



**PENGEMBANGAN BUKU SAKU BERBASIS *MIND MAPPING*
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPS MATERI
JENIS USAHA EKONOMI SISWA KELAS V
SDN KANDRI 01**

SKRIPSI

diajukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

**Oleh:
Dwi Lestari
1401415013**

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

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul "Pengembangan Buku Saku Berbasis *Mind Mapping* Sebagai Media Pembelajaran IPS Materi Jenis Usaha Ekonomi Siswa Kelas V SDN Kandri 01", karya

Nama : Dwi Lestari

NIM : 1401415013

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Skripsi ini telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Dewan Penguji Skripsi.

Semarang, 2019

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

Dosen Pembimbing,



Dra. Isa Ansori, M.Pd.
NIP. 196008201987031003

A handwritten signature in black ink, which appears to be "Florentina Widihastrini", written over a horizontal line.

Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd.
NIP. 195607041982032002

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul "Pengembangan Buku Saku Berbasis *Mind Mapping* Sebagai Media Pembelajaran IPS Materi Jenis Usaha Ekonomi Siswa Kelas V SDN Kandri 01", karya

Nama : Dwi Lestari

NIM : 1401415013

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan di hadapan Dewan Penguji Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari Rabu tanggal 31 Juli 2019

Semarang, 31 Juli 2019



Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd.
NIP 195908211984031001

Penguii I,

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

Panitia ujian

Sekretaris,

Drs. Isa Ansori, M.Pd.
NIP 196008201987031003

Penguii II,

Fitria Dw. Prasetyaningtyas, S.Pd., M.Pd
NIP 198506062009122007

Penguii III

Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd.
NIP 195607041982032002

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Dwi Lestari

NIM : 1401415013

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

Judul : Pengembangan Buku Saku Berbasis *Mind Mapping* Sebagai Media Pembelajaran IPS Materi Jenis Usaha Ekonomi Siswa Kelas V SDN Kandri 01 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, 31 Juli 2019

Peneliti,



6000
Dwi Lestari
NIM 1401415013

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

Barang siapa menginginkan soal-soal yang berhubungan dengan dunia, wajiblah ia memiliki ilmunya dan barang siapa yang ingin (selamat dan berbahagia) di akhirat, wajiblah ia mengetahui ilmunya pula dan barangsiapa yang menginginkan kedua-duanya, wajiblah ia memiliki ilmu kedua-duanya pula. (HR. Bukhari dan Muslim)

Seiring berjalannya waktu, waktu mengajarkan anda banyak hal. (Aeschylus)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Orang tuaku Ibu Murti dan Bapak Sakroni yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan semangat.
2. Abbah KH.Abbas Masrukhin dan Bu Nyai Hj Siti Maemunah selaku pengasuh Pondok Pesantren Al-Ma'rufiyah yang senantiasa memberikan doa perizinan.

ABSTRAK

Lestari, Dwi, 2019. *Pengembangan Buku Saku Berbasis Mind Mapping Sebagai Media Pembelajaran IPS Materi Jenis Usaha Ekonomi Siswa Kelas V SDN Kandri 01*, Sarjana Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Pembimbing Dra. Florentina Widihastri, M.Pd. halaman 175.

Berdasarkan data prapenelitian yang dilakukan di SDN Kandri 01 Kota Semarang melalui observasi, angket, wawancara dan dokumentasi, terdapat permasalahan dalam pembelajaran IPS terkait dengan penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi. Media pembelajaran IPS yang digunakan hanya sebatas gambar dan buku teks siswa. Cakupan materi IPS dalam buku teks siswa kurang mendalam yang ditujukan umum untuk seluruh selolah dasar di Indonesia belum mencakup karakteristik kebutuhan sekolah di daerah. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana cara mengembangkan buku saku berbasis *mind mapping*? Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji cara mengembangkan buku saku 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 peelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN Kandri 01 Kota 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 buku saku berbasis *mind mapping* sangat layak digunakan dengan presentase kelayakan penyajian oleh ahli media sebesar 93,75%, kelayakan isi oleh ahli materi sebesar 83% dan kelayakan bahasa oleh ahli bahasa sebesar 81,25%. Hasil uji perbedaan rata-rata menggunakan uji t diperoleh $t_{hitung} 13,853 > t_{tabel} 2,021$ sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar *pretest* dan *posttest*. Peningkatan rata-rata (*N-gain*) data *pretest* dan *posttest* diperoleh sebesar 0,49 dengan kriteria sedang.

Simpulan penelitian ini adalah buku saku berbasis *mind mapping* layak dan efektif digunakan pada pembelajaran muatan IPS materi jenis usaha ekonomi. Saran penelitian selanjutnya dapat menerapkan buku saku berbasis *mind mapping* pada muatan pembelajaran lainnya dengan memperbaiki tampilan desain dan menyesuaikan media dengan materi pembelajaran.

Kata Kunci: Buku saku, *Mind mapping*, IPS

PRAKATA

Segala puji peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya skripsi yang berjudul "Pengembangan Buku Saku Berbasis *Mind Mapping* Sebagai Media Pembelajaran IPS Materi Jenis Usaha Ekonomi Siswa Kelas V SDN Kandri" 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. Dr. Achmad Rifai RC, 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. Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S.Pd., M.Pd., Penguji 2;
7. Akhmad Makhfud, S.Pd., Kepala Sekolah SDN Kandri 01 Kota Semarang;
8. Achmad Syarifudin, S.Pd.,M.Pd. Guru kelas V SDN Kandri 01 Kota 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, 31 Juli 2019

Peneliti,



Dwi Lestari

NIM 1401415013

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	7
1.3 Pembatasan Masalah	7
1.4 Rumusan Masalah.....	8
1.5 Tujuan Penelitian	8
1.6 Manfaat Penelitian	9
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	9
1.6.2 Manfaat Praktis	9
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	11

BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
2.1 Kajian Teori	12
2.1.1 Teori Belajar	15
2.1.2 Hakekat Belajar.....	16
2.1.3 Hakekat Pembelajaran	23
2.1.4 Hasil Belajar.....	26
2.1.5 Ilmu Pengetahuan Sosial	29
2.1.6 Media Pembelajaran	47
2.1.7 Buku	52
2.1.8 Buku Saku	55
2.1.9 <i>Mind mapping</i>	59
2.2 Kajian Empiris	72
2.3 Kerangka Berpikir.....	76
BAB III METODE PENELITIAN	79
3.1 Desain Penelitian	79
3.1.1 Pendekatan Penelitian	79
3.1.2 Jenis Penelitian.....	79
3.1.3 Prosedur Penelitian.....	82
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	89
3.3 Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian	90
3.3.1 Data	90
3.3.2 Sumber Data.....	91
3.3.3 Subjek Penelitian	92

3.4	Variabel Penelitian.....	92
3.5	Definisi Operasional Variabel.....	93
3.6	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	95
3.6.1	Teknik Tes.....	95
3.6.2	Teknik Non Tes.....	97
3.7	Uji Kelayakan, Uji Validitas, dan Uji Reliabilitas.....	101
3.7.1	Uji Kelayakan.....	101
3.7.2	Uji Validitas	103
3.7.3	Uji Reliabilitas	106
3.7.4	Taraf Kesukaran	107
3.7.5	Daya Beda	109
3.8	Teknik Analisis Data.....	111
3.8.1	Analisis Data Produk	111
3.8.2	Analisis Data Awal	114
3.8.3	Analisis Data Akhir.....	115
	BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	118
4.1	Hasil Penelitian	118
4.1.1	Prototipe Produk	118
4.1.1.1	Hasil Analisis Kebutuhan Guru dan Siswa Terhadap Buku Saku Berbasis <i>Mind mapping</i>	118
4.1.1.2	<i>Prototype</i> Buku Saku Berbasis <i>Mind Mapping</i>	123
4.1.1.3	Desain Pengembangan Buku Saku Berbasis <i>Mind Mapping</i>	127
4.1.2	Penilaian Kelayakan Buku Saku Berbasis <i>Mind Mapping</i>	137

4.1.3	Angket Tanggapan Guru dan Siswa.....	146
4.1.3.1	Angket Tanggapan Guru	146
4.1.3.2	Angket Tanggapan Siswa.....	149
4.1.4	Keefektifan Buku Saku Berbasis <i>Mind Mapping</i>	152
4.1.4.1	Hasil Belajar Kognitif Siswa.....	152
4.1.4.2	Hasil Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	153
4.1.4.3	Uji Perbedaan Rata-Rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	154
4.1.4.1	Hasil Uji Peningkatan Rata-Rata (N-gain).....	155
4.2	Pembahasan.....	156
4.2.1	Pemaknaan Temuan Penelitian	157
4.2.1.1	Hasil Pengembangan Buku Saku Berbasis <i>Mind Mapping</i>	159
4.2.1.2	Hasil Penilaian Kelayakan Buku Saku Berbasis <i>Mind Mapping</i>	159
4.2.1.3	Keefektifan Buku Saku Berbasis <i>Mind mapping</i>	163
4.2.2	Implikasi Hasil Penelitian	166
4.2.2.1	Implikasi Teoritis	166
4.2.2.2	Implikasi Praktis	166
4.2.2.3	Implikasi Pedagogis	167
BAB V SIMPULAN DAN SARAN		169
5.1	Simpulan	169
5.2	Saran	170
DAFTAR PUSTAKA		171
LAMPIRAN.....		179

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar IPS Kelas V	37
Tabel 2.2	Rancangan Desain Buku Saku Berbasis <i>Mind Mapping</i>	65
Tabel 2.3	Kriteria penilaian kelayakan media tahap 1	68
Tabel 2.4	Kriteria penilaian kelayakan media tahap 2	68
Tabel 2.5	Kriteria Kelayakan Isi	69
Tabel 2.6	Kriteria Kelayakan Bahasa.....	71
Tabel 3.1	Waktu Penelitian	90
Tabel 3.2	Definisi Operasional Variabel	93
Tabel 3.3	Kriteria Kelayakan Media.....	102
Tabel 3.4	Hasil Analisis Validitas Soal Uji Coba.....	105
Tabel 3.5	Hasil Reliabilitas Instrumen Soal Uji Coba	107
Tabel 3.6	Hasil Analisis Taraf Kesukaran Instrumen Soal Uji Coba	108
Tabel 3.7	Klasifikasi Daya Pembeda	110
Tabel 3.8	Hasil Uji daya Pembeda Instrumen Uji Coba.....	110
Tabel 3.9	Hasil Uji Analisis Kelayakan Instrumen Soal Uji Coba.....	111
Tabel 3.10	Kriteria Penilaian Ahli untuk Kelayakan Media	112
Tabel 3.11	Kriteria Penilaian Ahli untuk Keefektifan Media.....	113
Tabel 3.12	Interprestasi Indeks <i>Gain</i>	117
Tabel 4.1	Rekapitulasi Kebutuhan Guru	119
Tabel 4.2	Rekapitulasi Kebutuhan Siswa	121
Tabel 4.3	Prototype Buku Saku Berbasis <i>Mind mapping</i>	123
Tabel 4.4	Rekapitulasi Hasil Validasi Penilaian Tahap I	138

Tabel 4.5	Rekapitulasi Hasil Validasi Penilaian Tahap II	139
Tabel 4.6	Rekapitulasi Hasil Validasi Materi	139
Tabel 4.7	Rekapitulasi Hasil Validasi Media	140
Tabel 4.8	Rekapitulasi Hasil Validasi Bahasa	141
Tabel 4.9	Hasil Revisi Buku Saku Berbasis <i>Mind mapping</i>	143
Tabel 4.10	Tampilan Bahan Ajar Sebelum dan Sesudah Revisi.....	143
Tabel 4.11	Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Guru Uji Coba Produk	146
Tabel 4.1.2	Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Siswa	149
Tabel 4.13	Hasil Belajar Kognitif <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	152
Tabel 4.14	Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	153
Tabel 4.15	Uji Perbedaan Rata-Rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	154
Tabel 4.16	Uji Peningkatan Rata-rata (<i>N-gain</i>)	155

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Diagram Ketuntasan PAS Mata Pelajaran IPS	5
Gambar 2.1	Alur Hasil Produksi	39
Gambar 2.2	Kerucut Pengalaman Edgar Dale	51
Gambar 2.3	Diagram <i>Fishbone</i> Buku Saku Berbasis <i>Mind mapping</i>	78
Gambar 3.1	Model Pengembangan Borg dan Gall	81
Gambar 3.2	Prosedur Penelitian Pengembangan	82
Gambar 3.3	Pola <i>One-Group Pretest Posttest Design</i>	88
Gambar 4.1	Tampilan Sampul Buku Saku	127
Gambar 4.2	Tampilan Prakata Buku Saku	128
Gambar 4.3	Tampilan Daftar Isi Buku Saku	129
Gambar 4.4	Tampilan Panduan Penggunaan Buku Saku	130
Gambar 4.5	Tampilan Kompetensi Inti	131
Gambar 4.6	Tampilan Kompetensi Dasar	131
Gambar 4.7	Tampilan Indikator Buku Saku	132
Gambar 4.8	Tampilan <i>Mind mapping</i> Buku Saku	133
Gambar 4.9	Tampilan Ayo Membaca Buku Saku	134
Gambar 4.10	Tampilan Ayo Berkreasi Buku Saku	135
Gambar 4.11	Tampilan Evaluasi Buku Saku	136
Gambar 4.12	Tampilan Daftar Pustaka Buku Saku	137
Gambar 4.13	Diagram Hasil Validasi Penilaian Media Pada Setiap Komponen.....	142

Gambar 4.14	Diagram Angket Tanggapan Guru	148
Gambar 4.15	Diagram Angket Tanggapan Siswa	151
Gambar 4.16	Diagram Garis Peningkatan Hasil Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> ...	156

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	180
Lampiran 2 Kisi-Kisi Instrumen Angket Kebutuhan Guru.....	183
Lampiran 3 Instrumen Angket Kebutuhan Guru	184
Lampiran 4 Kisi-Kisi Instrumen Angket Kebutuhan Siswa	187
Lampiran 5 Instrumen Angket Kebutuhan Siswa.....	188
Lampiran 6 Instrumen Validasi Penilaian Desan dan Komponen	190
Lampiran 7 Instrumen Validasi Penilaian Kelayakan Penyajian	192
Lampiran 8 Instrumen Validasi Penilaian Kelayakan Isi.....	195
Lampiran 9 Instrumen Validasi Penilaian Kelayakan Kebahasaan	198
Lampiran 10 Kisi-Kisi Instrumen Angket Tanggapan Guru.....	201
Lampiran 11 Instrumen Angket Tanggapan Guru	202
Lampiran 12 Kisi-Kisi Instrumen Angket Tanggapan Siswa	204
Lampiran 13 Instrumen Angket Tanggapan Siswa.....	205
Lampiran 14 Desain Buku Saku Berbasis <i>Mind mapping</i>	207
Lampiran 15 Kisi-Kisi Soal Tes Uji Coba	213
Lampiran 16 Soal Tes Uji Coba.....	220
Lampiran 17 Kunci Jawaban Soal Tes Uji Cona	239
Lampiran 18 Pedoman Penskoran Soal Tes Uji Coba	240
Lampiran 19 Penggalan Silabus Pembelajaran Pertemuan 1	241
Lampiran 20 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan 1	245
Lampiran 21 Penggalan Silabus Pembelajaran Pertemuan 2.....	303
Lampiran 22 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan 2.....	308

Lampiran 23 Analisis Uji Validitas, Reliabilitas, Taraf Kesukaran dan Daya Beda Soal Uji Coba	364
Lampiran 24 Rekapitulasi Hasil Analisis Soal Uji Coba	375
Lampiran 25 Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	378
Lampiran 26 Kunci Jawaban Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	492
Lampiran 27 Pedoman Penilaian Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	493
Lampiran 28 Daftar Nama Siswa Uji Coba Soal	494
Lampiran 29 Daftar Nama Siswa Uji Pemakaian	495
Lampiran 30 Hasil Angket Kebutuhan Guru	497
Lampiran 31 Hasil Angket Kebutuhan Siswa	400
Lampiran 32 Lembar Validasi Penilaian Komponen Ahli Media	401
Lampiran 33 Lembar Validasi Penilaian Komponen Ahli Materi	406
Lampiran 34 Lembar Validasi Penilaian Komponen Ahli Bahasa	409
Lampiran 35 Rekapitulasi Instrumen Kelayakan Media Tahap I	412
Lampiran 36 Rekapitulasi Instrumen Kelayakan Media Tahap II	413
Lampiran 37 Lembar Angket Tanggapan Guru Uji Coba Produk	415
Lampiran 38 Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru Uji Coba Produk	417
Lampiran 39 Lembar Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk	418
Lampiran 40 Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk	419
Lampiran 41 Hasil Belajar Tes Uji Coba	420
Lampiran 42 Hasil Belajar <i>Pretest</i>	421
Lampiran 43 Hasil Belajar <i>Posttes</i>	423
Lampiran 44 Rekapitulasi Hasil Belajar <i>Pretest</i>	425

Lampiran 45 Rekapitulasi Hasil Belajar <i>Posttest</i>	427
Lampiran 46 Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	429
Lampiran 47 Uji Perbedaan Rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	430
Lampiran 48 Uji Peingkatan Rata-rata (N-gain)	431
Lampiran 49 Surat Penelitian Ristek dan Pendidikan Strata S1	433
Lampiran 50 Surat Keterangan Melakukan Uji Coba.....	434
Lampiran 51 Surat Keterangan Melakukan Penelitian Uji Pemakaian.....	435

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses perkembangan kepribadian seseorang seumur hidup yang berfungsi untuk mengembangkan diri dan membimbing manusia untuk mencapai suatu generasi yang lebih baik. Proses pendidikan formal dilaksanakan sesuai kurikulum yang berlaku sebagai perencanaan dan acuan dasar pendidikan di Indonesia.

Pembelajaran kurikulum 2013 pada jenjang sekolah dasar diatur dalam Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pembelajaran menjelaskan 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 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.

Menurut Permendikbud No 21 tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah menyebutkan bahwa struktur kurikulum SD/MI, SDLB atau Paket A terdiri atas delapan muatan pelajaran yaitu: (1) pendidikan agama; (2) pendidikan kewarganegaraan; (3) bahasa Indonesia; (4) matematika; (5) ilmu

Pengetahuan alam; (6) ilmu pengetahuan sosial; (7) seni budaya dan prakarya; (8) pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan.

Berdasarkan permendikbud tersebut, Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu muatan pelajaran yang dikaji di jenjang sekolah dasar. Budiyo (2018:60) menjelaskan IPS adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pengembangan anak didik sebagai pemeran sosial yang bisa mengambil keputusan menalar dan menjadi masyarakat yang cerdas, memiliki komitmen, bertanggung jawab dan berdedikasi.

Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang harus dicapai peserta didik terdapat dalam Permendikbud No. 37 Tahun 2018 Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah menyebutkan 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. Kompetensi sikap spiritual dan sosial dicapai melalui pembelajaran tidak langsung dalam mengembangkan karakter peserta didik, sedangkan kompetensi pengetahuan dan keterampilan dirumuskan dalam kompetensi dasar. Kompetensi pengetahuan di kelas V dijabarkan lebih rinci yaitu memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan di tempat bermain. Sedangkan kompetensi keterampilan di kelas V adalah menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis, dan kritis,

dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

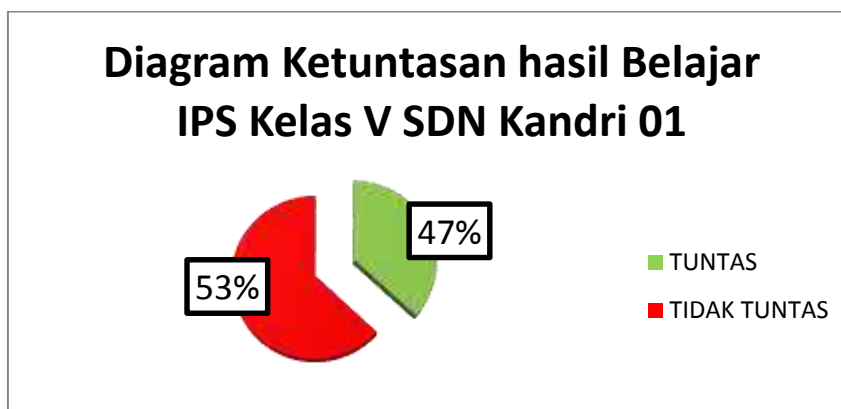
Sementara itu IPS memiliki ruang lingkup dalam pembelajaran IPS. Ruang lingkup IPS tidak hanya menyangkut kehidupan manusia sebagai anggota masyarakat tetapi juga dilengkapi dengan nilai-nilai yang menjadi karakteristik program pendidikannya. Susanto (2016:145) merumuskan tujuan pembelajaran IPS di sekolah sebagai berikut: (1) untuk mengembangkan kemampuan anak didik agar peka terhadap masalah sosial di lingkungan sekitar; (2) menumbuhkan sikap pemberani dalam mengatasi ketidak-sesuaian yang terjadi; dan (3) memiliki kemampuan dalam menyelesaikan permasalahan yang menimpa diri sendiri dan orang lain. Adapun ruang lingkup materi IPS menurut Permendikbud No 21 tahun 2016 tentang standar isi pendidikan dasar dan menengah menyatakan bahwa ruang lingkup IPS terdiri atas (1) manusia, tempat dan lingkungan; (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan; (3) sistem sosial dan budaya; (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Tujuan dan ruang lingkup muatan IPS di Indonesia telah dirumuskan secara luas dan disesuaikan dengan perkembangan pendidikan global. Tetapi dalam pelaksanaannya pembelajaran IPS di sekolah dasar masih terdapat permasalahan. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Heafner (2014:17) menyatakan bahwa pembelajaran IPS di SD memiliki cakupan yang luas. Permasalahan yang terjadi di lapangan diantaranya siswa lebih banyak menggunakan model hafalan dalam memahami materi, hanya mengandalkan buku

teks sebagai sumber belajar, pembelajaran cenderung menggunakan metode ceramah, dan pemberian tugas berupa lembar kerja.

Berdasarkan data pra penelitian melalui wawancara, observasi, dan data dokumentasi permasalahan IPS juga terjadi di SDN Kandri 01 Gunungpati Semarang pada kelas V. Permasalahan tersebut disebabkan dari faktor siswa, guru dan media pembelajaran. Berdasarkan wawancara siswa kurang tertarik dalam pembelajaran IPS karena cakupan materinya luas. Guru menggunakan model-model pembelajaran *Example Non Example*, *Number Head Together* (NHT), dan *Think Pair Share* (TPS) namun dalam pelaksanaannya cenderung kurang optimal. Media pembelajaran yang digunakan hanya sebatas media gambar dan buku teks siswa dengan ukuran gambar yang kecil sehingga siswa yang duduk di belakang tidak bisa memperhatikan gambar dengan jelas, gambar yang ditampilkan tidak berwarna dan tanpa keterangan. Buku referensi yang digunakan siswa berasal dari buku teks dimana isi materi buku mencakup penjelasan secara umum untuk sekolah dasar diseluruh Indonesia belum mencakup karakteristik kebutuhan setiap sekolah di daerah. Penjelasan materi IPS tentang jenis usaha ekonomi masih dibutuhkan pengembangan lebih luas di setiap sekolah karena perbedaan kondisi lingkungan ekonomi di sekitar tempat tinggal siswa.

Data kualitatif tersebut didukung dengan data hasil belajar IPS kelas V SDN Kandri 01 dari jumlah siswa sebanyak 42, sebanyak 20 siswa (47%) mencapai KKM sedangkan 22 siswa (53%) belum mencapai KKM. SDN Kandri 01 menetapkan KKM muatan pelajaran IPS kelas V sebesar 65.



Gambar 1. 1 Diagram Ketuntasan Penilaian Akhir Semester Muatan Pelajaran IPS

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti melakukan penelitian pengembangan buku saku berbasis *mind mapping* pada muatan IPS materi jenis usaha ekonomi kelas V SDN Kandri 01. Dengan mengembangkan buku saku berbasis *mind mapping*, siswa dapat lebih mudah memahami materi jenis usaha ekonomi secara mendalam disertai dengan beberapa gambar konkret yang menarik perhatian siswa, serta memudahkan siswa untuk belajar dimanapun sebab bentuk dari buku saku yang berukuran kecil.

Menurut Yanete (2016:3) buku saku merupakan media pembelajaran visual yang dapat membantu anak memahami materi. Ukurannya kecil sehingga mudah dibawa dan dipelajari secara mandiri. Yuliani dan Lina (2015:6) berpendapat bahwa buku saku adalah buku berukuran kecil berisi informasi yang dapat disimpan di dalam saku sehingga mudah dibawa kemana-mana.

Selain itu untuk menarik minat baca siswa maka dilengkapi dengan banyak gambar dan warna. Menurut Chrystanti dan Sukadi (2015:25) gambar dapat meningkatkan emosi dan sikap siswa memahami informasi dan mengingat pesan yang terkandung dalam gambar. Menurut Arbai (2014:358) *mind mapping*

adalah pemetaan informasi yang berpusat dan memiliki cabang-cabang dengan kombinasi gambar, simbol, warna, huruf, kata yang berkaitan satu sama lain sehingga dapat ditampilkan secara keseluruhan.

Penelitian yang mendukung dalam pemecahan masalah ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Angga Tri Murtiyono tahun 2016 dengan judul Pengembangan Buku Saku Permainan Sepak Bola pada Siswa di SDNegeri II Temanggung I Kabupaten Temanggung Jawa Tengah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku saku yang berisi materi permainan sepakbola dapat dijadikan sebagai media belajar siswa SDN II Temanggung I dengan rata-rata skor penilaian keseluruhan sebesar 4,448 termasuk dalam kriteria “Sangat Baik”.

Penelitian lain yang relevan dilakukan oleh Muhammad Irfan tahun 2017 dengan judul Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Metode *Mind Map* pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa LKS berbasis *mind map* hasil pengembangan layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPA tingkat sekolah dasar berdasarkan hasil validasi ahli, uji keterbacaan oleh siswa dan respon guru. Aspek isi LKS berbasis *mind map* mendapat hasil penilaian dari validator sebesar 92,5%, aspek bahasa 85%, dan aspek penyajian 82,5%.

Berdasarkan paparan berbagai hasil penelitian tersebut, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “ Pengembangan Buku saku Berbasis *Mind mapping* Sebagai Media Pembelajaran IPS Materi Jenis Usaha Ekonomi Siswa Kelas V SDN Kandri 01”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperoleh akar permasalahan sebagai berikut:

1. Siswa kurang tertarik dalam pembelajaran IPS karena cakupan materinya luas.
2. Guru menggunakan model pembelajaran seperti *Example Non Example*, *Number Head Together* (NHT), dan *Think Pair Share* (TPS) namun pelaksanaannya cenderung kurang optimal.
3. Media pembelajaran yang digunakan hanya sebatas media gambar dan buku teks siswa.
4. Buku referensi yang digunakan siswa hanya berasal dari buku teks yang memiliki cakupan materi umum sekolah dasar di seluruh Indonesia belum mencakup karakteristik kebutuhan setiap sekolah di daerah.
5. Hasil belajar muatan IPS ada beberapa siswa yang belum mencapai KKM. Di SDN Kandri 01 menerapkan KKM muatan IPS sebesar 65, dari 42 siswa ada 22 siswa (53%) belum mencapai KKM yang ditetapkan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah peneliti membatasi masalah terkait media yang digunakan hanya sebatas gambar dan buku teks siswa sehingga dibutuhkan media yang menarik siswa dalam pembelajaran. Cakupan materi IPS dalam buku teks siswa kurang mendalam yang ditujukan umum untuk seluruh sekolah dasar di Indonesia belum mencakup karakteristik kebutuhan sekolah di

daerah. Selain itu gambar yang digunakan berukuran kecil sebagian siswa tidak dapat melihat dengan jelas, terkadang gambar dicetak hitam putih sehingga kurang menarik. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti menetapkan pemecahan masalah dengan mengembangkan buku saku berbasis *mind mapping* atau peta pikiran sebagai media pembelajaran IPS materi jenis usaha ekonomi kelas V SDN Kandri 01.

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana desain buku saku berbasis *mind mapping* sebagai media pembelajaran ips materi jenis usaha ekonomi siswa kelas V SDN Kandri 01?
2. Bagaimana kelayakan buku saku berbasis *mind mapping* sebagai media pembelajaran ips materi jenis usaha ekonomi siswa kelas V SDN Kandri 01?
3. Bagaimana keefektifan buku saku berbasis *mind mapping* sebagai media pembelajaran ips materi jenis usaha ekonomi siswa kelas V SDN Kandri 01?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Mengembangkan buku saku berbasis *mind mapping* sebagai media pembelajaran ips materi jenis usaha ekonomi siswa kelas V SDN Kandri 01.
2. Menguji kelayakan buku saku berbasis *mind mapping* sebagai media pembelajaran ips materi jenis usaha ekonomi siswa kelas V SDN Kandri 01.
3. Menguji keefektifan buku saku berbasis *mind mapping* sebagai media pembelajaran ips materi jenis usaha ekonomi siswa kelas V SDN Kandri 01.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat tidak hanya bersifat teoritis tetapi juga bersifat praktis 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 media dalam dunia pendidikan serta dapat digunakan sebagai bahan kajian lanjut untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan media IPS. Serta sebagai masukan dan bahan pertimbangan dalam pembelajaran IPS.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Siswa

Penggunaan buku saku berbasis *mind mapping* dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Penggunaan buku saku berbasis *mind mapping* membantu siswa dalam mempelajari muatan IPS materi jenis usaha ekonomi. Buku saku berbasis *mind mapping* dikembangkan untuk meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar serta meningkatkan pemahaman siswa tentang materi jenis usaha ekonomi. Buku saku berbasis *mind mapping* dapat menambah keterampilan siswa dalam membuat *mind mapping*.

1.6.2.2 Guru

Sebagai alternatif media pembelajaran yang mampu menunjang proses pembelajaran IPS. Buku saku berbasis *mind mapping* dapat mempermudah guru dalam memotivasi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang

menarik. Buku saku berbasis *mind mapping* dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Menambah pengetahuan guru mengenai buku saku berbasis *mind mapping*. Membantu guru untuk lebih kreatif dalam melaksanakan pembelajaran dengan pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi pembelajaran IPS.

1.1.1.1 Sekolah

Meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan sekolah. Membantu meningkatkan prestasi sekolah, menambah referensi dan media pembelajaran IPS. Meningkatkan mutu lulusan di sekolah serta dapat mendorong sekolah untuk melaksanakan pembelajaran yang inovatif, aktif dan kreatif.

1.1.1.2 Peneliti

Peneliti dapat menambah pengetahuan dan wawasan dalam membuat buku saku. Peneliti dapat menambah wawasan dan pengetahuan terkait *mind mapping*. Peneliti dapat menambah pengalaman dan keterampilan dalam mengembangkan atau membuat referensi tambahan dalam pembelajaran. Memperoleh gambaran yang jelas mengenai pengembangan media pembelajaran IPS dengan menggunakan buku saku berbasis *mind mapping*. Dapat menjadi wadah bagi peneliti untuk menerapkan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk merupakan deskripsi tentang suatu produk yang dibuat (Sugiyono, 2015:401). Produk yang akan dikembangkan pada penelitian adalah buku saku berbasis *mind mapping*. Produk yang dihasilkan dari pengembangan memiliki klasifikasi sebagai berikut:

1. Buku saku berbasis *mind mapping* merupakan media pembelajaran bagi siswa dan juga sebagai buku referensi berbentuk teks untuk mempermudah siswa dalam mempelajari materi jenis usaha ekonomi.
2. Buku saku dikembangkan dengan konsep *mind mapping* yang terdiri atas tulisan dan gambar nyata yang menarik serta menggunakan warna yang cerah agar siswa lebih mudah mengingat dan memahami materi jenis usaha ekonomi.
3. Buku saku didesain sesuai dengan karakteristik siswa serta dapat digunakan siswa secara mandiri ataupun berkelompok.
4. Buku saku menciptakan pembelajaran aktif dan menyenangkan karena siswa melakukan banyak kegiatan untuk memperoleh pengetahuan secara mandiri serta sikap siswa dapat terbentuk.
5. Buku saku dibuat dalam bentuk cetak dan berukuran 10 cm × 15 cm sehingga mudah dibawa kemana-mana dan tidak memberatkan siswa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Teori Belajar

2.1.1.1 Kognitivisme

Siregar dan Hartini (2014:30) teori kognitivisme lebih mengutamakan proses belajar daripada hasil belajar. Berjalannya kegiatan belajar tidak hanya melibatkan keterkaitan sebab dan akibat saja, tetapi keberlanjutan hubungan timbal balik ilmu pengetahuan dan pengalaman langsung yang dilakukan anak didik. Menurut Suyono dan Hariyanto (2017:75) belajar merupakan pergeseran pandangan pikiran dan penguasaan konsep yang tidak bisa dilihat secara langsung. Belajar dilaksanakan oleh anak didik dalam beberapa kegiatan seperti menyimpan informasi, mengolah informasi, pengendalian diri, dan kerohanian dengan menggabungkan kerja otak secara optimal dan menyeluruh.

Tahapan-tahapan perkembangan kognitif menurut Piaget adalah: (Lestari dan Mokhammad, 2017: 32)

1. Tahap Sensori Motor (0-2 tahun)

Ciri utama pada tahap ini adalah perkembangan aktivitas anak yang dilakukan secara bertingkat.

2. Tahap Pra-Operasional (2-7 tahun)

Perkembangan pada tahap pra operasional ditandai dengan penguasaan konsep, penggunaan kode dalam berbahasa.

3. Tahap Operasional Konkret (7-11 tahun)

Tanda utama dalam tahap ini adalah anak mencoba memfungsikan kesepakatan aturan yang dibuat dengan penalaran yang kekal.

4. Tahap Operasional (11- 18 tahun)

Pada tahap ini seseorang anak didik mulai memprediksi pengetahuan dengan pemahaman yang tidak dapat dilihat mata dan bisa diterima akal.

Berdasarkan definisi menurut para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa teori kognitivisme lebih mengutamakan proses belajar anak didik selain perolehan hasil belajar yang dikembangkan berkelanjutan dengan memanfaatkan kekayaan alam. Belajar adalah kegiatan mengoptimalkan seluruh komponen berpikir dalam diri peserta didik melalui pengelolaan dan penyimpanan informasi yang dikendalikan oleh perasaan dan sikap yang mungkin muncul dalam jiwa anak. pada tahap ini siswa mengalami perkembangan konsep-konsep, penggunaan simbol atau tanda bahasa. Tingkat perkembangan anak SD berada pada *operasional konkret* pada tingkatan ini anak mulai anak mencoba memfungsikan kesepakatan aturan yang dibuat dengan penalaran yang kekal.

2.1.1.2 Behaviorisme

Winataputra (2016:2.4) menjelaskan teori belajar behaviorisme adalah perbedaan perilaku yang diperoleh anak didik sebagai akibat dari proses perolehan pengalaman baru anak. Sependapat dengan Siregar dan Hartini (2015:25) yang berpendapat bahwa belajar diartikan sebagai adanya hubungan interaksi antara rangsangan dan reaksi yang dialami anak didik selama proses mengumpulkan informasi berlangsung. Belajar dalam teori behavioristik menjelaskan tentang

kegiatan anak didik berinteraksi dengan komponen-komponen di sekeliling mereka secara langsung. Menurut Rifa'i dan Anni (2015:121) Perubahan perilaku anak berbentuk tindakan yang dapat diamati seperti membuat tulisan, sedangkan tindakan yang tidak terlihat oleh mata adalah penggunaan akal dalam memahami informasi. yang dapat terlihat seperti menulis dan tindakan yang tidak terlihat Perubahan tersebut bersifat tetap yang dilakukan secara berulang-ulang dan membutuhkan banyak waktu sehingga menjadi kebiasaan dalam diri anak. Menurut Lestari dan Mokhammad (2017: 29) teori behaviorisme menitik beratkan terhadap terbentuknya perilaku yang berasal dari perolehan pengalaman dan pengetahuan anak. Kesuksesan hasil belajar dapat dilihat dari perubahan sikap yang ditunjukkan anak didik. Sikap tersebut semakin kuat apabila diberikan penguatan (*reinforcement*) dan berkurang jika diberikan hukuman (*punishment*).

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa teori behaviorisme adalah teori belajar yang menekankan pada perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku yang diperoleh bersifat permanen. Hasil belajar berupa perubahan tingkah laku diperoleh dari stimulus yang diimbangi dengan pembiasaan dan latihan. Teori belajar behaviorisme dalam penelitian ini berkaitan dengan siswa yang diberikan stimulus atau rangsangan berupa media yang dikembangkan. Pembelajaran menekankan pada pengalaman siswa ketika menggunakan media sehingga dapat tercipta respons berupa perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan indikator ketercapaian belajar yakni pengetahuan siswa tentang jenis-jenis usaha ekonomi.

2.1.1.3 Konstruktivisme

Menurut Hamdani (2011: 100) belajar menurut teori konstruktivisme diartikan sebagai kegiatan membangun pengalaman pengetahuan anak didik yang berhubungan langsung dengan lingkungan belajar. Proses tersebut didukung dengan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki anak. Siregar dan Hartini (2014:41) pandangan konstruktivistik menjelaskan bahwa belajar merupakan suatu proses pembentukan pengetahuan yang dilakukan anak didik melalui kegiatan, proses berpikir, pemahaman konsep dan menemukan arti proses perolehan informasi. Pembentukan ini harus dilakukan oleh siswa. Kemauan belajar dalam diri anak sangat menentukan kesuksesan proses mengumpulkan pengetahuan, sedangkan tugas guru membantu anak dalam proses pembentukan pengetahuan mereka. Proses tersebut dilakukan oleh anak didik secara utuh membangun pengetahuan, pengalaman, cara berpikir dengan memanfaatkan fasilitas, media, lingkungan, dan sumber belajar.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa teori konstruktivisme menyatakan bahwa belajar merupakan kegiatan memperoleh pengetahuan dengan membangun pengetahuan secara mandiri melalui proses penemuan dan perolehan informasi. Keterkaitan teori belajar konstruktivisme dengan penelitian ini yakni cara guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Guru tidak hanya sebatas menyampaikan materi kepada siswa namun guru juga berperan sebagai fasilitator dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan pengetahuannya sendiri menggunakan media pembelajaran sehingga melalui keaktifan siswa

secara mandiri pengetahuan yang ditemukan lebih mudah diingat dan dapat menunjang pencapaian belajar yang optimal.

2.1.2 Hakikat Belajar

2.1.2.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan unsur penting dalam terselenggaranya pendidikan. Beberapa ahli berpendapat mengenai istilah belajar . Menurut Slameto (2010:2) belajar ialah suatu usaha yang dilakukan seseorang bertujuan agar terciptanya perubahan perilaku secara menyeluruh. Usaha tersebut merupakan akibat dari pengalaman langsung seseorang melalui proses interaksi dengan lingkungan sekitar. Diperkuat dengan pendapat Susanto (2016:4) belajar adalah suatu aktivitas yang dikendalikan oleh akal pikiran anak dalam usaha mencapai penguasaan konsep, memahami pengetahuan dan perilaku. Selain itu pendapat Suyono dan Hariyanto (2017:9) belajar adalah proses untuk mengumpulkan pengetahuan, mengembangkan keterampilan, memperbaiki tingkah laku, dan mengokohkan kepribadian dalam diri individu. Zarkasi (2018:176) menjelaskan bahwa belajar merupakan perubahan dalam diri anak melalui proses mencari pengalaman menuju tingkatan yang lebih baik.

Karwati dan Donni (2015:188) menjelaskan bahwa belajar merupakan sebuah kegiatan mengubah kebiasaan dalam diri anak dengan cara mengumpulkan pengalaman baru dan berhubungan dengan alam sekitar. Perubahan tersebut dapat dilihat dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas perilaku seperti peningkatan pengetahuan, sikap, keterampilan, daya pikir dan kemampuan-

kemampuan lain. Menurut Hamdani (2011: 21-22) belajar merupakan perubahan tingkah laku anak didik dalam satu rangkaian kegiatan seperti: mengamati, membaca, mendengarkan dan sebagainya. Kegiatan tersebut lebih memiliki makna apabila pelaksanaannya melibatkan anak didik secara langsung memperoleh informasi dari lingkungan sekitar.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan belajar adalah proses seseorang yang tidak tahu menjadi tahu disertai dengan perubahan dalam diri seseorang untuk mendapatkan pengalaman hidup baru. Kegiatan dilakukan yang anak didik melalui proses keterkaitan dengan lingkungan sekitar bertujuan untuk menghasilkan perubahan pengetahuan dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat dilihat berdasarkan perbedaan perilaku, pembiasaan diri, kemampuan berpikir, dan kreativitas anak.

2.1.2.2 Unsur-Unsur Belajar

Unsur belajar merupakan sesuatu yang harus ada dalam proses belajar. Menurut Rifai dan Anni (2015:66) menjelaskan unsur-unsur yang ada dalam belajar diantaranya:

1. Siswa merupakan bagian utama dalam pelaksanaan proses belajar.
2. *Stimulus* adalah sesuatu yang mengaktifkan rangsangan dalam diri anak untuk memfungsikan indera selama proses belajar berlangsung.
3. Memori berfungsi untuk menyimpan informasi yang sudah dipelajari seseorang di dalam otak berupa sikap, pengetahuan, dan keterampilan.
4. Respon yaitu tindakan yang dilakukan seseorang setelah memperoleh informasi dibuktikan adanya perubahan tindakan dalam diri seseorang.

Menurut Suyono dan Hariyanto (2017:126) terdapat tujuh unsur utama dalam proses belajar, yang meliputi:

1. Tujuan digunakan sebagai tolok ukur tercapainya proses pembelajaran.
2. Kesiapan dalam diri anak mempermudah proses belajar dan kematangan menyikapi perubahan perilaku yang terjadi.
3. Situasi merupakan kondisi lingkungan belajar dapat berupa tempat, fasilitas, sarana, guru, dan warga sekolah yang lain.
4. Anak melakukan interpretasi yaitu melihat hubungan keterkaitan komponen situasi belajar dengan ketercapaian tujuan pembelajaran.
5. Hasil dari interpretasi tentang kemungkinannya dalam mencapai tujuan belajar, maka anak membuat respon. Respon ini dapat berupa usaha coba-coba, (*trial and error*) selama proses belajar berlangsung.
6. Perolehan hasil respon dapat berupa keberhasilan ataupun kegagalan sebagai konsekuensi yang dipilih anak.
7. Dampak terjadinya kegagalan selama proses belajar dapat menurunkan semangat belajar anak, tetapi juga dapat membangkitkan anak untuk belajar dari kegagalan tersebut.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut maka dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur belajar merupakan komponen yang harus ada dalam sebuah proses pembelajaran. Unsur-unsur belajar tersebut memiliki hubungan keterkaitan dan saling melengkapi satu sama lain sehingga mampu menciptakan proses belajar yang utuh. Tujuan pembelajaran sebagai acuan dan tolok ukur keberhasilan proses belajar. Situasi belajar dapat membantu tercapainya tujuan belajar dengan

memperhatikan kebutuhan fasilitas, sarana, media, guru, dan lingkungan belajar. Anak didik diharapkan dapat memberikan respon yang baik yaitu dengan adanya keberhasilan mencapai tujuan belajar.

2.1.2.3 Prinsip-prinsip Belajar

Adapun prinsip-prinsip belajar dalam pembelajaran adalah (1) kesiapan belajar, (2) perhatian, (3) motivasi, (4) keaktifan siswa, (5) mengalami sendiri, (6) pengulangan, (7) materi pelajaran yang menantang, (8) balikan dan penguatan, (9) perbedaan individu. (Hamdani,2011 :22)

Selain itu prinsip belajar juga dikemukakan oleh Slameto (2010: 27) sebagai berikut:

1. Pelaksanaan proses belajar melibatkan anak secara langsung didukung dengan motivasi dalam diri untuk berinteraksi dengan pendidik dan lingkungan sekitar. Syarat kegiatan mencari ilmu yang harus diperhatikan adalah minat dan motivasi anak didik sehingga mempermudah anak memahami materi dengan lapang dada.
2. Hakikat belajar merupakan proses yang terus terjadi dan berkesinambungan dalam tingkatan belajar anak untuk menyesuaikan diri melalui sumber belajar.
3. Belajar memiliki cakupan materi yang akan dicapai sebagai tujuan. Ketercapaian tujuan tersebut harus didukung dengan materi yang terstruktur, penyajian mudah dipahami anak, dan dapat membantu anak mengembangkan kemampuan yang dimilikinya.

4. Adanya keberhasilan proses belajar dibuktikan dengan perubahan positif dalam diri anak sebagai. Perubahan merupakan indikator tercapainya hasil belajar anak yang ditunjang oleh sarana yang cukup serta proses tersebut dilakukan secara berulang-ulang sehingga dapat tersimpan baik di memori otak.

Menurut Dimiyati (2013 :42-50) terdapat beberapa prinsip yang dipakai secara umum dalam pembelajaran. Prinsip tersebut diantaranya adalah:

1. Keterkaitan antara motivasi dan perhatian anak.
2. Keterlibatan anak dalam proses belajar untuk mengembangkan kemampuan berpikir, pengendalian diri, dan jasmani.
3. Anak berperan aktif untuk mengamati, mendengar, mengikuti, melakukan percobaan, menemukan pengetahuannya.
4. Kebiasaan terbentuk dari pengulangan yang dilakukan anak selama proses belajar.
5. Adanya tantangan mampu meningkatkan motivasi anak untuk mencari tahu apa yang belum mereka ketahui.
6. Balikan dan penguatan yang diberikan oleh guru dapat digunakan sebagai cara untuk memotivasi anak memperoleh hasil belajar yang baik.
7. Keragaman karakteristik anak harus dipahami oleh pendidik agar mempermudah dalam menentukan kebutuhan dan kemampuan anak.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip belajar disesuaikan dengan prasyarat yang diperlukan untuk proses belajar, hakikat belajar. selain itu juga disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan,

dan syarat keberhasilan belajar. Di samping memenuhi prinsip tersebut, belajar juga harus mengalami pengulangan agar pengetahuan yang diperoleh dapat bertahan lama serta harus ada tantangan agar anak didik selalu termotivasi untuk terus belajar. Belajar dapat dilakukan apabila terdapat kesiapan untuk belajar, kesiapan tersebut meliputi motivasi diri, perhatian, keaktifan, dan syarat-syarat dalam belajar.

2.1.2.4 Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Menurut Slameto (2010:54-72) Faktor yang mempengaruhi belajar dibedakan menjadi dua golongan, yakni faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang dalam proses belajar, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berada di luar diri individu. Faktor internal yang mempengaruhi belajar adalah:

1. Faktor jasmani berkaitan dengan keadaan fisik seseorang, diantaranya adalah (1) kesehatan, (2) cacat tubuh dan keterbatasan fisik yang akan mengurangi konsentrasi belajar anak, sehingga informasi yang diterima berkurang.
2. Faktor psikologi dipengaruhi oleh beberapa faktor belajar meliputi: (1) intelegensi yaitu kemampuan menerima dan beradaptasi dengan keadaan yang belum pernah dialami serta mampu memahami konsep abstrak; (2) perhatian yaitu keingintahuan seseorang untuk mengamati suatu objek; (3) minat yaitu rasa ingin tahu yang timbul dari dalam diri; (4) bakat yaitu kemampuan yang dimiliki seseorang dan mampu mendorong melakukan sesuatu dengan senang hati; (5) motif yaitu penyebab seseorang mengikuti kegiatan belajar; (6) kematangan yaitu kondisi tubuh yang sudah siap

melaksanakan proses belajar sesuai tahapan perkembangan usia; (7) kesiapan yaitu keadaan optimal anak didik dalam menerima informasi.

3. Faktor kelelahan yang mempengaruhi belajar yaitu kelelahan fisik berupa menurunnya fungsi kerja tubuh untuk bergerak serta kelelahan jiwa merupakan kebosanan, berkurangnya semangat untuk melakukan sesuatu.

Faktor eksternal yang mempengaruhi proses belajar adalah:

1. Faktor keluarga dapat memberi pengaruh seseorang untuk melakukan kegiatan belajar, seperti cara mendidik orang tua, hubungan sesama keluarga, kondisi ekonomi, dan latar belakang budaya serta agama yang diterima anak.
2. Faktor sekolah harus diperhatikan sesuai dengan kondisi anak didik sebagai pendorong tercapainya tujuan belajar, diantaranya adalah kurikulum, alat pengajaran, metode, media, fasilitas, hubungan antara siswa dan warga sekolah.
3. Faktor masyarakat merupakan keikutsertaan anak didik berinteraksi dengan warga sekitar, teman bermain serta kondisi lingkungan hidup yang mendukung proses belajar anak.

Menurut Karwati dan Donni (2015 : 219) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar peserta didik dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu:

1. Faktor internal berasal dari dalam diri anak didik, dibagi menjadi dua yaitu aspek fisiologis merupakan kondisi fisik tubuh anak dan aspek psikologis berhubungan dengan kondisi kejiwaan, seperti: kemampuan berpikir, sikap, bakat, minat dan motivasi anak dalam mengikuti proses belajar.

2. Faktor eksternal berasal dari luar diri anak didik. Faktor eksternal terdiri dari dua aspek yaitu lingkungan sosial (lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat dan lingkungan keluarga) dan lingkungan non sosial.
3. Faktor pendekatan belajar adalah usaha yang dilakukan guru untuk kegiatan belajar anak didik yang meliputi strategi dan metode belajar.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar ada 2 yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor dari luar mencakup keadaan di sekeliling anak dan faktor dari dalam mencakup keinginan dalam diri anak untuk belajar. Kedua faktor sangatlah penting bagi proses belajar siswa dan saling mempengaruhi satu sama lain.

2.1.3 Hakikat Pembelajaran

2.1.3.1 Pengertian Pembelajaran

Menurut Susanto (2016:19) pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Sedangkan menurut Huda (2014:2) pembelajaran dapat dikatakan sebagai hasil dari memori, kognisi, dan meta kognisi yang berpengaruh terhadap pemahaman. Hal inilah yang terjadi ketika seseorang sedang belajar, dan kondisi ini juga sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari, karena belajar merupakan proses alamiah setiap orang.

Winkel menjelaskan bahwa pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian ekstrim yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian intern yang berlangsung dialami siswa. Pengertian pembelajaran menurut Gagne

pembelajaran dimaksudkan untuk menghasilkan belajar, situasi eksternal harus dirancang sedemikian rupa untuk mengaktifkan, mendukung dan mempertahankan proses internal yang terdapat dalam setiap peristiwa belajar. Miarso menyatakan pembelajaran adalah usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali (Siregar dan Hartini, 2014:12).

Berdasarkan beberapa pengertian pembelajaran tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah kegiatan yang melibatkan siswa dengan pendidik dan sumber belajar untuk meningkatkan kualitas belajar siswa sehingga mampu mencapai tujuan belajar. Upaya guru melakukan kegiatan pembelajaran kepada siswa agar terjadi kegiatan belajar melalui interaksi dengan lingkungan dan memperoleh informasi dari sekitarnya sebagai sumber belajar bagi siswa yang selanjutnya dapat menghasilkan adanya ingatan jangka panjang hasil belajar siswa

2.1.3.2 Komponen-Komponen Pembelajaran

Menurut Rifa'i dan Anni (2015:87-88) Pembelajaran apabila ditinjau dari pendekatan sistem, maka dalam prosesnya akan melibatkan berbagai komponen.

Komponen-komponen tersebut yakni:

1. Tujuan adalah sesuatu yang harus dicapai siswa dalam proses pembelajaran dirumuskan untuk memudahkan dan menentukan kegiatan pembelajaran yang tepat.
2. Siswa sebagai subjek dimaksudkan sebagai individu yang melakukan proses belajar mengajar. Siswa sebagai objek dimaksudkan karena melalui kegiatan

pembelajaran diharapkan dapat mencapai perubahan perilaku pada diri subjek belajar.

3. Materi pelajaran akan memberikan warna dan bentuk dari kegiatan pembelajaran, materi pelajaran dalam sistem pembelajaran berada dalam silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran dan buku sumber.
4. Strategi pembelajaran merupakan pola umum untuk mewujudkan proses pembelajaran yang dapat mencapai tujuan pembelajaran, pendidik perlu memilih model pembelajaran dan metode pembelajaran yang menunjang kegiatan pembelajaran.
5. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan pendidik dalam pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran.
6. Komponen penunjang yang pembelajaran meliputi fasilitas belajar, buku sumber, alat pengajaran, bahan pelajaran dan sebagainya. Komponen penunjang berfungsi untuk melengkapi dan mempermudah terjadinya proses pembelajaran.

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

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

Hasil belajar yaitu perubahan yang terjadi tidak hanya dari aspek pengetahuan, namun juga pada sikap dan keterampilannya. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut juga tergantung dari apa yang telah dipelajari oleh siswa. Pendapat dari Susanto (2016:5) mengungkapkan bahwa hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan siswa setelah mempelajari materi pelajaran tertentu yang diukur melalui tes hasil belajar sehingga menghasilkan skor belajar. Hasil belajar merupakan kemampuan siswa setelah melalui proses kegiatan belajar. Dalam proses belajar mengajar seorang pendidik harus menentukan tujuan pembelajaran yang akan tercapai sehingga dapat digunakan sebagai tolok ukur keberhasilan belajar siswa. Untuk mengetahui ketercapaian hasil belajar sesuai dengan tujuan yang ditetapkan guru dapat melakukan evaluasi pembelajaran. Mahendrani (2015: 867) berpendapat bahwa hasil belajar siswa merupakan perubahan mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotoris yang berpusat pada pelaksanaan proses pembelajaran yang dialami siswa.

Menurut Sudjana (2017:3) hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Karwati (2015:216) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan sesuatu yang dicapai atau diperoleh peserta didik berkat adanya usaha atau pikiran yang mana hal tersebut dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan dan kecakapan dasar yang

terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga terlihat perubahan tingkah laku pada diri individu.

Menurut Siregar dan Hartini (2017: 8-12) hasil belajar dibedakan menjadi tiga aspek, yaitu hasil belajar aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik.

1. Aspek Kognitif adalah kemampuan yang berhubungan dengan berpikir, mengetahui dan memecahkan masalah. Aspek kognitif terdiri atas enam tingkatan, yaitu:
 - a. Mengingat merupakan usaha meningkatkan daya ingat otak atas informasi yang diterima dengan bentuk yang sama.
 - b. Memahami adalah memberikan pemaknaan dari informasi yang diperoleh secara lisan maupun tulisan
 - c. Memakai merupakan menggunakan langkah yang tepat dalam menyelesaikan tantangan dan memecahkan masalah.
 - d. Menganalisis adalah memisahkan informasi secara rinci menjadi unsur utama dan mengaitkannya satu ama lain secara terstruktur.
 - e. Mengevaluasi merupakan proses membuat pertimbangan berdasarkan kriteria dan standar tertentu.
 - f. Mencipta adalah kegiatan membuat suatu produk baru dengan memperhatikan unsur informasi yang diperoleh menjadi struktur yang belum pernah dibuat.

2. Aspek Afektif merupakan kemampuan yang berhubungan dengan sikap, nilai, minat dan apresiasi. Aspek afektif terdiri dari lima tingkatan, yaitu penerimaan, pemberian respon, pemberian nilai, pengorganisasian, dan karakterisasi
3. Aspek Psikomotorik adalah kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan yang bersifat manual dan motorik. Aspek psikomotorik terdiri dari beberapa tingkatan, yaitu meniru, menerapkan, memantapkan, merangkai, dan naturalisasi.

Poerwanti (2008:7-5) mengatakan bahwa hasil belajar siswa dapat diklasifikasi ke dalam tiga *domain* meliputi:

1. Domain kognitif, yaitu pengetahuan atau yang mencakup kecerdasan bahasa dan kecerdasan logika.
2. Domain afektif, yaitu sikap dan nilai atau yang mencakup kecerdasan emosional.
3. Domain psikomotorik, yaitu keterampilan atau mencakup kecerdasan kinestetik, kecerdasan visual-pasial, dan kecerdasan musikal.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan dan perubahan yang diperoleh siswa setelah mengalami proses belajar. Hasil belajar berupa kemampuan dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Perubahan dalam belajar dilihat dari bentuk penguasaan, pengetahuan dan kecakapan dasar berbagai aspek kehidupan perubahan tingkah laku individu. Pada penelitian ini, peneliti membatasi pada ranah kognitif berupa pemahaman siswa dalam pembelajaran IPS. Indikator pembelajaran dalam

penelitian ini adalah: (1) menjelaskan jenis-jenis usaha yang dikelola kelompok; (2) membedakan jenis-jenis usaha yang dikelola kelompok; (3) menyimpulkan jenis-jenis usaha yang dikelola kelompok; (4) mengategorikan jenis-jenis usaha yang dikelola kelompok; (5) mengidentifikasi jenis-jenis usaha yang dikelola sendiri; (6) menggolongkan jenis-jenis usaha yang dikelola sendiri; (7) memprediksi jenis-jenis usaha yang dikelola sendiri; (8) menemukan keragaman jenis-jenis usaha di lingkungan sekitar. Hasil belajar dalam penelitian ini didapat melalui *pretest* dan *posttest*.

2.1.5 Ilmu Pengetahuan Sosial

2.1.5.1 Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan ilmu yang mengkaji masalah sosial dan humaniora yang dikemas secara ilmiah untuk memberikan pemahaman kepada siswa. Menurut Susanto (2014: 10) IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan.

Gunawan (2016:51) menjelaskan bahwa IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di sekolah dasar yang mengkaji tentang seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan ilmu sosial. Memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS ini anak diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Trianto (2010:171) menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan interdisipliner dari pelajaran-pelajaran ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial masyarakat yang diwujudkan dalam satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial. IPS atau studi sosial merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari materi cabang-cabang ilmu-ilmu sosial yaitu sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat dan psikologi sosial. Hidayati (2008: 1-7) IPS adalah bidang studi yang terpadu berinduk pada ilmu-ilmu sosial digunakan untuk melakukan pendekatan, analisis dan menyusun alternatif pemecahan maslaah sosial dalam pengajaran IPS.

Menurut Sapriya (2017:7) IPS merupakan salah satu nama mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Mata pelajaran IPS merupakan sebuah nama mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran Sejarah, Geografi dan Ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya. Sardjiyo (2009 : 1.26) berpendapat IPS adalah bidang studi yang memiliki cakupan luas dalam mempelajari, menganalisis gejala dan maslaah sosial masyarakat dilihat dari kehidupan nyata secara terpadu.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa IPS adalah mata pelajaran terpadu yang mengkaji berbagai kehidupan di masyarakat sebagai bekal peserta didik dalam mencapai tujuan pendidikan. IPS terintegrasi dari beberapa mata pelajaran Sejarah, Geografi dan Ekonomi. Dalam penelitian ini mata pelajaran IPS lebih difokuskan pada materi Sejarah.

2.1.5.2 Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Gunawan (2016: 48) berpendapat bahwa pembelajaran IPS bertujuan untuk membentuk warga negara yang mempunyai kemampuan sosial dan yakin akan kehidupannya sendiri di tengah-tengah masyarakat, kekuatan fisik dan lingkungan sosial, yang pada gilirannya akan menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab, sedangkan ilmu sosial bertujuan menciptakan tenaga ahli dalam bidang ilmu sosial. Munisah (2018: 181) menyebutkan tujuan IPS adalah meningkatkan pengetahuan dan sikap sebagai warga negara yang baik dan dapat bertanggung jawab serta dapat menumbuhkan kepekaan pada diri siswa supaya memiliki sikap peduli terhadap lingkungan.

Menurut Susanto (2014: 31) bahwa tujuan pendidikan ilmu-ilmu sosial dikelompokkan dalam tiga kategori, yaitu: pengembangan intelektual siswa, pengembangan kemampuan dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat dan bangsa, serta pengembangan diri peserta didik sebagai individu. Sapriya (2017: 194-195) tujuan IPS adalah sebagai berikut: (1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; (2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial; (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Dari berbagai pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan IPS adalah mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengatasi permasalahan sosial, memiliki sikap positif dalam bermasyarakat serta mampu menambah wawasan dan pengetahuan sosial bagi dirinya maupun masyarakat.

2.1.5.3 Karakteristik Ilmu Pengetahuan Sosial

IPS memiliki karakteristik tersendiri yang berbeda dengan bidang studi yang lain. Hidayati (2009: 1.26) menjelaskan bahwa karakteristik pembelajaran IPS dilihat dari aspek materi dan strategi penyampaiannya. Dari aspek materi, sumber materi IPS didapatkan dari beragam aspek kehidupan yang terjadi dalam masyarakat dan berdasarkan kenyataan yang ada. Dari aspek strategi penyampaian pengajaran IPS, sebagian besar bergantung pada tradisi, yaitu materi yang dibentuk terdiri atas: (1) anak; (2) keluarga; (3) masyarakat atau tetangga; (4) kota; (5) region; (6) negara; dan (7) dunia.

Menurut Susanto (2014: 12) karakteristik pembelajaran IPS yang dilihat dari aspek tujuan mengacu kepada pemberdayaan intelektual siswa, maka dalam proses pelaksanaannya dapat menggunakan pendekatan kontekstual, di mana salah satunya dengan elemen-elemen yang terdapat pada pendekatan kontekstual tersebut yaitu konstruktivisme, bertanya, menemukan, masyarakat belajar, permodelan, dan penilaian otentik. Talitha (2016: 233) juga menyatakan karakteristik pembelajaran IPS lebih mengutamakan kejadian-kejadian, makna, dan penyatuan diri terhadap kenyataan lingkungan sosial untuk menyelesaikan masalah kehidupan bermasyarakat, berupa perbedaan pendapat, kebutuhan ekonomi, budaya dan yang lainnya.

Endayani (2017: 7) menjelaskan bahwa pendidikan IPS harus dapat merumuskan pemikiran-pemikiran yang sesuai antara ilmu sosial dan ilmu pendidikan serta tujuan pendidikan dan persoalan sosial dalam kehidupan bermasyarakat harus diperhatikan dalam materi pendidikan IPS.

2.1.5.4 Ruang Lingkup IPS di SD

Menurut Darsono dan Widya (2017: 6-7) ruang lingkup IPS adalah manusia sebagai masyarakat dalam konteks sosialnya, ruang lingkup kajian IPS meliputi : substansi materi ilmu-ilmu sosial yang bersentuhan dengan masyarakat dan gejala, masalah dan peristiwa sosial tentang kehidupan masyarakat. Kedua lingkup pengajaran IPS ini harus diajarkan secara terpadu karena pengajaran IPS tidak hanya menyajikan materi-materi yang memenuhi ingatan peserta didik tetapi juga untuk memenuhi kebutuhan sendiri sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan masyarakat.

Susanto (2016: 160) menjelaskan ruang lingkup materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar memiliki karakteristik, sebagai berikut:

1. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan perpaduan berbagai unsur yaitu geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan, dan agama.
2. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS bersumber dari tatanan keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, yang disatukan menjadi sebuah materi.

3. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS melibatkan beragam persoalan sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.
4. Standar kompetensi dan kompetensi dasar melibatkan kejadian-kejadian dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, penyesuaian dan pengolahan lingkungan, susunan , proses dan persoalan sosial serta usaha-usaha untuk bisa bertahan hidup seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan, dan jaminan.
5. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS menggunakan tiga dimensi dalam membahas dan memahami fakta sosial serta kehidupan manusia secara menyeluruh.

Selanjutnya Gunawan (2016:51) ruang lingkup mata pelajaran IPS melingkupi aspek:

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 dan pendidikan karakter bangsa.

Hidayati (2009:17) menjelaskan bahwa ada 5 macam sumber materi IPS , yaitu sebagai berikut:

1. Semua peristiwa yang terjadi pada anak baik di lingkungan keluarga, sekolah, desa, kecamatan sampai negara atau dunia dengan beragam persoalan didalamnya.

2. Aktivitas manusia contohnya: pekerjaan, pendidikan, keagamaan, produksi, komunikasi, dan transportasi.
3. Lingkungan geografi dan budaya mencakup semua aspek geografi dan antropologi yang ada sejak dari lingkungan anak yang terdekat hingga terjauh.
4. Kehidupan masa lalu, perkembangan kehidupan manusia, sejarah yang bermula dari sejarah lingkungan terdekat sampai yang terjauh, mengenai tokoh-tokoh dan peristiwa-peristiwa besar.
5. Anak sebagai sumber materi dilihat dari berbagai segi yaitu keluarga, makanan, pakaian, dan permainan.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup IPS adalah manusia, tempat, lingkungan, waktu, berkelanjutan dan perubahan, sistem sosial budaya, perilaku ekonomi dan kesejahteraan. Dalam penelitian ini salah satu ruang lingkup yang mendasari penelitian ini yaitu perilaku ekonomi dan kesejahteraan materi kelas lima sesuai dengan materi jenis-jenis usaha ekonomi.

2.1.5.5 Strategi Penyampaian Pembelajaran IPS di SD

Menurut Hidayati (2009:1.27) strategi penyampaian pengajaran IPS sebagian besar adalah didasarkan pada suatu tradisi, yaitu materi disusun dalam urutan: anak (diri sendiri), keluarga, masyarakat/ tetangga, kota, region, negara dan dunia.

Tipe kurikulum tersebut didasarkan pada pemikiran mengenai pengenalan awal kepada anak-anak perlu memperoleh konsep yang berhubungan dengan lingkungan terdekat atau diri sendiri. Selanjutnya secara bertahap dan sistematis

bergerak dalam lingkungan konsentrasi luar dari lingkaran tersebut, kemungkinan mengembangkan kemampuannya untuk menghadapi unsur-unsur dunia yang lebih luas.

Untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan maka tiap sekolah menyusun suatu rancangan program pendidikan yang disebut kurikulum. Menurut peraturan Pemerintah No. 32 Tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan menyebutkan bahwa struktur kurikulum merupakan pengorganisasian Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, muatan Pembelajaran, mata Pelajaran dan beban belajar pada setiap satuan pendidikan dan program pendidikan. Kompetensi Dasar mencakup sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan dan keterampilan dalam muatan Pembelajaran, mata pelajaran, atau mata kuliah.

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 mata pelajaran IPS kelas V SD pada ranah pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018.

Tabel 2.1 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar IPS Kelas V 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 geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi.	4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi.
3.2 Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia.	4.2 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia.
3.3. Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.	4.3 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.
3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.

Berdasarkan rincian kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) kelas IV pembelajaran IPS, peneliti melakukan penelitian pada ranah kognitif atau

pengetahuan pada KD 3.4 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang. Penelitian dilakukan pada materi tentang Jenis-jenis Usaha Ekonomi pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Subtema 2 Perubahan Lingkungan.

2.1.5.6 Materi Jenis-jenis Usaha Ekonomi

Menurut Susanti (2009: 84-87) materi jenis-jenis usaha ekonomi yang ada di masyarakat Indonesia sebagai berikut:

1. Usaha Ekstraktif

Usaha ekstraktif adalah jenis usaha yang mengambil dan memanfaatkan secara langsung kekayaan yang tersedia di alam. Contohnya yaitu penangkapan ikan dan penambangan.

2. Usaha Pertanian

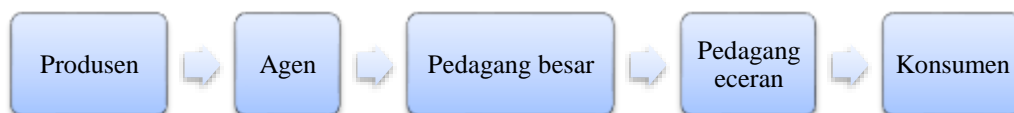
Pertanian atau agraris adalah usaha mengolah tanah dan menanaminya dengan jenis tanaman yang bermanfaat. Contoh pertanian padi, sayuran, dan palawija. Namun ada pertanian yang diusahakan. Usaha ini bertujuan menghasilkan tanaman produksi. Misalnya perkebunan hortikultural dan perkebunan besar seperti teh, kelapa sawit, kopi dan coklat.

Hasil pertanian memiliki jangka waktu yang berumur pendek dan berumur panjang. Tanaman yang mempunyai umur pendek dapat dipanen tiga sampai enam bulan, contohnya padi, jagung, kacang, kedelai, dan sayur-sayuran. Hasil pertanian yang berumur panjang adalah hasil perkebunan, seperti kelapa sawit,

kopi, coklat, teh dan sebagainya. Petani dibedakan menurut jenis usahanya sebagai berikut.

- a. Petani sawah: mengolah sawah
 - b. Petani ladang: mengolah lahan kering
 - c. Petani perkebunan: mengolah lahan luas untuk tanaman perkebunan
 - d. Petani tambak: mengolah lahan untuk tambak
3. Perdagangan

Pedagang adalah orang yang menjual barang-barang tertentu. Barang yang dijual berupa kebutuhan sehari-hari atau kebutuhan lainnya. Pedagang mendapat keuntungan dari selisih harga pembelian barang dengan harga penjualan. Perdagangan adalah jenis usaha mengumpulkan barang produksi dari berbagai produsen (penghasil). Kemudian barang produksi dijual kembali kepada konsumen (pemakai). Hampir semua jenis barang diperdagangkan. Misalnya makanan, minuman (pangan), sandang, papan, perhiasan, dan hewan. Perusahaan penghasil barang tidak akan secara langsung menjual barang hasil produksinya kepada konsumen. Mereka memerlukan perantara. Perantara inilah yang disebut pedagang. Sebelum barang sampai ke konsumen, barang hasil produksinya melewati mata rantai yang panjang.



Gambar 2.1 Alur hasil produksi

Semakin jauh jarak produsen dan konsumen diperlukan banyak perantara sehingga barang semakin mahal. Hal tersebut karena semakin banyak pihak yang mengambil keuntungan. Perantara barang sebelum konsumen ada bermacam-macam, misalnya grosir, agen penyalur, toko, warung, pasar, dan supermarket.

4. Perikanan

Perikanan adalah kegiatan usaha dalam budidaya ikan. Budidaya ikan adalah kegiatan mengembangbiakkan ikan. Nelayan adalah orang yang mencari ikan di laut. Indonesia memiliki wilayah perairan yang lebih luas daripada daratannya. Penduduk yang tinggal di sekitar pantai lebih banyak yang menjadi nelayan.

5. Peternakan

Peternakan adalah kegiatan usaha dengan cara memelihara hewan dan mengambil hasilnya dengan cara dijual ke konsumen. Peternak adalah orang yang pekerjaannya memelihara hewan.

Jenis-jenis usaha peternakan dibedakan menjadi sebagai berikut.

- a. Peternakan hewan besar, contoh: memelihara sapi, kerbau, kuda, babi.
- b. Peternakan hewan kecil, contoh: memelihara biri-biri, kambing, kelinci.
- c. Peternakan ikan, contoh: memelihara lele, ikan mas, mujair, dan gurami.
- d. Peternakan unggas, contoh: memelihara puyuh, ayam, itik, dan burung.

6. Usaha Industri

Industri adalah jenis usaha untuk menghasilkan barang baru, atau mengolah bahan baku/bahan mentah menjadi bahan setengah jadi/ barang jadi. Bentuk usaha industri diantaranya perusahaan tekstil, mobil, sepatu, semen, dan

industri bahan pangan. Misalnya tepung merupakan bahan baku untuk membuat roti, maka tepung disebut bahan baku dan roti disebut barang jadi. Contoh usaha pengolahan dari bahan mentah sebagai berikut.

- a. Usaha kerajinan rotan dan daun pandan. Usaha ini mengolah bahan mentah menjadi barang-barang jadi berupa anyaman dan mebel (kursi dan meja)
- b. Industri pengolahan kulit, seperti kulit sapi atau kulit kambing. Industri ini mengolah kulit menjadi bahan setengah jadi berupa kulit samakan.
- c. Industri pembuatan sepatu, tas, jaket, dan ikat pinggang. Industri ini menggunakan bahan setengah jadi/ bahan baku berupa kulit samakan.

7. Usaha jasa

Usaha jasa adalah jenis usaha yang bertujuan memberikan pelayanan kepada konsumen. Usaha jasa terbagi dalam kelompok-kelompok berikut ini.

- a. Jasa transportasi adalah jenis usaha pelayanan untuk pengangkutan orang atau barang –barang hasil industri dari suatu tempat ke tempat lain. Jasa transportasi di antaranya perusahaan pengangkutan, seperti bus, truk, kapal laut, dan pesawat,
- b. Jasa lainnya, seperti jasa asuransi, perbankan, pengiriman barang/paket, dan jasa pengacara.

Bentuk usaha dalam bidang masyarakat ada yang dikelola sendiri (milik perorangan) dan ada pula yang dikelola secara kelompok (milik bersama). Menurut pengelolaan dan kepemilikan usaha, bentuk usaha dibedakan menjadi dua, yaitu milik perorangan (perusahaan perorangan) dan milik bersama (perusahaan persekutuan).

Perusahaan perorangan adalah usaha yang modalnya dimiliki satu orang dan kegiatan usahanya dijalankan sendiri oleh pemiliknya. Bentuk usaha ini banyak ditemukan karena sederhana, mudah cara pendiriannya, pajaknya ringan, dan modalnya sedikit. Perusahaan perseorangan, di antaranya adalah perusahaan sepatu (Cibaduyut), perusahaan perak (Kota Gede Yogyakarta), dan perusahaan batik (Solo). belum tentu perusahaannya kecil. Contoh bentuk usaha perseorangan adalah sebagai berikut.

- a. Usaha pertanian padi, jagung, sayuran atau buah-buahan
- b. Usaha perdagangan toko, warung, pedagang kaki lima, pedagang asongan dan pedagang keliling.
- c. Usaha jasa, tukang cukur, salon, dokter praktik, tukang jahit, bengkel, sopir, tukang pijat, tukang ojek, sais delman.
- d. Usaha industri anyaman, industri barang gerabah dari tanah liat, industri sepatu, tas dan sandal dari kulit atau imitasi.

Usaha perorangan memiliki kelebihan dan kekurangan. Beberapa kelebihan usaha perseorangan sebagai berikut.

- a. Pemilik bebas mengatur usahanya sehingga mendorong pengusaha untuk kreatif dan lebih giat bekerja.
- b. Semua keuntungan bisa dinikmati sendiri.
- c. Rahasia perusahaan bisa lebih terjamin.
- d. Pemilik bisa mengambil keuntungan dengan cepat.

Beberapa kelemahan usaha perseorangan adalah sebagai berikut.

- a. Ketersediaan modal terbatas.
- b. Kemampuan tenaga pengelola terbatas.
- c. Kesinambungan usaha kurang terjamin.
- d. Segala tanggungjawab dan resiko usaha ditanggung sendiri.

Seluruh usaha perseorangan adalah milik sendiri, bentuk usaha perseorangan biasanya sederhana. Perusahaan milik bersama dinamakan perusahaan persekutuan. Anggotanya terdiri atas beberapa orang yang bekerja sama untuk mendapatkan keuntungan. Setiap anggota bertanggung jawab atas kewajiban-kewajiban usaha persekutuannya. Usaha persekutuan terdiri atas sebagai berikut.

1. Persekutuan Firma (Fa)

Persekutuan firma adalah persekutuan antara dua orang atau lebih untuk menjalankan usaha bersama dengan satu nama dan semua anggota bertanggung jawab penuh atas usaha yang dijalankan. Pembagian keuntungan didasarkan atas perbandingan modal yang ditanamkan.

2. Persekutuan Komanditer (CV)

Persekutuan komanditer (CV) adalah persekutuan antara dua orang atau lebih untuk menjalankan usaha bersama. Seorang di antaranya sebagai sekutu aktif, sedangkan yang lainnya sebagai sekutu pasif komanditer (sekutu diam). Sekutu aktif bertanggung jawab penuh atas kelancaran usaha, sedangkan sekutu diam mempercayakan jalannya usaha pada sekutu aktif.

3. Perseroan Terbatas (PT)

Perseroan terbatas (PT) adalah suatu persekutuan untuk menjalankan usaha yang modalnya diperoleh dari penjualan saham yang nilai nominalnya sama besar. Orang yang membeli saham disebut pesero. Setiap pesero bertanggung jawab pada saham yang ditanamkan. Pemilik Perseroan Terbatas adalah pemegang saham.

4. Badan Usaha Milik Negara (BUMN)

BUMN adalah usaha yang modalnya berasal dari negara yang bertujuan membangun ekonomi nasional. Pimpinan perusahaan adalah sebagai penentu kebijakan yang juga mengurus kekayaan perusahaan. Menurut Inpres No. 17/1967 dan UU No. 9 /1969 tanggal 1 Agustus 1969, ada tiga jenis BUMN yaitu sebagai berikut.

- a. Perusahaan Jawatan (Perjan) adalah perusahaan yang memberikan pelayanan kepada masyarakat, tidak semata-mata mencari keuntungan. Contohnya PJKA (Perusahaan Jawatan Kereta Api).
- b. Perusahaan Umum (Perum) adalah perusahaan yang modalnya berasal dari negara. Selain melayani masyarakat, perum juga mencari keuntungan. Contohnya Perum DAMRI dan Perum Bulog.
- c. Perusahaan perseroan (Persero) adalah perusahaan negara terbatas yang mencari keuntungan, baik yang sahamnya sebagian atau seluruhnya dimiliki negara. Hal ini diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Dagang (Stbl.1847 No. 23). Sekarang perjan dan perum diubah menjadi persero (PT).

PT modalnya berupa saham-saham. Jadi persero bukan hanya milik negara namun juga swasta. Contoh Persero, antara lain PT Kereta Api Indonesia (dulu Perusahaan Jawatan Kereta Api), PT PLN, PT Indosat, PT Semen Cibinong, PT Taspen, dan PT Jasa Raharja. Dalam hal ini masyarakat boleh membeli saham melalui pasar modal. Persero yang demikian disebut PT Terbuka (Tbk). Contohnya PT Semen Gresik Tbk, PT Telkom Tbk, PT BNI Tbk, dan PT INDOSAT Tbk. Ada juga yang belum dijual sahamnya, yaitu PT PLN, PT POSINDO, dan PT GIA.

5. Badan Usaha Swasta

Badan usaha swasta adalah badan usaha yang didirikan, dimiliki, diberi modal, dan dikelola oleh satu atau beberapa orang, biasanya bergerak di bidang perdagangan industri, pertanian, ataupun jasa. Bentuk dari badan usaha swasta, di antaranya PT, firma, CV, dan perusahaan perorangan.

a. Perusahaan perorangan

Perusahaan perorangan adalah usaha yang modalnya dimiliki satu orang. Kegiatan usahanya dijalankan langsung oleh pemiliknya. Antara modal usaha dan kekayaan pemilik tidak terpisah. Apabila perusahaan mengalami kerugian atau terjerat hutang, seluruh kekayaan pemilik akan digunakan untuk menutup kerugian perusahaan. Bentuk perusahaan ini paling banyak ditemukan di Indonesia. Usaha ini bersifat sederhana, cara pendiriannya mudah, pajaknya ringan, dan modalnya tidak terlalu banyak. Namun bukan berarti perusahaan perorangan selalu kecil. Contoh perusahaan perorangan yang besar adalah perusahaan sepatu di Cibaduyut (Jawa Barat) dan perusahaan perak di Kota Gede (Jogjakarta).

b. Firma (Persekutuan Firma)

Firma adalah usaha yang didirikan dan dimiliki oleh beberapa orang. Prinsip kerja usaha ini yaitu rasa saling percaya. Biasanya anggota firma mempertaruhkan semua harta untuk mendukung usaha ini. Semua anggota firma mempunyai tanggung jawab penuh terhadap keuntungan dan kerugian perusahaan. Mereka juga bertanggung jawab penuh pada jalannya usaha firma.

c. Persekutuan *Comanditer* (CV)

Persekutuan *Comanditer* atau *Comanditer Venootschap* (CV) adalah jenis usaha yang modalnya berasal dari beberapa orang. Anggota CV terbagi menjadi dua, yaitu anggota pasif dan anggota aktif. Anggota pasif atau sekutu diam adalah anggota CV yang bertanggungjawab sebatas jumlah modal yang disetorkannya. Anggota aktif atau sekutu bergerak adalah anggota CV yang bertanggung jawab penuh terhadap jalannya usaha.

6. Koperasi

Koperasi adalah badan usaha yang berdasarkan usaha bersama dan berdasarkan kekeluargaan. Koperasi berasal dari kata *cooperation* yang artinya bekerja bersamasama untuk mencapai tujuan bersama. Berdasarkan UU Pokok Perkoperasian No.12/1967, koperasi berdasarkan kekeluargaan dan kegotongroyongan. Di samping itu, koperasi juga berfungsi sebagai berikut.

- a. Alat perjuangan ekonomi.
- b. Alat pendemokrasian ekonomi nasional.
- c. Salah satu urat nadi perekonomian Indonesia.
- d. Alat memperkokoh kedudukan bangsa.

Tujuan koperasi adalah menyejahterakan anggotanya. Koperasi sesuai dengan UUD 1945 Pasal 33 Ayat (1), yaitu bentuk perekonomian yang disusun atas usaha bersama berdasarkan asas kekeluargaan. Koperasi juga sesuai dengan UU No. 25/1992 tentang koperasi sebagai gerakan ekonomi rakyat yang berdasar atas kekeluargaan. Koperasi didirikan pertama kali oleh Drs. Moh. Hatta. Oleh karena itu, beliau mendapat sebutan sebagai Bapak Koperasi Indonesia. Landasan koperasi ada tiga, yaitu landasan idiil berupa Pancasila, landasan struktural berupa UUD1945, dan landasan mental berupa rasa karsa, rasa setia kawan, dan kesadaran berpribadi. Ciri koperasi adalah swakarsa, swadaya, dan swasembada. Manfaat koperasi di antaranya adalah anggota dapat memenuhi kebutuhannya dengan harga murah, pembayaran dapat diangsur, melayani peminjaman dengan jasa kecil terciptanya hubungan kekeluargaan. Menurut usahanya, koperasi dibedakan menjadi koperasi konsumsi, koperasi simpan pinjam, koperasi produksi, dan koperasi serba usaha.

2.1.6 Media Pembelajaran

2.1.6.1 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2017:2) media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Media dalam dunia pendidikan yaitu media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran (Daryanto, 2016:5). Sementara itu Asyhar (2012: 8) menyimpulkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang mampu menyampaikan pesan dari suatu sumber

kepada penerima secara terencana sehingga dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien. Dengan bantuan media pembelajaran, pendidik akan lebih mudah dalam menyalurkan ilmu kepada siswa. Menurut Sadiman (2014:7) menyatakan bahwa media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Hamdani (2011:243) mengemukakan media pembelajaran merupakan alat yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran. Shofiana (2015:695) menjelaskan media pembelajaran merupakan perantara untuk menyampaikan pesan dari pengirim dan penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat saat proses pembelajaran berlangsung.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk memudahkan, memperlancar komunikasi dalam penyampaian informasi saat proses belajar berlangsung dari guru kepada siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2.1.6.2 Media Cetak

Menurut Kustandi (2013:29) media hasil teknologi cetak merupakan cara menyampaikan materi melalui percetakan mekanik atau fotografi dan menghasilkan materi dalam bentuk salinan cetakan. Daryanto (2016:19-26) menjelaskan media cetak merupakan media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk tercetak. Jenis-jenis media cetak yaitu:

- a. Buku pelajaran sering disebut buku teks adalah buku yang disajikan menggunakan bahan cetak secara terstruktur memuat pengetahuan tertentu.

- b. Surat kabar dan majalah adalah media komunikasi dalam bentuk cetak yang dapat dibaca secara umum seluruh kalangan masyarakat.
- c. Ensiklopedia merupakan sumber bacaan penunjang pembelajaran.
- d. Buku suplemen dapat digunakan sebagai bahan pengayaan bagi anak mengenai informasi di dalam maupun diluar pembelajaran serta menambah wawasan pengetahuan anak didik untuk mengembangkan minat belajar. Buku suplemen yang dibuat dengan ukuran yang lebih kecil dan menarik akan menambah pengetahuan, keterampilan dan sikap baru.
- e. Pengajaran berprogram adalah sistem penyampaian informasi melalui media cetak untuk mengoptimalkan belajar mandiri anak sesuai kemampuan yang dimilikinya.
- f. Komik adalah cerita yang disajikan dalam bentuk gambar lucu yang lucu berisi cerita sederhana dan mudah ditangkap.

Dari paparan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media cetak merupakan suatu media yang dibuat dalam bentuk salinan cetakan, seperti: buku, surat kabar, ensiklopedia, buku suplemen dan buku pengejaran. Pada penelitian ini media cetak yang digunakan dalam bentuk buku.

2.1.6.3 Kriteria Media Pembelajaran

Media pembelajaran agar dapat tepat sasaran, maka perlu memperhatikan beberapa faktor yang menjadi dasar pertimbangan suatu media pembelajaran. Dasar pertimbangan tersebut didasarkan atas beberapa kriteria. Asyhar (2012:81) Kriteria media pembelajaran yang baik, yakni:

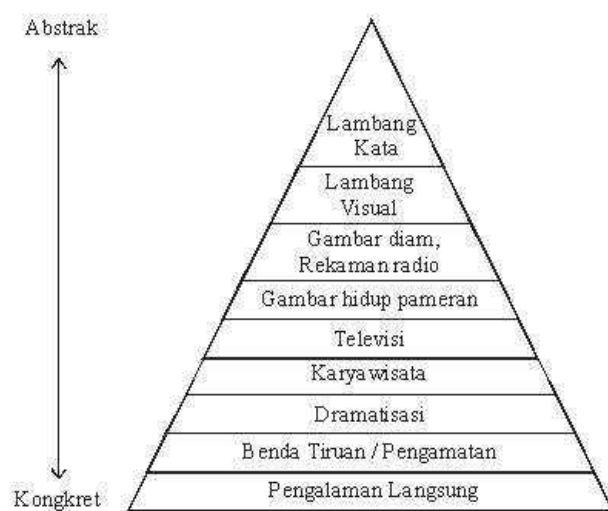
1. Media yang baik hendaknya jelas dan rapi dalam penyajiannya. Media pembelajaran yang kurang jelas dan rapi dapat mengurangi kemenarikan serta kejelasan media tersebut sehingga fungsi media tidak maksimal dalam pembelajaran.
2. Bersih berarti media terbebas dari gangguan yang tidak perlu pada teks, gambar, suara dan video. Media yang kurang bersih dapat mengganggu konsentrasi dan kemenarikan media.
3. Media di sesuaikan dengan sasaran pembelajaran. Media yang efektif untuk kelompok belum tentu efektif pula untuk perorangan dan begitu pula sebaliknya.
4. Media harus sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa.
5. Media yang baik harus sesuai dengan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu pada salah satu atau gabungan dari ranah kognitif, afektif dan psikomotor.
6. Media hendaknya dapat digunakan dimana pun, kapan pun dan mudah diperoleh atau dibuat oleh guru.
7. Kriteria media secara teknis harus berkualitas baik.

8. Media yang terlalu besar sulit digunakan dalam suatu kelas yang berukuran terbatas dan dapat menyebabkan pembelajaran menjadi tidak kondusif.

2.1.6.4 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Kajian Psikologi menyatakan bahwa anak lebih mudah mempelajari hal konkrit daripada hal yang abstrak. Berkaitan dengan hal tersebut terdapat hubungan konkrit-abstrak dengan penggunaan media pembelajaran. Daryanto (2016:14-15) berpendapat bahwa dengan cara membuat jenjang konkret hingga abstrak dimulai dari siswa yang memperoleh pengalaman nyata, kemudian menuju siswa sebagai pengamat kejadian nyata, dilanjutkan ke siswa sebagai pengamat terhadap kejadian yang disajikan dengan media, dan terakhir siswa sebagai pengamat kejadian yang disajikan dengan simbol. Dale menunjukkan jenjang konkrit-abstrak ini dengan menggunakan bagan dalam bentuk kerucut pengalaman (*cone of experience*).

Kerucut pengalaman oleh Dale (dalam Arsyad, 2017:14) ialah sebagai berikut:



Gambar 2.2 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Kerucut pengalaman menunjukkan bahwa semakin ke atas di puncak kerucut semakin abstrak media penyampaian pesan yang digunakan. Dalam pelaksanaan proses belajar mengajar harus dimulai dari pengalaman langsung, namun disesuaikan dengan jenis pengalaman yang paling sesuai kebutuhan dan kemampuan kelompok siswa dengan mempertimbangkan situasi belajar.

Tingkat pengalaman tersebut berdasarkan jenis indera yang turut serta selama menerima isi pengajaran. Sedangkan tingkat keabstrakan pesan akan semakin tinggi ketika dituangkan pada lambing seperti bagan, grafik, atau kata. Siswa sekolah dasar lebih memahami dan menyukai media konkrit dari pada abstrak sebab media konkrit lebih mudah dipahami dan berada di lingkungan sekitar.

2.1.7 Buku

2.1.7.1 Pengertian Buku

Buku merupakan salah satu bentuk sumber belajar. Menurut Prastowo (2015:166) buku adalah bahan tertulis yang menyajikan ilmu pengetahuan atau buah pikiran dari pengarangnya, oleh pengarangnya isi buku didapat melalui berbagai cara, misalnya dari hasil penelitian, pengamatan, aktualisasi pengalaman, atau imajinasi seseorang yang disebut sebagai fiksi. Sitepu (2017:13) mendefinisikan buku sebagai informasi tercetak di atas kertas yang dijilid menjadi satu kesatuan.

Dari beberapa definisi buku tersebut dapat disimpulkan bahwa buku adalah lembaran kertas berisi karya tulis berupa informasi tercetak yang dikumpulkan menjadi satu lalu dijilid.

2.1.7.2 Jenis Buku

Prastowo (2015:167) membedakan buku mejadi empat jenis, yaitu:

1. Buku sumber, yakni buku yang dijadikan bahan sumber, referensi, dan rujukan yang berisi suatu ilmu kajian yang disajikan secara lengkap.
2. Buku bacaan, adalah buku yang berfungsi sebagai bahan bacaan, misalnya novel, legenda, dongeng.
3. Buku pegangan, yaitu buku yang biasa digunakan untuk pegangan guru dalam proses pembelajaran.
4. Buku bahan ajar, yaitu buku yang disusun untuk proses pembelajaran, dan berisi bahan – bahan atau materi yang akan diajarkan.

Menurut Sitepu (2017:17) jenis buku dibagi menjadi empat jenis yaitu:

1. Buku teks pelajaran, yaitu buku acuan wajib untuk digunakan di satuan pendidikan yang memuat materi pembelajaran.
2. Buku panduan pendidik, adalah buku yang memuat prinsip, prosedur, deskripsi materi pokok, dan model pembelajaran untuk digunakan oleh para pendidik.
3. Buku pengayaan, adalah buku yang memuat materi yang dapat memperkaya buku teks.
4. Buku referensi, adalah buku yang isi dan penyajiannya dapat digunakan untuk memperoleh informasi tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya secara dalam dan luas.

Sedangkan Muslich (2010:24-25) berpendapat bahwa jenis buku ada tujuh

1. Buku acuan, yaitu buku yang berisi informasi dasar tentang bidang atau hal tertentu, biasanya dipakai guru untuk memahami sebuah masalah secara teoritis.
2. Buku pegangan, yaitu buku yang berisi rincian teknis tentang bidang tertentu, dipakai guru sebagai pegangan memecahkan masalah dan menganalisis materi yang akan diajarkan kepada siswa.
3. Buku teks atau buku pelajaran, yaitu buku yang berisi tentang mata pelajaran atau bidang studi tertentu yang disusun secara sistematis disesuaikan dengan tujuan, orientasi pembelajaran, dan perkembangan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah.
4. Buku latihan yaitu buku yang berisi bahan-bahan latihan untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan tertentu.
5. Buku kerja atau buku kegiatan yaitu buku yang difungsikan siswa untuk menuliskan hasil pekerjaan atau hasil tugas yang diberikan guru.
6. Buku catatan yaitu buku yang difungsikan untuk mencatat informasi atau hal-hal yang diperlukan dalam proses belajar.
7. Buku bacaan yaitu buku yang memuat kumpulan bacaan informasi atau uraian yang dapat memperluas pengetahuan anak.

Pengembangan buku saku berbasis *mind mapping* yang akan dilakukan oleh peneliti merupakan pengembangan buku jenis bahan ajar yang kemudian digolongkan dalam buku pengayaan, buku saku masuk ke dalam golongan buku pengayaan karena buku saku berbasis *mind mapping* yang akan dikembangkan ini merupakan buku yang berisi satu materi yaitu jenis-jenis usaha ekonomi,

dalam buku saku tersebut materi jenis-jenis usaha ekonomi akan dibahas secara mendetail, berguna untuk memperkaya buku teks.

2.1.8 Buku Saku

2.1.8.1 Pengertian Buku Saku

Buku saku merupakan salah satu jenis media visual berbasis cetakan. Buku saku dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran sebagai media belajar yang berbentuk cetak untuk membantu anak didik menerima informasi. Menurut Salyani (2018:8) buku saku merupakan buku yang berukuran kecil memiliki banyak gambar dan warna sehingga memberikan tampilan yang menarik serta mudah dibawa kemanapun. Mustari dan Yunita (2017:115) berpendapat bahwa buku saku merupakan salah satu alat bantu dalam proses belajar mengajar digunakan sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan materi yang bersifat satu arah sehingga mampu mengembangkan kemampuan anak belajar dengan mandiri.

Menurut Mona dan Femy (2018:761) menjelaskan bahwa buku saku mirip dengan booklet, tetapi ukurannya lebih kecil sehingga dapat disimpan dalam saku. Buku saku memiliki struktur seperti buku biasa yang didalamnya memuat gambar namun isinya lebih sederhana dan kurang dari 24 halaman. Satrianingsih (2017:274) berpendapat buku saku merupakan salah satu media sumber belajar berisi materi tertentu yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran berukuran kecil dapat dimasukkan ke dalam saku dan mudah dibawa kemana-mana.

Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa buku saku adalah buku berukuran kecil berisi informasi untuk menambah pengalaman belajar anak didik yang dapat disimpan di saku dan mudah dibawa dan dibaca kapan saja. Materi yang disajikan dalam buku saku disesuaikan dengan kebutuhan anak.

2.1.8.2 Ukuran Buku Saku

Buku saku memiliki ukuran yang lebih kecil dari buku pada umumnya, sehingga mudah dibawa kemana-mana. Retno (2015:76) Buku saku berukuran kecil sekitar 17cm×11cm, ringan, dan bisa disimpan di saku sehingga praktis dibawa kemana-mana, dan kapan saja bisa dibaca. Mufidah (2016:33) berpendapat bahwa buku saku memiliki ukuran 14cm×8,5cm dengan tebal mencapai lebih dari 60 halaman. Buku saku dikembangkan dengan soal-soal latihan, ajakan motivasi siswa, dan dilengkapi kartun. Menurut pendapat Lestari (2018:2) buku saku memiliki ukuran hagiaki 100 x 148 mm (15 x 10 cm) berisi 23 halaman, 4 halaman awal, 18 halaman isi, 1 halaman biografi, dan 1 halaman daftar pustaka. Salyani (2018:8) mengemukakan bahwa buku saku dibuat dengan ukuran 14,5 cm×10 cm dan berisis bacaan singkat sehingga mudah untuk digunakan dimanapun.

Dari beberapa pendapat diatas disimpulkan bahwa buku saku memiliki ukuran yang kecil sehingga mudah untuk dibawa. Ukuran dalam pembuatan buku saku berbeda-beda disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Ukuran buku saku yang dipilih peneliti adalah 10cm×15cm.

2.1.8.3 Manfaat Buku Saku

Penggunaan buku saku dalam pembelajaran dapat memberikan manfaat bagi guru maupun siswa. Asyhari (2016:5) menjelaskan manfaat buku saku dalam pembelajaran sebagai berikut:

1. Penyampaian materi dengan menggunakan buku saku dapat diseragamkan.
2. Proses pembelajaran dengan menggunakan buku saku menjadi lebih jelas, menyenangkan, dan menarik karena desain yang disajikan menarik dan berwarna.
3. Efisien dalam waktu dan tenaga. Buku saku dicetak dengan ukuran kecil dapat mempermudah siswa membawanya dan memanfaatkannya kapanpun dan dimanapun.
4. Penulisan materi yang singkat dan penggunaan gambar pada buku saku dapat meningkatkan kualitas belajar siswa.
5. Desain buku saku yang menarik dan berwarna dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.

2.1.8.4 Hal-Hal Yang Harus Diperhatikan Dalam Penyusunan Buku Saku

Menurut Aini dan Sunarti (2017:3) ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam penyusunan buku saku, yakni:

1. Konsistensi penggunaan simbol dan istilah.
2. Penulisan materi secara singkat dan jelas.
3. Penyusunan teks materi pada buku saku disusun sedemikian rupa sehingga mudah dipahami.

4. Memberikan kotak atau lebel khusus pada rumus, penekanan materi dan contoh soal.
5. Memberikan warna dan desain yang menarik pada buku saku.
6. Ukuran *font* standar isi adalah 9-10 *point*, jenis *font* menyesuaikan isi buku saku.
7. Jumlah halaman kelipatan dari 4 misal 12 halaman, 16 halaman, 20 halaman dan seterusnya. Hal ini dikarenakan untuk menghindari kelebihan atau kekurangan halaman kosong.

Sedangkan Ahmad (2017:3) menjelaskan bahwa karakteristik buku saku yaitu: (1) penggunaan istilah dan simbol harus konsisten; (2) materi ditulis secara singkat dan jelas ; (3) tulisan dalam isi buku saku disusun dengan baik sehingga dapat dengan mudah dipahami; (4) desain dan warna dibuat menarik.; dan (5) jumlah halaman juga harus genap untuk menghindari adanya halaman kosong.

2.1.8.5 Kelebihan Buku Saku

Menurut Trisianawati (2017:221) buku saku memiliki kelebihan yaitu (1)mudah untuk dibawa kemana-mana karena ukurannya yang kecil; dan (2) Penyajiannya lebih menarik karena setiap sub materi diberikan gambar, terdapat variasi warna, dan variasi penggunaan huruf (*font*) sehingga konsep lebih mudah untuk diingat.

Wahyuningsih (2018:5) berpendapat bahwa buku saku memiliki kelebihan diantaranya adalah ukurannya kecil sehingga mudah dibawa kemanapun, dapat dibaca setiap saat, informasi yang termuat didalamnya terfokus, dapat disebarluaskan kepada subjek yang diinginkan, dan tidak mudah rusak.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa buku saku memiliki kelebihan sebagai media penunjang pembelajaran karena memiliki ukuran yang kecil sehingga mudah untuk dipelajari kapan dan di mana pun, penyajiannya menarik dilengkapi dengan gambar, variasi warna dan huruf, kandungan materi di dalam buku terfokus, dan dapat digunakan secara luas.

2.1.9 Mind mapping

2.1.9.1 Pengertian *Mind mapping*

Mind mapping merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan konsentrasi siswa dalam memahami materi pelajaran. Menurut Alamsyah (2009:20) sistem peta pikiran atau *mind mapping* merupakan suatu teknik visual yang memadukan proses belajar dengan cara kerja otak secara alami. Buzan (2012:4) *mind map* adalah cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi keluar otak dengan cara membuat catatan kreatif dan efektif akan membantu otak memetakan informasi yang diterima. *Mind mapping* dibuat dengan memperhatikan variasi warna, simbol, kata, dan gambar dalam rangkaian yang teratur, sederhana sesuai cara kerja otak. Maya dan Desi (2019:11) menjelaskan bahwa *mind mapping* merupakan salah satu cara membuat catatan secara keseluruhan dan ditampilkan dalam satu halaman utuh.

Swadarma (2013:47) menjelaskan *mapping* merupakan salah satu cara yang tepat untuk menyimpan banyak informasi ke dalam memori jangka panjang. Menurut Zahro (2018:200) *mind mapping* merupakan alat bantu yang dibuat untuk mengungkapkan pemikiran anak untuk menyerap informasi baru dan

mengembangkan skema konseptual. Simonova (2014:1230) mengemukakan bahwa *mind mapping* merupakan diagram yang menunjukkan hubungan antar informasi dan saling berkaitan satu sama lain. *Mind mapping* dapat digunakan sebagai strategi belajar dan mengajar, membentuk konsep dan isi materi pelajaran secara keseluruhan, mengumpulkan informasi dalam memahami pelajaran, serta strategi menguasai pengetahuan baru.

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. Sedangkan Evayanti (2017:43) menjelaskan bahwa *mind mapping* merupakan cara kreatif untuk membantu anak secara mandiri menuliskan ide-ide, membuat catatan pelajaran, atau merancang penelitian melalui simbol atau coretan warna-warni.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *mind mapping* adalah cara untuk meringkas dan mengkaji ulang materi secara efektif melalui pembentukan konsep dengan menggunakan garis lengkung, simbol, kata, dan gambar yang sesuai dengan satu rangkaian aturan yang sederhana, mendasar,

alami, dan sesuai dengan cara kerja otak sehingga mempermudah siswa untuk memahami materi secara menyeluruh.

2.1.9.2 Kelebihan *Mind mapping*

Mind map dapat membantu kita dalam banyak hal. Berikut ini merupakan kelebihan *mind map* menurut Buzan (2012:6) yaitu:

1. Berkomunikasi
2. Menjadi lebih aktif
3. Menghemat waktu
4. Menyelesaikan masalah
5. Memusatkan perhatian
6. Menyusun dan menjelaskan pikiran – pikiran
7. Mengingat dengan lebih baik , belajar lebih cepat dan efisien

Menurut Alamsyah (2009:23) manfaat menggunakan *mind mapping* sebagai berikut:

1. Dapat melihat gambar secara menyeluruh dengan jelas
2. Dapat melihat detailnya tanpa kehilangan ‘benang merahnya antar topik
3. Terdapat pengelompokan informasi
4. Menarik perhatian mata dan tidak membosankan
5. Memudahkan kita berkonsentrasi
6. Proses pembuatannya menyenangkan karena melibatkan gambar-gambar, warna dan lain-lain
7. Mudah mengingatnya karena penanda-penanda visualnya

Aliyah (2017:48) mengemukakan kelebihan teknik *mind mapping* diantaranya adalah:

1. Lebih cepat dalam memahami materi.
2. Dapat digunakan untuk mengorganisasi ide-ide.
3. Proses menggambar *mind mapping* dapat memunculkan ide yang lain.
4. Diagram yang sudah terbentuk bisa digunakan sebagai panduan menulis selanjutnya.

Sedangkan menurut pendapat Buran (2015:217) keuntungan teknik *mind mapping* adalah sebagai berikut

1. Membantu memahami banyak informasi yang diperoleh otak
2. Meningkatkan keterampilan bertukar pendapat dan menyampaikan informasi
3. Merangsang pemikiran kreatif dan menghasilkan ide-ide baru
4. Menghubungkan semua bagian informasi secara menyeluruh

Putri dan Florentina (2014:11) menjelaskan bahwa keunggulan *mind mapping* adalah (1) meningkatkan kinerja manajemen pengetahuan; (2) memaksimalkan sistem kinerja otak; (3) saling berhubungan satu sama lain sehingga makin banyak ide dan informasi yang dapat disajikan; (4) memacu kreativitas, sederhana dan mudah dikerjakan; dan (5) sewaktu-waktu dapat *recall* data yang ada dengan mudah.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut disimpulkan bahwa *mind mapping* memiliki beberapa kelebihan yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Mampu mengaktifkan seluruh otak, memfokuskan dalam pokok

bahasan materi, menghubungkan antar bagian informasi, menarik perhatian, memudahkan berkonsentrasi, mengingat lebih baik, efektif dan efisien.

2.1.9.3 Cara Membuat *Mind mapping*

Buzan (2012:34) memaparkan tujuh langkah dalam membuat *mind map*, yaitu:

1. Memulai dari tengah memberi kebebasan kepada otak untuk menyebar ke segala arah dan untuk mengungkapkan dirinya dengan lebih bebas dan alami.
2. Menggunakan gambar atau foto untuk ide sentral, karena sebuah gambar memiliki makna kata yang luas sehingga dapat membantu berimajinasi. Sebuah gambar sentral akan lebih menarik, membuat kita tetap terfokus, membantu kita berkonsentrasi, dan mengaktifkan otak kita.
3. Warna membuat *mind map* lebih hidup, menambah energi kepada pemikiran kreatif, dan menyenangkan.
4. Hubungan cabang-cabang utama ke gambar pusat dan hubungkan cabang-cabang tingkat dua dan tiga ke tingkat satu dan dua, dan seterusnya. Otak bekerja menurut asosiasi, otak senang mengaitkan dua atau tiga atau empat hal sekaligus. Mempermudah memahami dan mengingat materi dengan hubungan cabang-cabang
5. Membuat garis hubung yang melengkung, bukan garis lurus karena garis lurus akan membosankan otak.
6. Menggunakan satu kata kunci untuk setiap garis. Kata kunci tunggal memberi lebih banyak daya dan fleksibilitas kepada *mind map*.

Menurut Alamsyah (2009:24) untuk membuat peta pikiran bahan-bahan yang perlu disiapkan sebagai berikut:

1. Kertas, bisa menggunakan kertas putih atau polos.
2. Pensil warna atau spidol, menggunakan pensil warna agar dapat memvisualisasikan ide-ide dengan baik.
3. Imajinasi dan kerja otak.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa untuk membuat *mind mapping* dibutuhkan media dasar yaitu kertas. *Mind mapping* dibuat dengan menggunakan variasi warna yang berbeda pada setiap cabangnya. Menambahkan gambar atau foto untuk info sentral membuat kita tetap terfokus, membantu kita berkonsentrasi, dan mengaktifkan otak kita. Dalam penelitian ini *mind mapping* dibuat tidak secara manual, tetapi menggunakan aplikasi *IMindMap* dengan variasi warna lebih banyak dan gambar yang menarik.

2.1.9.4 Rencana Pengembangan Buku Saku Berbasis *Mind mapping*

Buku saku memiliki kelebihan yang cocok untuk dikembangkan sebagai media dan sumber belajar bagi siswa. Penggunaan buku saku yang memuat materi dengan cara sederhana dan mudah dipahami serta dapat digunakan kapan saja dan dimana memberikan kemudahan bagi siswa untuk belajar dengan bantuan buku saku sebagai media dan sumber belajar.

Pengembangan buku saku untuk muatan IPS kelas V materi jenis-jenis usaha ekonomi akan dikembangkan dengan memanfaatkan kelebihan *mind mapping* sebagai media yang dapat memusatkan perhatian dan meningkatkan penguasaan konsep materi belajar pada diri peserta didik. Melalui *mind mapping*

materi dalam buku saku akan disajikan dengan mengombinasikan sebuah peta konsep dalam penyampaian materi. Diharapkan melalui pengembangan dan penggunaan buku saku berbasis *mind mapping* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik kelas V khususnya pada muatan IPS materi jenis-jenis usaha ekonomi.

1. Desain Media

Buku saku berbasis *mind mapping* dibuat dengan menggunakan aplikasi *Corel Draw X7* dengan memadukan komponen teks dan gambar. *Mind mapping* dibuat dengan bantuan *IMindMap*. Buku saku berbasis *mind mapping* berbentuk *landscape* dengan ukuran 10 cm × 15 cm. Berikut desain buku saku berbasis *mind mapping*.

Tabel 2.2 Rancangan Desain Buku saku Berbasis *Mind mapping*

No	Halaman	Isi
1.	Sampul depan	a. Judul buku b. Penulis
2.	Prakata	Prakata dari penulis
3.	Daftar isi	Daftar nomor halaman dalam buku saku <i>mind mapping</i>
4.	Panduan penggunaan	Berisi petunjuk dalam menggunakan buku saku berbasis <i>mind mapping</i>
5.	Kompetensi Dasar	3.4 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.
6.	Indikator	3.4.1 Mengidentifikasi jenis-jenis usaha yang dikelola sendiri 3.4.2 Menggolongkan jenis-jenis usaha yang dikelola sendiri

		<p>3.4.3 Memprediksi jenis-jenis usaha yang dikelola sendiri</p> <p>3.4.4 Menemukan keragaman jenis-jenis usaha di lingkungan sekitar</p> <p>3.4.5 Menjelaskan jenis-jenis usaha yang dikelola kelompok</p> <p>3.4.6 Membedakan jenis-jenis usaha yang dikelola kelompok</p> <p>3.4.7 Menyimpulkan jenis-jenis usaha yang dikelola kelompok</p> <p>3.4.8 Mengategorikan jenis-jenis usaha yang dikelola kelompok</p>
7.	Tujuan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dengan mengamati gambar pada buku saku <i>mind mapping</i> jenis usaha ekonomi siswa dapat mengidentifikasi jenis usaha ekonomi yang dikelola sendiri dengan tepat. 2. Dengan mengamati peta konsep pada buku saku <i>mind mapping</i> jenis usaha ekonomi siswa dapat menggolongkan jenis usaha yang dikelola sendiri dengan tepat. 3. Dengan membaca teks yang berjudul “Jenis Usaha Ekonomi yang Dikelola Sendiri” siswa dapat memprediksi jenis usaha ekonomi yang dikelola sendiri dengan tepat. 4. Dengan membaca buku saku <i>mind mapping</i> jenis usaha ekonomi siswa dapat menemukan keragaman jenis usaha di lingkungan sekitarnya dengan tepat. 5. Dengan mengamati gambar pada buku saku <i>mind mapping</i> jenis usaha ekonomi siswa dapat menjelaskan jenis usaha yang dikelola kelompok dengan benar. 6. Dengan mengamati peta konsep pada buku saku <i>mind mapping</i> jenis usaha ekonomi siswa dapat mengategorikan jenis usaha yang dikelola kelompok dengan benar. 7. Dengan membaca teks berjudul “Usaha Ekonomi yang Dikelola Kelompok” siswa dapat membedakan jenis usaha yang dikelola kelompok dengan benar. 8. Dengan membaca buku saku <i>mind mapping</i> jenis usaha ekonomi siswa dapat

		<p>menyimpulkan jenis usaha yang dikelola kelompok dengan tepat.</p> <p>9. Dengan membaca buku saku <i>mind mapping</i> jenis usaha ekonomi siswa dapat membuat kliping jenis usaha ekonomi yang dikelola kelompok dalam bentuk <i>mind mapping</i> dengan baik.</p> <p>10. Dengan membaca buku saku <i>mind mapping</i> jenis usaha ekonomi siswa dapat membuat kliping jenis usaha ekonomi yang dikelola sendiri dalam bentuk <i>mind mapping</i> dengan baik.</p>
8.	Gambar Ilustrasi	Berisi gambar percakapan sebagai pengantar materi jenis usaha ekonomi
9.	<i>Mind mapping</i>	Peta konsep materi yang ada dalam buku saku <i>mind mapping</i>
10.	Ayo membaca	Berisi pengembangan materi pada peta konsep
11.	Ayo berkreasi	Berisi langkah-langkah dalam membuat kliping dalam bentuk <i>mind mapping</i>
12.	Evaluasi	Soal latihan peserta didik
13.	Daftar pustaka	Sumber referensi buku saku <i>mind mapping</i>

5. Aspek /Kriteria Penilaian Buku saku Berbasis *Mind mapping*

Aspek yang dinilai dalam pengembangan buku saku berbasis *mind mapping* yakni: (1) komponen penyajian; (2) komponen kelayakan isi; dan (3) komponen kebahasaan. Aspek penilaian pada setiap komponen didasarkan pada ciri-ciri media dan kriteria pemilihan media yang dijabarkan dalam beberapa indikator. Menurut Sugiyono (2015:134) penilaian pada setiap aspek dilakukan dengan cara memberikan skor pada setiap indicator dari masing-masing aspek dengan menggunakan skala likers yakni skor 1, skor 2, skor 3, skor 4, dan skor 5 dengan kriteria yang akan dibuat dalam bentuk rubrik.

1. Kriteria penilaian kelayakan media tahap 1

Tabel 2.3 Kriteria penilaian kelayakan media tahap 1

Aspek	Indikator
Relevan dengan topik yang diajarkan. (Asyhar, 2012:81) Ketepatan dengan tujuan pembelajaran. (Sudjana, 2015:4)	Media sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran
Keterampilan guru dalam penggunaan media. (Sudjana dan Rivai 2015:5)	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, 2017:74)	Sesuai dengan kompetensi dan tujuan yang ingin dicapai.
Sesuai dengan taraf berpikir siswa. (Sudjana, 2015:5)	Sesuai dengan tingkat berpikir siswa.
Tingkat keterbacaan media. (Anitah 2012:6.38)	Materi pembelajaran disajikan dengan jelas.
Fungsi media membuat konkrit konsep yang abstrak. (Anitah, 2012:6.10)	Membuat konsep yang abstrak menjadi konkrit.
Mutu Teknis	
Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf memenuhi persyaratan teknis. Misal: Visual harus jelas. (Arsyad, 2017:76)	Desain tampilan visual menarik, teks dan gambar terlihat jelas.

2. Kriteria penilaian kelayakan penyajian

Tabel 2.4 Kriteria penilaian kelayakan media tahap 2

Aspek	Indikator	Deskriptor Penilaian Buku saku Berbasis <i>Mind mapping</i>
Relevan dengan topik yang diajarkan. (Asyhar, 2012:81) Ketepatan dengan tujuan pembelajaran. Sudjana, 2015:4)	Media sesuai dengan topik dan tujuan pembelajaran	1. Menampilkan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar
		2. Menampilkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
		3. Gambar dalam buku saku sesuai dengan materi yang dibahas.
		4. Kombinasi teks dan gambar saling terpadu dan berkaitan

		dengan materi
Variasi penyajian dengan berbagai ilustrasi seperti gambar, foto, grafik, tabel atau peta untuk mendukung materi yang disajikan (Muslich, 2010:301)	Desain tampilan visual menarik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desain tampilan buku saku menarik minat belajar siswa. 2. Ukuran teks dan gambar pada buku saku terlihat jelas. 3. Penyajian materi dilengkapi gambar atau foto di tengah konsep utama dan warna cabang konsep bervariasi. 4. Tampilan background dan penempatan gambar tidak mengganggu isi materi.
Keterampilan guru dalam penggunaan media. (Sudjana, 2015:5) Praktis, luwes dan tahan. (Asyhar, 2012:81) Sesuai dengan taraf berpikir siswa. (Sudjana, 2015:5)	Media mudah digunakan guru dan siswa.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buku saku mudah digunakan dalam proses pembelajaran 2. Buku saku berbasis <i>mind mapping</i> sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik 3. Buku saku praktis digunakan sebagai media dan sumber belajar.
Interaktivitas. (Asyhar, 2012:84)	Media komunikatif dengan pengguna.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buku saku berbasis <i>mind mapping</i> mampu menarik respon siswa. 2. Informasi dalam buku saku berbasis <i>mind mapping</i> mampu diterima dengan mudah
Jelas dan rapi. Media harus jelas dan rapi dalam penyajian yang mencakup layout dan format sajian tulisan dan ilustrasi gambar. (Asyhar, 2012:81)	Kualitas tampilan buku saku berbasis <i>mind mapping</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tata letak tulisan dan gambar tepat 2. Semua bagian buku saku berbasis <i>mind mapping</i> mampu dikelola dengan mudah

3. Kriteria Kelayakan Isi

Tabel 2.5 Kriteria kelayakan Isi

Aspek	Indikator	Deskriptor Penilaian Buku saku Berbasis <i>Mind mapping</i>
Media pembelajaran dalam penggunaannya sesuai dengan	Media sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran	1. Materi sesuai dengan KI dan KD
		2. Isi materi sesuai dengan indikator
		3. Kesesuaian materi jenis-jenis usaha ekonomi dengan tujuan pembelajaran
		4. Materi jenis-jenis usaha ekonomi telah

<p>kompetensi yang ingin dicapai. (Anitah, 2012:6.9) Kesesuaian uraian materi dengan SK dan KD (Muslich, 2010:292) Ketepatan dengan tujuan pembelajaran. (Sudjana, 2015:4)</p>		<p>mencangkup keseluruhan dalam buku saku <i>mind mapping</i>.</p>
<p>Sesuai dengan taraf berpikir siswa. (Sudjana, 2015:5)</p>	<p>Sesuai dengan tingkat berpikir siswa.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi dalam buku saku berbasis <i>mind mapping</i> sesuai dengan tingkat berpikir siswa sekolah dasar 2. Konsep materi dalam buku saku berbasis <i>mind mapping</i> sesuai dengan kehidupan sehari-hari
<p>Tingkat keterbacaan media. (Anitah, 2012:6.38)</p>	<p>Materi pembelajaran disajikan dengan jelas.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi disajikan dengan bahasa yang mudah dipahami
<p>Fungsi media membuat konkrit konsep yang abstrak. (Anitah, 2012:6.10)</p>	<p>Membuat konsep yang abstrak menjadi konkrit.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi disajikan runtut dari yang sederhana menuju materi yang kompleks 2. Contoh-contoh dalam materi dilengkapi dengan gambar
<p>Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf memenuhi persyaratan teknis. Misal: Visual harus jelas. (Arsyad, 2017:76)</p>	<p>Desain tampilan visual menarik, teks dan gambar terlihat jelas.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buku saku berbasis <i>mind mapping</i> disertai dengan peta konsep yang sesuai dengan materi jenis usaha ekonomi 2. Gambar terlihat jelas dan membantu siswa memahami materi 3. Teks ditulis dengan format yang mudah di baca dan bahasa yang mudah dipahami.

4. Kriteria kelayakan Bahasa

Tabel 2.6 Kriteria Kelayakan Bahasa

Aspek	Indikator	Deskriptor Penilaian Buku saku Berbasis <i>Mind mapping</i>
Tingkat keterbacaan media. (Anitah, 2012:6.38)	Materi dan gambar disajikan dengan jelas.	1. Penggunaan jenis dan ukuran <i>font</i> dalam buku saku berbasis <i>mind mapping</i> dapat terbaca secara jelas
		2. Gambar pada buku saku berbasis <i>mind mapping</i> dapat terlihat jelas
		3. Komposisi warna tidak mengganggu keterbacaan teks
Kalimat jelas, singkat dan informatif. (Daryanto, 2013:106)	Struktur kalimat yang ditulis mudah dipahami oleh siswa	1. Struktur kalimat yang ditulis dalam buku saku berbasis <i>mind mapping</i> mudah dipahami oleh siswa
		2. Buku saku berbasis <i>mind mapping</i> menggunakan kalimat yang komunikatif.
		3. Kalimat yang digunakan dalam buku saku berbasis <i>mind mapping</i> tidak menimbulkan makna ganda
		4. Ketepatan penulisan nama ilmiah dan nama asing dalam buku saku berbasis <i>mind mapping</i>
Perbendaharaan kata sesuai dengan latar belakang pengguna. Daryanto, 2013:106)	Bahasa disesuaikan dengan kondisi peserta didik	1. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan berpikir siswa kelas V
		2. Bahasa yang digunakan sederhana
		3. Materi yang disampaikan dalam buku saku berbasis <i>mind mapping</i> mudah dipahami siswa
		4. Pemilihan kata tepat
Penggunaan bahasa percakapan sehari-hari dalam bahasa sastra. Daryanto, 2013:106)	Menggunakan kalimat yang efektif dan sederhana	1. Teks yang digunakan jelas dan informatif
		2. Penggunaan kata dalam buku saku berbasis <i>mind mapping</i> sederhana

2.2 Kajian Empiris

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

Penelitian yang dilakukan oleh Sumantri dan Firmansyah tahun 2016 berjudul “Pengembangan Buku Saku *The Challenge Book* tentang Pendidikan Karakter untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar” hasil dari penelitian tersebut menunjukkan penggunaan buku saku *the challenge book* memiliki kualitas sangat baik dengan rata-rata persentase keseluruhan penilaian ahli sebesar 86%. Dari data instrumen yang diberikan kepada siswa menunjukkan penilaian rata-rata keseluruhan 83 melebihi batas minimum ketercapaian pada penerapan pendidikan karakter siswa 75.

Penelitian yang dilakukan oleh Liena Sofiana dan Suci Musvita Ayu tahun 2017 berjudul “*Pocket Book To Enhance Knowledge And Attitude Regarding Prevention of Soil-transmitted Helmith*” penelitian yang bertujuan untuk menentukan efektivitas buku saku dalam peningkatan perilaku pencegahan infeksi *Soil-transmitted Helmith* dengan subjek penelitian siswa kelas 3, 4, dan 5 sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan setelah penggunaan buku saku terdapat peningkatan pengetahuan dan sikap pencegahan infeksi *Soil-transmitted Helmith* sebesar 31,2%.

Penelitian yang dilakukan oleh Puji Nur Hidayat tahun 2015 yang berjudul “Kuku Pesek (Buku Saku Pendidikan Seks) Media Edukatif Pendidikan Seksual Anak”. Hasil penelitian menunjukkan Kuku Pesek dapat digunakan sebagai media edukatif pengenalan pendidikan seksual pada anak usia 3-6 tahun. Terdapat

perubahan perilaku dari anak sebelum dan sesudah menggunakan Kuku Pesek, serta orang tua menjadi lebih mengenal pengetahuan tentang pendidikan seks bagi anaknya.

Penelitian yang dilakukan oleh Dea Armelia tahun 2019 yang berjudul “Pengembangan Media *Pocket Book* Berbasis *Discovery Learning* Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media *pocket book* berbasis *discovery learning* terhadap kemampuan pemahaman matematis mencapai tingkat kevalidan dengan kategori sangat baik dan mencapai tingkat kepraktisan dengan kriteria sangat praktis.

Penelitian yang dilakukan oleh Etika Juniati dan Titi Widianti tahun 2015 dengan judul ” Pengembangan Buku Saku Berbasis *Mind mapping* dan Multiple Intelligences Materi Jamur Di SMA Negeri 1 Slawi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan buku saku mampu menembangkan kecerdasan majemuk siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Mariana Masita dan Desi Wulandari Tahun 2018 dengan judul “Pengembangan Buku Saku Berbasis *Mind mapping* Pada Pembelajaran IPA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku saku tergolong sangat positif sehingga siswa merasa terbantu dengan adanya buku saku dan menginginkan buku saku digunakan dalam pembelajaran tidak hanya pada materi kalor dan perpindahannya tetapi juga pada materi yang lain.

Penelitian yang dilakukan oleh Lukman dan Ishartiwi tahun 2014 dengan judul Pengembangan Bahan Ajar Dengan Model *Mind mapping* untuk Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial SMP. Hasil penelitian menunjukkan pengembangan bahan ajar untuk siswa kelas VII di SMP 3 Berbah efektif digunakan untuk pembelajaran IPS. Peningkatan skor posttest pada kelas yang menggunakan model *mind mapping* sebesar 13,87% dengan nilai *gain score* 0,45 dan ketuntasan siswa 100%.

Penelitian yang dilakukan oleh Dimas Qondias tahun 2016 dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis *Mind mapping* SD Kabupaten Ngada Flores. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran tematik berbasis *mind mapping* yang telah dikembangkan berkategori baik berdasarkan hasil uji pakar terhadap buku saku dengan perolehan nilai 54 dan juga respon guru terhadap media pembelajaran tersebut tergolong baik dengan nilai 58. Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tematik berbasis *mind mapping* layak digunakan dalam pembelajaran tematik di SD.

Penelitian yang dilakukan oleh Sri Adelia Sari tahun 2016 dengan judul “The Development of *Mind mapping* Media in Flood Material using ADDIE Model”. Penelitian ini mengembangkan penelitian pengembangan ADDIE. Subjek penelitian adalah siswa kelas X Madrasah Aliyah (MA). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik tes dan non tes yang berupa angket dan observasi. 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.

Penelitian yang dilakukan oleh Sri Adelila Sari dan Nurul Husna tahun 2015 dengan judul “*The Development of a Earthquake Mind mapping*”. Hasil penelitian ini Berdasarkan hasil di atas, kesimpulan bahwa pemetaan pikiran media dikembangkan oleh lima tahapan: analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Hasil validasi oleh para ahli menunjukkan bahwa pemetaan pikiran media layak dilakukan. Media ini bisa difasilitasi para siswa untuk merekam dan memahami pelajaran, terutama tentang masalah gempa bumi. Dianjurkan untuk guru menggunakan model pembelajaran dengan menggunakan media *mind mapping* sebagai metode untuk mengajar di negara lain mata pelajaran dan untuk siswa diharapkan dapat menerapkan metode ini untuk membantu proses pembelajaran siswa memahami pelajaran.

Penelitian oleh Sri Zuliyati. Tahun 2014 dengan judul “Pengembangan Modul IPA Terpadu Bermuatan *Mind mapping* Pada Tema Cahaya dan Penglihatan Untuk Kelas VIII SMP/Mts. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan modul, disimpulkan bahwa modul IPA terpadu bermuatan *mind mapping* pada tema cahaya dan penglihatan yang dikembangkan layak digunakan sebagai bahan ajar di SMP/MTs. Dilihat dari beberapa indikator kelayakan yang diperoleh dari tahapan penelitian dan pengembangan modul, yaitu penilaian kelayakan modul IPA terpadu yang didasarkan pada validasi oleh ahli, penilaian tanggapan guru, penilaian tanggapan siswa, dan hasil belajar siswa memperoleh

hasil yang memuaskan dengan mencapai skor >80% standar kriteria kelayakan modul

Penelitian yang dilakukan oleh Varieta Padma Santi tahun 2017 yang berjudul “Pengembangan Panduan *Mind mapping* untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar”. Hasil penelitian menunjukkan *mind map* dapat dijadikan salah satu cara belajar yang menyenangkan bagi anak karena dalam membuat *mind map* menggunakan warna, gambar, garis, dan simbol.

Penelitian yang dilakukan oleh Luthfi Faza Afina tahun 2017 yang berjudul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Inkuiri Terbimbing *Mind mapping* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hidrolisis Garam”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran kimia SMA menggunakan model inkuiri terbimbing dengan strategi *mind mapping* pada materi hidrolisis garam layak sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran.

2.3 Kerangka Berpikir

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

Permasalahan dalam penelitian ini adalah hasil belajar mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial yang rendah dan penggunaan media IPS kurang optimal di

SDN Kandri 01 pada kelas V. Media yang digunakan berupa gambar dan buku teks siswa. Gambar yang digunakan kurang menarik siswa berukuran kecil dan tidak dicetak warna, buku pelajaran yang digunakan siswa hanya berasal dari buku teks terbitan pemerintah pusat sehingga wawasan pengetahuan siswa kurang.

Asyhari (2016:5) mengemukakan pendapat bahwa buku saku dapat diartikan sebagai buku dengan ukuran kecil, ringan, dan bisa disimpan di saku sehingga praktis dibawa kemana-mana dan kapan saja bisa dibaca. Menurut Mona dan Femy (2018:761) menjelaskan bahwa buku saku mirip dengan booklet, tetapi ukurannya lebih kecil sehingga dapat disimpan dalam saku. Buku saku memiliki struktur seperti buku biasa yang didalamnya memuat gambar namun isinya lebih sederhana dan kurang dari 24 halaman.

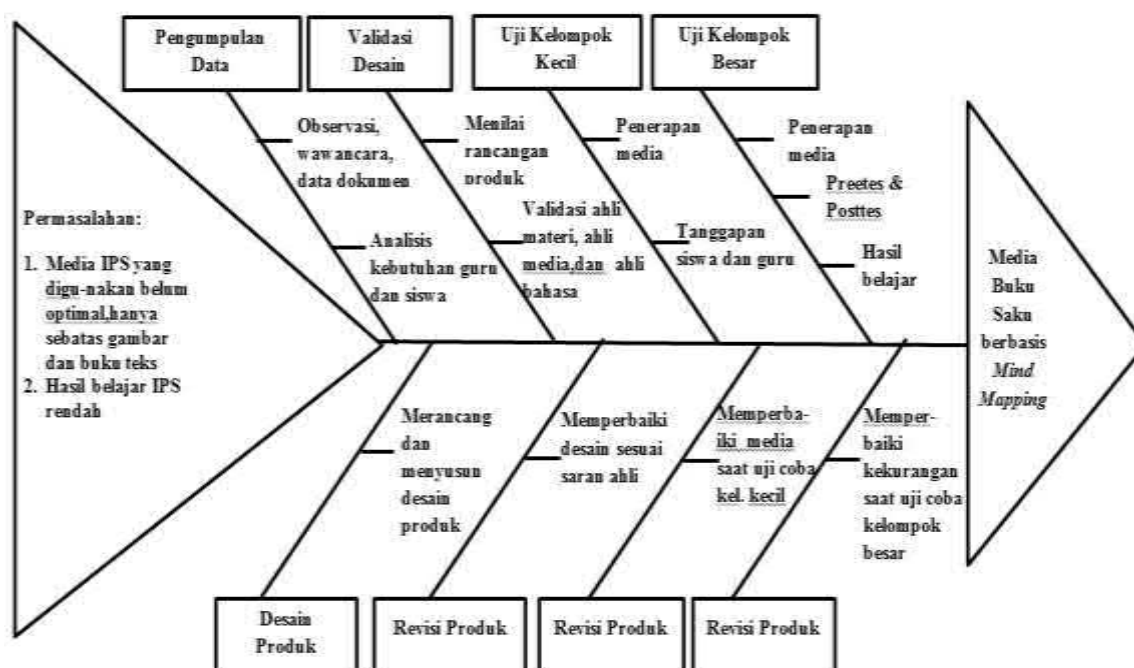
Buku saku digunakan sebagai buku tambahan materi untuk mempermudah siswa membawa dan digunakan kapan pun dan dimana pun, desain yang menarik dan berwarna dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar, serta penggunaan gambar dapat meningkatkan kualitas belajar siswa. Materi yang disampaikan dalam buku saku disajikan sederhana dan ringkas sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi.

Buzan (2012:4) *mind map* adalah cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi keluar otak dengan cara membuat catatan kreatif dan efektif akan membantu otak memetakan informasi yang diterima. *Mind mapping* dibuat dengan memperhatikan variasi warna, simbol, kata, dan gambar dalam rangkaian yang teratur, sederhana sesuai cara kerja otak.

Buku saku juga dikembangkan dengan konsep *mind mapping*, pemanfaatan *mind mapping* dapat mempermudah siswa berkonsentrasi, menarik perhatian, menyenangkan, mudah mengingat materi, efektif dan efisien. diharapkan siswa dapat lebih mudah dan jelas, siswa mampu belajar memahami materi dengan memfungsikan otak secara optimal memahami materi pembelajaran serta dapat menambah wawasan siswa.

Berdasarkan teori tersebut dapat di asumsikan bahwa buku saku berbasis *mind mapping* akan membuat siswa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran, serta meningkatkan pemahaman konsep materi pelajaran. Variasi warna dan gambar akan meningkatkan daya tarik siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kerangka berpikir dalam penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 2.3 Diagram *Fishbone* Buku saku Berbasis *Mind mappingn* (Ahmadi,

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

4.4 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan buku saku berbasis *mind mapping* pembelajaran IPS materi jenis usaha ekonomi di kelas V, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Desain pengembangan buku saku berbasis *mind mapping* jenis usaha ekonomi terdiri dari sampul, prakata, daftar isi, ilustrasi, *mind mapping* materi, ayo membaca, ayo berkreasi, evaluasi, dan daftar pustaka. Peneliti telah mengembangkan buku saku 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. Buku saku berbasis *mind mapping* materi jenis usaha ekonomi pada pembelajaran IPS telah dikembangkan berdasarkan penilaian kelayakan isi oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa termasuk kriteria sangat layak pada komponen kelayakan penyajian dengan persentase 93,75%, komponen kelayakan isi dengan persentase 83%, dan komponen kelayakan kebahasaan dengan persentase 81,25%.
3. Penggunaan buku saku berbasis *mind mapping* efektif digunakan dalam pembelajaran IPS materi jenis usaha ekonomi. Hal ini ditunjukkan berdasarkan hasil belajar kognitif siswa pada nilai *pretest* dan *posttest*

terdapat perbedaan rata-rata sebesar 19,32. Hasil uji perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* dengan perhitungan *t-test* diperoleh peningkatan rata-rata dengan kriteria sedang.

4.5 Saran

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

1. Pengembangan buku saku berbasis *mind mapping* perlu diperhatikan beberapa hal, diantaranya: (1) memperbaiki desain dan komponen media pembelajaran agar lebih lengkap dan rapi; (2) komponen penyajian dibuat lebih menarik; (3) mengembangkan lebih lanjut buku saku berbasis cerita bergambar pada materi lain.
2. Buku saku berbasis *mind mapping* pada pembelajaran IPS dapat dikembangkan kembali dengan perencanaan yang matang sesuai saran dari para ahli diantaranya: (1) memperbaiki tampilan tata letak gambar agar terlihat seimbang; (2) memperbaiki gambar sesuai dengan kondisi lingkungan tempat tinggal siswa yang nyata; (3) memperbaiki penggunaan kata yang komunikatif sehingga informasi yang disampaikan mudah dipahami.
3. Buku saku berbasis *mind mapping* efektif digunakan pada pembelajaran IPS materi jenis usaha ekonomi apabila dilakukan perbaikan pada penyajian materi, tata letak gambar dan teks yang tepat.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Maman. 2011. *Dasar-Dasar Metode Statistika untuk Penelitian*. Bandung : Pustaka Setia.
- Ahmad, Andi. 2017. Pengembangan Buku Saku Sebagai Media Promosi Kesehatan Tentang Cacingan yang Ditularkan Melalui Tanah Pada Siswa Kelas IV SDN 01 Kromengan Kabupaten Malang. *Jurnal Preventia*, 2(1): 1-15.
- Ahmadi, Farid. 2017. Pengembangan Media Edukasi “Multimedia Indonesian Culture” (MIC) Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 34(2): 127-136.
- Aini, Afdholia Nurul., & Sunarti. 2017. Pengembangan Buku Saku Aksara Jawa Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas IV SD 1 Kadipiro Kasihan Bantu. *Jurnal PGSD Indonesia*, 3(2): 1-9.
- Alamsyah, Maurizal. 2009. *Kiat Jitu Meningkatkan Prestasi dengan Mind mapping*. Jogjakarta: Mitra Pelajar.
- Aliyah, Siti. 2017. Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Membaca Al Qur’an Melalui Teknik *Mind mapping* Pada Siswa Kelas XI IPS2 SMA 1 Cepiring. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(1): 43-65.
- Anitah, Sri. 2009. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arbai, Sri Zuliyati.. 2014. Pengembangan Modul IPA Terpadu Bermuatan *Mind mapping* Pada Tema Cahaya dan Penglihatan untuk Kelas VIII SMP/MTS. *Unnes Science Education Journal*, 3(1): 357-363.
- Arikunto, Suharsimin. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimin. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Armelia, Dea.. 2019. Pengembangan Media Pocket Book Berbasis Discovery Learning Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis. *Jurnal SAP*, 3(3): 175-181.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra.2012. *Kretif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.

- Asyhari, Ardian dan Helda Silvia.2016. *Developing Bulletin Laerning Media in the from of Pocket Book for Learning Integrated Science. Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 2(5): 1-13.
- Basuki, Ismet dan Hariyanto.2014. *Asesmen Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- BP Sitepu. 2017. *Penulisan Buku Teks Pelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Budiyono, Fajar. 2018. Analisis Kesulitan Siswa dalam Belajar Pemecahan Masalah pada Mata Pelajaran IPS di SDN Gapura Timur I Sumenep. *Premiere Educandum*, 8 (1): 60-67.
- Buran, Anna., & Andrey Filyukov. 2015. *Mind mapping Technique in Language Learning. Social and Behavioral Science*: 215-218.
- Buzan, Tony. 2012. *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Chrystanti, Yulanita Cahya., & Sukadi. 2015. Media Pembelajaran Pengenalan Huruf dan Angka di Taman Kanak-Kanak Tunas Putra Sumberharjo. *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 7(3): 23-29.
- Clark, Lauren. 2018. Social Studies in the Elementary Classroom: Helping Students Make Sense of Their World. *Journal of Practitioner Research*, 3(1): 1-20.
- Darsono & Widya Kamilasari. 2017. *Sumber Belajar Penunjang PLPG 2017 Kompetensi Profesional Mata Pelajaran Guru Kelas SD*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Endayani, Henni. 2017. Pngembangan Materi Ajar Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Program Studi Ilmu Pengetahuan Sosial*, 1(1):1-19.
- Euis, Karwati & Donni Juni, Prinsa. 2015. *Manajemen Kelas*. Bandung: Alfabeta.
- Evayanti, A. M. Dwitha., & Made Sumantri. 2017. Penerapan Metode *Mind mapping* untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Surat Pribadi Siswa Kelas IIIA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(1): 42-50.
- Fitriana. 2016. *Using the Mind mapping Technique for Better Teachingif Writting in English*. *English Education Jurnal*,7 (1):16-28.

- Gunawan, Rudy. 2016. *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Hamdani, M. Zulfikar Said. 2016. Penggunaan Buku Materi Pokok Berbasis Elektronik (BMPE) Pada Materi Pokok Etnografi Sebagai Media Pembelajaran Antropologi Pada Siswa Kelas Xi Bahasa Di SMA N 1 Ungaran. *Solidarity*. 5(1): 1-10.
- Hamdani.2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hasanah, Iradatul.. 2017. Utilizing *Mind mapping* as Assessment Tool For Reading Comprehension. *English Language Teaching And Research*, 1(1): 152-163.
- Heafiner, Tina L.. 2014. Instructional Practices of Elementary Social Studies Teachers in North and South Carolina. *The Journal of Social Studies Research*: 15-31.
- Hidayat, Syarif. 2017. Pendidikan Berbasiskan Media dan Modul. *Al-Riwayah: Jurnal Kependidikan*, 10(1): 181-218.
- Hidayati. 2008. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengejaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Irfan, Muhammad., & Syahrani. 2017. Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Metode Mind Map Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 1(2): 107-114.
- Ishartiwi, Lukman. 2014. Pengembangan Bahan Ajar Dengan Model Mind Map untuk Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial SMP. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 1(2): 109-122.
- Izza, Hikma Nurul. 2015. Pengaruh Pembelajaran Contextual Teaching And Learning Dilengkapi Media Buku Saku dan Mind Map Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Pokok Sistem Koloid Kelas XI Di SMA Negeri 1 Karanganyar Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Kimia*,4(1): 189-195.
- Khulafa, Frai Nur., & Pria Santosa. 2018. The Developmet of Pocket Book as Learning Media to Make Batik Jumput in Multicultural Arts and Scarf Subject. *Asia Pacific of Contemporary Education and Communicaton Technology*, 4(1): 51-57.

- Kurniawan, Tutut. 2015. Analisis Butir Soal Ulangan Akhir Semester Gasal Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal of Elementary School*,4(1):1-6.
- Kustandi, Cecep. 2012. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bandung: Ghalia Indonesia.
- Lestari, Dwi Adis. 2018. Pengembangan Buku Saku Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Prakarya Aspek Pengolahan Materi Pengolahan Sereal dan Umbi Di Smp Negeri 4 Kalasan. *Jurnal Pendidikan Teknik Boga*: 1-7.
- Lestari, Kurnia E. & Mokhammad Ridwan, Yudhanegara. *Penelitian Pendidikan Matematika*. 2017. Bandung: Refika Aditama.
- Liu, Ying (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*, 2(10): 109-122.
- Mahendrani, Kevin., & Sudarmin. 2015. Pengembangan Booklet Etnosains Fotografi Tema Ekosistem untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Siswa SMP. *Unnes Science Education Journal*, 4(2): 865-872.
- Masita, Mariana., & Desi Wulandari. 2018. Pengembangan Buku Saku Berbasis *Mind mapping* Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Kreatif*, 8(2): 191-198.
- Masita, Maya., & Kokom Komalasari. Efektivitas Penggunaan Media Buku Saku Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Menumbuhkan Cinta Budaya Daerah Siswa. *Jurnal Program Studi PGMI*, 3(1): 21-37.
- Mona, Deli., & Femy Witrihezly Azalea. 2018. Leaflet and Pocketbook as an Education Tool to Change Level of Dental Health Knowledge. *Bali Medical Journal*, 7(3): 760-763.
- Mufidah, Akhtinatun. 2016. Pengembangan Buku Saku sebagai Bahan Ajar Geografi pada Materi Dinamika Hidrosfer dan Dampaknya Bagi Kehidupan di Kelas X IPA SMA Negeri Gedongan. *Swara Bhumi*, 1(1): 32-38.
- Muhammad, Nurul Nisa. 2015. Pengembangan Buku Saku pada Materi Sistem Respirasi untuk SMA Kelas XI. *Jurnal Pendidikan Biologi*:162-167.

- Munisah. 2018. Pendidikan Lingkungan Melalui Pembelajaran IPS dengan Pendekatan Project Based Learning dalam Menciptakan Sekolah Hijau. 8(2):1-11.
- Murtiyono, Angga Tri. 2016. Pengembangan Buku Saku Permainan Sepakbola Pada Siswa Di SD Negeri II Temanggung I Temanggung Jawa Tengah. *Jurnal Pengembangan Buku Saku*,1-5.
- Mustari, Mukarramah., & Yunita Sari. 2017. Pengembangan Media Gambar Berupa Buku Saku Fisika Smp Pokok Bahasan Suhu Dan Kalor. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 6(1): 113-123.
- Nasikhah, Aryun Nailun., Florentina Widihastrini., & Susilo Tri Widodo. 2016. Pengembangan Game Education Pembelajaran PKn Materi Menghargai Keputusan Bersama Kelas V SD. *Jurnal Kreatif*. 81-91.
- Nuryati, Evi. 2015. Pengembangan Suplemen Buku Siswa Menggunakan *Mind mapping* Berbasis Scientific Approach. *Jurnal Pendidikan Fisika FKIP Unila*:117-129.
- Poerwanti, Endang. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Nasional.
- Purwanto. 2017. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta;Pustaka Pelajar.
- Putra, Nusa. 2015. *Research & Development Penelitian dan Pengembangan Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Putri, Whimpy Lastika dan Florentina Widihastrini. 2014. Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Melalui Metode *Mind mapping* dengan Media Audiovisual. *Joyful Learning Juornal*, 3(2): 8-16.
- Qondias, Dimas.. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Mind Maping SD Kabupaten Ngada Flores. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(2): 176-182.
- Rahmawati, Nurul Laili. 2013. Pengembangan Buku Saku IPA Terpadu Bilingual dengan Tema Bahan Kimia dalam Kehidupan sebagai Bahan Ajar Di Mts. *Unnes Sciense Education Journal*, 2(1): 157-164.
- Retno, Ardina Titi Purbo.. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Berbasis Hirarki Konsep untuk Pembelajaran Kimia Kelas XI Materi Hidrolisis Garam. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 4(2): 74-81.

- Rifa'I, Achmad & Catharina Tri, Anni. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Pres.
- Rohmah, Dina Fitrohtur. 2017. Pengembangan Buku Ajar IPS SD Berbasis Kontekstual. *Jurnal Pendidikan*, 2(5):719-723.
- Salyani, Resi.. 2018. Pengembangan Buku Saku Pada Materi Reaksi Reduksi Oksidasi (Redoks) di MAN Model Banda Aceh. *Jurnal IPA dan Pembelajaran IPA*, 2(1): 7-14.
- Sapriya.2012.*Pendidikan IPS Konsep Pembelajaran*.Bandung:Rosda.
- Sardjiyo. 2009. *Pendidikan IPS di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sari, Sri Adelia dan Halimatun Sakdiah. 2016. *The Development of Mind mapping In flood Material Using ADDIE Model*. *Journal of education and learning*, 10 (1): 53-62.
- Sari, Sri Adelia dan Nurul Husna. 2015. *The Development of an Earthquake Mind mapping*. *Journal of education and learning*, 10(2): 109-118.
- Satrianingsih, Cici Juni Puput.. 2017. Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Science Pocket Book untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Sikap Terhadap Sains. *Journal of Innovative Science Education*, 6(2): 273-281.
- Setyono, Yulian Adi. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran Fisika Kelas VIII Materi Gaya yang ditunjukkan dari Minat Baca Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 1(1): 118-126.
- Shofiana, Laela.. 2015. Pengembangan Kit Pembelajaran IPA Berbasis Science Edutainment pada Tema Bunyi dalam Kehidupan untuk Siswa SMP. *Unnes Science Education Journal*, 4(1): 694-699.
- Simonova, Ivana. 2014. E-learning in Mind Maps of Czech and Kazakhstan University Students. *Social and Behavioral Science*: 1229-1234.
- Siregar, Evelin & Hartini, Nara. 2014. Teori Belajar dan Pembelajaran. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. & Ahmad, Rivai. 2007. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

- Sudjana, Nana. 2017. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: PT Bumi Angkasa.
- Sumantri, MS., & Firmansyah. 2016. Pengembangan Buku Saku The Challenge Book Tentang Pendidikan Karakter untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Junral Ilmiah PGSD*, 10(2): 68-76.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suyono dan Hariyanto. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Swadarma, Doni. 2013. *Penerapan Mind mapping dalam Kurikulum Pembelajaran*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Swift, Arren. 2018. Integration of Project-based Learning in Elementary Social Studies. *The Councilor: A Journal of the Social Studies*, 79(2): 1-15.
- Talitha, Rahma Intan dan Tiara Cempaka Sari. 2016. Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Pemahaman Konse Mengharga Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia pada Pembelajaran IPS Kelas V SDN Cijati. *Jurnal pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2): 231-241.
- Tegeh, I Made. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Trisianawati, Eka.. 2017. Penyediaan Bahan Bacaan Berupa Buku Saku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP Negeri 5 Monterado. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, 6(2): 219-229.
- Wahyuningsih, Nur.2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Hidrosfer untuk Kesiapsiagaan Bencana Banjir Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Sub Hidrosfer Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 9 Ngemplak, Boyolali*. Skripsi.Tidak diterbitkan. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan .Universitas Muhammadiyah: Surakarta.

- Widianti,Sri. 2014. Keefektifan Model *Mind mapping* Terhadap Hasil Belajar IPS. *Juornal of Education*, 3(2);64-70.
- Widoyoko, Eko Putro. 2015. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Winataputra,Udin. 2012. *Pembaruan dalam Pembelajaran di SD*. Tangerang: Universitas Terbuka.
- Wulandari, Fitriana Ayu.. 2019. Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas 5 Menggunakan Model *Mind mapping*. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1): 10-16.
- Yanete, Fenny Ane. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Jurnal Penyesuaian. *Jurnal kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 2(7): 1-12.
- Yuliani, Fahtria dan Lia Herlina.2015. Pengembangan Buku Saku Materi Pemanasan Global untuk SMP. *Unnes Journal of Biology Education*, 4(1): 104-111.
- Yuliani, Fathria., & Lina Herlina. 2015. Pengembangan Buku Saku Materi Pemanasan Global untuk SMP. *Unnes Journal of Biology Education*, 4(1): 104-110.
- Zahro, Fakhriyatu.. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Student Team Achievement Devision (STAD) dan *Mind mapping* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 8(2): 196-205.
- Zarkasi, Takiudin. 2018. Meningkatkan Motivasi Belajar Melalui Penerapan Model Belajar Jigsaw. *Al-Riwayah: Jurnal Kependidikan*, 10(1): 167-188.