



**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR IPS BERBASIS
MIND MAPPING UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR IPS SISWA KELAS IV SDN TAMBAKAJI
03 KOTA SEMARANG**

SKRIPSI

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

**Oleh
Ayu Rizki Fadilah
1401415033**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2018**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul "Pengembangan Bahan Ajar IPS Berbasis *Mind Mapping* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Tambakaji 03 Kota Semarang", karya

nama : Ayu Rizki Fadilah

NIM : 1401415033

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



Ansori, M.Pd.

NIP 19600820 198703 1 003

Semarang, 14 Februari 2019

Pembimbing,

Dra. Sumilah, M.Pd.

NIP 19570323 198111 2 001

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul "Pengembangan Bahan Ajar IPS Berbasis *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Tambakaji 03 Kota Semarang" karya,

Nama : Ayu Rizki Fadilah

NIM : 1401415033

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari Kamis, tanggal 28 Februari 2019.

Semarang 28 Februari 2019.

Panitia Ujian



Drs. Ahmad Hafid Re, M.Pd.
NIP. 195908211984031001

Penguji I,

Drs. A. Zaenal Abidin, M.Pd.
NIP 195605121982031003

Sekretaris,

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

Penguji II,

Drs. Susilo, M.Pd.
NIP 195412061982031004

Penguji III,

Dra. Sumilah, M.Pd
NIP 195703231981112001

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

nama : Ayu Rizki Fadilah

NIM : 1401415033

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

judul : *Pengembangan Bahan Ajar IPS Berbasis Mind Mapping untuk
Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Tambakaji
03 Kota Semarang*

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

Semarang, 22 Februari 2019

Peneliti,



Ayu Rizki Fadilah

NIM 1401415033

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

1. "Barang siapa yang menghendaki kehidupan dunia maka wajib baginya memiliki ilmu, dan barang siapa yang menghendaki kehidupan Akherat, maka wajib baginya memiliki ilmu, dan barang siapa menghendaki keduanya maka wajib baginya memiliki ilmu". (HR. Turmudzi)
2. "Kemajuan suatu bangsa terletak pada pendidikan dan para generasi bangsa itu sendiri." (Ki Hajar Dewantara)
3. "Belajar tidak hanya dalam kampus atau sekolah, setiap tempat adalah sekolah." (Ayu Rizki Fadilah)

PERSEMBAHAN

1. Kedua orang tua saya, Akhamd Taufik dan Miswati.
2. Almamater saya, Universitas Negeri Semarang.

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar IPS Berbasis *Mind Mapping* untuk Meningkatkan hasil Belajar IPS Siswa SDN Tambakaji 03 Kota Semarang”. Skripsi ini dapat terselesaikan dengan bantuan dari banyak pihak, oleh karena itu peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., sebagai Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memimpin universitas memberikan arahan pada mahasiswa UNNES.
2. Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd., sebagai Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang yang telah memimpin fakultas;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., sebagai Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang yang telah memimpin jurusan dan memberikan arahan pada mahasiswa PGSD;
4. Dra. Sumilah, M.Pd., sebagai Dosen Pembimbing yang telah membimbing saya selama skripsi dan telah memberikan bimbingan dan arahan sejak saya menjadi mahasiswa baru sampai sekarang;
5. Drs. A. Zaenal Abidin, M.Pd., sebagai Dosen Penguji 1 yang telah memberikan saran dan masukan terhadap skripsi saya;
6. Drs. Susilo, M.Pd., sebagai Dosen Penguji 2 yang telah memberikan saran dan masukan terhadap skripsi saya;

7. Sony Zulfikasari, S.Pd., M.Pd., sebagai ahli desain media pada produk skripsi saya;
8. Drs. Susilo, M.Pd., sebagai ahli materi pada produk skripsi saya;
9. Partono, S.Pd., sebagai wali kelas IV yang telah membantu proses pembuatan produk skripsi dan sebagai ahli bahasa pada produk skripsi saya;
10. Susilowati, S.Pd., sebagai kepala SDN Tambakaji 03 Kota Semarang;
11. Siswa kelas IV SDN Tambakaji 03, sebagai subjek penelitian.

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan balasan pahala dari Allah Swt.

Semarang, ~~21~~ Februari 2019
Peneliti,



Ayu Rizki Fadilah

ABSTRAK

Fadilah, Ayu Rizki. 2019. *Pengembangan Bahan Ajar IPS berbasis Mind Mapping untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Tambakaji 03 Kota Semarang.* Sarjana Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Dra. Sumilah, M.Pd. 286 hal.

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah salah satu mata pelajaran yang memiliki tujuan untuk meningkatkan kualitas siswa dibidang nilai dan sikap, pengetahuan, serta kecakapan dasar siswa yang khususnya berpijak pada kehidupan nyata dan kehidupan sosial masyarakat pada umumnya. Berdasarkan permasalahan di lapangan, hasil belajar siswa kelas IV SDN Tambakaji 03 masih tergolong rendah dikarenakan minimnya penggunaan media pembelajaran dan belum adanya bahan ajar selain buku guru dan buku siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar IPS berbasis *mind mapping* untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa di kelas IV SDN Tambakaji 03, Kota Semarang.

Jenis penelitian ini adalah *Research and Develponment (R&D)* dengan menggunakan model penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Sugiyono. Prosedur penelitian yang dilakukan oleh peneliti meliputi, (1) Potensi dan masalah; (2) Pengumpulan data; (3) Desain produk; (4) Validasi desain; (5) Revisi; (6) Uji coba produk; (7) Revisi produk; dan (8) Uji coba pemakaian. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Tambakaji 03 dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Pengumpulan data menggunakan instrumen tes, angket, wawancara, dan dokumentasi.

Produk penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar IPS berbasis *mind mapping* sangat layak digunakan berdasarkan penilaian ahli media dengan persentase 98%, ahli materi 93% dan ahli bahasa 93%. Bahan ajar IPS berbasis *mind mapping* terbukti efektif dibuktikan dengan uji peningkatan rata-rata hasil belajar *pretest* dan *posttest* siswa sebesar 0,47 dan uji perbedaan rata-rata sebesar 13,271.

Simpulan dari penelitian ini adalah bahan ajar IPS berbasis *mind mapping* layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPS materi Keragaman di Indonesia untuk kelas IV.

Kata Kunci: bahan ajar, *mind mapping*, IPS

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	8
1.3 Pembatasan Masalah	8
1.4 Rumusan Masalah	9
1.5 Tujuan Penelitian	10
1.6 Manfaat Penelitian	10
1.6.1 Manfaat Teoretis	10
1.6.2 Manfaat Praktis	10
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13

2.1	Kajian Teori	13
2.1.1	Hakikat Pengembangan	13
2.1.2	Hakikat Bahan Ajar	18
2.1.3	Hakikat IPS	26
2.1.4	Hakikat <i>Mind Mapping</i>	34
2.1.5	Hakikat Belajar	37
2.1.6	Hakikat Pembelajaran	43
2.1.7	Hasil Belajar	45
2.1.8	<i>Prototype</i> Awal Bahan Ajar IPS berbasis <i>Mind Mapping</i>	47
2.2	Kajian Empiris	48
2.3	Kerangka Berfikir	54
BAB III METODE PENELITIAN		55
3.1	Desain Penelitian	55
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian	62
3.3	Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian	62
3.4	Variabel Penelitian	63
3.5	Definisi Operasional Variabel	64
3.6	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	67
3.7	Uji Kelayakan, Uji Validitas, Uji Reliabilitas	72
3.8	Teknik Analisis Data	81
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		88
4.1	Hasil Penelitian	88
4.1.1	Perancangan Produk	88

4.1.2	Hasil Produk	100
4.1.3	Hasil Uji Coba Produk	114
4.1.4	Analisis Data	126
4.2	Pembahasan	130
4.2.1	Pengembangan Bahan Ajar IPS Berbasis <i>Mind Mapping</i>	131
4.2.2	Kelayakan Bahan Ajar IPS Berbasis <i>Mind Mapping</i>	136
4.2.3	Keefektifan Bahan Ajar IPS Berbasis <i>Mind Mapping</i>	138
4.3	Implikasi Penelitian	140
4.3.1	Implikasi Teoretis	140
4.3.2	Implikasi Praktis	140
4.3.3	Implikasi Pedagogis	141
BAB V PENUTUP		142
5.1	Simpulan	142
5.2	Saran	142
DAFTAR PUSTAKA		144
LAMPIRAN		151

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Definisi Operasional Variabel	64
Tabel 3.2	Hasil Perhitungan Validitas Soal Uji Coba	75
Tabel 3.3	Hasil Perhitungan Reliabilitas Soal Tes Uji Coba	77
Tabel 3.4	Hasil Perhitungan Indeks Kesukaran Soal Uji Coba	78
Tabel 3.5	Hasil Perhitungan Indeks Diskriminasi Soal Uji Coba	80
Tabel 3.6	Hasil Analisis Instrumen Soal Uji Coba	81
Tabel 3.7	Kriteria Hasil Penilaian Kelayakan oleh Validator	82
Tabel 3.8	Kriteria Hasil Tanggapan Guru dan Siswa	84
Tabel 3.9	Kriteria <i>N-Gain</i>	87
Tabel 4.1	Hasil Angket Kebutuhan Siswa.....	89
Tabel 4.2	Hasil Angket Kebutuhan Guru.....	90
Tabel 4.3	Hasil Validasi Media Sebelum Revisi	101
Tabel 4.4	Rekapitulasi Penilaian Validator Media	103
Tabel 4.5	Revisi Bahan Ajar oleh Ahli Media	103
Tabel 4.6	Revisi Bahan Ajar Berbasis <i>Mind Mapping</i>	104
Tabel 4.7	Hasil Validasi Media Setelah Revisi	106
Tabel 4.8	Rekapitulasi Penilaian Validator Media Setelah Revisi	107
Tabel 4.9	Hasil Validasi Materi Sebelum Revisi.....	108
Tabel 4.10	Rekapitulasi Penilaian Validator Materi Sebelum Revisi.....	109
Tabel 4.11	Hasil Validasi Materi Setelah Revisi.....	110
Tabel 4.12	Rekapitulasi Penilaian Validator Materi Sebelum Revisi.....	111

Tabel 4.13	Hasil Penilaian Validator Bahasa	112
Tabel 4.14	Rekapitulasi Penilaian Validator Bahasa	113
Tabel 4.15	Hasil Angket Tanggapan Siswa Skala Kecil.....	115
Tabel 4.16	Hasil Angket Tanggapan Guru Skala Kecil.....	118
Tabel 4.17	Hasil Angket Tanggapan Siswa Skala Besar	121
Tabel 4.18	Hasil Angket Tanggapan Guru Skala Besar	124
Tabel 4.19	Hasil Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	127
Tabel 4.19	Tabel Uji Normalitas Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	128
Tabel 4.20	Hasil Uji Perbedaan Rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	129
Tabel 4.21	Hasil Uji Peningkatan Rata-rata (<i>N-Gain</i>).....	130

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Model Pengembangan oleh Borg dan Gall	19
Gambar 2.2	Model Pengembangan oleh Dick dan Carey	19
Gambar 2.3	Langkah Pengembangan menurut Sugiyono	20
Gambar 3.1	Langkah Model <i>RnD</i> menurut Sugiyono	56
Gambar 3.2	Prosedur <i>RnD</i> oleh Sugiyono	57
Gambar 3.3	Desain <i>One Group Pretest-Posttest</i>	61
Gambar 4.1	Desain Sampul Depan	93
Gambar 4.2	Desain Sampul Belakang	94
Gambar 4.3	Desain Kata Pengantar	94
Gambar 4.4	Desain Tentang Buku	95
Gambar 4.5	Desain Daftar Isi	95
Gambar 4.6	Desain Peta Konsep	96
Gambar 4.7	Desain Materi	97
Gambar 4.8	Desain Materi Berbasis <i>Mind Mapping</i>	97
Gambar 4.9	Desain Petunjuk Permainan <i>Mind Mapping</i>	98
Gambar 4.10	Desain Rangkuman	99
Gambar 4.11	Desain Latihan Soal	99
Gambar 4.12	Desain Daftar Pustaka	100

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Instrumen Penelitian.....	151
Lampiran 2	Hasil Wawancara	152
Lampiran 3	Kisi-kisi Angket Kebutuhan	155
Lampiran 4	Angket Kebutuhan Guru.....	156
Lampiran 5	Angket Kebutuhan Siswa	159
Lampiran 6	Kisi-kisi Penilaian Ahli Media	161
Lampiran 7	Angket Penilaian Ahli Media	162
Lampiran 8	Deskriptor Butir Penilaian Ahli Media	165
Lampiran 9	Kisi-kisi Penilaian Ahli Materi.....	169
Lampiran 10	Angket Penilaian Ahli Materi.....	170
Lampiran 11	Deskriptor Butir Penilaian Ahli Materi.....	173
Lampiran 12	Kisi-kisi Penilaian Ahli Bahasa	176
Lampiran 13	Angket Penilaian Ahli Bahasa	177
Lampiran 14	Deskriptor Butir Penilaian Ahli Bahasa	179
Lampiran 15	Hasil Angket Kebutuhan Guru	181
Lampiran 16	Hasil Angket Kebutuhan Siswa	184
Lampiran 17	Desain Bahan Ajar	186
Lampiran 18	Kisi-Kisi Soal Uji Coba	190
Lampiran 19	Soal Uji Coba.....	192
Lampiran 20	Kunci Jawaban Soal Uji Coba	198
Lampiran 21	Pedoman Penskoran	199
Lampiran 22	Hasil Belajar Soal Uji Coba.....	200

Lampiran 23	Analisis Validitas, Reliabilitas,.....	203
	Analisis Taraf Kesukaran, Daya Beda	203
Lampiran 24	Silabus Pembelajaran	207
Lampiran 25	RPP.....	211
Lampiran 26	Hasil Validasi Kelayakan Media Tahap 1	244
Lampiran 27	Hasil Validasi Kelayakan Media Tahap 2	247
Lampiran 28	Hasil Validasi Kelayakan Materi Tahap 1	250
Lampiran 29	Hasil Validasi Kelayakan Materi Tahap 2	253
Lampiran 30	Hasil Validasi Kelayakan Bahasa	256
Lampiran 31	Kisi-kisi Angket Tanggapan	258
Lampiran 32	Angket Analisis Tanggapan Guru.....	259
Lampiran 33	Angket Analisis Tanggapan Siswa.....	262
Lampiran 34	Hasil Angket Tanggapan Siswa	265
Lampiran 35	Hasil Angket Tanggapan Guru	268
Lampiran 36	Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	271
Lampiran 37	Kunci Jawaban Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	274
Lampiran 38	Hasil Belajar <i>Pretest</i>	275
Lampiran 39	Hasil Belajar <i>Posttest</i>	276
Lampiran 40	Rekap Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa	277
Lampiran 41	Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	278
Lampiran 42	Hasil Uji Perbedaan Rata-rata.....	279
Lampiran 43	Hasil Uji Peningkatan Rata-rata.....	280
Lampiran 44	Surat Keterangan Melakukan Uji Coba Soal.....	281

Lampiran 45	Surat Keterangan Melakukan Penelitian	282
Lampiran 46	Lembar Sitasi Jurnal.....	283
Lampiran 47	Dokumentasi	289

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 menjelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha yang dilakukan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mampu mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman. (Sisdiknas, 20 2003:3)

Tujuan pendidikan nasional dapat dicapai salah satunya dengan adanya perencanaan serta penerapan suatu kurikulum. Kurikulum merupakan perangkat perencanaan dan pengaturan yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran, isinya mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran. Kurikulum yang dipakai di Indonesia pada saat ini adalah kurikulum 2013 yang mula diberlakukan pada tahun ajaran 2013/2014. Upaya yang dilakukan untuk merealisasikan tujuan pendidikan nasional lainnya adalah dengan ditetapkannya Standar Kompetensi Lulusan. Permendikbud Nomor 21 tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah menjelaskan bahwa penguasaan standar kompetensi lulusan dibagi menjadi dua kelompok, yaitu

Tingkat Kompetensi Pendidikan Dasar dan Tingkat Kompetensi Pendidikan Menengah. Tingkat kompetensi ini nantinya akan menunjukkan tahapan yang harus dilalui peserta didik untuk mencapai standar kompetensi lulusan.

Kompetensi yang menjadikan karakteristik Kurikulum 2013 adalah kompetensi dinyatakan dalam bentuk kompetensi inti yang dirinci lebih lanjut dalam kompetensi dasar mata pelajaran sebagaimana tercantum dalam Permendikbud Nomor 67 tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah. Berdasarkan Permendikbud tersebut juga disebutkan berdasarkan kompetensi inti maka disusunlah mata pelajaran yang sesuai dengan karakteristik satuan pendidikan. Salah satu mata pelajaran yang ada di Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial berada pada kelompok B yang konten pelajarannya dikembangkan oleh pemerintah pusat.

Susanto (dalam Rusminawati, 2017:119) menjelaskan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial atau IPS adalah salah satu mata pelajaran yang memiliki tujuan untuk meningkatkan kualitas SDM dibidang nilai dan sikap, pengetahuan, serta kecakapan dasar siswa yang khususnya berpijak pada kehidupan nyata dan kehidupan sosial masyarakat pada umumnya. Dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, dikaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial, sehingga diharapkan peserta didik dapat menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (BSNP, 2006: 175). Welton dan Malan (dalam Gunawan, 2016:50) menyebutkan bahwa Ilmu

Pengetahuan Sosial di SD disajikan dalam bentuk *synthetic science* karena basis IPS ada pada fenomena yang telah diobservasi di dunia nyata.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SD diajarkan pada siswa mulai dari kelas III. Tujuan diajarkannya pendidikan IPS di SD yaitu (1) memberi bekal siswa agar memiliki pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupan bermasyarakat; (2) membekali siswa dengan kemampuan identifikasi, analisis, dan memecahkan masalah kehidupan di masyarakat; (3) membekali siswa untuk dapat berkomunikasi dengan masyarakat; (4) membekali siswa dengan kesadaran, mental positif, dan keterampilan lingkungan hidup; dan (5) membekali siswa agar mampu mengembangkan pengetahuan sosial sesuai dengan perkembangan kehidupan masyarakat dan IPTEK (Gunawan, 2016:52). Sedangkan tujuan adanya mata pelajaran IPS menurut BSNP (2006:175) adalah sebagai berikut: (1) siswa mengenal konsep-konsep kehidupan dalam masyarakat dan lingkungan; (2) siswa mampu berpikir logis dan kritis, memiliki rasa ingin tahu, mampu memecahkan masalah, dan memiliki keterampilan dalam kehidupan sosial; (3) siswa berkomitmen dan memiliki rasa kesadaran terhadap nilai sosial kemanusiaan; dan (4) siswa mampu berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat baik lokal, nasional maupun global.

Tujuan-tujuan adanya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sulit tercapai jika pada kenyataannya dalam pembelajaran masih terdapat kendala dan permasalahan pelaksanaan pendidikan IPS di SD. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Rusmawan (2014: 285-295) mengemukakan bahwa permasalahan yang terdapat pada mata pelajaran IPS di SD se-Kabupaten Sleman adalah hasil

belajar siswa yang masih termasuk rendah, hal ini disebabkan karena siswa masih mengalami kesulitan belajar IPS yang dipengaruhi oleh minat belajar IPS, strategi pembelajaran IPS, motivasi belajar IPS, dan dukungan orang tua terhadap peserta didik. Permasalahan lain dalam pembelajaran IPS juga ditemukan dalam penelitian yang dilakukan oleh Nattha (2017:7) bahwa hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 2 Kaligentong masih belum maksimal, hal ini dikarenakan beberapa kendala seperti siswa yang belum mampu berpikir kritis dalam mengikuti pembelajaran IPS di SD.

Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SDN Tambakaji 03 melalui wawancara, dokumentasi dan observasi ternyata masih terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran. Guru masih sering melakukan pembelajaran dengan metode konvensional atau ceramah, sehingga masih kurang adanya proses interaksi yang dilakukan antara guru dengan siswa untuk memancing siswa melakukan proses menalar. Guru belum menggunakan media interaktif untuk menarik perhatian siswa agar siswa lebih memahami materi yang diberikan dan masih menggunakan sumber belajar yang berasal dari buku guru dan buku siswa, sehingga sumber belajar yang digunakan oleh guru belum inovatif. Guru menyebutkan masih rendahnya hasil belajar IPS khususnya pada materi mengenai keanekaragaman budaya di Indonesia. Siswa masih kesulitan untuk mengingat budaya-budaya yang ada di setiap pulau di Indonesia, karena di dalam buku yang mereka pakai, materi masih susah untuk diingat sehingga siswa memerlukan sumber belajar yang mampu memfasilitasi siswa untuk mengingat keanekaragaman budaya di Indonesia. Hal tersebut juga dibuktikan dengan hasil

belajar siswa yang masih rendah pada mata pelajaran IPS. Gambar 1.1 berikut menampilkan persentase ketuntasan hasil belajar siswa kelas IV SDN Tambakaji 03 Kota Semarang.



Berdasarkan diagram tersebut dapat dilihat bahwa mata pelajaran IPS memiliki persentase ketidaktuntasan hasil belajar paling besar, dari 42 siswa ada 26 siswa yang mendapat nilai dibawah KKM atau sejumlah 84% dan ada 16 siswa yang mendapat nilai diatas KKM atau sejumlah 16%. Sedangkan menurut Djamarah (2014:108) pembelajaran yang berhasil adalah pembelajaran yang 75% siswanya mampu mencapai KKM, apabila persentase siswa belum mencapai 75% yang berada diatas KKM, maka siswa harus mengikuti kegiatan remedial.

Berdasarkan permasalahan yang telah peneliti temukan di lapangan, maka alternatif yang bisa dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa adalah dengan mengembangkan bahan ajar IPS yang dapat membuat siswa mengingat dengan mudah materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Berpijak permasalahan diatas, peneliti mengembangkan bahan ajar IPS berbasis *mind*

mapping pada pembelajaran IPS materi Keberagaman Indonesia di SDN Tambakaji 03. Menurut Winataputra (dalam Setyasto, 2017), pembelajaran IPS di SD cenderung mengarahkan siswa untuk menghafal mater, maka dari itu, pengembangan bahan ajar berbasis *mind mapping* memudahkan siswa dalam belajar. Penggunaan *mind map* dapat memfasilitasi siswa untuk mengingat berbagai informasi. *Mind Mapping* dapat membantu siswa dalam membuat catatan yang sesuai dengan imajinasi dan kreatifitas mereka. Siswa dengan mudah dapat memahami dan menghafal materi dengan *mind mapping*.

Dikmenum (dalam Lestari, 2016:100) menyebutkan bahwa bahan ajar merupakan sumber belajar yang berisi kemampuan tertentu yang akan dicapai oleh siswa yang mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dipelajari oleh siswa untuk mencapai kompetensi yang telah ditentukan. Sedangkan menurut Prastowo (2015:17) mengemukakan bahwa bahan ajar merupakan sebuah bahan yang digunakan guru ketika melakukan proses belajar mengajar. Sedangkan menurut Depdiknas (2008: 8) menjelaskan bahwa bahan ajar merupakan perangkat materi pembelajaran yang disusun sistematis yang didalamnya berisi kompetensi atau kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh siswa. Dapat disimpulkan bahwa bahan ajar merupakan bagian dari sumber belajar yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran dan berisi materi sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai oleh siswa.

Buzan (2014:4) menjelaskan bahwa *mind mapping* adalah teknik untuk mengingat sesuatu dengan bantuan gambar atau warna agar dapat meringkas materi yang memiliki cakupan isi yang luas. Sependapat dengan Buzan, Melania

(dalam Zunaidah, 2017:229) menyebutkan bahwa *mind mapping* merupakan kiat khusus untuk membuat peta pikiran sehingga mempermudah dalam memahami kata-kata ataupun kalimat yang panjang. *Mind mapping* akan mempermudah siswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru. Pembelajaran yang memiliki cakupan luas akan dipermudah menggunakan konsep *mind mapping* dengan sajian menggunakan warna dan gambar dalam bentuk peta konsep sehingga siswa akan lebih mudah menyerap informasi yang disajikan. Penggunaan *mind map* akan memfasilitasi siswa untuk mengingat berbagai informasi.. Siswa dengan mudah dapat memahami dan menghafal materi pelajaran, karena catatan yang mereka buat merupakan ringkasan pelajaran berupa kata kunci dan gambar dari materi yang disampaikan.

Penelitian yang mendukung pemecahan masalah yang diperoleh oleh peneliti dalam penelitian ini dilakukan oleh Anugraheni tahun 2018 dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar berbasis Olah Pikir di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Anugraheni menunjukkan bahwa bahan ajar IPS berbasis olah pikir yang dikembangkan mendapatkan skor 85,1 oleh pakar bidang pembelajaran, skor 77,14 oleh pakar bidang pembelajaran kedua, dan skor 82,86 oleh praktisi atau guru sehingga rata-rata skor dari hasil validasi praktisi adalah sebesar 81,90 yang termasuk pada kategori baik untuk diuji cobakan pada siswa.

Penelitian lain yang mendukung adalah penelitian yang dilakukan oleh Dwijayanti dengan judul “Penerapan Strategi *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Mata Pelajaran IPS SDN Lidah Kulon 1 Surabaya”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *mind mapping* dapat meningkatkan hasil

belajar siswa, dibuktikan dengan rata-rata nilai *pretest* siswa adalah sebesar 77,43 sedangkan pada *posttest* terdapat peningkatan rata-rata menjadi sebesar 87,17.

Berdasarkan latar belakang permasalahan dan penelitian yang mendukung, maka dari itu peneliti ingin mengembangkan bahan ajar yang dipadukan dengan konsep *mind mapping*, yang dibuat dengan inovatif dan dapat memfasilitasi siswa untuk melakukan kegiatan menalar dan menganalisis pada mata pelajaran IPS melalui *mind map*, sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, maka dari itu peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar berbasis *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Tambakaji 03 Semarang.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di kelas IV SDN Tambakaji 03 Kota Semarang, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Pada pembelajaran IPS di kelas IV SDN Tambakaji 03 Kota Semarang, dari 42 siswa ada 26 siswa yang mendapat nilai dibawah KKM atau sejumlah 84% dan ada 16 siswa yang mendapat nilai diatas KKM atau sejumlah 16%.
2. Siswa kesulitan dalam memahami materi IPS pada topik Keanekaragaman di Indonesia.
3. Guru belum menerapkan strategi pembelajaran dengan tepat karena sering menggunakan metode ceramah sehingga pembelajaran terkesan membosankan.

4. Sumber belajar yang digunakan oleh guru belum bervariasi, guru masih menggunakan buku guru dan buku siswa yang ada di sekolah tanpa sumber belajar pendukung yang lain.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti ingin membatasi masalah pada hasil belajar kognitif mata pelajaran IPS yang masih rendah dan belum adanya sumber belajar pendukung selain buku guru dan buku siswa yang digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, peneliti membatasi masalah pada pengembangan bahan ajar IPS berbasis *mind mapping* untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Tambakaji 03.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka dapat ditentukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan bahan ajar IPS berbasis *mind mapping* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS SD Negeri Tambakaji 03?
2. Bagaimanakah kelayakan bahan ajar IPS berbasis *mind mapping* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS SD Negeri Tambakaji 03?
3. Bagaimanakah keefektifan bahan ajar IPS berbasis *mind mapping* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS SD Negeri Tambakaji 03?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka dapat ditentukan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mengembangkan bahan ajar IPS berbasis mind mapping untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS SD Negeri Tambakaji 03
2. Menguji kelayakan bahan ajar IPS berbasis mind mapping untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS SD Negeri Tambakaji 03
3. Menguji keefektifan bahan ajar IPS berbasis mind mapping untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS SD Negeri Tambakaji 03

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini yaitu untuk memberikan manfaat dan pendukung teori bagi penelitian pengembangan bahan ajar berbasis *mind mapping* selanjutnya

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Siswa

- 1) Sebagai bahan ajar IPS bagi siswa kelas IV
- 2) Meningkatkan kemampuan menganalisis dan menalar pada siswa
- 3) Meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran IPS khususnya materi mengenai keanekaragaman budaya di Indonesia

- 4) Meningkatkan hasil belajar siswa

1.6.2.2 Bagi Guru

- 1) Sebagai bahan ajar inovatif yang dapat membantu guru dalam menyampaikan informasi pembelajaran
- 2) Meningkatkan kualitas pembelajaran
- 3) Memotivasi guru untuk menggunakan sumber belajar selain buku guru dan buku siswa yang lebih inovatif

1.6.2.3 Bagi Sekolah

- 1) Memberikan kontribusi pada sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran IPS
- 2) Menambah dan melengkapi bahan ajar yang dimiliki oleh sekolah

1.6.2.4 Bagi Peneliti

Dapat menambah keterampilan peneliti untuk membuat bahan ajar yang baik dan melakukan penelitian-penelitian selanjutnya.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan peneliti adalah berupa produk bahan ajar IPS berbasis *mind mapping*. Hal-hal yang dapat diperhatikan pada spesifikasi produk yang dikembangkan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bahan ajar IPS berbasis *mind mapping* digunakan sebagai referensi pendamping buku guru dan buku siswa Kurikulum 2013
2. Bahan ajar IPS berbasis *mind mapping* memuat materi Keberagaman Indonesia kelas IV

3. Bahan ajar IPS berbasis *mind mapping* ditujukan untuk siswa kelas IV SDN Tambakaji 03 Kota Semarang
4. Bahan ajar IPS berbasis *mind mapping* didesain menggunakan aplikasi *Corel Draw* sedangkan materi yang ada pada bahan ajar ditulis terlebih dahulu pada *Microsoft Word*
5. Bahan ajar IPS berbasis *mind mapping* menyajikan materi dalam bentuk peta pikiran atau peta konsep yang disertai gambar-gambar menarik dan warna-warna menarik
6. Bahan ajar IPS berbasis *mind mapping* dicetak dalam bentuk buku berukuran *A4 landscape*, menggunakan kertas *ivory*.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Hakikat Pengembangan

2.1.1.1 Pengertian Pengembangan

Pada hakikatnya pengembangan adalah upaya pendidikan baik formal maupun non formal yang dilaksanakan secara sadar, berencana, terarah, teratur, dan bertanggung jawab dalam rangka memperkenalkan, menumbuhkan, membimbing, mengembangkan suatu dasar kepribadian yang seimbang, utuh, selaras, pengetahuan, keterampilan sesuai dengan bakat, keinginan serta kemampuan kemampuan sebagai bekal atas prakarsa sendiri untuk menambah, meningkatkan, mengembangkan diri ke arah tercapainya martabat, mutu dan kemampuan manusiawi yang optimal dan pribadi mandiri (Iskandar Wiryokusumo dalam Afrilianasari, 2014).

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia nomor 18 tahun 2002 Pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada atau menghasilkan teknologi baru. Pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.

Borg dan Gall (dalam Setyosari, 2015:277) menuliskan bahwa penelitian pengembangan merupakan suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan produk pendidikan dan memvalidasi produk pendidikan. Menurut Richey dan Kelin (dalam, Sugiyono, 2016:28) menjelaskan bahwa perancangan dan penelitian pengembangan adalah kajian yang sistematis tentang bagaimana membuat rancangan suatu produk, mengembangkan/ memproduksi rancangan tersebut, dan mengevaluasi kinerja produk tersebut, dengan tujuan dapat diperoleh data yang empiris yang dapat digunakan sebagai dasar untuk membuat produk, alat-alat dan model yang dapat digunakan dalam pembelajaran atau non pembelajaran. Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Memvalidasi produk, berarti produk itu telah ada, dan penelitian hanya menguji efektivitas atau validitas produk tersebut. Mengembangkan produk dalam arti yang luas dapat berupa memperbaiki produk yang telah ada atau menciptakan produk baru.

2.1.1.2 Model Pengembangan

Terdapat banyak model pengembangan, menurut Yuberti (2014:4) berikut merupakan model pengembangan yang terdapat pada bidang pendidikan:

1. Model *RnD* yang dikembangkan oleh Borg dan Gall

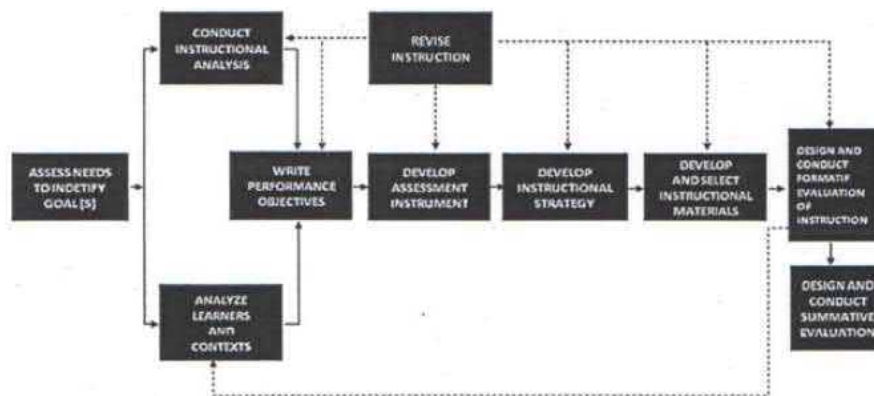
Model ini dikenal dengan model sepuluh langkah. Berikut ini adalah kesepuluh langkah utama penelitian dan pengembangan yang dikemukakan oleh Borg & Gall (1989).



Gambar 2.1 Model Pengembangan oleh Borg dan Gall

2. Model Pengembangan oleh Dick dan Carey

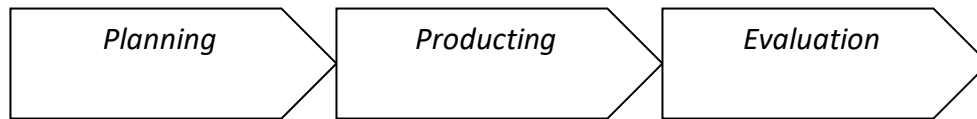
Berikut ini adalah langkahlangkah pengembangan instruksional Dick & Carey.



Gambar 2.1 Model Pengembangan oleh Dick dan Carey

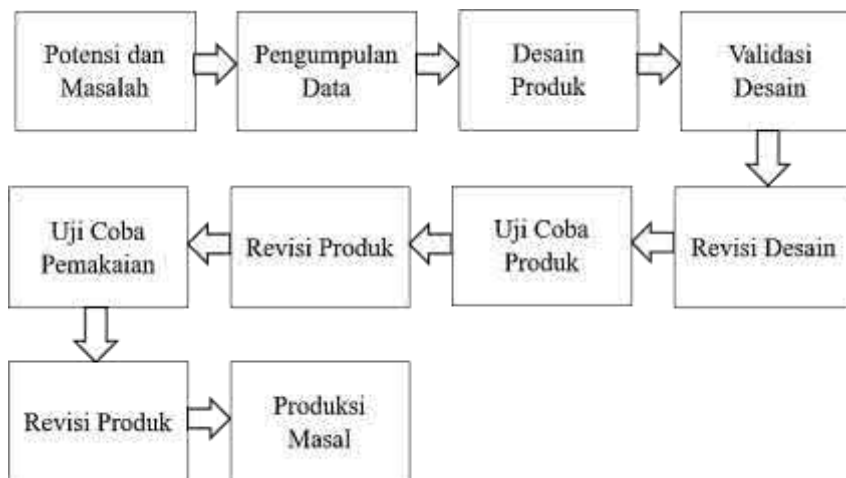
3. Model Pengembangan oleh Richey dan Klein

Dalam hal ini Richey and Klein menyatakan bahwa fokus dari perencanaan dan penelitian pengembangan bersifat analisis dari awal sampai akhir, yang meliputi Perancangan, Produksi, dan Evaluasi.



2.1.1.3 Model Pengembangan yang Digunakan

Model pengembangan yang digunakan oleh peneliti dalam mengembangkan bahan ajar IPS berbasis *mind mapping* adalah model pengembangan Borg dan Gell yang ditulis kembali oleh Sugiyono. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan menurut Sugiyono (2016:408) dapat diperhatikan pada gambar 2.1 berikut.



Gambar 2.1 Langkah Pengembangan menurut Sugiyono

1. Potensi dan masalah yaitu berdasarkan data empirik. Data tentang potensi dan masalah tidak harus dicari sendiri tetapi bisa berdasarkan laporan orang lain, atau dokumentasi laporan kegiatan yang masih *up to date*.
2. Pengumpulan data, dalam upaya mengatasi masalah perlu data awal untuk diidentifikasi, selanjutnya data awal dari berbagai sumber diolah menjadi informasi yang kemudian dijadikan bahan penyusunan produk.

3. Desain produk, merupakan gagasan yang muncul setelah identifikasi dilakukan mulai dari perencanaan produk lengkap beserta spesifikasi produk diharapkan dapat meningkatkan produktivitas pendidikan.
4. Validasi desain, hasil ide maupun gagasan yang telah dituangkan menjadi sebuah produk akan di nilai oleh pakar ahli untuk uji kelayakan maupun keefektifannya.
5. Revisi desain, produk pasti ada kelemahan dan kelebihan setelah diskusi dengan tim ahli produk dimaksimalkan lagi untuk di minimalkan kelemahannya atau bahkan dihilangkan yang kemudian akan divalidasi oleh tim ahli.
6. Uji coba produk, setelah produk melalui tahap validasi dan telah direvisi kemudian produk diuji cobakan. Pengujian dilakukan dengan eksperimen, yaitu disimulasikan di dalam kelompok kecil. Hal ini dilakukan dengan tujuan memperoleh informasi apakah bahan ajar lebih efektif atau tidak.
7. Revisi produk, produk akan direvisi kembali jika dirasa dalam pengujian masih kurang maksimal untuk diuji kembali namun dalam kelompok besar.
8. Uji coba pemakaian, tahap ini akan mulai menerapkan produk ke lingkup lembaga pendidikan, namun tetap harus dinilai kekurangannya untuk dievaluasi dan di sempurnakan kembali.
9. Revisi produk, apabila masih ditemukan kekurangan dalam produk maka perlu direvisi kembali karena setiap pemakaian produk harus tetap dievaluasi.
10. Produksi massal, bila produk sudah dinyatakan efektif maka produk siap untuk diproduksi.

2.1.2 Hakikat Bahan Ajar

2.1.2.1 Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan proses pembelajaran (Prastowo: 2015). Sudjana dalam Winataputra (2011:95) menyatakan bahwa bahan ajar merupakan salah satu dari jenis-jenis sumber belajar. Bahan ajar merupakan *software* atau perangkat lunak yang mengandung pesan yang dapat disajikan melalui pemanfaatan *hardware*.

Menurut Sudjana dalam Murfiah (2016: 71) menjelaskan bahwa bahan pelajaran adalah isi yang diberikan kepada siswa pada saat berlangsungnya proses belajar mengajar. Melalui bahan pelajaran ini, siswa diantarkan melalui tujuan pengajaran. Dengan perkataan lain, tujuan yang akan dicapai oleh siswa diwarnai dan dibentuk oleh bahan pelajaran. Buku tersebut juga menyatakan, dalam hakikatnya, bahan pelajaran adalah isi dari mata pelajaran atau bidang studi yang diberikan kepada siswa sesuai dengan kurikulum yang digunakannya.

Menurut Hamdani (2011:120) bahan ajar atau materi pembelajaran (*instructional materials*) secara garis besar terdiri atas pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditentukan. Capaian yang didapat oleh siswa akan dinilai menggunakan instrument penilaian yang disusun berdasarkan indikator pencapaian belajar.

Depdiknas (2011:122) mengemukakan bahwa bahan ajar disusun dengan tujuan:

- a. Menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa, yakni bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik dan *setting* atau lingkungan sosial siswa.
- b. Membantu siswa dalam mempelajari sesuatu. Segala informasi yang didapat dari sumber belajar, kemudian disusun dalam bentuk bahan ajar. Hal ini membuka wacana dan wahana baru bagi siswa karena materi ajar yang disampaikan adalah sesuatu yang baru dan menarik.
- c. Membantu siswa dalam memperoleh alternatif bahan ajar di samping buku-buku teks yang terkadang sulit diperoleh. Alternatif bahan ajar yang dimaksud tidak hanya terpaku oleh satu sumber, melainkan dari berbagai sumber belajar yang dapat dijadikan suatu acuan dalam penyusunan bahan ajar.
- d. Memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran. Guru sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran akan lebih mudah karena bahan ajar disusun sendiri dan disampaikan dengan cara yang bervariasi
- e. Agar kegiatan pembelajaran lebih menarik. Dengan berbagai jenis bahan ajar yang bervariasi diharapkan kegiatan pembelajaran tidak monoton, hanya terpaku oleh satu sumber buku atau di dalam kelas

Dari pengertian-pengertian tersebut dapat disimpulkan, bahan ajar adalah segala bagian dari sumber belajar yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran yang berisi materi untuk disampaikan dalam proses pembelajaran.

2.1.2.2 Fungsi Bahan Ajar

Fungsi bahan ajar dalam Depdiknas (2008:6) adalah sebagai berikut:

- a. Pedoman bagi Guru yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya diajarkan kepada siswa.
- b. Pedoman bagi Siswa yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari/dikuasainya.
- c. Alat evaluasi pencapaian/penguasaan hasil pembelajaran.

Bahan ajar mempunyai tujuan dan fungsi yang baik untuk memajukan siswa dalam hal kognitif, afektif, dan psikomotorik. Maka, guru harus bisa mengembangkan sebuah bahan ajar yang dapat menambah pengetahuan siswa.

2.1.2.3 Ruang Lingkup Bahan Ajar

Sebelum menentukan materi pembelajaran terlebih dahulu perlu diidentifikasi aspek-aspek standar kompetensi dan kompetensi dasar yang harus dipelajari dan dikuasai oleh siswa. Aspek tersebut perlu ditentukan karena setiap aspek standar kompetensi dan kompetensi dasar memerlukan jenis materi yang berbeda-beda dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Hamdani (2011:122), ruang lingkup bahan ajar meliputi:

- a. judul, mata pelajaran, standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, tempat;

- b. petunjuk belajar (petunjuk siswa atau guru), berisi tentang penjelasan cara penggunaan suatu bahan ajar yang akan dipelajari dalam sebuah kegiatan pembelajaran;
- c. kompetensi yang akan dicapai. Materi pembelajaran hendaknya relevan dan ada hubungannya dengan pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar. Misalnya, jika kompetensi yang diharapkan dikuasai siswa berupa menghafal fakta, materi pembelajaran yang diajarkan harus berupa fakta atau bahan apalan;
- d. informasi pendukung. Informasi ini ditujukan agar siswa dapat lebih tertarik atau memperjelas suatu subbab dari bahan ajar tersebut. Contoh foto atau ilustrasi, kotak kecil (insert) yang berfungsi untuk memperjelas materi yang perlu dipahami siswa lebih mendalam;
- e. latihan-latihan, yang terdapat pada akhir subbab, akhir bab, akhir semester I dan semester II;
- f. petunjuk kerja, dapat berupa lembar kerja siswa;
- g. evaluasi; latihan akhir dari sebuah periode pembelajaran atau seluruh semester, baik semester I maupun semester II

2.1.2.4 Prinsip Pengembangan Bahan Ajar

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

- a. Mulai dari yang mudah untuk memahami yang sulit, dari yang konkret untuk memahami yang abstrak
- b. Pengulangan akan memperkuat pemahaman
- c. Umpan balik positif akan memberikan penguatan terhadap pemahaman siswa
- d. Motivasi belajar yang tinggi merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan belajar
- e. Mencapai tujuan ibarat naik tangga, setahap demi setahap, akhirnya akan mencapai ketinggian tertentu
- f. Mengetahui hasil yang telah dicapai akan mendorong siswa untuk terus mencapai tujuan

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

2.1.2.5 Penyusunan Bahan Ajar

Dalam menyusun bahan yang perlu diperhatikan adalah bahwa judul atau materi yang disajikan harus berintikan KD atau materi pokok yang harus dicapai oleh peserta didik, di samping itu menurut Steffen-Peter Ballstaedt dalam Depdiknas (2008:17) bahan ajar cetak harus memperhatikan beberapa hal sebagai berikut:

- a. Susunan tampilan, yang menyangkut: Urutan yang mudah, judul yang singkat, terdapat daftar isi, struktur kognitifnya jelas, rangkuman, dan tugas pembaca.

- b. Bahasa yang mudah, menyangkut: mengalirnya kosa kata, jelasnya kalimat, jelasnya hubungan kalimat, kalimat yang tidak terlalu panjang.
- c. Menguji pemahaman, yang menyangkut: menilai melalui orangnya, check list untuk pemahaman.
- d. Stimulan, yang menyangkut: enak tidaknya dilihat, tulisan mendorong pembaca untuk berfikir, menguji stimulan.
- e. Kemudahan dibaca, yang menyangkut: keramahan terhadap mata (huruf yang digunakan tidak terlalu kecil dan enak dibaca), urutan teks terstruktur, mudah dibaca.
- f. Materi instruksional, yang menyangkut: pemilihan teks, bahan kajian, lembar kerja (work sheet)

Prastowo (2015:72) menyebutkan teknik-teknik penyusunan bahan ajar:

- a. Judul atau materi yang disajikan harus berintikan kompetensi dasar atau materi pokok yang harus dicapai oleh peserta didik.
- b. Untuk menyusun bahan ajar cetak, ada enam hal lain yang perlu dimengerti, yaitu:
 - 1) Susunan tampilannya jelas dan menarik. Pada aspek susunannya, bahan ajar sebaiknya disusun dengan urutan yang mudah, judul yang singkat, terdapat daftar isi, struktur kognitifnya jelas, serta terdapat rangkuman dan tugas membaca.

- 2) Bahasa yang mudah. Maksudnya adalah mengalirnya kosakata, jelasnya kalimat, dan jelasnya hubungan antarkalimat, serta kalimat yang digunakan tidak terlalu panjang.
- 3) Mampu menguji pemahaman. Hal ini berkaitan dengan menilai melalui orangnya atau *check list* untuk pemahaman.
- 4) Adanya stimulant. Hal ini menyangkut enak tidaknya bahan ajar cetak dilihat, tulisannya mendorong pembaca untuk berpikir dan menguji stimulant.
- 5) Kemudahan dibaca. Hal ini menyangkut keramahan bahan ajar cetak terhadap mata. Dalam hal ini, huruf yang digunakan hendaknya tidak terlalu kecil dan enak dibaca. Selain itu urutan teksnya juga harus terstruktur dan mudah dibaca.
- 6) Materi instruksional. Hal ini menyangkut pemilihan teks, bahan kajian, dan lembar kerja.

Teknik penyusunan bahan ajar penting untuk dipahami. Karena dengan memahami teknik bahan ajar, bahan ajar yang dikembangkan akan lebih maksimal. Sehingga, tujuan dan fungsi dari bahan ajar tersebut dapat tercapai dan terpenuhi. Dalam penelitian ini bahan ajar dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPS.

2.1.2.6 Langkah-langkah Pembuatan Bahan Ajar

Terdapat tiga langkah penting dalam pembuatan bahan ajar. Menurut Prastowo (2015:49) dalam bukunya menyebutkan tiga langkah tersebut adalah:

a. Melakukan analisis kebutuhan bahan ajar

Perlu kita pahami bersama bahwa analisis kebutuhan bahan ajar adalah suatu proses awal yang dilakukan untuk menyusun bahan ajar. Terdapat tiga tahapan dalam melakukan analisis kebutuhan bahan ajar yaitu analisis terhadap kurikulum, analisis sumber belajar, dan penentuan judul bahan ajar

b. Memahami kriteria pemilihan sumber belajar

Pemilihan terhadap berbagai sumber belajar dilakukan karena sumber belajar sangatlah beragam yang memiliki kelebihan dan kekurangan. Maka dari itu, kita harus selektif dan tidak bisa menggunakan semua sumber belajar sekaligus..

c. Menyusun peta bahan ajar

Peta bahan ajar penting untuk disusun karena peta bahan ajar memiliki banyak kegunaan, yakni untuk mengetahui jumlah bahan ajar yang harus ditulis, mengetahui sekuensi atau urutan bahan ajar yang sangat penting dilakukan dalam menentukan sifat bahan ajar.

d. Memahami struktur bahan ajar

Terdapat tujuh komponen dalam setiap bahan ajar, yaitu judul, petunjuk belajar, kompetensi dasar atau materi pokok, informasi pendukung, latihan, tugas atau langkah kerja dan penilaian.

Dalam mengembangkan sebuah bahan ajar tidak cukup hanya dengan merancang sebuah bahan ajar namun ada prosedur-prosedur dalam menyusun bahan ajar pembelajaran dan hal-hal yang harus diperhatikan seperti karakteristik siswa, tujuan pembelajaran, butir-butir materi, instrument evaluasi, penyusunan draft bahan ajar, melakukan validasi ahli, sampai pada uji coba bahan ajar. Namun dari semua pendapat dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam membuat bahan ajar harus menyesuaikan tujuan pembelajaran, karakter anak maupun bahan ajar, dan bahan ajar yang akan disampaikan. Disamping itu bahan ajar tidak akan dianggap efektif bila tidak mampu menyampaikan materi karena salah satu tujuan digunakannya bahan ajar adalah menyampaikan materi untuk lebih mudah diterima anak.

2.1.3 Hakikat IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial atau yang biasa disingkat menjadi IPS adalah mata pelajaran yang mempelajari tentang kehidupan manusia dalam berbagai dimensi ruang dan waktu serta berbagai aktivitas kehidupannya Murfiah (2016:89). Mata pelajaran IPS bertujuan untuk menghasilkan warga negara yang religus, jujur, demokratis, kreatif, kritis, senang membaca, memiliki kemampuan belajar, rasa ingin tahu, peduli dengan lingkungan sosial dan budaya serta berkomunikasi secara produktif. Kuswandi (2016:51) menyebutkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan bidang ilmu pengetahuan yang digali dari kehidupan sehari-hari yang ada di masyarakat.

Mars dalam Hidayati (2008:4-4) mengemukakan bahwa IPS adalah studi tentang manusia sebagai makhluk sosial yang tersusun dalam masyarakat, dan interaksi antara satu dengan yang lainnya serta dengan lingkungan mereka pada suatu tempat dan waktu tertentu. Pendidikan IPS berkenaan dengan kehidupan manusia yang kompleks, yang tidak dapat dipandang dari satu dimensi belaka, karena keterpaduan merupakan sifat alami dari pendidikan IPS. Dengan belajar IPS diharapkan dapat membantu generasi muda mengembangkan kemampuannya menjadi orang yang cerdas dalam mengambil keputusan untuk kehidupan di masyarakat. Menurut Taneo (dalam Faridha, 2015:9) mengemukakan bahwa IPS merupakan ilmu yang mempelajari tentang manusia serta hubungan manusia dalam suatu kelompok.

Berdasarkan pendapat tersebut, IPS merupakan mata pelajaran yang mengkaji semua yang berhubungan dengan keadaan sosial, manusia dan masyarakat. Isjoni dalam Murfiah (2016:94) menyebutkan beberapa tujuan pendidikan IPS. Berikut ini beberapa tujuan adanya pendidikan IPS:

a. Pengetahuan

Siswa harus mengetahui pengetahuan untuk mampu merefleksi dan mengambil keputusan serta berperan aktif dalam kehidupan masyarakat. Pengetahuan dalam kurikulum pendidikan IPS diambil dari disiplin ilmu-ilmu sosial, sejarah dan kemanusiaan, serta sumber lain jika diperlukan dalam pengambilan keputusan dan menentukan tindakan.

b. Keterampilan

Keterampilan sangat penting dalam pendidikan IPS. Keterampilan yang dimaksud dikategorikan sebagai berikut:

a) *Thinking skills*

Penguasaan terhadap keterampilan ini memberikan kemudahan dalam memahami konsep, pemaknaan, analisis, generalisasi, pengetahuan, serta evaluasi.

b) *Social science inquiry skill*

Penguasaan terhadap keterampilan ini memberikan kemudahan untuk memformulasi pertanyaan ilmiah dan hipotesis, hubungan koleksi data dan penggunaan data untuk menguji hipotesis, dan mendapatkan generalisasi.

c) *Academic or study skill*

Keterampilan ini membantu anak menemukan lokasi, mengorganisir dan mendapatkan informasi dari membaca, mendengar dan observasi, mengomunikasikan secara lisan ataupun tulisan, memahami gambar, peta, grafik dan tabel, menyusun garis waktu, membuat catatan, membuat peta, serta memahami peta

d) *Group skill*

Keterampilan ini membantu siswa untuk mampu berlaku secara efektif, baik sebagai pemimpin maupun pengikut dalam menyelesaikan masalah, dapat berpartisipasi secara aktif dalam proyek penelitian kelompok, membantu tujuan kelompok, menggunakan kekuatan secara

efektif dan memperbaiki situasi kelompok, memberikan kontribusi yang berguna bagi kelompok, komunikasi yang efektif antar anggota kelompok.

c. Nilai dan Sikap

Warga negara harus mengembangkan komitmen demokrasi dan nilai-nilai kemanusiaan yang merupakan hak dan martabat manusia dalam urusan membuat keputusan dalam menentukan tindakan. Kurikulum modern pendidikan IPS mencoba membantu siswa untuk mengembangkan nilai-nilai demokrasi melalui proses pembelajaran mengidentifikasi berbagai sumber nilai, pembenaran nilai serta membantu siswa untuk konsekuensi dalam pemilihan nilai-nilai

d. *Citizen Action*

Tujuan utama dari pengembangan *citizen action* bagi anak-anak dalam belajar pendidikan IPS adalah untuk memberikan pengalaman melalui pengenalan terhadap diri sendiri, masyarakat, pemantapan kewarganegaraan, serta mampu melayani masyarakat

Menurut Munisah (2018:181) mata pelajaran IPS bertujuan untuk meningkatkan dan untuk menumbuhkan pengetahuan siswa, kesadaran siswa dan sikap siswa sebagai warga negara yang bertanggung jawab serta mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah yang ada di lingkungan sekitar. Pembelajaran IPS di SD juga perlu diperhatikan. Menurut Ekowati (2014:170),

kualitas pembelajaran IPS di SD perlu ditingkatkan agar siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan baik.

Berdasarkan pendapat ahli, dapat disimpulkan bahwa tujuan IPS khususnya di SD adalah untuk memberikan bekal kepada peserta didik berupa pengetahuan, keterampilan, sikap yang sesuai dengan keadaan sosial di masyarakat.

2.3.1.1 Materi Keragaman di Indonesia

Faktor Keragaman di Indonesia

Terdapat banyak keragaman di Indonesia mulai dari keragaman sosial, keragaman budaya, keragaman agama, dan keragaman suku bangsa. Keragaman tersebut tidak lepas dari faktor-faktor yang mempengaruhinya. Faktor-faktor yang mempengaruhi keragaman di Indonesia antara lain:

1. Letak strategis silayah di Indonesia
2. Kondisi negara kepulauan
3. Perbedaan kondisi alam
4. Keadaan transportasi dan komunikasi

Keragaman Agama di Indonesia

Terdapat 6 agama yang diakui oleh pemerintah di Indonesia. Agama tersebut dapat diperhatikan pada Tabel 2.1 berikut.

Tabel 2.1 Agama di Indonesia

No.	Agama	Tempat Ibadah	Kitab
1.	Islam	Masjid	Al-Quran
2.	Kristen	Gereja	Alkitab Injil
3.	Katholik	Gereja	Alkitab Injil
4.	Buddha	Wihara	Tripitaka
5.	Hindu	Pura	Weda
6.	Konghuchu	Kelenteng	Sishu Wujing

Keragaman Budaya di Indonesia

Terdapat keragaman pakaian adat, keragaman rumah adat, keragaman senjata tradisional, dan keragaman tarian adat di Indonesia yang dapat diperhatikan pada tabel 2.2 berikut.

Tabel 2.2 Keragaman Budaya di Indonesia

No.	Pulau	Pakaian	Rumah	Senjata	Tarian
1.	Sumatera	Pidie, Karo, Teluk Belanga, Aisan Gede, Tulang Bawang	Bolon, Melayu, Limas, Gadang, Panggung, Rakyat	Rencong, Piso Surit, Keris, Karih	Seudati, Tor-tor, Melinting, Bidadari
2.	Jawa	Kebaya, Pesa'an, Abang None	Badui, Kebaya, Joglo, Bangsal Kencono	Golok, Clurit, Keris	Topeng, Ronggeng, Merak
3.	Bali	Payas	Gapura Candi	Keris	Pendet

			Bentar		
4.	NTT & NTB	Adat Sumbawa, Adat NTT	Kebaya, Musalaki	Keris, Sindu	Perang, Mpaa Lenggogo
5.	Kalimantan	Sangkarut, Adat Banjar, Urang Besunung	Betang, Lamin, Banjar	Betang, Mandau, Keris	Balean Dadas, Gong, Monong
6.	Sulawesi	Donggala, Laku Tepu, Adat Toraja	Dulohupa, Tongkonan, Istana Buton	Keris, Badik, Pasatimpo	Maengket, Lumense, Balumpa
7.	Maluku	Adat Maluku	Baileo	Parang Salawaku	Lenso
8.	Papua	Adat Serui, Adat Asmat	Honai	Panah, Pisau Belati	Selamat Datang

Keragaman Suku Bangsa

Terdapat banyak suku bangsa yang mendiami wilayah Kepulauan Indonesia. Dibandingkan dengan negara lain, jumlah suku bangsa Indonesia menjadi yang terbesar di dunia. Suku bangsa Indonesia tersebar di seluruh wilayah Indonesia, baik di pulau besar maupun pulau kecil. Berikut daftar suku bangsa di seluruh provinsi yang ada di Indonesia:

1. Sumatra : Aceh, Gayo, Batak, Minangkabau, Mentawai
2. Jawa : Sunda, Jawa, Bali, Madura, Baduy, Betawi
3. Bali : Bali

- 4. Nusa Tenggara : Sasak, Bima, Flores, Solor, Alor
- 5. Kalimantan : Dayak, Banjar, Ngaju, Punan, Kayan, Kenyah
- 6. Sulawesi : Sangir, Minahasa, Kailili, Pamona, Bajo Manado
- 7. Maluku : Ambon, Alifuru, Furu-aru
- Papua : Asmat, Dani, Melayu-Irian

Keragaman Bahasa di Indonesia

Terdapat berbagai macam bahasa yang terdapat di Indonesia. Setiap daerah di Indonesia memiliki bahasanya masing-masing. Bahasa masyarakat di Jawa berbeda dengan masyarakat di Sumatera, namun perbedaan bahasa tersebut disatukan dengan bahasa nasional yaitu bahasa Indonesia. Bahasa yang tersebar di berbagai wilayah di Indonesia, antara lain:

- 1. Sumatra : Aceh, Bangka, Batak Alas, Melaui, Mentawai, Musi, Nias
- 2. Jawa : Badui, Betawi, Indonesia Peranakan, Jawa, Kangean, Kawi, Madura, Osing, Sunga, Dan Tengger
- 3. Bali dan Kepulauan Nusa Tenggara : Bali, Sasak, Abui, Adang, Alor, Amarasi, Bima, Blagar, Lamatera, dan Lamboya
- 4. Kalimantan : Ampanang, Aoheng, Bahau, Bekati, Banjar, Basap, Bolongan, Dusun Malang, dan Kayan
- 5. Sulawesi : Andio, Aralle-Tabulahan, Bada, Banggai, Bantik, Gorontalo, Bugis, Bungku, dan Kaili
- 6. Maluku : Alune, Amahai, Ambelau, Aputai, Babar, Banda, Hukuminai
- 7. Papua : Abrab, Aghu, Airooran, Airo, Akwakai, Ambai, Dani, Foya, dan Kendat

2.1.4 Hakikat *Mind Mapping*

Aqib (2015:23) menjelaskan bahwa *model mind mapping* diperkenalkan oleh Toni Buzan. Model ini baik digunakan untuk pengetahuan awal siswa atau untuk menemukan alternative jawaban. Menurut Buzan, seseorang biasanya memulainya dengan menulis gagasan utama di tengah halaman dan dari situlah ia bisa membentangkannya keseluruh arah untuk menciptakan semacam diagram yang terdiri dari kata-kata kunci, frasa-frasa, konsep-konsep, fakta-fakta, dan gambar-gambar. Bernard (dalam Susilo, 2013) menyebutkan bahwa *mind map* adalah pendekatan yang kreatif dan efektif dalam pembuatan catatan yang efektif dan membantu otak agar berfikir teratur sehingga informasi masuk dengan baik dalam otak.

Huda (2014:307) mengatakan bahwa *mind map* dikembangkan sebagai metode efektif untuk mengembangkan gagasan-gagasan melalui rangkaian peta-peta. *Mind map* bisa digunakan untuk membentuk, memvisualisasi, mendesain, mencatat, memecahkan masalah, membuat keputusan, merevisi dan mengklarifikasi topik utama, sehingga siswa bisa mengerjakan tugas-tugasnya yang banyak sekalipun. Pada hakikatnya, *mind map* digunakan untuk *membrainstorming* suatu topik sekaligus menjadi strategi ampuh bagi belajar siswa.

Huda (2014:307) menyebutkan beberapa langkah persiapan untuk menggunakan *mind map*:

- 1) Mencatat hasil ceramah dan menyimak poin-poin atau kata kunci dari ceramah tersebut

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

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

- a. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai
- b. Guru mengemukakan konsep/permasalahan yang akan ditanggapi oleh siswa/sebaiknya permasalahan yang mempunyai alternative jawaban
- c. Membentuk kelompok yang anggotanya 2-3 orang
- d. Tiap kelompok menginventarisasi/mencatat alternatif jawaban hasil diskusi
- e. Tiap kelompok (atau diacak kelompok tertentu) membaca hasil diskusinya, guru mencatat di papan dan mengelompokkan sesuai kebutuhan guru.
- f. Dari data-data di papan, siswa diminta membuat kesimpulan atau guru memberi bandingan sesuai konsep yang disediakan oleh guru

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

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

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

Pengembangan bahan ajar yang dilakukan peneliti berbasis pembelajaran *mind mapping*, jadi sistematika dan isi bahan ajar disesuaikan dengan prinsip dan langkah-langkah *mind mapping*, seperti di dalam bahan ajar akan mengarahkan siswa untuk bisa berpikir kreatif dan peserta didik akan diminta membuat peta konsep terkait materi yang diajarkan dan tertuang dalam bahan ajar.

2.1.5 Hakikat Belajar

2.1.5.1 Pengertian Belajar

Setiap manusia selalu mengalami proses belajar. Menurut Slameto (2010:2) belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Hal ini sependapat dengan Hamdani (2011:21) bahwa belajar merupakan suatu perubahan, yaitu perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan. Misalnya, dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan sebagainya Belajar dalam idealisme berarti kegiatan psiko-fisik-sosio menuju perkembangan pribadi seutuhnya. Namun, realitas yang dipahami oleh sebagian besar masyarakat tidaklah demikian. Belajar dianggapnya properti sekolah. Kegiatan belajar selalu dikaitkan dengan tugas-tugas

sekolah. Menurut Gagne (dalam Widodo, 2018:24) mengatakan bahwa belajar merupakan proses yang mengubah perilaku organisme karena sebuah pengalaman.

Belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat akan tetapi lebih luas daripada itu yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan perubahan kelakuan (Hamalik, 2015:36). Menurut Thorndiken (dalam Rusuli, 2014:45) menyebutkan bahwa belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon. Stimulus yaitu apa saja yang dapat merangsang terjadinya kegiatan belajar seperti pikiran, perasaan dan hal-hal lain yang dapat ditangkap melalui alat indera. Sedangkan respon yaitu interaksi yang dimunculkan peserta didik ketika belajar, yang juga dapat berupa pikiran, perasaan dan gerakan/tindakan. Dari definisi belajar tersebut maka disimpulkan bahwa perubahan tingkah laku akibat akibat dari kegiatan belajar itu dapat berujud konkrit yaitu yang dapat diamati, ataupun tidak konkrit yaitu yang tidak dapat diamati.

Dari beberapa pendapat ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh pengetahuan sehingga terjadinya perubahan dimana perubahan itu dapat berwujud perilaku atau tingkat kognitif seseorang. Perubahan tersebut terjadi karena adanya interaksi dengan lingkungannya dan merupakan proses yang dilakukan seseorang sebagai usaha untuk mencapai tujuan.

2.1.5.2 Unsur-unsur Belajar

Unsur-unsur belajar adalah faktor-faktor yang menjadi indikator keberlangsungan proses belajar. Setiap ahli pendidikan sesuai dengan aliran teori belajar yang dianutnya memberikan aksentuasi sendiri tentang hal-hal apa yang penting dipahami dan dilakukan agar belajar benar-benar belajar. Cronbach menyatakan dalam (Emda, 2014:69) adanya tujuh unsur utama dalam proses belajar, yang meliputi:

- 1) Tujuan. Belajar dimulai karena adanya suatu tujuan yang ingin dicapai. Tujuan ini muncul karena adanya suatu kebutuhan. Perbuatan belajar atau pengalaman belajar akan efektif bila diarahkan kepada tujuan yang jelas dan bermakna bagi individu.
- 2) Kesiapan. Agar mampu melaksanakan perbuatan belajar dengan baik, anak perlu memiliki kesiapan, baik kesiapan fisik, psikis, maupun persiapan yang berupa kematangan untuk melakukan sesuatu yang terkait dengan pengalaman belajar.
- 3) Situasi. Kegiatan belajar berlangsung dalam situasi belajar. Adapun yang dimaksud situasi belajar ini adalah tempat, lingkungan sekitar, alat, bahan yang dipelajari, guru, kepala sekolah, pegawai administrasi, dan seluruh warga sekolah yang lain.

- 4) Interpretasi. Disini anak melakukan interpretasi yaitu melihat hubungan diantara komponen-komponen situasi belajar, melihat makna dari hubungan tersebut dan menghubungkannya dengan kemungkinan pencapaian tujuan.
- 5) Respon. Berdasarkan hasil interpretasi tentang kemungkinan dalam mencapai tujuan belajar, maka anak membuat respon. Respon ini dapat berupa usaha yang terencana dan sistematis, baik juga berupa usaha coba-coba, (*trial and error*).
- 6) Konsekuensi. Berupa hasil, dapat hasil positif (keberhasilan) maupun hasil negatif (kegagalan) sebagai konsekuensi respon yang dipilih siswa.
- 7) Reaksi terhadap kegagalan. Kegagalan dapat menurunkan semangat motivasi, memperkecil usaha-usaha belajar selanjutnya. Namun dapat juga membangkitkan siswa karena dia mau belajar dari keagalannya

2.1.5.3 Prinsip-prinsip Belajar

Menurut Slameto (2010: 27), prinsip-prinsip belajar adalah sebagai berikut:

- a) Berdasarkan prasyarat yang diperlukan untuk belajar
 1. Dalam belajar setiap siswa harus diusahakan partisipasi aktif, meningkatkan minat dan membimbing untuk mencapai tujuan instruksional;
 2. Belajar harus dapat menimbulkan *reinforcement* dan motivasi yang kuat pada siswa untuk mencapai tujuan instruksional;
 3. Belajar perlu lingkungan yang menantang dimana anak dapat mengembangkan kemampuannya bereksplorasi dan belajar dengan efektif;
 4. Belajar perlu ada interaksi siswa dengan lingkungannya.

b) Sesuai hakikat belajar

1. Belajar itu proses kontinyu, maka harus tahap demi tahap menurut perkembangannya;
2. Belajar adalah proses organisasi, adaptasi, eksplorasi dan discovery;
3. Belajar adalah proses kontinguitas (hubungan antara pengertian yang satu dengan pengertian yang lain) sehingga mendapatkan pengertian yang diharapkan. Stimulus yang diberikan menimbulkan respon yang diharapkan.

c) Sesuai materi bahan yang harus dipelajari

1. Belajar bersifat keseluruhan dan materi itu harus memiliki struktur, penyajian yang sederhana, sehingga siswa mudah menangkap pengertiannya;
2. Belajar harus dapat mengembangkan kemampuan tertentu sesuai dengan tujuan instruksional yang harus dicapainya.

d) Syarat keberhasilan belajar

1. Belajar memerlukan sarana yang cukup, sehingga siswa dapat belajar dengan tenang.;
2. Repetisi, dalam proses belajar perlu ulangan berkali-kali agar pengertian/ keterampilan/ sikap itu mendalam pada siswa.

2.1.5.4 Teori Belajar yang Mendukung Penelitian

Teori belajar yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian pengembangan ini adalah teori konstruktivisme. Menurut Suyono dan Hariyanto (dalam Aqmarina, 2016: 467) konstruktivisme adalah sebuah filosofi pembelajaran yang dilandasi premis

bahwa dengan merefleksikan pengalaman, kita membangun, mengkonstruksi, pengetahuan pemahaman kita tentang dunia tempat kita hidup. Setiap kita akan menciptakan hukum dan molekul mental kita sendiri, yang kita pergunakan untuk menafsirkan dan menerjemahkan pengalaman. Belajar, dengan demikian semata-mata sebagai suatu proses pengaturan model mental seseorang untuk mengakomodasi pengalaman-pengalaman baru.

Menurut Ranguti (2014:66) Pembelajaran yang bersifat konstruktif adalah pembelajaran yang diciptakan oleh guru dengan berpegang bahwa guru tidak menstransfer pengetahuan kepada siswanya, melainkan siswa memperoleh pengetahuan dengan didasari oleh penalaran, sehingga siswa paham dengan apa yang dipelajarinya. Konstruktivisme memandang bahwa pengetahuan itu tidak dapat ditransmisi langsung oleh guru ke dalam pikiran siswa, melainkan proses perubahan ini memerlukan konstruksi aktif siswa.

Prinsip dasar yang melandasi pembelajaran konstruktivistik adalah semua pengetahuan dikonstruksi (dibangun) dari diri dan pikiran manusia bukan dipersepsi secara langsung oleh indra, konstruktivistik berakar pada asumsi bahwa pengetahuan terbentuk di dalam otak manusia, dan subjek yang berfikir tidak memiliki alternatif selain mengkonstruksi apa saja yang diketahui berdasarkan pengalaman sendiri, Daniel Muijs (dalam Subaedah, 2016:91).

2.1.6 Hakikat Pembelajaran

2.1.6.1 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran berarti sebuah proses belajar yang melibatkan pengajar dan pembelajar, yang didalamnya terdapat sebuah kegiatan untuk meningkatkan kemampuan dari suatu materi. Memaksimalkan proses belajar untuk mencapai tujuan belajar dibutuhkan kualitas pembelajaran yang baik pula. Beberapa ahli mendefinisikan pengertian pembelajaran dari berbagai pandangan. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran, tabiat, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada peserta didik (Susanto, 2014:19).

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur – unsur manusiawi (siswa, guru, tenaga lainnya), material (buku, papan tulis, kapur, fotografi, slide dan film, dan audio tape), fasilitas dan perlengkapan (ruangan kelas, perlengkapan audio visual, juga komputer) dan prosedur (jadwal dan metode penyampaian informasi, praktik, belajar, ujian) yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran (Hamalik, 2015:57). Menurut Aqib (2015:66), pembelajaran adalah upaya sistematis yang dilakukan guru untuk mewujudkan proses pembelajaran barjalan secara efektif dan efisien yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.

Pembelajaran dapat dikatakan sebagai hasil dari memori, kognisi, dan metakognisi 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. Wenger dalam Huda (2014:2) mengatakan, “Pembelajaran bukanlah aktivitas, sesuatu yang dilakukan oleh seseorang ketika ia tidak melakukan aktivitas yang lain. Pembelajaran juga bukanlah sesuatu yang berhenti dilakukan oleh seseorang. Lebih dari itu, pembelajaran bisa terjadi dimana saja dan pada level yang berbeda – beda, secara individual, kolektif, ataupun sosial”. Menurut Winataputra (2007:18) pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan fasilitas dan kualitas belajar. Maka kegiatan pembelajaran berkaitan dengan erat dengan hasil belajar.

Berdasarkan beberapa pernyataan dari para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dapat terjadi di mana saja. Jika mengerucut pada ranah sekolah, pembelajaran dapat disimpulkan sebagai sesuatu yang dilakukan oleh guru dalam upayanya membantu peserta didik dalam proses belajar sehingga tercapai tujuan belajar. Pembelajaran yang terjadi di sekolah berupa interaksi antara peserta didik dengan guru yang memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar. Dengan adanya unsur-unsur lain seperti tenaga kependidikan, material sekolah seperti buku, perlengkapan dan fasilitas yang disediakan oleh sekolah maka proses pembelajaran dapat dilakukan dengan kondusif. Ketika proses pembelajaran yang dilakukan berjalan dengan kondusif maka interaksi antara peserta didik dengan guru akan tercipta dengan baik dan diharapkan dari proses pembelajaran yang terjadi dapat membawa pengaruh yang baik bagi peserta didik.

2.1.7 Hasil Belajar

Salah satu indikator yang bisa menentukan tercapainya tujuan sebuah pembelajaran adalah dengan hasil belajar. Seperti yang dijelaskan pada poin sebelumnya bahwa proses pembelajaran mengarah pada hasil belajar. Hasil pembelajaran biasanya dapat dilihat pada akhir proses pembelajaran dilakukan menggunakan asesmen dari guru. Hasil belajar yang didapat ini tidak hanya mengarah pada perubahan kognitif peserta didik saja namun juga pada perubahan perilaku atau bisa disebut sebagai perubahan karakter peserta didik. Seperti yang dijelaskan oleh Gagne dalam Suprijono (2014:5-6) bahwa hasil belajar dapat berupa: (1) informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis, (2) keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambing, (3) strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktifitas kognitifnya sendiri, (4) keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani, (5) sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

Hasil belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat di amati dan di ukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat di artikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik sebelumnya yang tidak tahu menjadi tahu. Walaupun demikian, perubahan yang dihasilkan dari hasil belajar juga tidak selalu berhasil ke arah yang lebih baik, karena banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu

sendiri seperti yang telah disebutkan pada poin sebelumnya. Namun, hasil belajar sudahlah pasti berupa perubahan yang terjadi pada peserta didik, (Hamalik, dalam Andriani 2016:108).

Dari pendapat beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan atau perubahan yang diperoleh seseorang setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Sehingga dapat diketahui bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang didapatkan siswa atau individu melalui kegiatan belajar baik berupa kemampuan kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah efektif, dan ranah psikomotorik.

- a. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.
- b. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penelitian, organisasi dan interalisasi.
- c. Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris, yakni gerakan

refleks, ketrampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan dan ketepatan, gerakan ketrampilan kompleks, dan gerakan ekspresif serta interpretatif (Sudjana, 2009:22).

Dari pengertian-pengertian tersebut dapat disimpulkan, hasil belajar adalah perubahan yang terjadi setelah siswa mendapatkan pembelajaran melalui aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Dalam penelitian ini hasil belajar yang akan diteliti adalah hasil belajar pada ranah kognitif yang dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan bahan ajar yang peneliti kembangkan.

2.1.8 *Prototipe* Awal Bahan Ajar IPS berbasis *Mind Mapping*

Bahan ajar yang dikembangkan peneliti berupa bahan ajar berbasis *mind mapping*. Bahan ajar berisi materi Keragaman di Indonesia pada mata pelajaran IPS. *Prototipe* awal bahan ajar IPS berbasis *mind mapping* adalah sebagai berikut.

<i>Prototipe</i> Awal Bahan Ajar IPS berbasis <i>Mind Mapping</i>
<p>Bagian 1 menampilkan sampul bahan ajar yang terdiri atas</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Logo Universitas Negeri Semarang 2. Judul bahan ajar IPS berbasis <i>mind mapping</i> 3. Gambar yang mewakili keragaman di Indonesia 4. Tingkat kelas 5. Nama terang penulis dan dosen pembimbing
<p>Bagian 2 : menampilkan kata pengantar</p>
<p>Bagian 3: menampilkan tentang buku</p>

Bagian 4 : menampilkan daftar isi
Bagian 5 : menampilkan peta konsep
Bagian 6 : menampilkan materi keragaman di Indonesia baik dalam bentuk <i>mind mapping</i> ataupun teks bergambar
Bagian 7 : menampilkan petunjuk permainan
Bagian 8 : menampilkan rangkuman materi yang ada dalam bahan ajar
Bagian 9 : menampilkan latihan soal
Bagian 10 : menampilkan daftar pustaka
Bagian 11 : menampilkan sampul belakang yang berisi mengenai sekilas tentang bahan ajar

2.2 Kajian Empiris

Penelitian ini juga didukung oleh hasil penelitian sebelumnya yang relevan yang menggunakan pengembangan bahan ajar dan penelitian yang menggunakan model *mind mapping*. Hasil penelitian yang relevan merupakan uraian sistematis tentang hasil- hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu. Penelitian tersebut relevan dan sesuai dengan substansi yang diteliti. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu sebagai berikut :

- 1) Penelitian yang dilakukan oleh Dyah Safitri pada tahun 2016 yang berjudul “Penerapan Metode *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Balangan 1” menjelaskan bahwa metode

mind map dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan jumlah anak yang mencapai KKM menjadi lebih banyak yaitu 84% dari jumlah siswa di kelas tersebut.

- 2) Penelitian yang dilakukan oleh Anugraheni tahun 2018 dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar berbasis Olah Pikir di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Anugraheni menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis pola pikir layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan termasuk bahan ajar yang baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil pengembangan bahan ajar berbasis olah pikir ini dinyatakan valid dan termasuk dalam kategori baik.
- 3) Penelitian lain yang dilakukan oleh Dwijayanti dengan judul “Penerapan Strategi *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Mata Pelajaran IPS SDN Lidah Kulon 1 Surabaya”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh *Mind Mapping* terhadap prestasi belajar siswa kelas IV SD yang meningkat pada materi pokok perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi di SDN Lidah Kulon 1 Surabaya.
- 4) Penelitian yang dilakukan oleh Matthew C. Nwike tahun 2013 dengan judul “*Effects of Use of Instructional Materials on Students Cognitive Achievement in Agricultural Science*”. Hasil dari penelitian ini adalah bahan ajar disarankan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah menengah karena bahan ajar mempunyai kesan positif dalam kegiatan pembelajaran.

- 5) Penelitian yang dilakukan oleh Mbah Modesta Ifeoma pada tahun 2013 dengan judul *Use of Instructional Materials and Educational Performance of Students in Integrated Science (A Case Study of Unity Schools in Jalingo, Taraba state, Nigeria)*. Hasil dari penelitian ini mengatakan bahwa ada perbedaan yang signifikan dalam kinerja pendidikan siswa ketika mereka diajar menggunakan bahan ajar daripada mereka tidak diajar menggunakan bahan ajar.
- 6) Penelitian yang dilakukan oleh Dewa Ayu pada tahun 2016 dengan judul “Pengaruh Metode *Mind Mapping* terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif dan Prestasi Belajar IPS menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan pembelajaran menggunakan metode *mind map* secara signifikan memiliki keterampilan berpikir kreatif dan hasil belajar yang tinggi dibandingkan dengan pembelajaran yang dilakukan secara konvensional.
- 7) Penelitian yang dilakukan oleh Wayan Darmayoga pada tahun 2013 dengan judul “Pengaruh Implementasi Metode *Mind Map* terhadap Hasil Belajar IPS ditinjau dari Minat Siswa Kelas IV SD Sathya SAI Denpasar” menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan *Mind Mapping* berpengaruh lebih baik terhadap hasil belajar IPS.
- 8) Penelitian yang dilakukan oleh Hayunita Niki Fadhila, Ali Sunarso, dan Mahardika Prasetya Aji tahun 2016 dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Problem Based Learning* Bermuatan Pendidikan Multikultural untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV Sekolah

Dasar”. Karakteristik bahan ajar ini adalah dengan mengembangkan bahan ajar berbasis *PBL* dengan muatan pendidikan multikultural. Bahan ajar ini dari uji kevalidan termasuk kategori sangat baik. Berdasarkan uji *gain*, bahan ajar yang dikembangkan efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Bahan ajar *PBL* bermuatan pendidikan multikultural praktis dan dapat diterima untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas IV.

- 9) Penelitian yang dilakukan oleh Srikandi Octaviani tahun 2017 dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Tematik dalam Implementasi Kurikulum 2013 Kelas 1 Sekolah Dasar”. Hasil penilaian ahli terhadap bahan ajar tematik tema peristiwa alam dinyatakan valid, saran dan masukan ahli digunakan untuk merevisi draft. Hasil perhitungan uji ketuntasan individual menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} (6,70) > t_{tabel} (1,71)$ artinya siswa telah mencapai ketuntasan belajar dengan standar minimal nilai 72, ketuntasan klasikal mencapai $91,6\% > 75\%$ standar ketuntasan klasikal yang ditetapkan, dan hasil uji banding dimana nilai mean *posttest* $>$ nilai mean *pretest*, artinya terjadi perubahan prestasi belajar siswa ke arah yang lebih baik setelah menggunakan *activity book*.
- 10) Penelitian yang dilakukan oleh Siti Mulyani pada tahun 2013 yang berjudul “Pengembangan Model Bahan Ajar Berbasis Potensi Daerah untuk Menunjang Pembelajaran Bahasa Jawa” menghasilkan simpulan bahwa bahan ajar penunjang untuk pembelajaran memang penting dan dibutuhkan

untuk mencapai Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dari suatu pembelajaran.

- 11) Penelitian yang dilakukan oleh Triana Indrawini dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Tematik Subtema Ayo Cinati Lingkungan untuk Siswa Kelas IV SD” menunjukkan bahwa siswa merasa antusias dalam menggunakan bahan ajar, dibuktikan dengan keaktifan siswa yang mencapai 85,5%.
- 12) Penelitian yang dilakukan oleh Supriadi dengan judul “Efektifitas Metode *Mind Mapping* dalam Meningkatkan Kemampuan Menyimak Dongeng di Kelas I SD Inpres Panrenge Kabupaten Barru” menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggunakan *mind mapping* efektif dilakukan untuk meningkatkan kemampuan menyimak dongeng di SD.
- 13) Penelitian yang dilakukan oleh Ni Nyoman Parwanti dengan judul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika berorientasi *Open-Ended Problem Solving*” menunjukkan hasil bahwa buku yang dilengkapi LKS dan petunjuk beserta RPP memenuhi unsur validitas, efektifitas dan kelayakan untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa.
- 14) Penelitian yang dilakukan oleh Ahsan Ziyadi pada tahun 2017 dengan judul “Use of Model *Mind Mapping* of Motivation to Improve Student Achievement in Math Class Materials Integer V Elementary School 200201 Padangsidempuan State” menunjukkan hasil bahwa pembelajaran yang menggunakan konsep *mind mapping* meningkatkan motivasi siswa terhadap

pembelajaran materi dan meningkatkan motivasi untuk belajar. konsep *mind mapping* juga meemperbolehkan siswa untuk belajar mandiri kapanpun dan dimanapun.

15) Penelitian yang dilakukan oleh Maya Kartika Sari dengan judul “Pengaruh Media Peta Interaktif Terhadap Pemahaman dan Hasil belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD” menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan pemahaman materi siswa dalam pembelajaran, keaktifan siswa dalam pembelajaran meningkat dan hasil belajar siswa juga meningkat.

16) Susilo Tri Widodo pada tahun 2016 melakukan penelitian dengan judul “Pemanfaatan Aplikasi *Mind Map* sebagai Media Inovatif dalam Pembelajaran Mata Kuliah Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan Sekolah Dasar menyimpulkan bahwa hasil penelitian yang telah di analisis menunjukkan bahwa aplikasi *mind map* ketika dikembangkan dengan benar dan tepat sesuai dengan sasarannya akan menjadi media pembelajaran inovatif dalam rangka mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran

Berdasarkan penelitian-penelitian yang relevan dengan pengembangan yang akan dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar memang sangat diperlukan dalam proses pembelajaran, apalagi bahan ajar yang inovatif dan menarik akan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Begitu pula dengan model *mind map* yang berdasarkan penelitian-penelitian yang telah dilakukan, pembelajaran dengan menggunakan model *mind map* ini dapat memberikan pengaruh bagi

peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang lain. Sehingga, peneliti ingin mengembangkan bahan ajar yang berbasis *mind map*. Berdasarkan penelitian-penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyimpulkan bahwa bahan ajar yang berbasis *mind map* juga dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa, khususnya hasil belajar pada mata pelajaran IPS materi Keanekaragaman di Indonesia.

2.3 Kerangka Berfikir

Berikut disajikan kerangka berfikir dalam penelitian ini:



BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Bahan ajar IPS berbasis *mind mapping* untuk siswa kelas IV dikembangkan melalui beberapa prosedur yaitu: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; dan (8) uji coba pemakaian.
2. Bahan ajar IPS berbasis *mind mapping* dinyatakan sangat layak oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa dengan rincian persentase penilaian yaitu (1) 98% oleh ahli media, (2) 93% oleh ahli materi, dan (3) 93% oleh ahli bahasa.
3. Bahan ajar IPS berbasis *mind mapping* efektif digunakan dalam pembelajaran IPS materi Indahnya Keragaman di Negeriku di kelas IV karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan peningkatan rata-rata sebesar 0,49 yang termasuk kriteria sedang.

5.2 Saran

Peneliti merekomendasikan beberapa saran berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan sebagai berikut:

1. Bahan ajar IPS berbasis *mind mapping* dapat dijadikan referensi pendamping buku guru dan buku siswa dalam pembelajaran IPS.

2. Guru dapat mengembangkan bahan ajar berbasis *mind mapping* pada mata pelajaran yang lain dengan penyajian yang dibuat lebih bagus dan menarik, komponen penyajian gambar dan keterangan yang lebih tertata, tata bahasa diperbaiki dan tetap memperhatikan karakteristik siswa dalam pengembangan bahan ajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, F., Sutaryono, Witanto, Y., & Ratnaningrum, I. 2017. Pengembangan Media Edukasi “*Multimedia Indonesian Culture*” (MIC) sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. 34(2): 127-136
- Andriani, Susi. 2016. Pengaruh Motivasi dan Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS. *JPPI*.10(1): 101-118
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar – dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Anugraheni, Indri dkk. 2018. Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Berbasis Olah Pikir di Sekolah Dasar. *Jurnal Inventa*. Vol. 11 No. 1. P-ISSN 2598-6244
- Aqib, Zainal. 2015. *Model – model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arbai, Sri Zuliyati dkk. 2014. Pengembangan Modul IPA Terpadu Bermuatan Mind Mapping Pada Tema Cahaya dan Penglihatan Untuk Kelas VIII SMP/MTs. *Unnes Science Education Journal*. 31(1): 357-363
- Aqmarina, N., Aeni, AN., Djuanda, D. 2016. Meningkatkan Keterampilan Menulis Pengumuman Melalui Penerapan Model Genre Based Writing Dengan Permainan Scramble. *Jurnal Pena Ilmiah*. 1(1): 461-470
- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2006. *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar SD/MI*. Jakarta: BSNP
- Buzan, Tony. 2012. *Buku Pintar Mind Mapping*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Cresswell, John W. 2014. *Research Design*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Darmayoga, Wayan, dkk. 2013. Pengaruh Implementasi Metode *Mind Map* terhadap Hasil Belajar IPS ditinjau dari Minat Siswa Kelas IV SD Sathya SAI Denpasar. *Jurnal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ghanesa Jurusan Pendidikan Dasar*. Vol.3
- Departemen Pendidikan Nasional tahun 2008 tentang Panduan Pengembangan Bahan Ajar.

- Dwijayanti. 2011. Penerapan Strategi *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Mata Pelajaran IPS SDN Lidah Kulon 1 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*. 2(2)
- Ekowati, S., Bektiningsih, K., & Sumilah. 2014. Penerapan Model *Two Stay Two Stray* untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS. *Joyful Learning Journal*. 3(4): 169-175
- Emda, Amna. 2014. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TPS di SMA Negeri 12 Banda Aceh. *Lantanida Jurnal*. 1(1):67-79
- Fadhiila, Hayunita Niki, dkk. 2016. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Prblem Based Learning Bermuatan Pendidikan Multikultural untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Primary Education*. 5(1): 74-80
- Faridha, Ayu & Abbas, Nuraeni. 2015. Penerapan Model *Think Pair Share* Berbantuan *Puzzle* untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS. *Joyful Learning Journal*. 4(2): 8-17
- Fisa, Afrilianasari. 2014. Pengembangan Modul Cetak Bergambar Ilustrasi Mata Pelajaran Seni Rupa untuk Peserta Didik Kelas VIII SMPN 6 Magelang. UNY
- Gunawan, Rudy. 2016. *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta
- Hamalik, Oemar. 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hidayati, dkk. 2008. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Depdiknas.
- Hu, Dong Hong & Yu, Xue Jun. 2016. Construct Primary Education Semantic Ontology Library Based Mind Mapping. *ITA*. 1-5
- Huda, Miftahul. 2104. *Model – model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Ifeoma, Mbah Modesta. 2013. Use of Instructional Materials and Educational Performance of Students in Integrated Science (A Case Study of Unity Schools in Jalingo, Taraba state, Nigeria. *Jurnal of Research & Method in Education (IOSR-JRME)*.

- Indrawini, Triana dkk. 2017. Pengembangan Bahan Ajar Tematik Subtema Ayo Cinta Lingkungan Untuk Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan*. 2(11): 1489-1497
- Krissandi dan Rusmawan. 2015. Kendala Guru Sekolah Dasar dalam Implementasi Kurikulum 2013. *Cakrawala Pendidikan*. 34(3): 457-467
- Kurniasih, Imas & Berlin Sani. 2014. *Implementasi Kurikulum 2013 Konsep dan Penerapan*. Yogyakarta: Kata Pena
- Kuswandi, Dedi. 2016. Model Pembelajaran IPS yang Menggunakan Unsur-unsur Penting Kehidupan Nyata Masyarakat Sebagai Sumber Belajar. *Edcomtech*. 1(1): 49-58
- Lestari, Citra Dwi. 2016. Pengembangan Bahan Ajar Kontekstual untuk Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar. *Perspektif Ilmu Pendidikan*. 30(2): 105-111
- Lestari, Megayani. 2016. Pengembangan Bahan Ajar IPS berbasis Konstruktivistik untuk Sekolah Dasar. *Perspektif Ilmu Pendidikan*. 30(2): 99-104
- Lindawati. 2016. Pengembangan Bahan Ajar IPS berbasis Kecakapan Hidup 9Life Skill) untuk Siswa Kelas V SD Tahun 2016. *Jurnal Penelitian Universitas Jambi Seri Humaniora*. 18(1): 68-77
- Nattha dan Harjono. 2017. Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPS Model Team Game Tournament SD Negeri 2 Kaligontong. *Wacana Akademika*. 1(1): 37-45
- Nwike, Matthew C. 2013. *Effects of Use of Instructional Materials on Students Cognitive Achievement in Agricultural Science*. *Journal of Educational and Social Research*. 3(5)
- Maharani, O.D.T. & Krisstin, F. 2017. Peningkatan Keefektifan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif. *Wacana Akademika*. 1(1):1-11
- Mahuze, dkk. 2016. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Strategi Sinematik Berbantuan Gambar pada Mata Pelajaran Agama Katholik di SD YPPK Santo Tarsius Biankuk Merauke. *Jurnal Pendidikan*. 1(1): 1884-1890
- Masita, Mariana & Wulandari, Desi. 2018. Pengembangan Buku Saku Berbasis *Mind Mapping* pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Kreatif*. 8(2): 191-198

- Mukmin dan Zunaidah. 2017. Pembelajaran Menggunakan Mind Mapping berbasis Lesson Study dalam Upaya Meningkatkan Pemahaman dan Hasil belajar Konsep Dasar IPA 2. *Al Ibtida Jurnal Pendidikan Guru MI*. 4(2): 227-234
- Mulyani, Siti. 2013. Pengembangan Model Bahan Ajar Berbasis Potensi Daerah untuk Menunjang Pembelajaran Bahasa Jawa. *Jurnal Kependidikan*.43(1):51-60
- Munisah, dkk. 2018. Pendidikan Lingkungan Melalui Pembelajaran IPS dengan Pendekatan Project Based Learning dalam Menciptakan Sekolah Hijau. *Jurnal Kreatif*. 8(2): 180-190
- Murfiah, Uum. 2017. *Pembelajaran Terpadu*. Bandung: Refika Aditama
- Octaria, Dina, dkk. 2013. Pengembangan Website Bahan Ajar Turunan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan*.43(2): 107-115
- Octaviani, Srikandi. 2017. Pengembangan Bahan Ajar Tematik dalam Implementasi Kurikulum 2013 Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 9(2): 2579-5457.
- Parwani, Ni Nyoman. 2014. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berorientasi Open-Ended Problem Solving. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 18(1): 65-70
- Permendikbud Nomor 21 tahun tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah
- Permendikbud Nomor 67 tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah
- Perwitasari, Suci dkk. 2018. Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kontekstual. *Jurnal Pendidikan*. 3(3): 278-285
- Poerwanti, Endang. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Depdiknas
- Prastowo, Andi. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Priantini, Dewa Ayu. 2016. Pengaruh Metode *Mind Mapping* terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif dan Prestasi Belajar IPS. *Jurnal Kajian*

Pendidikan Widya Accarya FKIP Ubniversitas Dwijendra. ISSN NO. 2085-0018.

- Priyatno, Duwi. 2017. *Panduan Praktis Olah Data Menggunakan SPSS*. Yogyakarta: Penerbit Andi
- Purnamasari, Nurna Listya. 2017. Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan SD Kelas 5 Dengan Model R2D2 di SDN 1 Mojoarum Tulungagung. *Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika*. 2(2): 99-106
- Rangkuti. 2014. Konstruktivisme dan Pembelajaran Matematika. *Jurnal Darul Ilmi*. 2(2): 61-76
- Rapi Tang, dkk. 2015. Pengembangan Bahan Ajar Cerita Fiksi berbasis Wacana Budaya di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. 22(2): 169-175
- Ratus, Yusuf Y., Sumilah, & Abbas N. 2016. Pengembangan Kartu Kendali Kedisiplinan Siswa dalam Penilaian Sikap. *Jurnal Kreatif*. 25-33
- Ritchie, S.J., Sala, S.D., McIntosh, R.D., 2014. Retrieval Practice, with or without Mind Mapping in Primary School. *PLOS*. 8:1-8
- Rohmah, Dina Fitrohtur, dkk. 2017. Pengembangan Buku Ajar IPS SD Berbasis Kontekstual. *Jurnal Pendidikan*. 2(5):719-723
- Rusminawati dan Mediatati. 2017. Penerapan Model *Make a Match* dalam Upaya Peningkatan hasil Belajar IPS Siswa. *Wacana Akademika*. 1(1): 119-126
- Rusmawan. 2013. Faktor yang Mempengaruhi Kesulitan Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Cakrawala Pendidikan*. 32(2): 285-295
- Rusuli, Izzatur. 2014. Teori Belajar Behavioristik dalam Perspektif Islam. *Jurnal Pencerahan*. 8(1): 38-54
- Sari, Maya Kartika. 2014. Pengaruh Media Peta Interaktif Terhadap Pemahaman dan Hasil belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD. *Premiere Education*. 4(1): 65-78
- Safitri, Dyah. 2016. Penerapan Metode *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD N Balangan 1. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.

- Setyasto, Novi & Wijayana, Bayu. 2017. Penerapan Perangkat Pembelajaran IPS Model *Think- Pair-Sahare* (TPS) dengan Media Video Untuk Meningkatkan Karakter, Aktivitas, dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*. 2(2): 128-133
- Setyosari, Punaji. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor – faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Subaedah. 2016. Implementasi Pendekatan Konstruktivistik pada Pembelajaran Sains di SMP Negeri 34 Makassar Sulawesi Selatan. *Jurnal Administrasi Publik*. 6(1): 88-95
- Sudjana, Nana & Ahmad Rivai. 2007. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and development*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Supriadi. 2016. Efektivitas Metode Mind Mapping Dalam Meningkatkan Kemampuan Menyimak Dongeng di Kelas 1 SD Inpres Kabupaten Barru. *Jurnal Publikasi Pendidikan*. 6(2): 83-89
- Suprijono, Agus. 2015. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Surabaya: Pustaka Pelajar.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Syamsi, Kastam dkk. 2013. Pengembangan Model Buku Ajar Membaca Berdasarkan Pendekatan Proses Bagi Siswa SMP. *Cakrawala Pendidikan*. 32(1): 82-90

- Undang – Undang Republik Indonesia. Nomor 20 Tahun 2003. Tentang Pendidikan Nasional. 2003. Jakarta.
- Undang-Undang Republik Indonesia . Nomor 18 Tahun 2002.
- Wahyun, Eka dkk. 2018. Pengembangan Bahan Ajar Tematik Pendamping Guru dengan Model Webbed untuk Sekolah Dasar Kelas 2. *Edcomtech*.3(2): 105-112
- Wibowo, Roni dkk. 2017. Bahan Ajar Tematik Materi Puisi Kelas V SD dengan Pemanfaatan Peta Pikiran dan Lingkungan Sekitar. *Jurnal Pendidikan*. 2(6): 743-750
- Widiyoko, Eko Saputro. 2015. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Widodo, S.T., Salam, R., & Prasetyaningtyas, F.D. 2016. Pemanfaatan Aplikasi *Mind Map* sebagai Media Inovatif dalam Pembelajaran Mata Kuliah Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan Sekolah Dasar. *PKn Progresif*. 11(1): 217-234
- Widodo, S., T., Renggani, & Sukarjo. 2018. Pengembangan Model Pembelajaran *Citizen Berorientasi Civic Knowledge, Civic Disposition, dan Civic Skill* sebagai Inovasi dalam Mata Kuliah Pendidikan PKn SD. *PKn Progresif*. 13(1): 23-36
- Winataputra, Udin dkk. 2012. *Pembaruan dalam Pembelajaran di SD*. Tangerang: Universitas Terbuka.
- Yuberti. 2014. Penelitian dan Pengembangan yang Belum Diminati dan Perspektifnya. *JIPF Al-Biruni*. 3(2): 1-15
- Ziyadi, Ahsan & Edy Surya. 2017. Use of Model *Mind Mapping* of Motivation to Improve Student Achievement in Math Class Materials Integer V Elementary School 200201 Padangsidempuan State. *International Journal of Sciences: Basic and Applied Research (IJSBAR)*.34(3):124-133