghibur.

Berikut adalah keragaman alat musik tradisional di Indonesia:

Tabel 2.5 Daftar Alat Musik Tradisional di Indonesia

| No. | Provinsi | Nama Rumah Adat |
|-----|------------------|-----------------|
| 1. | Aceh | Canang |
| 2. | Sumatera Utara | Kendang Melayu |
| 3. | Sumatera Barat | Saluang |
| 4. | Riau | Gambus Riau |
| 5. | Bengkulu | Doli |
| 6. | Jambi | Gambus Jambi |
| 7. | Kepulauan Riau | Talempong |
| 8. | Sumatera Selatan | According |

| | | |
|-----|--------------------|----------------------------|
| 9. | Bangka Belitung | Gambus Bangka Belitung |
| 10. | Lampung | Bende |
| 11. | Banten | Gendang |
| 12. | Jakarta | Rebana |
| 13. | Jawa Barat | Seruling |
| 14. | Jawa Tengah | Sitar |
| 15. | Yogyakarta | Gong |
| 16. | Jawa Timur | Bonang |
| 17. | Kalimantan Barat | Tuma |
| 18. | Kalimantan Timur | Sampe |
| 19. | Kalimantan Selatan | Kledi |
| 20. | Kalimantan Tengah | Japen |
| 21. | Kalimantan Utara | Gambang |
| 22. | Sulawesi Utara | Kolintang |
| 23. | Gorontalo | Ganda |
| 24. | Sulawesi Tengah | Popondi |
| 25. | Sulawesi Barat | Kecapi Sulawesi Barat |
| 26. | Sulawesi Selatan | Alosu |
| 27. | Sulawesi Tenggara | Lado-lado |
| 28. | Bali | Gamelan |
| 29. | NTB | Serunai |
| 30. | NTT | Sasando |
| 31. | Maluku Utara | Fu |
| 32. | Maluku | Tifa Maluku |
| 33. | Papua Barat | Tifa Totobuang Papua Barat |
| 34. | Papua | Tifa Totobuang Papua |

2.1.6 Hakikat Sumber Belajar

2.1.6.1 Pengertian Sumber Belajar

Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk memberikan kemudahan kepada seseorang dalam proses belajarnya (Rivai dan Sudjana, 2013:77). Sedangkan Anitah (2009:5) mengartikan bahwa sumber belajar yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk memfasilitasi kegiatan belajar.

Prastowo (2015:21) memiliki pengertian yang hampir sama bahwa sumber belajar pada dasarnya adalah segala sesuatu yang bisa menimbulkan proses belajar

baik berupa benda, data, fakta, ide, orang, dan lainnya. Adapun contoh sumber belajar tersebut menurut Prastowo antara lain buku paket, modul, LKS, benda nyata yang digunakan sebagai sumber belajar, model, maket, bank, museum, kebun binatang, pasar, dan sebagainya. Asyhar (2012:8) menyebutkan sumber belajar sebagai segala sumber yang memungkinkan dapat digunakan oleh peserta didik agar terjadi perilaku belajar.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, diperoleh kesimpulan bahwa sumber belajar adalah segala sesuatu baik benda ataupun orang berupa ide, data, dan fakta yang dapat mempermudah terjadinya proses belajar guna mencapai tujuan belajar. Dalam proses pemanfaatan sumber belajar pendidik mempunyai tanggung jawab untuk membantu peserta didik agar dalam proses belajar dapat mempermudah, memperlancar dan pembelajaran menjadi lebih terarah. Dengan demikian pendidik harus memiliki kemampuan untuk memanfaatkan dan menggunakan segala bentuk sumber belajar guna mencapai tujuan belajar demi kepentingan peserta didik.

2.1.6.2 Klasifikasi Sumber Belajar

Association of Educational Communication and Technology (AECT) yang dikutip oleh Prastowo (2015:34) mengklasifikasikan sumber belajar berdasarkan tujuan pembuatannya dibagi menjadi dua kelompok, yaitu *resources by design* (sumber belajar yang dirancang) dan *resources by utilization* (sumber belajar yang dimanfaatkan). *Resources by design* merupakan sumber belajar yang sengaja direncanakan untuk keperluan pembelajaran, contohnya buku paket, LKS, modul, petunjuk praktikum, dan lain sebagainya. *Resources by utilization*

merupakan segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan belajar, contoh pasar, museum, kebun binatang, masjid, lapangan, dan lain sebagainya.

Menurut bentuk/isinya sumber belajar dibedakan menjadi enam macam yaitu tempat atau lingkungan alam sekitar, benda, bahan, orang, buku, dan fakta yang sedang terjadi.

1. Tempat atau lingkungan alam sekitar adalah dimana saja seseorang bisa melakukan proses belajar atau perubahan tingkah laku, maka tempat tersebut dapat dikelompokkan sebagai tempat belajar. Sebagai contoh perpustakaan, museum, pasar, gunung, kolam ikan dan lain sebagainya.
2. Benda adalah segala sesuatu yang memungkinkan terjadinya perubahan tingkah laku bagi peserta didik, maka benda itu dapat dikategorikan sebagai sumber belajar. Contoh situs, candi, benda dan peninggalan lainnya.
3. Orang adalah siapa saja yang memiliki keahlian dan kemampuan tertentu dimana peserta didik dapat belajar sesuatu. Contoh guru ahli, politisi dan sebagainya.
4. Bahan yaitu segala sesuatu yang berupa teks tertulis, cetak, rekaman elektronik, web, dan lain sebagainya yang dapat digunakan untuk belajar.
5. Buku adalah segala macam buku yang dapat dibaca secara mandiri oleh peserta didik dapat dikelompokkan menjadi sumber belajar. Contoh buku pelajaran, buku teks, kamus, ensiklopedia dan lain sebagainya.
6. Peristiwa atau fakta yang sedang terjadi. Contohnya adalah peristiwa kerusuhan, peristiwa bencana dan lain sebagainya yang pendidik dapat menjadikan peristiwa atau fakta sebagai sumber belajar.

Klasifikasi lain yang biasa dilakukan terhadap sumber belajar adalah (1) sumber belajar tercetak seperti buku, koran, majalah, brosur, denah, ensiklopedia, kamus, dan lain-lain; (2) sumber belajar non cetak: video, model, film, slide, *audiocassette*, obyek dan lain-lain; (3) sumber belajar yang berbentuk fasilitas: perpustakaan, ruangan belajar, studio, lapangan olahraga dan lain-lain; (4) sumber belajar berupa kegiatan: wawancara, observasi, kerja kelompok, simulasi, permainan dan lain-lain; (5) sumber belajar berupa lingkungan di masyarakat: taman, terminal, pasar, toko, pabrik, museum dan lain sebagainya (Rivai dan Sudjana, 2013:80).

Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa menurut bentuknya sumber belajar dibedakan menjadi beberapa macam antara tempat atau lingkungan alam sekitar, benda, bahan, orang, buku, dan fakta. Pada penelitian ini sumber belajar yang diteliti yaitu sumber belajar berupa bahan yang tidak dicetak atau dalam bentuk elektronik.

2.1.6.3 Fungsi dan Peran Sumber Belajar

Penggunaan sumber belajar dalam proses pembelajaran memiliki beberapa fungsi, Supriadi (2015:132) menjelaskan fungsi sumber belajar sebagai berikut ini.

1. Meningkatkan produktivitas pembelajaran dengan mempercepat proses belajar dan membantu guru dalam menggunakan waktu dengan lebih baik, mengurangi beban guru dalam menyajikan informasi sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar;

2. Memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berkembang sesuai kemampuannya;
3. Merancang program pembelajaran yang lebih sistematis dan pengembangan bahan pengajaran yang dilandasi oleh penelitian untuk memberikan dasar yang lebih ilmiah terhadap pembelajaran.
4. Memantapkan pembelajaran dengan meningkatkan kemampuan sumber belajar, penyajian informasi dan bahan secara lebih konkret;
5. Mengurangi kesenjangan antara pembelajaran yang bersifat verbal dan abstrak dengan realitas yang sifatnya konkret dan memberikan pengetahuan yang sifatnya langsung.

2.1.6.4 Komponen-Komponen Sumber Belajar

Rivai dan Sudjana (2013:81-84) memandang suatu sumber belajar sebagai sebuah sistem karena merupakan suatu kesatuan yang didalamnya terdapat komponen-komponen dan faktor-faktor yang berhubungan dan memiliki pengaruh antara satu dengan yang lainnya. Komponen yang dimaksud adalah bagian-bagian yang selalu ada di dalam sumber belajar dan merupakan satu kesatuan yang sulit berdiri sendiri sekalipun mungkin dapat dipergunakan secara terpisah. Komponen-komponen tersebut antara lain:

1. Tujuan sumber belajar.

Setiap sumber belajar selalu memiliki tujuan atau misi yang akan dicapai.

2. Bentuk, format atau keadaan fisik sumber belajar.

Wujud sumber belajar secara fisik satu dan lainnya berbeda-beda. Misalnya pusat perbelanjaan berbeda dengan kantor bank, selain itu keduanya memiliki

persamaan memberikan informasi mengenai perdagangan. Jadi, keadaan fisik sumber belajar merupakan komponen penting. Penggunaan atau pemanfaatannya hendaknya diperhitungkan dari segi waktu, pembiayaan dan sebagainya.

3. Pesan yang dibawa oleh sumber belajar.

Setiap sumber belajar selalu membawa pesan yang dapat dimanfaatkan atau dipelajari oleh pemakainya. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam penyampaian pesan di dalam sumber belajar antara lain: isi pesan harus sederhana, cukup jelas, lengkap, dan mudah dipahami maknanya.

4. Tingkat kesulitan pemakaian sumber belajar.

Tingkat kesulitan atau kompleksitas pemakaian sumber belajar berkaitan dengan keadaan fisik dan pesan sumber belajar. Sejauh mana kompleksitasnya perlu diketahui guna menentukan sumber belajar itu masih dapat dipergunakan, mengingat waktu dan biaya yang terbatas.

2.1.7 Hakikat Media Pembelajaran

2.1.7.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan perantara dari pengirim ke penerima. Menurut Asyhar (2012:8) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dari suatu sumber kepada penerima yang dilakukan secara terencana sehingga proses belajar mengajar dapat dilakukan dengan efektif dan efisien. Dengan menggunakan media pembelajaran, pendidik akan lebih mudah dalam menyalurkan ilmunya kepada siswa. Menurut Daryanto (2013:4) media dalam

dunia pendidikan yaitu media yang digunakan sebagai alat dan bahan pada saat proses belajar. Sedangkan menurut Aqib (2014:50) mengemukakan media pembelajaran berfungsi sebagai sarana menyampaikan informasi dan merangsang proses pembelajaran.

Nugraheni (2017:113) menyebutkan bahwa media pembelajaran yaitu alat yang digunakan guru dalam pembelajaran untuk menyampaikan pesan sehingga memudahkan siswa dalam mempelajari materi yang diajarkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Ahmadi (2017:129) menyampaikan bahwa tidak hanya berupa benda mati, media pembelajaran juga dapat berupa benda hidup, seperti manusia. Media berupa benda hidup dapat juga merupakan pesan yang dapat dipelajari.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu perantara yang dapat mempermudah guru untuk mentransferkan materi kepada siswa. Media membantu interaksi antara guru dan siswa sehingga dapat merangsang siswa untuk belajar. Dengan adanya media, pembelajaran akan lebih menarik dan kondusif. Berkaitan dengan penelitian ini, pengembangan bahan ajar elektronik yang digunakan menggunakan media *flipbook* sebagai sarana untuk mempermudah penyampaian materi keragaman budaya di Indonesia muatan pembelajaran IPS kelas IV SDN Purwoyoso 04 Semarang.

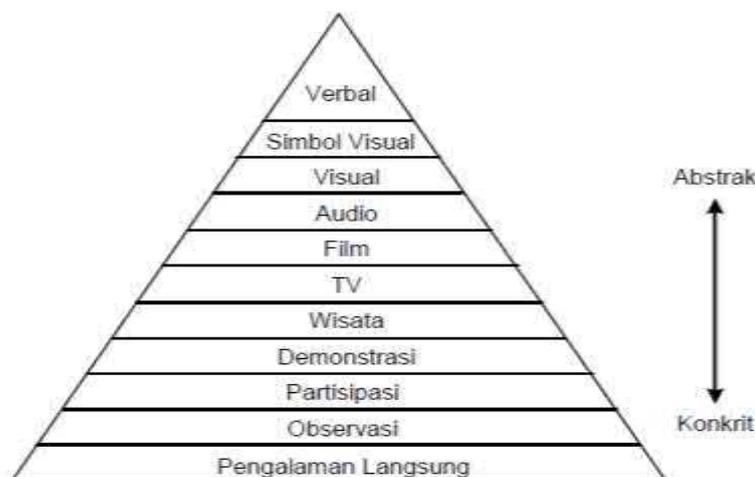
2.1.7.2 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Dale membuat jejaring konkrit-abstrak dimulai dari siswa yang berpartisipasi dalam pengalaman nyata menuju siswa sebagai pengamat kejadian nyata, lalu ke siswa yang disajikan media dan terakhir siswa sebagai pengamat kejadian yang disajikan dengan simbol. Jejak konkrit-abstrak ini ditampilkan dalam bentuk kerucut pengalaman (*cone of experiment*) (Daryanto, 2013:14-15).

Menurut Arsyad (2011:13) Kerucut Pengalaman Edgar Dale merupakan elaborasi yang rinci dari tiga tingkatan pengalaman yang dikemukakan oleh Bruner. Hasil belajar seseorang diperoleh dari pengalaman langsung (konkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin ke atas di puncak kerucut maka semakin abstrak media penyampaian pesan tersebut.

Penggambaran Dale dalam kerucutnya yaitu jenjang pengalaman belajar yang disusun secara berurutan berdasarkan tingkat kekonkretan dan keabstrakan pengalaman (Asyhar 2012:49).

Kerucut pengalaman Dale (Asyhar 2012:49) sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale (1970)

Dasar pengembangan kerucut tersebut bukanlah tingkat kesulitan, melainkan tingkat keabstrakan-jumlah jenis indera yang turut serta selama penerimaan isi pengajaran atau pesan. Tingkat keabstrakan pesan akan lebih tinggi ketika pesan itu dituangkan kedalam lambang-lambang seperti bagan, grafik, atau kata. Jika pesan terkandung dalam lambang-lambang seperti itu, indera yang dilibatkan untuk menafsirkannya semakin terbatas (Arsyad, 2011:13-14).

Berdasarkan kerucut pengalaman tersebut, bahan ajar elektronik *flipbook* mencakup gambar diam, simbol visual, dan kalimat yang memperjelas isi materi. Siswa juga memperoleh pengalaman langsung dengan mengamati, menggunakan dan mengoperasikan bahan ajar tersebut sehingga tertanam konsep pemahaman terhadap materi IPS.

2.1.7.3 Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran tidak hanya berupa benda mati, tetapi juga benda hidup, seperti manusia. Sebagai benda hidup, media dapat juga merupakan pesan yang dapat dipelajari (Ahmadi. 2017:127). Media dikelompokkan menjadi empat jenis yaitu media visual, media audio, media audio-visual dan multimedia (Asyhar, 2012:44-45).

1. Media Visual

Media visual merupakan jenis media yang digunakan dengan melibatkan indera penglihatan peserta didik. Keberhasilan penggunaan media visual bergantung pada kemampuan penglihatan peserta didik. Contoh media visual antara lain : (a) media cetak seperti bahan , modul, jurnal, peta, gambar dan

poster, (b) model dan *prototype* seperti globe bumi dan (c) media realita alam sekitar dan sebagainya.

2. Media Audio

Media audio merupakan jenis media yang digunakan dalam pembelajaran dengan menggunakan indera pendengaran siswa. Keberhasilan pembelajaran dengan media ini bergantung pada kemampuan indera pendengaran siswa. Oleh karena itu media audio hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata (Munadi 2008 dalam Asyhar, 2012:45). Pesan yang disampaikan pada media audio berupa pesan verbal maupun nonverbal. Pesan verbal seperti bahasa lisan, kata-kata dan lain-lain. Sedangkan pesan nonverbal dalam bentuk bunyi-bunyian, musik, bunyi tiruan dan sebagainya. Contoh media audio yang umum digunakan ialah *tape recorder*, radio, dan *CD player*.

3. Media Audio-visual

Media audio-visual merupakan media yang mengkombinasikan indera pendengaran dan penglihatan dalam suatu kegiatan pembelajaran. Pesan yang disampaikan berupa pesan verbal dan nonverbal. Contoh media audio-visual yaitu film, video, program TV dan lain-lain.

4. Multimedia

Multimedia adalah jenis media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam proses kegiatan pembelajaran. Pembelajaran multimedia melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak dan audio serta media interaktif berbasis komputer teknologi dan komunikasi.

Dari paparan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa jenis media pembelajaran ada 4 yaitu media visual, media audio, media visual audio dan multimedia. Pada penelitian ini media yang digunakan adalah jenis media multimedia yaitu bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis komputer. Media dalam penelitian ini menggabungkan media teks, visual diam dan visual gerak yang digabungkan menjadi bahan ajar interaktif.

2.1.7.4 Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Asyhar (2012:29-40) fungsi media pembelajaran antara lain: (1) media sebagai sumber belajar, artinya siswa akan memperoleh pengetahuan baru dengan melalui media; (2) fungsi semantik media pembelajaran berarti media dapat merepresentasikan makna dari simbol dan istilah-istilah baru (3) fungsi manipulatif adalah kemampuan media dalam menampilkan kembali suatu benda atau peristiwa dengan berbagai cara; (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 (menumbuhkembangkan 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.

Sedangkan menurut Daryanto (2013:5-6) menuliskan ada enam fungsi media dalam pembelajaran, yaitu: (1) memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik; (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera; (3) menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dengan sumber belajar; (4) memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya; (5) memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama; (6) merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Kegunaan media menurut Sari (2018:115) media dalam proses pembelajaran mempunyai peranan yang cukup penting, karena ketidakjelasan materi yang disampaikan dalam pembelajaran dapat dibantu dengan menggunakan media sebagai perantara. Kerumitan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Selain itu di dalam proses mengajar media dapat mewakili apa yang kurang mampu diucapkan seorang guru melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Adapun menurut Widihastrini (2018, 82) kegunaan media dalam proses pembelajaran yaitu melancarkan interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan belajar mengajar akan lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran yaitu menyampaikan informasi dari guru kepada siswa, , memperjelas konsep abstrak menjadi konkret, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dalam proses pembelajaran serta berfungsi untuk meningkatkan perhatian dan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

2.1.7.5 Kriteria Pemilihan Media

Menurut Daryanto (2013:18) dalam memilih media harus disesuaikan dengan tujuan, materi, serta kemampuan dan karakteristik pembelajaran sehingga akan menunjang efisiensi dan efektivitas proses dan hasil belajar.

Pendapat dari Asyhar (2012:81) menuliskan kriteria pemilihan media pembelajaran sebagai berikut: (1) media jelas dan rapi, artinya jelas dan rapi penyajiannya mencakup layout atau pengaturan format penyajian; (2) media bersih dan menarik, media yang kurang bersih biasanya kurang menarik karena dapat mengganggu konsentrasi dan kemenarikan media; (3) media cocok dengan sasaran, tepat untuk jenis kelompok besar, kelompok kecil, kelompok sedang, serta perorangan; (4) relevan dengan topik yang dipelajari; (5) sesuai dengan tujuan pembelajaran; (6) praktis, luwes, dan tahan; (7) berkualitas baik; (8) ukuran sesuai dengan lingkungan belajar.

Berdasarkan pendapat tersebut disimpulkan bahwa dalam memilih media harus mempertimbangkan kriteria pemilihan media diantaranya: media harus sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, media harus bisa menarik minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran, media harus sesuai dengan kebutuhan siswa. Berkaitan dengan penelitian ini bahan ajar elektronik

flipbook disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. *Flipbook* dilengkapi dengan teks dan gambar serta tombol navigasi sebagai pengontrol yang dapat dioperasikan oleh siswa.

2.1.8 Bahan Ajar

2.1.8.1 Pengertian Bahan Ajar

Depdiknas (2008:2) memberikan pengertian beberapa definisi bahan ajar yaitu sebagai berikut:

1. Bahan ajar adalah informasi, alat dan teks yang diperlukan guru untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran.
2. Bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang digunakan guru untuk membantu proses belajar di kelas.
3. Bahan ajar bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis.
4. Bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis baik tertulis maupun tidak sehingga tercipta suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar.

Hamdani (2011:120) berpendapat bahwa bahan ajar secara garis besar terdiri atas pengetahuan, keterampilan dan sikap yang harus dipelajari siswa untuk mencapai standar kompetensi yang telah ditetapkan. Winataputra (2011:95) menyatakan bahwa bahan ajar merupakan salah satu dari jenis-jenis sumber belajar. Bahan ajar merupakan *software* yang mengandung pesan yang dapat disajikan melalui pemanfaatan *hardware*.

Sedangkan *Nasional Centre for Competency Based Training 2007* (dalam Prastowo, 2015:16) menyebutkan bahwa bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang bisa digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas, bahan ajar merupakan seperangkat materi yang disusun secara sistematis baik tertulis maupun tidak tertulis sehingga tercipta suasana lingkungan yang memungkinkan siswa untuk belajar. Menurut Saputra (2017:66) bahan ajar merupakan segala bahan baik informasi, alat, maupun teks yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran.

Dari beberapa pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa bahan ajar merupakan bagian dari sumber belajar, bahan ajar berisi sekumpulan materi ajar yang tersusun secara sistematis baik tertulis maupun tidak tertulis yang digunakan guru untuk memudahkan proses pembelajaran. Bahan ajar menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik

2.1.8.2 Unsur-unsur Bahan Ajar

Hamdani (2011:122) menyatakan bahan ajar mencakup : (1) petunjuk belajar; (2) kompetensi yang akan dicapai siswa; (3) isi materi; (4) informasi pendukung; (5) latihan-latihan soal; (6) petunjuk kerja; (7) evaluasi; dan (8) respon terhadap hasil evaluasi.

Sedangkan Prastowo (2015:28) menjelaskan unsur-unsur bahan ajar sebagai berikut:

1. Petunjuk Belajar

Di dalam petunjuk dijelaskan bagaimana guru mengajarkan materi kepada siswa dan bagaimana siswa akan mempelajari materi pada bahan ajar tersebut.

2. Kompetensi yang akan dicapai

Sebagai pendidik harus mencantumkan dan menjelaskan kompetensi dasar maupun indikator pencapaian hasil belajar dalam sebuah bahan ajar.

3. Informasi Pendukung

Berupa tambahan yang dapat melengkapi bahan ajar sehingga siswa semakin mudah menguasai materi pembelajaran.

4. Latihan-latihan

Komponen ini berupa lembar kerja atau latihan soal untuk melatih kemampuan siswa setelah mereka mempelajari materi pada bahan ajar..

5. Petunjuk Kerja atau Lembar Kerja

Petunjuk kerja merupakan langkah-langkah aktivitas atau kegiatan yang dilakukan siswa.

6. Evaluasi

Komponen evaluasi ini sangat penting dan wajib ada dalam sebuah bahan ajar.

Soal evaluasi digunakan untuk mengetahui pemahaman siswa mengenai materi yang terdapat di dalam bahan ajar. Dengan demikian kita dapat mengetahui efektivitas bahan ajar yang digunakan.

Berdasarkan pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa bahan ajar yang baik guru harus bisa memahami unsur-unsur di dalam bahan ajar. Unsur-unsur bahan ajar meliputi petunjuk belajar, kompetensi yang akan dicapai siswa, konten materi, informasi pendukung, latihan-latihan soal, petunjuk kerja, evaluasi, dan respon terhadap hasil evaluasi.

2.1.8.3 Tujuan dan Manfaat Pembuatan Bahan Ajar

Menurut Prastowo (2012 :26-27) tujuan pembuatan bahan ajar, yaitu: (1) membantu siswa dalam mempelajari sesuatu; (2) menyediakan berbagai jenis pilihan bahan ajar, untuk mencegah siswa merasa bosan pada saat pembelajaran; (3) memudahkan siswa dalam proses belajar; dan (4) agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik.

Adapun manfaat pembuatan bahan ajar menurut Prastowo (2012 :27-28) dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu:

1. Kegunaan bagi guru, antara lain: (1) guru akan memiliki bahan ajar yang dapat membantu dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran; (2) bahan ajar dapat diajukan sebagai karya yang dinilai untuk menambah angka kredit pendidik untuk keperluan kenaikan pangkat; dan (3) menambah penghasilan bagi pendidik jika hasil karyanya diterbitkan.
2. Kegunaan bagi siswa, antara lain: (1) kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik; (2) siswa lebih banyak mendapatkan kesempatan untuk belajar secara mandiri dengan bimbingan guru; (3) siswa memperoleh kemudahan dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasai.

Dalam Depdiknas (2008: 9) menyebutkan bahan ajar disusun dengan tujuan:

1. Menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa.
2. Membantu siswa dalam memperoleh alternatif bahan ajar karena buku-buku teks yang terkadang sulit diperoleh.
3. Memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Sedangkan menurut Depdiknas (2008: 9) ada sejumlah manfaat yang dapat diperoleh apabila seorang guru mengembangkan bahan ajar sendiri, yakni antara lain: (1) diperoleh bahan ajar yang sesuai tuntutan kurikulum dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa; (2) tidak tergantung kepada buku teks yang terkadang sulit untuk diperoleh; (3) bahan ajar menjadi lebih banyak karena dikembangkan dengan menggunakan berbagai referensi; (4) menambah pengetahuan dan pengalaman guru dalam menulis bahan ajar; (5) bahan ajar membantu komunikasi yang lebih efektif selama pembelajaran antara guru dengan siswa karena siswa akan merasa lebih percaya kepada gurunya. Guru juga dapat memperoleh manfaat lain, misalnya menambah angka kredit jika tulisan tersebut diajukan atau dikumpulkan menjadi buku dan diterbitkan.

Selain manfaat bagi guru dalam Depdiknas (2008: 9) menyebutkan dengan tersedianya bahan ajar yang bervariasi, maka siswa akan mendapatkan manfaat yaitu, kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik. Siswa akan lebih banyak mendapatkan kesempatan untuk belajar secara mandiri dan mengurangi

ketergantungan terhadap kehadiran guru. Siswa juga akan mendapatkan kemudahan dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasainya.

Dari manfaat bahan ajar yang telah diuraikan, peneliti menyimpulkan bahwa manfaat bahan ajar yaitu membantu dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran sehingga pembelajaran lebih menarik dan siswa lebih mudah dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasainya.

2.1.8.4 Prinsip Pengembangan Bahan Ajar

Bahan ajar dalam pengembangannya harus memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran. Depdiknas (2008:11) menyebutkan prinsip-prinsip pembelajaran yang harus diperhatikan adalah:

1. Mulai dari yang mudah untuk memahami yang sulit
2. Pengulangan akan memperkuat pemahaman
3. Umpan balik positif akan memberikan penguatan terhadap pemahaman siswa
4. Motivasi belajar yang tinggi merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan belajar
5. Mencapai tujuan setahap demi setahap
6. Mengetahui hasil yang telah dicapai akan mendorong siswa untuk terus mencapai tujuan

Berdasarkan prinsip-prinsip tersebut, pada penelitian ini, bahan ajar yang dikembangkan menggunakan prinsip-prinsip antara lain materi yang ditulis pada bahan ajar di mulai dari materi yang mudah menuju materi yang sulit.

2.1.8.5 Macam-macam Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan segala bentuk bahan baik informasi, alat, maupun teks. Prastowo (2015:40) menyebutkan terdapat beberapa kriteria untuk macam-macam bahan ajar. Kriteria yang menjadi acuan dalam membuat klasifikasi tersebut adalah: (1) berdasarkan bentuknya; (2) cara kerjanya; dan (3) sifatnya.

1. Bahan Ajar Menurut Bentuknya

Menurut bentuknya, bahan ajar dibedakan menjadi empat macam, yaitu bahan ajar cetak, bahan ajar dengar (audio), bahan ajar pandang dengar (audio visual), dan bahan ajar interaktif.

1) Bahan cetak

Bahan ajar cetak atau *printed* adalah sejumlah bahan yang dibuat dalam bentuk kertas, yang berfungsi untuk pembelajaran atau penyampaian informasi. Contohnya: *handout*, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, *leaflet*, *wallchart*, gambar, dan maket.

2) Bahan ajar dengar atau program audio

Bahan ajar dengar adalah semua sistem yang menggunakan sinyal radio secara langsung, yang dapat dimainkan atau didengar oleh seseorang atau sekelompok orang. Contohnya: kaset, radio, piringan hitam, dan *compact disk audio*.

3) Bahan ajar pandang dengar atau audiovisual

Bahan ajar audiovisual yaitu bahan ajar yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak. Contohnya: *video compact disk* dan film.

4) Bahan ajar interaktif atau *interactive teaching materials*

Bahan ajar interaktif adalah kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, animasi, dan video) yang diberi perlakuan oleh penggunaannya untuk mengendalikan suatu perintah dan/atau perilaku alami dari suatu presentasi, contohnya: *compact disc interactive*.

2. Bahan Ajar Menurut Cara Kerjanya

Bahan ajar menurut cara kerjanya dibedakan menjadi lima macam, yaitu bahan ajar yang tidak diproyeksikan, bahan ajar yang diproyeksikan, bahan ajar audio, bahan ajar video, dan bahan ajar komputer.

- a. Bahan ajar yang tidak diproyeksikan, seperti gambar, diagram, *display*, model.
- b. Bahan ajar yang diproyeksikan, seperti *slide*, *filmstrips*, *overhead transparencies*, dan proyeksi komputer.
- c. Bahan ajar audio, seperti kaset, CD, *flash disk*.
- d. Bahan ajar video, seperti video, film.
- e. Bahan ajar (media) komputer, seperti *computer mediated instruction* dan *computer based multimedia* atau *hypermedia*.

3. Bahan Ajar Menurut Sifatnya

Berdasarkan sifatnya, bahan ajar dibagi menjadi 4 macam, sebagai berikut.

- 1) Bahan ajar berbasis cetak, seperti buku, panduan belajar siswa, buku kerja siswa, pamflet, bahan tutorial, peta, *charts*, foto bahan dari majalah serta koran.
- 2) Bahan ajar yang berbasis teknologi, seperti buku kerja siswa, *audio cassette*, buku kerja siswa, *slide*, *filmstrips*, film, *video cassette*, siaran televisi, multimedia.
- 3) Bahan ajar yang digunakan untuk praktik atau proyek, seperti kit sains, lembar wawancara, lembar observasi.
- 4) Bahan ajar yang dibutuhkan untuk keperluan interaksi manusia terutama untuk keperluan pendidikan jarak jauh, seperti telepon, *hand phone*, *video conferencing*.

Bahan ajar elektronik *flipbook* berbasis *mind mapping* pada materi keragaman budaya di Indonesia merupakan bahan ajar berbasis teknologi dan termasuk bahan ajar interaktif yaitu bahan ajar yang merupakan kombinasi dari dua media atau lebih. Bahan ajar interaktif dalam penelitian ini adalah bahan ajar elektronik yang menggunakan media *flipbook*.

2.1.8.6 Bahan Ajar Elektronik

Seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, pengembangan bahan ajar sering dikemas menjadi pembelajaran elektronik (*e-learning*). Andani (2017:2) menyebutkan sumber belajar berupa buku yang awalnya berbentuk *text book* berubah dan berkembang menjadi *elektronic book*

(*e-book*). *Electronic book* merupakan suatu versi buku elektronik yang dapat digunakan melalui komputer. Dengan pembelajaran berbasis komputer, diharapkan dapat membantu peserta didik yang memiliki kecepatan belajar lebih lambat agar dapat belajar secara efektif, sedangkan bagi peserta didik yang lebih cepat dapat memacu aktifitas belajar (Fanny, 2013:2). Menurut Jazuli (2017:49) bahan ajar elektronik adalah bahan ajar berdasarkan bentuknya dikategorikan sebagai bahan ajar interaktif karena mengkombinasikan teks, gambar, dan animasi, serta memerlukan kendali pengguna untuk menggunakan bahan ajar ini.

Menurut Ebied (2015:75) *e-book* memiliki manfaat antara lain : (1) dalam proses pembelajaran berbasis *e-book*, guru sebagai sumber informasi dan pengetahuan menjadi fasilitator; peran siswa beralih dari penerima informasi, pengetahuan dan keterampilan menjadi peran yang lebih positif dalam berpartisipasi untuk memperoleh informasi dan belajar sesuai dengan prinsip pembelajaran mandiri dan berkelanjutan; (2) meningkatkan prestasi akademik dan motivasi siswa dalam berpartisipasi dalam pembelajaran; (3) meningkatkan kesenangan belajar dengan memanfaatkan keunggulan desain *e-book* dalam pembelajaran berbasis multimedia; (4) *e-book* memberikan kebebasan dan fleksibilitas kepada peserta didik dalam belajar sesuai dengan kemampuan mereka sendiri; (5) mengontrol metode dan pendekatan pembelajaran yang digunakan guru dalam mentransfer pengetahuan ke siswa; (6) mengembangkan kemandirian dalam pembelajaran; (7) mengurangi beban membawa buku cetak.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa bahan ajar elektronik adalah bahan ajar berbasis elektronik yang penggunaannya memanfaatkan komputer dan termasuk dalam jenis bahan ajar interaktif. Bahan ajar ini menggunakan komputer atau alau elektronik sebagai alat bantu. Bahan ajar ini pula dapat dijadikan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Bahan ajar elektronik yang baik harus sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Bahan ajar elektronik berguna untuk meningkatkan motivasi dan prestasi peserta didik serta meningkatkan fleksibilitas dan kemandirian peseta didik dalam proses pembelajaran

2.1.9 Hakikat *Flipbook*

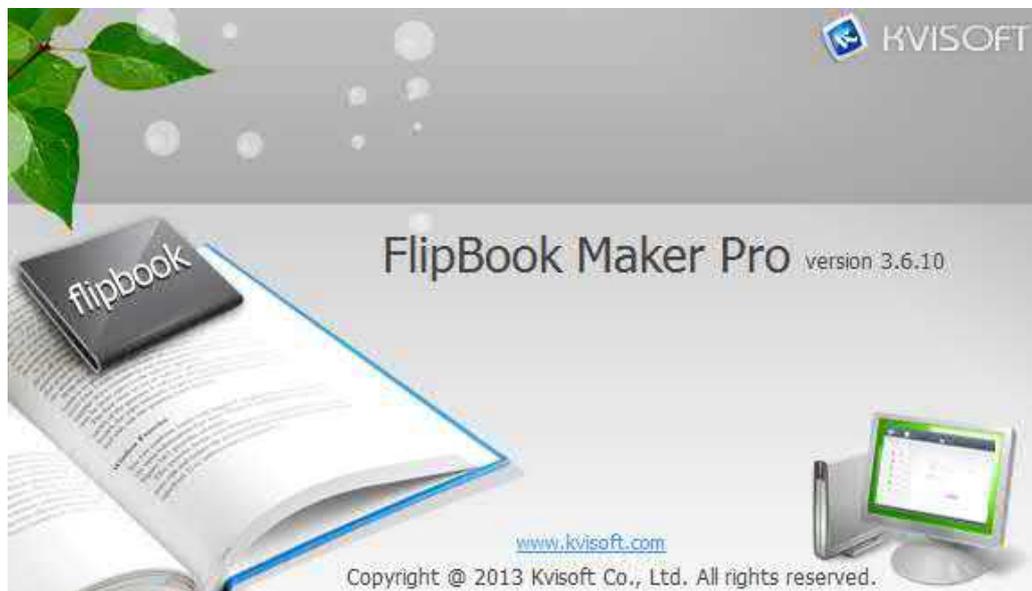
2.1.9.1 Pengertian *Flipbook*

Flipbook maker adalah sebuah *software* yang mempunyai fungsi untuk membuka setiap halaman menjadi seperti sebuah buku. *Software flip book maker* dapat membuat dan mengubah file dalam bentuk pdf dan gambar menjadi sebuah buku atau album fisik ketika dibuka per halamannya (Rasiman, 2014:35).

Sedangkan menurut Ruslinawati (2017:191) *flipbook* merupakan salah satu teknologi yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. *Flipbook maker* biasa digunakan untuk mendesain buku elektronik. Selain itu, program ini juga dapat menampilkan video, gambar, animasi, tulisan, dan lain sebagainya. Guru dapat menampilkan bahan ajar yang disampaikan dalam bentuk yang lebih menarik dengan menggunakan *flipbook* .

Hidayatullah (2016: 84) berpendapat bahwa media *flipbook maker* merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan kondusif. *Flipbook maker* adalah aplikasi untuk membuat *e-book*, *e-modul*, *e-paper* dan *e-magazine*. Perangkat multimedia ini dapat dapat menyisipkan teks, gambar, grafik, suara, *link* dan video pada lembar kerja. Secara umum, *flipbook maker* dapat memasukkan file berupa pdf, gambar, video dan animasi sehingga *flipbook maker* yang dibuat lebih menarik. *Flipbook maker* juga memiliki desain template dan fitur seperti *background*, tombol kontrol, navigasi bar, *hyperlink* dan *back sound*. Peserta didik dapat membaca dengan merasakan layaknya membuka buku secara fisik karena terdapat efek animasi dimana saat berpindah halaman akan terlihat seperti membuka buku secara fisik. Hasil akhir bisa disimpan ke format *html*, *exe*, *zip*, *screen saver* dan *app*.

Aplikasi yang digunakan peneliti dalam pembuatan bahan ajar elektronik *flipbook* berbasis *mind mapping* yaitu *Kvisoft Flipbook Maker Pro 3.6.10*. Dewantara (2018:36) menjelaskan *kvisoft flipbook maker* merupakan salah satu jenis perangkat lunak *open source* dimana aplikasi ini dapat mengkonversi file PDF menjadi buku digital interaktif. Aplikasi ini terdiri dari halaman multimedia yang digunakan untuk mengintegrasikan *hyperlink*, video, gambar, suara, dan *clipcart* objek, sehingga mampu membalikkan halaman buku digital seolah-olah sama seperti kita membalikkan buku cetak yang sering dilakukan oleh banyak orang pada umumnya.



Gambar 3.4 Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker Pro* Versi 3.6.10

Dengan menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker* ini dihasilkan buku berformat digital yang memberikan kemudahan pembacanya untuk mengakses dimana saja dan kapanpun mereka inginkan, karena buku digital ini dapat diakses melalui *smartphone*. Disamping itu, dengan aplikasi *kvisoft flipbook maker* ini memberikan kemudahan bagi penggunaanya dalam memasukkan/menyisipkan fasilitas multimedia, seperti: teks, gambar, animasi, musik ke dalam buku digital, sehingga peserta didik tidak merasa bosan/jenuh saat membaca buku digital tersebut.



Gambar 3.5 Tampilan Utama Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker Pro 3.6.10*

Fitur-fitur yang terdapat pada tampilan utama *Kvisoft Flipbook Maker* yaitu *add file*, *page edit*, *design* dan *publish*. Pada bagian *add file* berisi ikon *import* dan *delete*. Ikon *import* berfungsi untuk memasukkan file ke dalam dokumen kerja aplikasi *flipbook maker*. Berbagai format file yang dapat diimport menggunakan aplikasi *flipbook maker* antara lain PDF, video, gambar dan file SWF yang merupakan salah satu ekstensi *file* yang dihasilkan oleh sebuah aplikasi bernama *Adobe Flash*. Pada bagian *page edit* terdapat fitur untuk menambahkan teks, mengatur format *font*, menambahkan *hyperlink*, video, You Tube video, SWF, gambar, hotspot dan suara, *cliparts*, serta menambahkan efek untuk setiap halaman atau semua halaman. Pada bagian *design* berisikan fitur untuk merubah *template* dan bahasa yang digunakan pada tampilan *flipbook*. Bagian *publish* berfungsi untuk mempublikasikan atau menyimpan album tersebut sebagai *html*, *exe*, *zip*, *app*, atau *screen saver*.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *flipbook* merupakan salah satu media yang dapat digunakan guru untuk membantu proses pembelajaran. *Flipbook* termasuk media pembelajaran interaktif berbasis komputer yang menyerupai buku yang sedang di buka, siswa dapat membaca suatu bahan layaknya membuka buku cetak karena terdapat efek animasi dimana saat berpindah halaman akan terlihat seperti membuka buku secara fisik. Proses pembuatan media *flipbook* dalam penelitian ini menggunakan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker 3.6.10*.

2.1.10 Hakikat *Mind Mapping*

2.1.10.1 Pengertian *Mind Mapping*

Menurut Buzan (2012:103) *mind map* merupakan alat untuk berpikir kreatif yang menggambarkan cara kerja otak secara alami. *Mind map* memungkinkan otak untuk menggunakan semua gambar kemudian mengolahnya dalam pola radial dan jaringan sebagaimana otak dirancang, seperti yang secara internal selalu digunakan otak. *Mind mapping* adalah teknik mencatat atau mengingat sesuatu dengan bantuan gambar atau warna sehingga kedua otak manusia digunakan secara maksimal

Aqib (2015:23) menjelaskan bahwa model *mind mapping* diperkenalkan oleh Toni Buzan. Model ini baik digunakan untuk pengetahuan awal siswa atau untuk menemukan alternatif jawaban. Menurut Buzan, seseorang biasanya memulai *mind mapping* dengan menulis gagasan utama di tengah halaman dan dari situlah ia bisa membentangkannya keseluruhan arah untuk menciptakan

semacam diagram yang terdiri dari kata-kata kunci, frasa-frasa, konsep-konsep, fakta-fakta, dan gambar-gambar.

Sedangkan Huda (2014:307) mengatakan bahwa *mind map* merupakan metode yang efektif untuk mengembangkan gagasan-gagasan melalui rangkaian peta-peta konsep. *Mind map* dapat digunakan untuk membentuk, mendesain, mencatat, memvisualisasi, memecahkan masalah, membuat keputusan, merevisi dan mengklarifikasi topik utama, sehingga siswa dapat mengerjakan tugas-tugasnya dalam jumlah banyak sekalipun. *Mind map* digunakan untuk mengupayakan pencarian penyelesaian masalah dari suatu topik sekaligus menjadi strategi ampuh bagi belajar siswa. Sedangkan menurut Shoimin (2014:105) pemetaan pikiran adalah teknik pemanfaatan seluruh otak dengan menggunakan citra visual dan prasarana grafis lainnya untuk membentuk kesan. *Mind mapping* merupakan alat bantu yang dibuat siswa untuk mengungkapkan pemikiran mereka (Zahro, 2018:200)

Mind mapping merupakan alat yang dapat membantu otak berpikir secara teratur dan mampu memetakan pikiran dalam bentuk simbol-simbol nyata (Trimurtini, 2016:206). Menurut Hallen (2015:46) *mind map* adalah cara yang bagus untuk memperkenalkan materi secara keseluruhan, meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat otak memahami dengan cepat. Liu (2014:19) berpendapat bahwa *mind mapping* adalah teknik merepresentasikan pengetahuan dengan mengorganisasikannya sebagai jaringan atau diagram non-linear lainnya memasukkan unsur-unsur verbal dan simbolis yang dianggap sebagai skema. Siswa dapat menyingkat pengetahuan mereka dengan menggunakan pemetaan

pikiran, sehingga mengurangi beban memori kerja dan mengingat pengetahuan lebih mudah dan lebih jelas. Selain itu, keterlibatan siswa dalam memetakan pikiran dapat mendorong aktivitas siswa dalam memperkuat pengetahuan mereka. Sedangkan Widodo (2016:221) menyebutkan *mind map* adalah suatu alat pendekatan untuk membantu peserta didik untuk mencatat lebih efektif dan juga membantu otak berpikir secara teratur, memasukkan informasi ke dalam otak.

Mind map juga merupakan peta rute yang hebat bagi ingatan, memungkinkan menyusun fakta dan pikiran sedemikian rupa sehingga cara kerja alami otak dilibatkan sejak awal. Ini berarti mengingat informasi akan lebih mudah dan lebih bisa diandalkan daripada menggunakan teknik pencatatan tradisional. Semua *mind map* mempunyai kesamaan. Semuanya menggunakan warna. Semuanya memiliki struktur alami yang memancar dari pusat. Semuanya menggunakan garis lengkung, simbol, kata, dan gambar yang sesuai dengan satu rangkaian aturan yang sederhana, mendasar, alami, dan sesuai dengan cara kerja otak. Dengan *mind map*, daftar informasi yang panjang bisa dialihkan menjadi diagram warna-warni, sangat teratur, dan mudah diingat yang bekerja selaras dengan cara kerja alami otak dalam melakukan berbagai hal (Buzan, 2012:5).

Dari berbagai pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa *mind mapping* merupakan alat berfikir dengan meringkas dan mengkaji ulang materi secara efektif menggunakan garis lengkung, simbol, kata, dan gambar yang sesuai dengan satu rangkaian aturan yang sederhana, mendasar, alami, dan sesuai dengan cara kerja otak.

2.1.10.2 Kelebihan *Mind Mapping*

Kelebihan *mind map* menurut Buzan (2012:6) yaitu: (1) merencana; (2) berkomunikasi; (3) menjadi lebih aktif; (4) menghemat waktu; (5) menyelesaikan masalah; (6) memusatkan perhatian; (7) menyusun dan menjelaskan pikiran-pikiran; (8) mengingat dengan lebih baik; (9) belajar lebih cepat dan efisien; (10) melihat “gambar keseluruhan”; (11) menyelamatkan pohon

Sedangkan menurut Michalko (dalam Buzan, 2012:6) dalam buku terlarisnya *Cracking Creativity* kelebihan *mind map* yaitu:

1. Mengaktifkan seluruh otak
2. Membereskan akal dari kekusutan mental
3. Memungkinkan kita fokus pada pokok bahasan
4. Membantu menunjukkan hubungan antara bagian-bagian informasi yang saling terpisah
5. Memberi gambaran yang jelas pada keseluruhan dan perincian
6. Memungkinkan untuk mengelompokkan konsep, dan membantu untuk membandingkannya
7. Mensyaratkan kita untuk memusatkan perhatian pada pokok bahasan dari ingatan jangka pendek ke ingatan jangka panjang.

2.2.10.3 Langkah-langkah Membuat *Mind Mapping*

Langkah-langka membuat *mind mapping* yaitu:

1. Mencatat hasil ceramah dan menyimak poin-poin atau kata kunci dari ceramah tersebut.
2. Menunjukkan jaringan-jaringan dan relasi-relasi diantara berbagai poin/gagasan/kata kunci terkait dengan materi pelajaran
3. *Membrainstorming* semua hal yang sudah diketahui sebelumnya tentang topik tersebut.
4. Merencanakan tahap-tahap awal pemetaan gagasan dengan memviusuaisasikan semua aspek dari topik yang dibahas.
5. Menyusun gagasan dan informasi dengan membuatnya bisa diakses pada satu lembar saja.
6. Menstimulasi pemikiran dan solusi kreatif atas permasalahan-permasalahan yang terkait dengan topic bahasan,
7. Mereview pelajaran untuk mempersiapkan tes atau ujian (Huda, 2014:307).

Langkah-langkah *mind map* menurut Aqib (2015:23) adalah sebagai berikut:

1. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai
2. Guru mengemukakan konsep/permasalahan yang akan ditanggapi oleh siswa/sebaiknya permasalahan yang mempunyai alternative jawaban
3. Membentuk kelompok yang anggotanya 2-3 orang
4. Tiap kelompok menginventarisasi/mencatat alternatif jawaban hasil diskusi

5. Tiap kelompok (atau diacak kelompok tertentu) membaca hasil diskusinya, guru mencatat di papan dan mengelompokkan sesuai kebutuhan guru.
6. Dari data-data di papan, siswa diminta membuat kesimpulan atau guru memberi bandingan sesuai konsep yang disediakan oleh guru

Sebelum memulai langkah-langkah *mind mapping*, ada tahap-tahap penting yang harus dilalui untuk memulai *mind mapping* menurut Huda (2014:308), antara lain sebagai berikut:

1. Letakkan gagasan/tema/poin utama di tengah-tengah halaman kertas. Akan lebih mudah jika posisi kertas tidak dalam keadaan tegak lurus (*portrait*), melainkan dalam posisi terbentang (*landscape*).
2. Gunakan garis, tanda panah, cabang-cabang, dan warna-warna yang berbeda untuk menunjukkan hubungan antara tema utama dan gagasan-gagasan pendukung lain. Hubungan-hubungan ini sangat penting, karena ia bisa membentuk keseluruhan pemikiran dan pembahasan tentang gagasan utama tersebut.
3. Hindari untuk bersikap latah; lebih menampilkan karya bagus daripada konten di dalamnya. *Mind mapping* harus dibuat dengan cepat tanpa ada jeda dan *editing* yang menyita waktu. Untuk itulah, sangat penting mempertimbangkan setiap kemungkinan yang harus dan tidak harus dimasukkan ke dalam peta tersebut.
4. Pilihlah warna-warna yang berbeda untuk mensymbolisasi sesuatu yang berbeda pula. Misalnya, warna biru untuk sesuatu yang masih perlu diteliti

lebih lanjut. Tidak ada teknik pewarnaan yang pasti, namun pastikan warna-warna yang ditentukan konsisten sejak awal.

5. Biarkan beberapa ruang kosong dalam kertas. Ini dimaksudkan agar memudahkan penggambaran lebih jauh ketika ada gagasan baru yang harus ditambahkan.

Pada penelitian ini peneliti mengembangkan bahan ajar elektronik *flipbook* yang dilengkapi *mind mapping* pada pembelajaran IPS khususnya materi keragaman budaya di Indonesia untuk kelas IV SD.

2.1.11 Rancangan Pengembangan Bahan Ajar Elektronik *Flipbook* Berbasis *Mind Mapping*

Bahan ajar ini berupa buku elektronik seperti *e-book* yang mengkombinasikan gambar dan teks menyerupai buku yang sedang dibuka. Bahan ajar ini berisi materi keberagaman budaya di Indonesia di kelas IV.

2.1.11.1 Rancangan Awal Bahan Ajar Elektronik *Flipbook* Berbasis *Mind Mapping*

Rancangan awal bahan ajar elektronik *flipbook* berbasis *mind mapping* di tampilkan pada tabel berikut.

Tabel 2.6 Rancangan Awal Bahan Ajar Elektronik *Flipbook* Berbasis *Mind Mapping*

| Halaman | Keterangan |
|----------------|--|
| | Pada <i>flipbook</i> terdapat tombol kendali yang terletak pada pojok kanan atas yang berfungsi untuk memperbesar atau memperkecil tampilan. Sedangkan pada bagian bawah terdapat tombol kendali untuk keluar dari program |
| Sampul Buku | <ol style="list-style-type: none"> 1. Logo Universitas Negeri Semarang 2. Tampilan judul bahan ajar “Indahnya Keragaman Budaya Indonesia” 3. Nama pembuat bahan ajar 4. Gambar ilustrasi 5. Berisi jurusan dan fakultas |
| Kata Pengantar | <ol style="list-style-type: none"> 1. Judul halaman berupa kata pengantar. |

| | |
|--------------------------------------|---|
| | <p>2. Teks kata pengantar</p> <p>3. Nomor halaman</p> |
| Daftar Isi | 1. Berisi daftar isi dari bahan ajar |
| Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar | <p>1. Berisi keterangan mengenai Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar</p> <p>Kompetensi Inti:</p> <p>Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.</p> <p>Kompetensi Dasar:</p> <p>3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.</p> |
| Indikator dan Tujuan Pembelajaran | <p>1. Berisi indikator dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.</p> <p>Indikator :</p> <p>3.2.1 Menganalisis faktor-faktor penyebab keragaman di Indonesia.</p> <p>3.2.2 Mengidentifikasi keragaman bahasa daerah di Indonesia.</p> <p>3.2.3 Mengidentifikasi keragaman rumah adat di Indonesia.</p> <p>3.2.4 Mengidentifikasi keragaman pakaian adat di Indonesia.</p> <p>3.2.5 Mengidentifikasi keragaman tari tradisional suatu daerah di Indonesia.</p> <p>3.2.6 Mengidentifikasi keragaman alat musik tradisional suatu daerah di Indonesia.</p> <p>Tujuan pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dengan mengamati media <i>flipbook</i> siswa dapat menganalisis faktor-faktor penyebab keragaman budaya di Indonesia dengan benar. 2. Melalui kegiatan mengamati peta konsep pada media <i>flipbook</i> siswa dapat mengidentifikasi keragaman bahasa daerah di Indonesia dengan tepat. 3. Dengan mengamati gambar rumah adat pada media <i>flipbook</i> siswa dapat mengidentifikasi keragaman rumah adat di Indonesia dengan benar. 4. Melalui kegiatan diskusi tentang keragaman pakaian adat pada media <i>flipbook</i>, siswa dapat |

| | |
|--|--|
| | <p>mengidentifikasi keragaman rumah adat di Indonesia dengan benar.</p> <p>5. Dengan mengamati keragaman kesenian pada media <i>flipbook</i>, siswa dapat mengidentifikasi beberapa nama tari daerah Indonesia dengan benar.</p> <p>6. Melalui kegiatan tanya jawab tentang keragaman kesenian di Indonesia pada media <i>flipbook</i>, siswa dapat menyimpulkan keragaman alat musik di Indonesia dengan benar.</p> |
| Pengantar materi keragaman budaya di Indonesia | 1. Berisi gambar peta Indonesia dan pengantar materi keragaman budaya di Indonesia |
| Materi Ajar Berbasis <i>Mind Mapping</i> | <p>1. Berisi materi keragaman budaya di Indonesia meliputi :</p> <p>a. Faktor penyebab keragaman di Indonesia</p> <p>b. Keragaman bahasa daerah di Indonesia</p> <p>c. Keragaman rumah adat di Indonesia</p> <p>d. Keragaman pakaian adat di Indonesia</p> <p>e. Keragaman tari tradisional di Indonesia</p> <p>f. Keragaman alat musik tradisional di Indonesia</p> <p>2. Berisi gambar dan peta konsep (<i>mind mapping</i>)</p> |
| Lembar kerja siswa | 1. Berisi lembar kerja siswa |
| Latihan soal | 1. Berisi latihan soal siswa |
| Daftar pustaka | 1. Berisikan daftar pustaka |
| Cover penutup bahan ajar | 1. Cover penutup bahan ajar. Setelah ini pengguna dapat menutup program <i>flipbook</i> dengan menekan tombol keluar pada tampilan <i>flipbook</i> . |

2.111.2 Aspek Penilaian Bahan Ajar Elektronik *Flipbook* Berbasis *Mind Mapping*

Aspek penilaian dalam penelitian ini terdiri dari aspek tampilan media penyajian, kelayakan isi, serta aspek kebahasaan yang digunakan. Untuk memudahkan penilaian digunakan skala *likert* dengan skor 1-4 dengan keterangan skor 4 apabila ada 4 deskriptor yang tampak, skor 3 apabila ada 3 deskriptor yang tampak, skor 2 apabila ada 2 deskriptor yang tampak, skor 1 apabila ada 1 deskriptor yang tampak, dan skor 0 apabila tidak ada deskriptor yang tampak.

Masing-masing aspek penilaian dijabarkan sebagai berikut.

1. Kriteria Validasi Penilaian Media

Tabel 2.7 Kriteria Penilaian Kelayakan Media Tahap 1

| Aspek | Indikator |
|---|--|
| Komponen Penyajian | |
| Relevan dengan topik yang diajarkan. (Asyhar, 2012:81) Ketepatan dengan tujuan pembelajaran. (Sudjana, 2013:4) | Sesuai dengan KI, KD, indikator dan tujuan pembelajaran Menyajikan isi atau konten yang sesuai dengan materi keragaman budaya di Indonesia. |
| Keterampilan guru dalam penggunaan media. (Sudjana, 2013:5) | Media mudah digunakan oleh guru dan siswa. |
| Praktis, luwes dan tahan. (Asyhar, 2012:81) Interaktivitas. (Asyhar, 2012:84) | Media praktis digunakan dan tahan lama. |
| Komposisi Isi | |
| Media sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. (Arsyad, 2011:74) | Relevan dengan KI, KD, indikator dan tujuan pembelajaran. |
| Sesuai dengan taraf berpikir siswa. (Sudjana, 2013:5) | Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. |
| Kejelasan sajian. (Asyhar, 2012:82) | Memuat materi keragaman budaya di Indonesia. |
| Berkualitas baik. (Asyhar, 2012:82) | Penyajian materi pembelajaran runtut, jelas dan logis |
| Mutu Teknis | |
| Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf memenuhi persyaratan teknis. Misal: Visual harus jelas. (Arsyad, 2011:76) | Desain tampilan visual menarik, teks dan gambar terlihat jelas. |
| Mutu teknis media. (Aqib, 2014:54) | Semua tombol dalam media berfungsi dengan baik. |

2. Kriteria Penilaian Komponen Penyajian

Tabel 2.8 Kriteria Penilaian Komponen Penyajian Media Tahap 2

| Aspek | Indikator | Deskriptor Penilaian Bahan Ajar <i>Flipbook</i> Berbasis <i>Mind Mapping</i> |
|--|---|--|
| Relevan dengan topik yang diajarkan. (Asyhar, 2012:81) Ketepatan dengan | Media sesuai dengan KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran. | 1. Menampilkan KI, KD, dan indikator pembelajaran |
| | | 2. Menampilkan tujuan pembelajaran yang ingin |

| | | |
|---|---|---|
| tujuan pembelajaran. Sudjana, 2013:4) | | dicapai |
| | | 3. Bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> berbasis <i>mind mapping</i> |
| | | 4. Gambar atau ilustrasi dalam bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> berbasis <i>mind mapping</i> sesuai dengan pembahasan materi |
| Media yang dipilih harus sesuai dengan karakteristik siswa (Asyhar, 2012: 82). Media yang digunakan harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa, misal dari segi bahasa, simbol-simbol yang digunakan, tata penyajian, serta waktu penggunaannya (Anitah, 2012: 6.38) | Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. | 1. Materi disajikan secara runtut sesuai tujuan pembelajaran |
| | | 2. Gambar terlihat jelas dan logis |
| | | 3. Teks terlihat jelas dan logis |
| | | 4. Keseluruhan tampilan media menarik |
| Praktis, luas, dan bertahan. Guru terampil meng-gunakannya (Arsyad, 2017: 75). | Media mudah digunakan guru dan siswa. | 1. Bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> berbasis <i>mind mapping</i> mudah digunakan dalam proses pembelajaran. |
| | | 2. Petunjuk penggunaan media jelas. |
| | | 3. Tombol navigasi mudah dioperasikan. |
| | | 4. Bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> berbasis <i>mind mapping</i> sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. |
| Memiliki kemeranian sajian (Daryanto, 2013:69) Menarik (Aqib, 2014:52) | Desain tampilan visual menarik | 1. Desain tampilan bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> berbasis <i>mind mapping</i> menarik minat belajar siswa |
| | | 2. Penyajian bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> |

| | | |
|--|--------------------------------|---|
| | | berbasis <i>mind mapping</i> dilengkapi gambar yang sesuai dengan materi keragaman budaya di Indonesia |
| | | 3. Perpaduan warna , gambar dan teks menarik |
| | | 4. Petunjuk penggunaan media jelas. |
| Memiliki kemenarikan sajian (Daryanto, 2013:69) Menarik (Aqib, 2014:52) | Desain tampilan visual menarik | 1. Desain tampilan bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> berbasis <i>mind mapping</i> menarik minat belajar siswa |
| | | 2. Penyajian bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> berbasis <i>mind mapping</i> dilengkapi gambar yang sesuai dengan materi keragaman budaya di Indonesia |
| | | 3. Perpaduan warna , gambar dan teks menarik |
| | | 4. Teks dan gambar terlihat jelas. |

3. Kriteria Kelayakan Isi

Tabel 2.9 Kriteria Penilaian Kelayakan Isi

| Aspek | Indikator | Deskriptor Penilaian Bahan Ajar <i>Flipbook</i> Berbasis <i>Mind Mapping</i> |
|---|--|--|
| Media pembelajaran dalam penggunaannya sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai. (Anitah, 2012:6.9) Relevan dengan topik yang diajarkan. (Asyhar, 2012:81) Ketepatan dengan tujuan pembelajaran. (Sudjana, 2013:4) | Relevan dengan KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran. | 1. Materi sesuai dengan KI dan KD |
| | | 2. Materi sesuai dengan indikator pembelajaran |
| | | 3. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran |
| | | 4. Materi keragaman budaya di Indonesia telah tercakup secara keseluruhan dalam bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> berbasis <i>mind mapping</i> |

| | | |
|---|--|--|
| <p>Sesuai dengan taraf berpikir siswa. (Sudjana, 2013:5) Kesesuaian dengan situasi siswa. (Arsyad, 2011:219)</p> | <p>Materi sesuai dengan tingkat berpikir siswa.</p> | 1. Sesuai dengan perkembangan intelektual siswa |
| | | 2. Sesuai dengan perkembangan emosional siswa |
| | | 3. Materi berhubungan dengan kehidupan sehari-hari |
| | | 4. Materi disesuaikan dengan tingkat kesulitannya |
| <p>Memotivasi siswa dalam belajar. (Arsyad, 2011:220)</p> | <p>Kesesuaian materi dengan soal dalam bahan ajar IPS.</p> | 1. Materi dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik. |
| | | 2. Materi dapat meningkatkan sikap positif peserta didik. |
| | | 3. Menumbuhkan minat baca peserta didik. |
| | | 4. Soal dalam media dapat memotivasi siswa untuk memecahkan masalah. |
| <p>Isi gambar pendukung materi. Media visual digunakan untuk menekankan informasi sasaran. (Arsyad, 2011:89) Gambar menampilkan gagasan, bagian informasi atau suatu konsep jelas. (Daryanto, 2013:112)</p> | <p>Kesesuaian gambar dengan materi.</p> | 1. Gambar dalam bahan ajar berhubungan dengan materi. |
| | | 2. Gambar dapat memperjelas isi materi. |
| | | 3. Gambar membantu peserta didik memahami materi. |
| | | 4. Gambar jelas dan menarik. |

4. Kriteria Penilaian Komponen Kebahasaan.

Tabel 2.10 Kriteria Penilaian Komponen Kebahasaan

| Aspek | Indikator | Deskriptor Penilaian Bahan Ajar Elektronik <i>Flipbook</i> Berbasis <i>Mind Mapping</i> |
|--|--|---|
| Kalimat harus jelas, singkat, dan informatif (Daryanto, 2013: 106). | Struktur kalimat yang digunakan mudah dipahami oleh siswa.. | 1. Struktur kalimat yang digunakan dalam bahan ajar mudah dipahami oleh siswa. |
| | | 2. Menggunakan kalimat yang efektif. |
| | | 3. Menggunakan kalimat yang baku. |
| | | 4. Penyusunan kalimat menggunakan struktur EYD bahasa Indonesia. |
| Kalimat yang digunakan harus jelas, singkat dan informatif (Daryanto, 2013:106) | Menggunakan kalimat efektif | 1. Kalimat yang dipakai memiliki kesatuan gagasan. |
| | | 2. Menggunakan kata-kata secara hemat. |
| | | 3. Menggunakan ejaan yang tepat |
| | | 4. Kalimat mudah dipahami oleh siswa |
| Penggunaan gaya bahasa percakapan sehari-hari dan bukan gaya bahasa sastra (Daryanto, 2013: 106) | Bahasa yang digunakan sesuai tingkat perkembangan berpikir dan sosial emosional siswa. | 1. Bahasa yang digunakan sesuai tingkat perkembangan berpikir kelas IV |
| | | 2. Bahasa yang digunakan memotivasi siswa untuk merespon pesan |
| | | 3. Bahasa yang digunakan sesuai tingkat sosial emosional siswa |
| | | 4. Menggunakan bahasa yang biasa didengar di kehidupan sehari-hari |
| Kalimat yang digunakan harus jelas, singkat dan informatif (Daryanto, 2013:106) | Menggunakan kalimat yang singkat, padat dan jelas. | 1. Teks yang disajikan informatif. |
| | | 2. Penjelasan kalimat singkat dan jelas |

| | | |
|--|--|--|
| | | 3. Kalimat tidak menimbulkan makna ganda |
| | | 4. Kalimat yang digunakan komunikatif |

2.2 Kajian Empiris

Penelitian ini di dukung oleh beberapa penelitian relevan yang pernah dilakukan. Beberapa penelitian tersebut sebagai berikut:

Penelitian yang dilakukan oleh Seso (2018:183) dengan judul Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Bermuatan Multimedia untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV di Kabupaten Ngada. Pengembangan bahan ajar elektronik ini melalui beberapa tahap berdasarkan model yang digunakan yaitu model ADDIE. Pada tahap pengembangan ada beberapa yang dikembangkan yaitu pengembangan panduan bahan ajar, jaringan tema, sub-sub tema, pemetaan indikator, kegiatan pembelajaran dan latihan-latihan soal. Hasil penelitian menunjukkan bahan ajar elektronik oleh ahli dan siswa sebagai pengguna produk dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan uji coba oleh ahli desain ada pada kategori sangat baik, uji coba oleh ahli multimedia ada pada kategori baik, uji coba oleh ahli konten ada pada kategori baik, dan uji coba oleh siswa ada pada kategori sangat baik.

Penelitian yang dilakukan oleh Rohmah (2017:722) dengan judul Pengembangan Buku Ajar IPS SD Berbasis Kontekstual mengemukakan bahwa produk berupa buku ajar yang dikembangkan berupa buku guru dan buku siswa IPS SD berbasis kontekstual pada materi menghargai peninggalan sejarah di lingkungan setempat untuk Kelas IV Sekolah Dasar dikategorikan valid, menarik,

praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran dari hasil penilaian validator. Valid tergambar dari hasil penilaian validator bahwa semua validator menyatakan hasil yang baik di kedua aspek, yaitu materi dan bahasa. Menarik tergambar dari penilaian siswa saat uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Praktis tergambar dari angket respon siswa setelah uji coba lapangan bahwa semua siswa dapat menggunakan buku teks tersebut dengan baik. Hasil pengembangan juga tergolong efektif karena hasil belajar siswa meningkat, yaitu dari rata-rata hasil tes awal sebesar 66 menjadi 83 pada saat tes akhir dan persentase ketuntasan klasikal sebesar 93% dari persentase maksimal 100%.

Penelitian yang dilakukan oleh Lindawati (2016:72) dengan judul Pengembangan Bahan Ajar IPS Berbasis Kecakapan Hidup (*Life Skill*) untuk Siswa Kelas V SD pada tahun 2016. Hasil dari penelitian pengembangan tersebut telah dilakukan menunjukkan bahwa bahan ajar IPS berbasis kecakapan hidup efektif digunakan untuk siswa kelas V sekolah dasar dengan saran dari ahli desain dan ahli materi serta telah melalui uji coba kelompok kecil dan besar disertai revisi dan uji coba perorangan dengan hasil uji coba kelompok besar 84,6% tergolong sangat baik.

Penelitian yang dilakukan oleh Jupriyanto (2017:126) dengan judul Bahan Ajar Multimedia Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam Sebagai Media Pembelajaran Inovatif. Hasil penelitian menunjukkan Bahan Ajar Multimedia Interaktif pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas V Sekolah Dasar dengan materi pencernaan dan pernapasan dinyatakan valid, praktis, dan efektif serta layak digunakan.

Penelitian yang dilakukan oleh Andani (2018:83) dengan judul Pengembangan Bahan Ajar *Electronic Book* Menggunakan Software *Kvisoft Flipbook* Pada Materi Hukum Dasar Kimia di SMA Negeri 1 Pantou Reu Aceh Barat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi *electronic book* pada materi hukum dasar kimia layak digunakan di SMAN 1 Pantou Reu Aceh Barat dengan hasil persentase rata-rata validasi *electronic book* dari empat orang tim ahli adalah 94,80% (kategori sangat baik).

Penelitian yang dilakukan oleh Ida Safitri (2017:8) dengan judul Pengembangan E-Module dengan Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik Berbantuan *Flipbook Maker* Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP. Pengembangan media *e-module* dengan pendekatan pembelajaran matematika realistik berbantuan *flipbook maker* pada materi bangun ruang sisi datar (layak) digunakan oleh siswa dalam pembelajaran matematika di SMP/Mts. Hal ini didasarkan pada penilaian kelayakan atau kevalidan oleh para ahli. Dimana penilaiannya ditunjukkan dengan hasil persentase oleh ahli media sebesar 91,88%, presentase kelayakan oleh ahli materi sebesar 98,67%, dan presentase kelayakan atau kevalidan berdasarkan tanggapan siswa sebesar 89,66%, setelah dikonversikan dengan tabel konversi skala, ketiga presentase berada pada kualifikasi sangat baik.

Penelitian yang dilakukan oleh Hayati (2015:50) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Fisika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Flipbook* Fisika berbasis multimedia yang dikembangkan layak digunakan dalam

pembelajaran fisika dengan hasil uji kelayakan kepada ahli dan pengguna didapatkan rata-rata persentase secara keseluruhan adalah 95,44% dengan interpretasi sangat baik.

Penelitian yang dilakukan oleh Lukman (2016:52) dengan judul Pengembangan Bahan Ajar dengan Model *Mind Map* untuk Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial SMP. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar dengan model *mind map* pada pembelajaran IPS untuk siswa SMP layak digunakan dalam pembelajaran berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media yang ditinjau dari aspek kelayakan isi, aspek kelayakan penyajian, aspek bahasa dan gambar dan aspek kegrafisan dengan rerata skor 3,24 dengan kategori Baik dan rerata skor dari keseluruhan uji coba sebesar 3,49 dengan kategori Baik.

Penelitian yang dilakukan oleh Qondias (2016:181) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis *Mind Mapping* SD Kabupaten Ngada Flores. Hasil penelitian yaitu dari uji pakar menunjukkan kategori baik dengan skor 54, sedangkan respon guru memberikan skor 58 pada kategori baik terhadap media yang telah dikembangkan. Dengan demikian media pembelajaran tematik berbasis *mind mapping* dapat digunakan guna pelaksanaan pembelajaran di SD Kabupaten Ngada.

Penelitian yang dilakukan oleh Triana (2016:37) dengan judul Penggunaan Strategi *Mind Mapping* Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SDN I Wonorejo Demak. Penelitian tersebut merupakan penelitian tindakan kelas, hasil penelitian menunjukkan bahwa ketuntasan klasikal hasil belajar siswa melalui penerapan strategi peta konsep dengan media audio

visual mengalami peningkatan. Penerapan strategi belajar *mind mapping* berbasis multimedia dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS pada siswa kelas V SDN I Wonorejo berhasil, kualitas pembelajaran yang dikaji meliputi tiga aspek yaitu keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar telah mencapai bahkan melebihi indikator penelitian yang telah ditetapkan sehingga penelitian ini tidak dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Penelitian yang dilakukan oleh Anugraheni (2018:38) dengan judul Pengembangan Bahan Ajar berbasis Olah Pikir di Sekolah Dasar. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Anugraheni menunjukkan bahwa bahan ajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berbasis olah pikir layak digunakan dengan hasil validasi diperoleh rata-rata skor sebesar 81,90 dengan kategori baik.

Penelitian oleh Radix (2013:3) dengan judul *Using Mind Maps for the Measurement and Improvement of Learning Quality*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *mind map* merupakan alternatif dalam mengkonstruksikan pembelajaran dengan teknik disiplin. Praktik dalam pengelompokan *mind map* menggunakan struktur berdampak positif terhadap kualitas pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan Fauziah (2017:136) dengan judul Penerapan Model *Mind Map* untuk Meningkatkan Kreativitas dan Pemahaman Siswa Pada Materi Sejarah Kerajaan Islam di Indonesia. Hasil penelitian *mind mapping* membantu siswa untuk mempermudah menghafal materi, yang berdampak pada meningkatnya pemahaman dan kreativitas siswa pada materi sejarah di Indonesia.

Penelitian yang dilakukan oleh Sari (2016:6) dengan judul *The Development of Mind Mapping Media in Flood Material using ADDIE Model*. Hasil penelitian menunjukkan validasi oleh ahli menunjukkan media *mind mapping* yang dikembangkan layak digunakan dan dari respon siswa menunjukkan *mind mapping* membuat siswa lebih mudah memahami materi banjir.

2.3 Kerangka Berfikir

Mutu pendidikan dapat dilihat dari segi proses belajar dan hasil belajar. Dari segi proses, pembelajaran dikatakan berhasil apabila siswa terlibat aktif sebagian besar bahkan seluruhnya, menunjukkan semangat antusias yang tinggi serta percaya diri. Dari segi hasil belajar dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan perilaku siswa ke arah yang positif, tercapainya tujuan pembelajaran yang direncanakan.

Terdapat permasalahan pada pembelajaran IPS di SDN Purwoyoso 04 yang berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Purwoyoso 04. Sumber belajar yang digunakan terbatas. Penggunaan media yang berkaitan dengan materi pembelajaran IPS belum optimal. Guru hanya menggunakan media cetak berupa buku tema guru dan siswa. Siswa kurang fokus dalam pembelajaran. Siswa cenderung cepat bosan jika tidak menggunakan media khususnya pada muatan IPS.

Peneliti melakukan analisis kebutuhan terlebih dahulu berdasarkan data pra-penelitian berupa wawancara, observasi dan data dokumentasi, maka peneliti

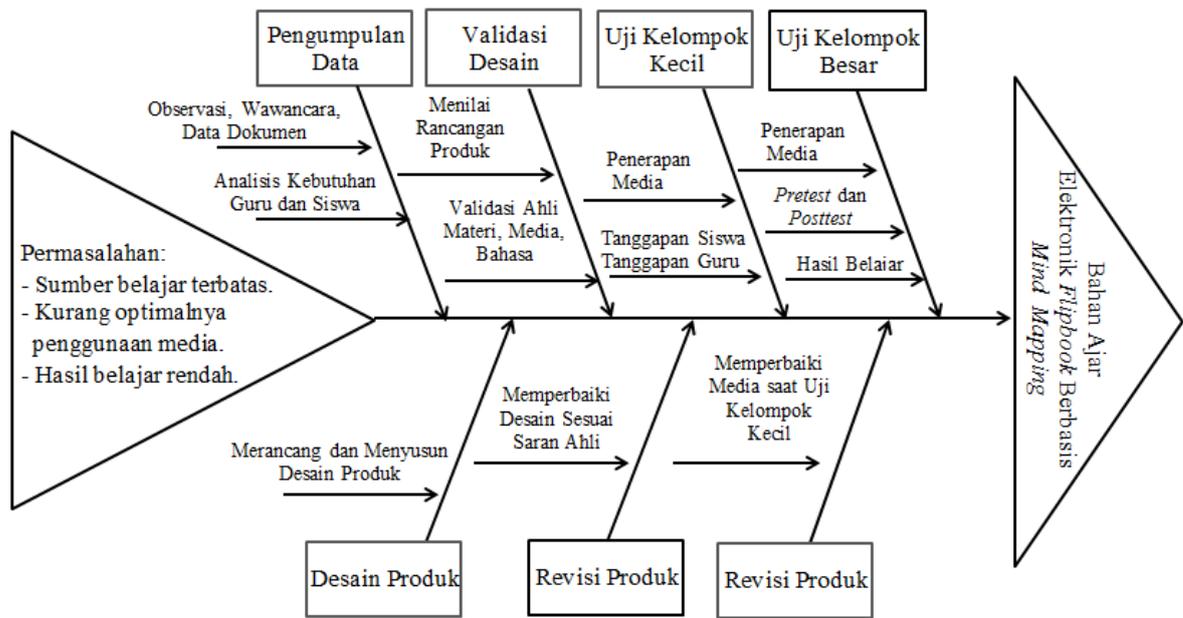
merencanakan untuk membuat bahan ajar elektronik *flipbook* berbasis *mind mapping* pada pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia. *Flipbook maker* adalah sebuah *software* yang mempunyai fungsi untuk membuka setiap halaman menjadi layaknya sebuah buku (Rasiman, 2014:536). Adanya *flipbook* ini akan membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa dengan bantuan teknologi. Serta dapat meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran IPS.

Bahan ajar elektronik *flipbook* juga dikembangkan dengan konsep *mind mapping*, *mind mapping* akan memudahkan siswa dalam memahami materi yang dipelajari. Bahan ajar dengan menggunakan konsep *mind map* akan lebih menarik perhatian siswa untuk membacanya karena *mind map* yang terdiri dari berbagai unsur warna, gambar dan garis, merupakan stimulus yang menarik perhatian siswa untuk melihatnya. Gambar dan warna dalam bahan ajar elektronik *flipbook* berbasis *mind mapping* juga berfungsi sebagai objek bantu berfikir yang nyata. Dengan *mind mapping* siswa akan bisa mengorganisasikan pengetahuan terstruktur dan membantu siswa meningkatkan hasil belajarnya.

Pengembangan bahan ajar elektronik *flipbook* berbasis *mind mapping* ini menggunakan model pengembangan *Borg and Gall* yang diadaptasi oleh Sugiyono. Adapun langkah model pengembangan ini (dalam Sugiyono 2015: 298) terdiri atas 10 langkah yaitu: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian; (9) revisi produk; (10) produksi massal. Namun

pada pelaksanaannya, penelitian ini hanya sampai pada langkah ke 8 yaitu uji coba pemakaian.

Berikut kerangka berfikir dalam penelitian ini:



Gambar 2.2 Diagram *Fishbone* Bahan Ajar Elektronik *Flipbook* Berbasis *Mind Mapping*

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan bahan ajar elektronik *flipbook* berbasis *mind mapping* pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia di kelas IV, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Peneliti telah mengembangkan bahan ajar elektronik *flipbook* berbasis *mind mapping* melalui beberapa tahapan yakni: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian.
2. Bahan ajar elektronik *flipbook* berbasis *mind mapping* telah dikembangkan berdasarkan penilaian kelayakan isi oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa termasuk kriteria sangat layak pada komponen kelayakan penyajian dengan persentase 100%, komponen kelayakan isi dengan persentase 90,625%, dan komponen kelayakan kebahasaan dengan persentase 93,75%.
3. Penggunaan bahan ajar elektronik *flipbook* berbasis *mind mapping* efektif digunakan dalam pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia. Hal ini ditunjukkan berdasarkan hasil belajar kognitif siswa pada nilai *pretest* dan *posttest* terdapat perbedaan rata-rata sebesar 18,29. Hasil uji perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* dengan perhitungan *t-test* diperoleh peningkatan rata-rata dengan kriteria sedang.

5.2 Saran

Berdasarkan pelaksanaan penelitian pengembangan, maka terdapat beberapa saran yang direkomendasikan, yaitu:

1. Pengembangan bahan ajar elektronik *flipbook* berbasis *mind mapping* pada pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia kelas IV ini perlu memperhatikan beberapa hal, diantaranya: (1) memperbaiki desain dan komponen bahan ajar agar lebih lengkap; (2) komponen penyajian dibuat lebih bagus dan menarik; (3) mendesain bahan ajar dengan pembaharuan teknologi terbaru sehingga semakin berkembang mengikuti perkembangan zaman; (4) mengembangkan bahan ajar elektronik *flipbook* berbasis *mind mapping* pada materi lain.
2. Bahan ajar elektronik *flipbook* berbasis *mind mapping* pada pembelajaran IPS dapat dikembangkan kembali dengan perencanaan yang matang diantaranya: (1) memperbaiki tampilan desain pada media; (2) melengkapi komponen-komponen yang harus ada dalam media; (3) memperhatikan tata letak pada komponen penyajian media agar sesuai, seimbang dan tidak mengganggu penyampaian materi; dan (4) memperbaiki penulisan kalimat dan penggunaan kata agar lebih mudah dipahami.
3. Dalam mengembangkan bahan ajar elektronik *flipbook* berbasis *mind mapping*, guru harus mencari referensi yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

4. Perlu adanya pengembangan lebih lanjut terhadap bahan ajar elektronik *flipbook* berbasis *mind mapping* materi keragaman budaya di Indonesia untuk melengkapi kekurangan bahan ajar tersebut.
5. Dalam menggunakan bahan ajar elektronik *flipbook* berbasis *mind mapping*, guru harus kreatif dan inovatif dalam mendesain kelas agar pelaksanaan pembelajaran menjadi kondusif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, F., Sutaryono, Witanto, Y., & Ratnaningrum, I. (2017). Pengembangan Media Edukasi “Multimedia Indonesian Culture” (MIC) Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 34(2):127-136.
- Andani, Dika T., & Muammar, Y. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Electronic Book Menggunakan Software Kvisoft Flipbook Pada Materi Hukum Dasar Kimia di SMA Negeri 1 Pantou Reu Aceh Barat. *Jurnal IPA dan Pembelajaran IPA*, 2(1):2.
- Anitah, Sri. 2009. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Anugraheni, Indri, dkk. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Berbasis Olah Pikir di Sekolah Dasar. *Jurnal Inventa*, 11(1):33-39.
- Aqib, Zainal. 2015. *Model – model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Aryad. Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, H. Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Baharuddin, dkk. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Bektingsih, K., Munisah, Estiastuti, A., & Nurharini, A. Pendidikan Lingkungan Melalui Pembelajaran IPS dengan Pendekatan *Project Based Learning* dalam Menciptakan Sekolah Hijau. *Jurnal Kreatif*, 8(2):180-190.
- Budiningsih, C. Asri. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Buzan, Tony. 2012. *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Creswell, John W. 2014. *Research Design : Pendekatan Kualitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Divayana, D. G. H., Suyasa, P. W. A., & Adiarta, A.. 2018. Pelatihan Pembuatan Buku Digital *Berbasis Kvisoft Flipbook Maker* bagi Para Guru di SMK Ti Udayana. *Abdimas Dewantara*, 1(2):31-44.
- Departemen Pendidikan Nasional Tahun 2008 tentang Panduan Pengembangan Bahan Ajar.
- Djamarah, Syaiful Bahri & Aswan Zain. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ebied, M. M. A., & Rahman, S. A. A. 2015. The Effect of Interactive E-Book on Students' Achievement at Najran University in Computer in Education Course. *Journal of Education and Practice*, 6(19):71-82.
- Fakhrudin, Ahmadi, F, Sumilah, & Ansori, I. (2017). IBM Guru Sekolah Dasar Melalui Upaya Peningkatan Kualitas Guru Dengan Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Pada Implementasi Kurikulum 2013. *ABDIMAS*, 21(2):103-110.
- Fanny, A. M., Suardiman, S.P. (2013). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar Kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 1(1) :1- 9.
- Fauziah, Dian N. (2017). Penerapan Model Mind Map Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Pemahaman Siswa Pada Materi Sejarah Kerajaan Islam di Indonesia. *Mimbar Sekolah Dasar*, 2(4):128-138.
- Gunawan, Rudy. 2016. *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Hallen, D., & Sangeetha, N. (2015). Effectiveness of Mind Mapping in English Teaching Among VII St Andard Students. *Journal on English Language Teaching*, 5(1):45-49.
- Hamalik, Oemar. 2014. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hartati. (2018). Pengembangan Media Pop-Up Book untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa SD. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 8(2):92-102.

- Hayati, Sri., dkk. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Fisika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Seminar Nasional Fisika*, 4:49-54.
- Hidayati, dkk. 2008. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Hidayatullah, Muhammad S. (2106). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flip Book Maker* pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar di SMK Negeri 1 Sampang. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(1):84.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-model Pengajaran Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hutama, F. S. (2016). Pengembangan Bahan Ajar IPS Berbasis Nilai Budaya Using Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(2):113-124.
- Jazuli, M., dkk. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Android Sebagai Media Interaktif. *Jurnal Lensa*, 7(2):47-65.
- Jupriyanto. (2016). Bahan Ajar Multimedia Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam Sebagai Media Pembelajaran Inovatif. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 3(2):53-60.
- Lindawati. (2016). Pengembangan Bahan Ajar IPS Berbasis Kecakapan Hidup (Life Skill) untuk Siswa Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Universitas Jambi Seri Humaniora*. 18(1):68-77.
- Liu, Ying dkk. (2014). The Effect of Mind Mapping on Teaching and Learning : A Meta- Analysis. *Standard Journal of Education and Essay*, 2(1):017– 031.
- Lukman, Ishartiwi. (2014). Pengembangan Bahan Ajar Dengan Model Mind Map untuk Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial SMP. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. 1(2):109-121.
- Malawi, I, & Tristiar, A. A. (2013). Pengaruh Konsentrasi dan Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Prestasi Belajar Ips Siswa Kelas V SDN Manisrejo I Kabupaten Magetan. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 13(2):118-131.
- Masita, M, & Wulandari, D. Pengembangan Buku Saku Berbasis Mind Mapping pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Kreatif*, 8(2):191-198.
- Mustaqim. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

- Mulyadi, D. dkk. (2016). Pengembangan Media Flash Flipbook untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran IPS di SMP. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 4(4):297.
- Mulyaningsih, N. N., dkk. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Digital Book dengan Kvisoft Flipbook Maker. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(1):36.
- Novrianti. (2016). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Mind Mapping dengan Aplikasi Macromedia Director MX 2004 pada Mata Pelajaran IPS untuk kelas IX SMP. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 1(1):1-6.
- Nugraheni, N. (2017). Implementasi Permainan Pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Journal of Medives*, 1(2):142-149.
- Nursiwi, N. (2017). Penerapan Media Komik pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Refleksi Edukatika*, 7(2):111-117.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah Tahun 2016.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 37 Tahun 2018 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar.
- Prastowo, Andi. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Priyatno. 2017. *Panduan Praktis Olah Data Menggunakan SPSS*. Yogyakarta: Andi.
- Purwanto. 2017. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Purwono, J., dkk. (2017). Penggunaan Media Audio-Visual pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2):127-44.
- Qondias, Dimas., dkk. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Mind Mapping SD Kabupaten Ngada Flores. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 52(2):882-889.
- Radix, C. A., & Abdool A. (2013). Using Mind Mapping For the Measurement and Improvement of Learning Quality. *Caribbean Teaching Scholar*, 3(1):3-21.

- Rifa'I, Achmad., & Anni, C.T. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Pres.
- Rohmah, Dina F., Hariyono, & Sudarmiati. Pengembangan Buku Ajar IPS SD Berbasis Kontekstual. *Jurnal Pendidikan*, 2(3):719-723.
- Rasiman. (2014). Development of Mathrmatics Learning Media E-Comic Based on Flipbook Maker to Increase the Critical Thingking Skill and Character of Junior High School Students. *International Journal of Education and Research*, 2(11):538.
- Rusmawan. (2013). Faktor yang Mempengaruhi Kesulitan IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, (2):285-295.
- Rusnilawati, & Gustiana, E. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik (BAE) Berbantuan Flipbook Berbasis Keterampilan Pemecahan Masalah Dengan PendekataN CTL Pada Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 4(2):191.
- Safitri, Ifa. (2017). Pengembangan E-Module Dengan Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik Berbantuan Flipbook Maker Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VII SMP. *Jurnal Lensa (Lentera Sains)*, 7(2):8.
- Sapriya. 2012. *Pendidikan IPS Konsep Pembelajaran*. Bandung: Rosda.
- Saputra, H. J., Faizah, N. I. (2017). Pengembangan Bahan Ajar IPS Berbasis Nilai Budaya Using Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 4(1):62-74.
- Sardiman. 2016. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sari, E. F., Nugraheni, N., & Trimurtini. Pengembangan Media Geometry Fun Activity Berciri Konservasi. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 35(2):113-120.
- Sari, Sri A., & Sakdiah, H. (2016). The Development of Mind Mapping Media in Flood Material using ADDIE Model. *Journal of Education and Learning*, 10(1):53-62.
- Seso, M. A., dkk. 2018. Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Bermuatan Multimedia untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV di Kabupaten Ngada. *Journal of Education Technology*. 2 (4):177-185.
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Solikhatun, R., & Widihastrini, F. The Development of Interactive Flipbook-Formed Teaching Material To Improve The Of Grade 4 Students' Social Science Learning Outcomes. *Elementary School Teacher*, 2(2):83-89.
- Sudjana, Nana. & Ahmad, Rivai. 2013. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sukardi. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: PT Bumi Angkasa.
- Suprijono, Agus. 2016. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Gramedia Pustaka Jaya.
- Triana. (2016). Penggunaan Strategi Mind Mapping Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SDN I Wonorejo Demak. *Jurnal Refleksi Edukatika*. 7(1):37.
- Trimurtini, Wahyuningsih, Nugraheni, N., & Susilaningsih, S. (2016) Penerapan Metode Mind Mapping berbantuan SPSS pada Matakuliah Statistika Pendidikan. *Jurnal Litbang Provinsi Jawa Tengah*, 14(2):205-2014.
- Wibowo, Edi, & Dona D. P. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Materi Himpunan. *Jurnal Matematika*, 1(2):147-156.
- Widayat, Widi, dkk. (2014). Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran IPS Terpadu pada Tema Sistem Gerak pada Manusia. *Unnes Science Education Journal* 3(2):535-541.
- Widihastrini, F., Nasikhah, A. N., & Widodo, S. T. (2016). Pengembangan Game Education Pembelajaran Pkn Materi Menghargai Keputusan Bersama Kelas V SD. *Jurnal Kreatif*, 7(1):81-91.
- Widodo, S. T., Salam, R., & Prasetyaningtyas, F. D. (2016). Pemanfaatan Aplikasi Mind Map sebagai Media Inovatif dalam Pembelajaran Mata Kuliah Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan Sekolah Dasar. *PKn Progresif*, 11(1):217-234.

- Widoyoko, Eko Putro. 2015. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Winataputra, Udin dkk. 2012. *Pembaruan dalam Pembelajaran di SD*. Tangerang: Universitas Terbuka.
- Zahro, F, Degeng, N. S., & Mudiono, A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Student Team Achievement Devision (STAD) dan Mind Mapping terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(2);196-205.