



**KEEFEKTIFAN MODEL *MIND MAPPING*  
BERBANTUAN MEDIA POSTER TERHADAP HASIL  
BELAJAR IPS SISWA KELAS IV SDN GUGUS  
SHINTA KOTA SEMARANG**

**SKRIPSI**

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

**Oleh**

**Endang Puji Kurniasih**

**1401415014**

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

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul "Keefektifan Model *Mind Mapping* Berbantuan Media Gambar Poster terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Gugus Shinta Semarang" karya,

Nama : Endang Puji Kurniasih

NIM : 1401415014

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 29 Maret 2019

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

Pembimbing,



Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd.

NIP 19560704 198203 2 002



S. Isa Ansori, M.Pd.

NIP 19600820 198703 1 003

## PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul "Keefektifan Model *Mind Mapping* Berbantuan Media Poster terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Gugus Shinta Semarang" karya,

Nama : Endang Puji Kurniasih

NIM : 1401415014

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru

Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada hari

Kamis, tanggal 25 April 2019

Semarang, 25 April 2019,

### Panitia Ujian



Sekretaris,

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

Penguji I,

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

Penguji II,

Dra. Kurniana Bektiningsih, M.Pd.  
NIP. 196203121988032001

Penguji III,

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

## PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Endang Puji Kurniasih

NIM : 1401415014

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

Judul : Keefektifan Model *Mind Mapping* Berbantuan Poster terhadap  
Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Gugus Shinta Semarang

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

Semarang, 25 April 2019

Peneliti,



Endang Puji Kurniasih  
NIM 1401415014

## **MOTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTO**

Karunia Allah yang paling lengkap adalah kehidupan yang didasarkan pada ilmu pengetahuan (Ali bin Abi Thalib)

Pendidikan adalah tiket ke masa depan. Hari esok dimiliki oleh orang-orang yang mempersiapkan dirinya sejak hari ini. (Malcom X)

### **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

Kedua orang tua tercinta, Bapak Lanjar dan Ibu Hartati yang selalu memberikan doa, dukungan dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

## ABSTRAK

**Kurniasih, Endang Puji.** 2019. *Keefektifan Model Mind Mapping Berbantuan Poster terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Gugus Shinta Kota Semarang*. Sarjana Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd. 151 halaman.

Berdasarkan hasil obeservasi, wawancara, dan data hasil belajar yang dilakukan di kelas IV SDN Gugus Shinta Semarang didapat bahwa hasil belajar IPS kurang maksimal dikarenakan model yang digunakan guru belum optimal, guru cenderung menggunakan model dengan unsur permainan yaitu model *snowball throwing* dan *talking stick* sehingga siswa terlalu semangat dalam pembelajaran dan membuat suasana kelas menjadi kurang terkendali, serta penguasaan materi masih cenderung kurang, sehingga perlu adanya perlakuan yaitu dengan penerapan model *mind mapping*, karena model tersebut memungkinkan siswa untuk mengingat banyak materi dengan cara yang menyenangkan dan kreatif. Tujuan penelitian ini yaitu menguji keefektifan model pembelajaran *mind mapping* berbantuan poster terhadap hasil belajar IPS dan mendeskripsikan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS.

Jenis penelitian yang digunakan adalah *quasi experimental* atau eksperimen semu dengan desain *nonequivalent control group design*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Gugus Shinta Semarang dan yang menjadi sampel adalah siswa kelas IV SDN Manyaran 03 sebagai kelas eksperimen dan kelas IV SDN Kalibanteng Kidul 02 sebagai kelas kontrol dengan teknik *cluster random sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi. Tes hasil belajar yang digunakan berupa *pretest* dan *posttest* yang berbentuk pilihan ganda. Analisis data yang digunakan yaitu uji hipotesis, uji gain, dan analisis deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *mind mapping* berbantuan poster efektif digunakan pada pembelajaran IPS materi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa thitung adalah 3,282, sedangkan nilai ttabel yaitu 2,002. thitung lebih besar dari ttabel ( $3,282 > 2,002$ ) yang berarti model pembelajaran *mind mapping* berbantuan poster lebih efektif terhadap hasil belajar IPS. Hasil uji n-gain kelas eksperimen lebih tinggi yaitu nilai n-gain kelas kontrol adalah 0,113 termasuk dalam kriteria rendah sedangkan nilai n-gain kelas eksperimen adalah 0,413 termasuk dalam kriteria sedang. Pengamatan aktivitas siswa dengan lembar observasi menunjukkan rata-rata aktivitas siswa kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 76% dibandingkan kelas kontrol yaitu 58%.

Simpulan penelitian ini yaitu model pembelajaran *mind mapping* efektif digunakan pada pembelajaran IPS dan meningkatkan hasil belajar. Pembelajaran dengan menggunakan *mind mapping* sebaiknya memperhatikan beberapa hal, yaitu perencanaan pembelajaran dan manajemen waktu yang baik sehingga pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien.

**Kata Kunci:** *mind mapping*; hasil belajar; keefektifan; IPS

## PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Keefektifan Model *Mind Mapping* Berbantuan Media Poster terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Gugus Shinta Kota Semarang”. Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan dan penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, dukungan dan bantuan dari berbagai pihak yang terlibat. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar;
4. Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., Ph.D., Dosen penguji I;
5. Dra. Kurniana Bektiningsih, M.Pd., Dosen penguji II;
6. Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd., Dosen penguji III;
7. Nur Azizah, S.Pd. SD., Mujiyono, S.Pd., MB. Retno Tri Astuti, S.Pd. SD., Kepala SDN Gugus Shinta Semarang;
8. Sholekah S.Pd. SD, guru kelas IV SDN Manyaran 03;
9. Sri Wahyuni, guru kelas IV SDN Kalibanteng Kidul 02.
10. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan berkah dan pahala dari Allah SWT. Semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Semarang, 25 April 2019

Peneliti



Erdang Puji Kurniasih  
NIM 1401415014

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN .....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
ABSTRAK .....	vi
PRAKATA .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	7
1.3 Pembatasan Masalah .....	8
1.4 Rumusan Masalah .....	8
1.5 Tujuan Penelitian.....	9
1.6 Manfaat Penelitian.....	9
1.6.1 Manfaat Teoritis .....	9
1.6.2 Manfaat Praktis .....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	11
2.1 Kajian Teoritis.....	11

2.1.1	Teori Belajar.....	11
2.1.1.1	Bruner.....	11
2.1.1.2	Gestalt.....	12
2.1.1.3	Piaget.....	13
2.1.1.4	Gagne .....	15
2.1.1.5	Konstruktivisme.....	17
2.1.2	Hakikat Belajar.....	19
2.1.2.1	Pengertian Belajar .....	19
2.1.2.2	Prinsip-prinsip Belajar.....	22
2.1.2.3	Faktor-faktor dalam Belajar .....	25
2.1.3	Aktivitas Belajar Siswa .....	26
2.1.4	Hasil Belajar .....	30
2.1.5	Model Pembelajaran Kooperatif .....	33
2.1.5.1	Pengertian Pembelajaran Kooperatif.....	33
2.1.5.2	Prinsip Pembelajaran Kooperatif .....	35
2.1.6	Model Pembelajaran <i>Snowball Throwing</i> .....	37
2.1.6.1	Pengertian Model Pembelajaran <i>Snowball Throwing</i> .....	37
2.1.6.2	Karakteristik Model Pembelajaran <i>Snowball Throwing</i> .....	39
2.1.6.3	Sintaks Model Pembelajaran <i>Snowball Throwing</i> .....	40
2.1.6.4	Kekurangan Model Pembelajaran <i>Snowball Throwing</i> .....	43
2.1.7	Model Pembelajaran <i>Mind Mapping</i> .....	46
2.1.7.1	Pengertian Model Pembelajaran <i>Mind Mapping</i> .....	46
2.1.7.2	Sintaks Model Pembelajaran <i>Mind Mapping</i> .....	48

2.1.7.3 Kelebihan Model Pembelajaran <i>Mind Mapping</i> .....	50
2.1.8 Media Pembelajaran .....	52
2.1.8.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	52
2.1.8.2 Media Poster.....	55
2.1.8.3 Ciri-ciri Poster .....	56
2.1.9 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SD .....	57
2.1.9.1 Pengertian IPS .....	57
2.1.9.2 Pengertian Pembelajaran IPS di SD .....	58
2.1.9.3 Tujuan Pembelajaran IPS di SD.....	59
2.1.9.4 Karakteristik Pembelajaran IPS di SD .....	61
2.1.9.5 Ruang Lingkup Pembelajaran IPS di SD .....	62
2.1.9.6 Strategi Penyampaian Pengajaran IPS di SD .....	64
2.1.9.7 Materi Keragaman di Provinsi Setempat .....	66
2.1.10 Keefektifan Model <i>Mind Mapping</i> Berbantuan Poster .....	71
2.2 Kajian Empiris.....	73
2.3 Kerangka Berfikir.....	77
2.4 Hipotesis Penelitian.....	81
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>82</b>
3.1 Desain Penelitian.....	82
3.1.1 Pendekatan .....	82
3.1.2 Jenis Penelitian .....	82
3.2 Desain Eksperimen.....	84
3.3 Prosedur Penelitian.....	86

3.4	Tempat dan Waktu Penelitian .....	88
3.4.1	Tempat Penelitian .....	88
3.4.2	Waktu Penelitian .....	88
3.5	Populasi dan Sampel .....	89
3.5.1	Populasi .....	89
3.5.2	Sampel.....	90
3.6	Variabel Penelitian .....	91
3.6.1	Variabel Bebas atau Independen .....	92
3.6.2	Variabel Terikat atau Dependen.....	92
3.7	Definisi Operasional Variabel.....	92
3.8	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	93
3.8.1	Teknik pengumpulan data .....	93
3.8.1.1	Tes .....	93
3.8.1.2	Observasi.....	94
3.8.1.3	Dokumentasi.....	95
3.8.2	Instrumen Pengumpulan Data .....	95
3.8.2.1	Validitas Instrumen .....	95
3.8.2.2	Reliabilitas Instrumen .....	97
3.8.2.3	Taraf Kesukaran .....	99
3.8.2.4	Daya Pembeda.....	100
3.9	Teknik Analisis Data .....	102
3.9.1	Analisis Data Awal / Uji Persyaratan .....	102
3.9.1.1	Uji Normalitas .....	102

3.9.1.2 Uji Homogenitas .....	103
3.9.2 Analisis Data Akhir .....	104
3.9.2.1 T-Test .....	104
3.9.2.2 N-Gain .....	105
3.9.2.3 Analisis Data Deskriptif .....	106
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>107</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	107
4.1.1 Hasil Belajar Siswa .....	107
4.1.2 Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	109
4.1.3 Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	109
4.1.4 Uji Normalitas Data <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	111
4.1.5 Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen....	112
4.1.6 Uji Hipotesis Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	113
4.1.7 Uji N-Gain Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	115
4.1.8 Persentase Aktivitas Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	117
4.1.8.1 Persentase Aktivitas Siswa Kelas Kontrol .....	117
4.1.8.2 Persentase Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen.....	122
4.1.8.3 Perbedaan Rata-rata Skor Aktivitas Siswa.....	128
4.1.9 Deskripsi Proses Pembelajaran .....	129
4.2 Pembahasan .....	132
4.2.1 Pemaknaan Temuan Penelitian .....	132
4.2.1.1 Hasil <i>Pretest</i> Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	132
4.2.1.2 Hasil <i>Posttest</i> Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	134

4.2.1.3 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Kelas Kontrol dan Eksperimen .....	138
4.2.2 Implikasi Hasil Penelitian .....	141
4.2.2.1 Implikasi Teoritis .....	141
4.2.2.2 Implikasi Praktis.....	142
4.2.2.3 Implikasi Pedagogis .....	145
BAB V PENUTUP.....	145
5.1 Simpulan.....	145
5.2 Saran.....	146
DAFTAR PUSTAKA .....	147

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 KD dan Indikator .....	66
Tabel 3.1 Desain Penelitian Eksperimen .....	85
Tabel 3.2 Data Siswa Kelas IV di SDN Gugus Shinta Semarang .....	90
Tabel 3.3 Definisi Operasional Variabel.....	92
Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Instrumen Uji Coba.....	97
Tabel 3.5 Hasil Uji Reabilitas Instrumen Uji Coba .....	98
Tabel 3.6 Hasil Uji Taraf Kesukaran Instrumen Uji Coba.....	100
Tabel 3.7 Hasil Uji Daya Pembeda Instrumen Uji Coba .....	101
Tabel 3.8 Hasil Uji Analisis Kelayakan Instrumen Uji Coba .....	102
Tabel 3.9 Kriteria Skor Gain.....	106
Tabel 3.10 Persentase Kriteria Aktivitas Siswa .....	106
Tabel 4.1 Hasil Belajar Siswa .....	108
Tabel 4.2 Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> .....	109
Tabel 4.3 Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i> .....	110
Tabel 4.4 Uji Normalitas Data <i>Posttest</i> .....	112
Tabel 4.5 Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i> .....	113
Tabel 4.6 Hasil <i>Uji Independen Sampel T-Test</i> .....	114
Tabel 4.7 Uji N-Gain Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	116

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Ketuntasan Hasil Belajar PAS Genap .....	5
Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale .....	54
Gambar 2.2 Alur Kerangka Berpikir.....	80
Gambar 3.1 Alur Prosedur Penelitian .....	86
Gambar 4.1 Diagram Peningkatan Rata-rata Hasil Belajar .....	115
Gambar 4.2 Persentase Aktivitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan 1 .....	118
Gambar 4.3 Persentase Aktivitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan 2 .....	119
Gambar 4.4 Persentase Aktivitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan 3 .....	120
Gambar 4.5 Persentase Aktivitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan 4 .....	121
Gambar 4.6 Persentase Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan 1 .....	123
Gambar 4.7 Persentase Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan 2 .....	124
Gambar 4.8 Persentase Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan 3 .....	125
Gambar 4.9 Persentase Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan 4 .....	127
Gambar 4.10 Rata-rata Aktivitas siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen ...	128

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-kisi Instrumen penelitian .....	154
Lampiran 2 Silabus dan RPP Kelas Eksperimen .....	156
Lampiran 3 Silabus dan RPP Kelas Kontrol .....	210
Lampiran 4 Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa .....	267
Lampiran 5 Kisi-kisi Instrumen Soal Uji Coba.....	271
Lampiran 6 Soal Uji Coba.....	285
Lampiran 7 Kunci Jawaban Soal Uji Coba .....	302
Lampiran 8 Pedoman Penskoran Soal Uji Coba .....	303
Lampiran 9 Daftar Hasil Tes Uji Coba .....	304
Lampiran10 Skor Tertinggi Tes Uji Coba .....	305
Lampiran 11 Skor Terendah Tes Uji Coba .....	306
Lampiran 12 Analisis Instrumen Soal Uji Coba .....	307
Lampiran 13 Analisis Uji Taraf Kesukaran dan Daya Beda Soal Uji Coba .....	322
Lampiran 14 Rekapitulasi Hasil Analisis Soal Uji Coba.....	324
Lampiran 15 Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	328
Lampiran 16 Kunci Jawaban dan Pedoman Penilaian Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	339
Lampiran 17 Daftar Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	340
Lampiran 18 Skor <i>Pretest</i> Tertinggi dan Terendah Kelas Kontrol .....	341
Lampiran 19 Skor <i>Posttest</i> Tertinggi dan Terendah Kelas Kontrol.....	343
Lampiran 20 Daftar Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen .....	345
Lampiran 21 Skor <i>Pretest</i> Tertinggi dan Terendah Kelas Eksperimen .....	346
Lampiran 22 Skor <i>Posttest</i> Tertinggi dan Terendah Kelas Eksperimen .....	348

Lampiran 23 Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> .....	350
Lampiran 24 Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i> .....	351
Lampiran 25 Uji Normalitas Data <i>Posttest</i> .....	352
Lampiran 26 Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i> .....	353
Lampiran 27 Analisis Uji Hipotesis.....	354
Lampiran 28 Uji N-Gain .....	356
Lampiran 29 Aktivitas Siswa kelas Kontrol .....	359
Lampiran 30 Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen.....	364
Lampiran 31 Rata-rata Aktivitas Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen...	369
Lampiran 32 Surat Keterangan Penelitian .....	370
Lampiran 33 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian .....	373
Lampiran 34 Dokumentasi.....	37

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah usaha sadar yang kita lakukan untuk mewujudkan suasana pembelajaran aktif serta mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik dalam upaya pembentukan generasi penerus bangsa menuju kemajuan bagi seluruh rakyat Indonesia. Untuk menciptakan pendidikan yang berkualitas maka diperlukan pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah yaitu proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa. Untuk itu setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan.

Mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah menyatakan bahwa Struktur Kurikulum Sekolah Dasar (SD)/ Madrasah Ibtidaiyah (MI), Sekolah Dasar Luar Biasa atau Paket A terdiri atas delapan muatan pelajaran, yaitu (1) pendidikan agama; (2) pendidikan kewarganegaraan; (3) bahasa Indonesia; (4)

matematika; (5) ilmu pengetahuan alam; (6) ilmu pengetahuan sosial; (7) seni budaya dan prakarya; (8) pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan.

Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 37 Tahun 2018 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada kurikulum 2013 pada pendidikan dasar dan menengah menyatakan bahwa tujuan kurikulum terdiri atas empat kompetensi, yaitu (1) kompetensi sikap spiritual; (2) sikap sosial; (3) pengetahuan; dan (4) keterampilan. Semua kompetensi tersebut dapat dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan atau ekstrakurikuler

Menurut Gunawan (2016:52) metode pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berpedoman pada aktivitas siswa yang memungkinkan bagi siswa baik secara individual maupun secara kelompok aktif menemukan konsep, mencari, menggali, serta prinsip-prinsip IPS secara autentik dan holistik. Dengan pembelajaran IPS, peserta didik bisa mendapatkan pengalaman langsung, sehingga siswa dapat memperoleh kekuatan untuk menerima, menyimpan, dan memproduksi kesan-kesan tentang berbagai hal yang dipelajarinya, serta siswa berlatih agar bisa menemukan dengan sendiri konsep-konsep yang telah dipelajari.

Pendapat Susanto (2016:145) tujuan utama dalam pembelajaran IPS adalah sebagai pengembangan potensi siswa supaya peka terhadap masalah sosial yang terdapat di lingkungan masyarakat, mempunyai sikap mental yang positif terhadap

perbaikan dalam segala ketimpangan yang sedang terjadi, serta terampil dalam mengatasi permasalahan yang terjadi di kehidupan sehari-hari baik yang terjadi pada dirinya sendiri maupun yang terjadi dalam masyarakat.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah, ruang lingkup IPS SD meliputi: (1) manusia, tempat, dan lingkungan, (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan, (3) sistem sosial dan budaya, (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Pelaksanaan pembelajaran IPS di Sekolah Dasar telah berjalan sesuai dengan tujuan dan ruang lingkup IPS, namun masih terdapat problematika seperti yang dikemukakan oleh Sepyantaro (2015:130) menyatakan bahwa tuntutan paradigma pendidikan baru ialah proses pembelajaran lebih menekankan keterlibatan peserta didik secara penuh, aktif dan mandiri atau bersifat *student center*, akan tetapi pada kenyataannya pembelajaran IPS di SD selama ini ditengarai kurang menggugah minat dan motivasi peserta didik, dan guru cenderung masih menerapkan paradigma pendidikan lama yang bersifat *teacher center*.

Berdasarkan permasalahan IPS tersebut, permasalahan pembelajaran IPS juga terjadi di lingkup sekolah dasar, sesuai dengan data pra penelitian melalui kegiatan observasi, wawancara dan data dokumen berupa hasil belajar di SDN Gugus Shinta Semarang pada kelas IV, diperoleh beberapa masalah dalam pembelajaran. Kurangnya minat belajar siswa disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya yaitu kurangnya fasilitas belajar bagi siswa seperti sumber belajar yang masih terbatas pada buku siswa, antusias siswa kurang dalam pembelajaran IPS

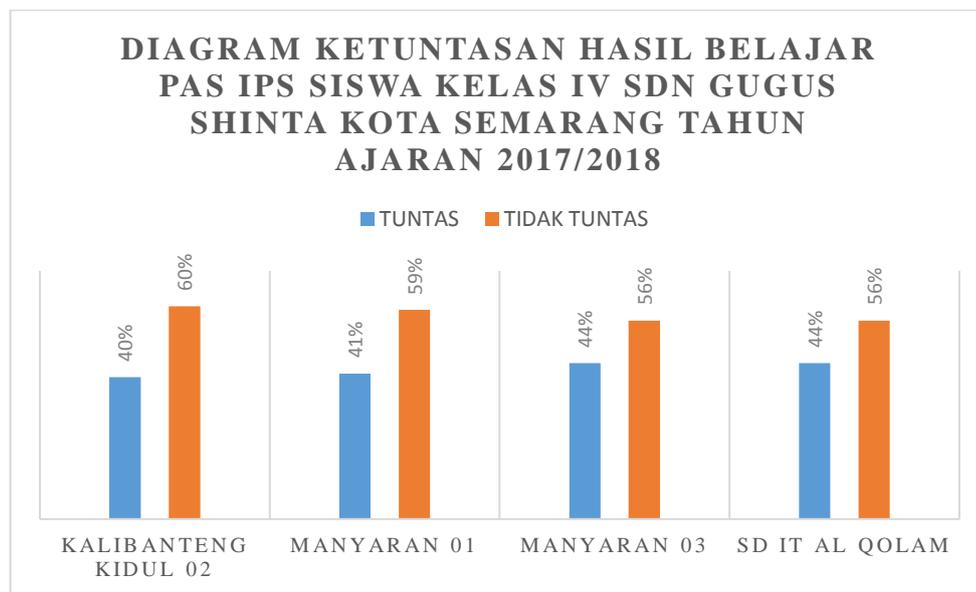
dikarenakan pelajaran IPS yang terlalu banyak materi untuk dibaca dan juga dihafalkan membuat siswa jenuh.

Menurut hasil observasi dan wawancara, siswa lebih tertarik ketika guru menggunakan model pembelajaran yang memiliki unsur permainan seperti *talking stick* dan *snowball throwing*, namun model pembelajaran tersebut belum dilakukan secara optimal dan dalam pelaksanaannya membutuhkan kemampuan siswa untuk berfikir lebih cepat, sehingga penguasaan materi masih cenderung kurang. Dalam model pembelajaran dengan unsur permainan memang siswa terlalu semangat dalam pembelajaran sehingga membuat suasana kelas menjadi kurang terkendali.

Media yang digunakan adalah gambar *print out* dengan ukuran yang kecil menggunakan kertas A4 yang ditempelkan pada papan tulis. Media tersebut belum optimal digunakan dalam pembelajaran IPS karena terkadang siswa yang duduk dibelakang kurang dapat melihat gambar dengan jelas sehingga siswa maju kedepan kelas dan membuat suasana kelas kurang kondusif.

Data kualitatif tersebut didukung dengan data hasil belajar Penilaian Akhir Sekolah IPS kelas IV SDN Gugus Shinta Tahun Ajaran 2017/2018 dari jumlah siswa sebanyak 113 siswa, 65 siswa (57,5%) hasil belajar IPS masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal dan sisanya 48 siswa (42,5%) sudah di atas KKM. KKM pelajaran IPS SDN Gugus Shinta Semarang yaitu SDN Manyaran 03 KKM 66, SDN Manyaran 01 KKM 70, SDN Kalibanteng Kidul 02 KKM 67, SD IT Al Qolam KKM 70. Djamarah (2013: 108) mengemukakan bahwa pembelajaran dapat dinyatakan berhasil apabila 75% atau lebih dari jumlah siswa yang mengikuti proses belajar mengajar mencapai taraf keberhasilan kurang (di bawah taraf

minimal), maka proses belajar mengajar berikutnya hendaknya bersifat perbaikan (*remidial*). Berikut disajikan diagram ketuntasan hasil belajar PAS IPS siswa kelas IV SDN Gugus Shinta Kota Semarang:



**Gambar 1.1** Ketuntasan Hasil Belajar PAS IPS Siswa Kelas IV SDN Gugus Shinta Semarang Tahun Ajaran 2017/2018

Dari permasalahan tentang pembelajaran IPS tersebut peneliti ingin menguji keefektifan model dan media pembelajaran yaitu model *mind mapping* berbantuan media poster dibandingkan dengan model pembelajaran *snowball throwing* berbantuan media Gambar. Model *mind mapping* berbantuan poster diharapkan dapat meningkatkan keefektifan siswa dengan tetap menjaga kondisi kelas dengan baik. Siswa dituntut untuk memahami materi pelajaran dengan peta pikiran yang dibuat, sehingga dalam kelompok anak dapat fokus mengerjakan peta pikiran dengan membuat suasana kelas tetap kondusif dan pembelajaran berlangsung kreatif dan menyenangkan dengan peta pikiran yang mereka kerjakan.

Shoimin (2014:105) pemetaan pikiran ialah suatu cara yang sangat baik untuk mendapatkan dan menata gagasan sebelum mamulai menulis. Sedangkan menurut Silberman (2009:188) pemetaan pikiran ialah cara yang digunakan secara kreatif bagi siswa secara individual untuk menghasilkan ide-ide, mencatat pelajaran, serta merencanakan eksperimen baru. Dengan mengarahkan kepada murid untuk membuat peta pikiran, maka murid akan menemukan kemudahan dalam mengidentifikasi secara jelas dan kreatif apa yang sudah mereka pelajari serta apa yang sedang mereka rencanakan saat itu.

Menurut Djamarah (2013:120) mengemukakan bahwa media memiliki arti penting dalam berlangsungnya kegiatan pembelajaran, karena media sebagai perantara yang digunakan untuk mengabstrakkan materi yang akan disampaikan kepada siswa. Media juga menyederhanakan materi yang sulit agar lebih mudah dipahami peserta didik, serta mewakili pesan yang kurang mampu disampaikan oleh pendidik dalam bentuk lisan. Sehingga siswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru dengan bantuan media.

Media pembelajaran yang dapat mendukung model *Mind Mapping* salah satunya adalah media poster. Menurut Sanjaya (2012:215) poster ialah sebuah media yang dipakai sebagai penyampai suatu informasi, ide atau saran tertentu, sehingga bisa merangsang keinginan yang melihatnya untuk melaksanakan isi pesan tersebut.

Penelitian yang mendukung pemecahan masalah dalam penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Geminastiti (2014:1) dengan judul Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Mind Mapping* Berbantuan Media

Gambar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Gugus VII Kecamatan Gianyar. Temuan hasil penelitian adalah data hasil belajar IPS diperoleh dengan menggunakan metode tes dan metode observasi kemudian dianalisis dengan statistik uji-t, ada perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS dengan penerapan model pembelajaran kooperatif *mind mapping* berbantuan media gambar dengan siswa yang dibelajarkan melalui penerapan pembelajaran konvensional. Temuan ini menunjukkan terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif *mind mapping* berbantuan media gambar terhadap hasil belajar IPS.

Penelitian yang mendukung adalah penelitian yang dilakukan oleh Susanti, (2016:36) dengan judul Metode *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar ditinjau secara keseluruhan, pelaksanaan pembelajaran IPS materi kedudukan dan peran anggota keluarga dengan menggunakan metode *mind mapping* lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Dari uraian latar belakang tersebut, maka peneliti akan mengkaji permasalahan melalui penelitian eksperimen dengan judul “Keefektifan Model *Mind Mapping* Berbantuan Media Poster Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Gugus Shinta Kota Semarang”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

1. Kurangnya fasilitas belajar bagi bagi siswa seperti sumber belajar yang masih terbatas pada buku siswa.
2. Kurangnya antusias siswa dalam pembelajaran IPS dikarenakan pelajaran IPS yang terlalu banyak materi untuk dibaca dan juga dihafalkan sehingga membuat siswa jenuh.

3. Siswa lebih tertarik ketika guru menggunakan model pembelajaran yang memiliki unsur permainan seperti *talking stick* dan *snowball throwing*, namun belum optimal dalam penerapannya.
4. Model yang sering digunakan guru adalah *snowball throwing*. Karena kurang penguasaan dan pembiasaan siswa, pembelajaran menjadi kurang kondusif.
5. Media yang digunakan berupa gambar *print out* dengan ukuran yang kecil menggunakan kertas A4 yang ditempelkan pada papan tulis, siswa maju ke depan dan membuat suasana kelas kurang kondusif.
6. Hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Gugus Shinta Kota Semarang masih rendah.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Dalam penelitian ini peneliti membatasi masalah pada penggunaan model pembelajaran dan hasil belajar IPS yang rendah karena guru cenderung menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* pada saat proses pembelajaran. Oleh karena itu peneliti akan mengkaji keefektifan model pembelajaran lain yaitu *mind mapping* berbantuan media poster pada muatan pelajaran IPS materi Keragaman Sosial, Ekonomi, Budaya, Etnis, dan Agama di Provinsi Setempat di kelas IV SDN Gugus Shinta Kota Semarang.

### **1.4 Rumusan Masalah**

1. Apakah pembelajaran IPS menggunakan model *mind mapping* berbantuan media poster lebih efektif daripada menggunakan model *snowball throwing* berbantuan gambar terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Gugus Shinta kota Semarang?

2. Bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan model *mind mapping* berbantuan media poster di kelas IV SDN Gugus Shinta Semarang?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

1. Menguji keefektifan model pembelajaran *mind mapping* berbantuan media poster dibandingkan model *snowball throwing* berbantuan gambar dalam pembelajaran IPS terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Gugus Shinta kota Semarang.
2. Mendeskripsikan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan model *mind mapping* berbantuan media poster di kelas IV SDN Gugus Shinta Semarang.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

#### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis dalam penelitian ini yaitu model *mind mapping* berbantuan poster mampu meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga dapat menjadi pendukung teori untuk kegiatan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pemecahan masalah baru dalam pembelajaran materi IPS.

#### **1.6.2 Manfaat Praktis**

##### 1.6.2.1 Bagi siswa

Siswa dapat memiliki pengalaman baru menggunakan model *mind mapping* berbantuan poster saat pembelajaran serta dapat menerima pengalaman belajar yang baru, memahami materi pelajaran dengan cara yang kreatif dan menyenangkan melalui peta pikiran sehingga aktivitas, motivasi, dan hasil belajar siswa dapat meningkat.

#### 1.6.2.2 Bagi Guru

Memberikan wawasan baru bagi guru untuk melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan kreatifitas siswa serta memberikan wawasan dan pengetahuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, mengembangkan model pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan inovatif untuk menarik perhatian siswa.

#### 1.6.2.3 Bagi Sekolah

Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dikelas, meningkatkan kualitas pendidikan dan mutu lulusan di sekolah, serta dapat mendorong sekolah untuk melaksanakan pembelajaran secara inovatif, aktif dan kreatif.

#### 1.6.2.4 Bagi Peneliti

Dapat dijadikan landasan untuk melakukan penelitian selanjutnya. Mengembangkan dan menambah wawasan mengenai penggunaan strategi yang tepat dalam proses pembelajaran, untuk mengukur seberapa besar prestasi yang dapat dicapai siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan model *mind mapping* berbantuan poster, meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV di SDN Gugus Shinta Kota Semarang, serta mengetahui keefektifan model *mind mapping* berbantuan poster terhadap pelajaran IPS siswa kelas IV di SDN Gugus Shinta Semarang

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teoritis**

##### **2.1.1 Teori Belajar**

###### **2.1.1.1 Bruner**

Slameto (2013:11-12) belajar ialah bukan digunakan sebagai alat untuk mengubah tingkah laku seseorang, namun digunakan untuk mengubah kurikulum sekolah sedemikian rupa supaya anak dapat belajar lebih maksimal. Dibutuhkan lingkungan “*discovery learning*” untuk meningkatkan proses pembelajaran, merupakan suatu keadaan atau lingkungan sehingga anak dapat melakukan eksplorasi, penemuan-penemuan baru yang sebelumnya belum pernah ada dan belum dikenal atau pengertian yang mirip dengan apa yang sudah diketahui siswa. Terdapat berbagai hal yang dapat dipelajari siswa dalam lingkungan, hal itu dapat digolongkan yaitu sebagai berikut:

1. *Enactive* merupakan seperti anak belajar menaiki sepeda, dengan berbagai ketrampilan motorik yang dimiliki sebagai pendahulu dalam hal belajar.
2. *Iconic* ialah sebagai contoh anak mengenali jalan menuju rumahnya, mengingat kembali buku yang diletakkan sebelumnya.
3. *Symbolic* ialah seperti menggunakan kalimat-kalimat dan menggunakan formula.

Pada tahap perkembangan anak menurut Rifa'i (2015:36) yaitu tahap enaktif, tahap ikonik, dan tahap simbolik. Tahap yang pertama yaitu enaktif, anak memahami lingkungannya sendiri, itu yang terjadi pada tahap ini. Tahap yang kedua yaitu ikonik, di tahap ini anak membawa informasi dengan cara penggambaran. Tahap yang ketiga ialah simbolik, di tahap ini anak melakukan tindakan tanpa pemahaman perseptual yang telah berkembang dan pemikiran lebih dahulu. Susanto (2016:98) yang disebut dengan pembelajaran penemuan ialah sebuah model pengajaran dengan menekankan pada pentingnya pemahaman struktur materi yang dipelajari dari ilmu yang dipelajari bahwa diperlukannya belajar secara aktif yang menjadi dasar dari pemahaman sebenarnya, dan nilai belajar dari berpikir secara induktif.

#### 2.1.1.2 Gestalt

Teori ini dikemukakan oleh Slameto (2013:9) terdapat hukum yang berlaku dalam pengamatan yang sama dengan hukum dalam belajar ialah sebagai berikut:

1. Gestalt memiliki sesuatu yang dapat melebihi jumlah unsur yang dimilikinya.
2. Gestalt muncul terlebih dahulu dari pada bagian-bagiannya.

Dalam belajar yang terpenting adalah ada penyesuaian, untuk penyesuaian pertama ialah mendapatkan respons yang sesuai untuk memecahkan masalah yang dihadapinya. Belajar yang terpenting ialah bukan untuk mengulangi hal-hal yang wajib dipelajari, akan tetapi memahami atau mendapatkan *insight*.

Anitah (2009:2.16-2.17) dalam teori belajar Gestalt melihat bahwa anak sebagai individu yang utuh dan menyeluruh sehingga penyelesaian *problem* dan kajian yang dilakukan oleh siswa bisa memakai bermacam-macam pendekatan

disiplin ilmu baik secara terpadu maupun menyeluruh. Landasan teori belajar ialah teori Gestalt yang menggunakan pedoman belajar konstruktivis. Konstruktivis memiliki makna pengetahuan dikembangkan dan dibangun baik oleh siswa itu sendiri dengan menggunakan unsur lingkungan secara menyeluruh. Sehingga guru memiliki peran yang lebih banyak membimbing dan memfasilitasi peserta didik secara maksimal supaya terjadi proses pembelajaran yang optimal dan efektif.

#### 2.1.1.3 Piaget

Slameto (2013:12) teori belajar piaget mengenai perkembangan proses belajar pada anak meliputi:

1. Pertama, anak berbeda dengan orang dewasa, dapat terlihat dalam struktur mental yang dimiliki. Anak bukan orang dewasa dalam bentuk kecil, namun mereka mempunyai cara tersendiri dalam menyampaikan kenyataan dan memahami dunia sekitarnya. Maka dari itu anak membutuhkan perlakuan yang terpisah dalam belajar.
2. Perkembangan mental pada anak akan melewati tahapan yang berbeda, menurut urusan yang sama dalam semua anak.
3. Meskipun tahapan perkembangan itu berlangsung melalui suatu urutan yang tidak sama, namun rentang waktu yang dipakai dalam berlatih dari tahap satu ke tahap selanjutnya tidaklah selalu sama antara satu anak dengan anak lain.
4. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan mental anak sebagai berikut:
  - a. interaksi sosial,
  - b. kemasakan,
  - c. pengalaman,

- d. *equilibration*, ialah suatu proses dari ketiga faktor sebelumnya bersama-sama untuk memperbaiki dan membangun struktur mental anak.
5. Ada 3 tahapan perkembangan, yaitu:
- a. Berfikir secara intuitif  $\pm$  4 tahun
  - b. Beroperasi secara konkret  $\pm$  7 tahun
  - c. Beroperasi secara formal  $\pm$  11 tahun

Menurut Dimiyati (2009:14) Piaget tahap-tahap yang dilalui anak dalam perkembangan intelektual meliputi: (1) sensori motor yaitu pada umur 0-2 tahun, (2) pra operasional yaitu pada umur 2-7 tahun, (3) operasional konkret yaitu pada umur 7-11 tahun dan (4) operasi formal yaitu pada umur 11 tahun keatas. Dalam tahap sensori motor anak mengenali lingkungan dengan kemampuan motorik dan sensorik. Dengan penglihatan, penciuman, perabaan, pendengaran dan penggerakan anak dapat mengenali lingkungannya. Anak dapat mengendalikan diri dalam persepsi tentang kenyataan, hal ini terjadi pada tahap pra-operasional. Anak lebih dapat menggunakan bahasa, simbol, konsep yang sederhana, berpartisipasi, membuat gambar dan membedakan-bedakannya sesuai dengan golongannya. Sedangkan pada tahap operasional konkret anak bisa mengembangkan pikirannya secara logis. Anak bisa mengikuti penalaran logis, walaupun terkadang dalam memecahkan masalah anak masih melakukan percobaan dan kesalahan. Anak dapat berfikir secara abstrak dalam tahap operasi formal layaknya orang dewasa.

Tahapan perkembangan kognitif dalam Rifa'i (2015:31-34) teori Piaget meliputi tahap sensorimotorik, praoperasional dan operasional. Pada tahap sensorimotorik yaitu umur 0-2 tahun, pengetahuan bayi tentang dunia ialah terbatas

dalam pengetahuan yang didapatkannya dari penginderaan serta kegiatan motoriknya. Pada tahap praoperasional yaitu umur 2-7 tahun, anak lebih bersifat simbolis, intuitif dan egosentris yang terjadi pada tahap pemikiran ini, sehingga anak tidak melibatkan pemikiran operasional. Pada tahap ini terdapat pemikiran yang terbagi menjadi dua sub tahap, yaitu simbolik dan intuitif. Sub tahap simbolis pada umur 2-4 tahun secara mental anak telah mampu mempresentasikan obyek yang tidak kelihatan serta pemakaian bahasa mulai berkembang, hal ini terlihat dari sikap anak dalam bermain, sehingga terlihat animisme dan egoisme dalam diri anak. Sub tahap intuitif pada umur 4-7 tahun, anak mulai dapat menggunakan penalaran yang bersifat primitif dan rasa ingin tahu dari keseluruhan pertanyaan, dinamakan intuitif karena melalui pengetahuan dan pemahaman anak akan merasa yakin, akan tetapi tidak menyadari bagaimana mereka dapat mengetahui berbagai cara apa yang mereka ingin ketahui. Pada tahap operasional konkret yaitu umur 7-11 tahun, anak dapat mengoperasikan berbagai logika, akan tetapi masih dalam bentuk benda yang nyata. Sedangkan pada tahap operasional formal 11-15 tahun, anak sudah bisa berfikir secara abstrak, idealis dan logis.

#### 2.1.1.4 Gagne

Susanto (2016:1) teori Gagne belajar memiliki makna suatu proses untuk mendapatkan motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku seseorang. Selain itu, Gagne menyebutkan bahwa belajar ialah suatu upaya untuk mendapatkan pengetahuan keterampilan melalui instruksi. Instruksi disini ialah perintah atau arahan dan bimbingan dari seorang guru atau pendidik. Menurut

Anitah (2009:1.3) Teori Gagne belajar ialah sebuah proses dimana individu perilakunya berubah sebagai akibat dari pengalamannya.

Menurut Slameto (2013:14) teori Gagne belajar memakai berbagai simbol yang menyatakan keadaan yang ada di sekelilingnya, seperti huruf, angka, gambar, diagram dan sebagainya, merupakan tugas intelektual (membaca, menulis, berhitung, dan sebagainya). Apabila anak sekolah telah memperoleh tugas ini, maka dia telah mampu belajar banyak hal sampai hal yang sangat kompleks.

Pendapat Sanjaya (2012:160-162) teori Gagne terdapat delapan tipe pengalaman belajar dari yang sederhana sampai pengalaman belajar yang kompleks. Penjelasan dari kedelapan tipe belajar tersebut, ialah:

1. Belajar *signal*, ialah belajar yang melalui tanda atau isyarat.
2. Belajar mereaksi perangsang melalui penguatan, ialah suatu pengalaman belajar yang terarah.
3. Pengalaman belajar membentuk rangkaian merupakan belajar dengan merangkaikan atau menghubungkan faktor atau gejala sehingga menjadi satu kesatuan rangkaian yang utuh dan fungsional.
4. Belajar asosiasi verbal, ialah pengalaman yang menggunakan kata-kata apabila ia mendapatkan perangsang.
5. Belajar membedakan atau diskriminasi, ialah pengalaman belajar yang mengenal sesuatu dikarenakan ciri-ciri yang memiliki ciri khas tersendiri.
6. Belajar konsep, ialah suatu pengalaman belajar yang menentukan ciri atau atribut dari sebuah objek yang telah dipelajari sehingga objek yang ditempatkan tersebut dalam klasifikasi tertentu.

7. Belajar hukum atau aturan ialah pengalaman belajar yang menghubungkan berbagai konsep.
8. Belajar memecahkan masalah ialah suatu pengalaman belajar yang mengajarkan cara memecahkan suatu persoalan melalui penggabungan kaidah-kaidah atau aturan-aturan.

Menurut Dimiyati (2009:10) teori Gagne belajar ialah sesuatu kegiatan yang amat kompleks. Hasil belajar dapat berupa kapabilitas. Setelah seseorang belajar maka akan mempunyai keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai.

#### 2.1.1.5 Kontruktivisme

Sardiman (2016:37) menyatakan bahwa konstruktivisme ialah sebuah filsafat pengetahuan yang menjelaskan bahwa pengetahuan yang kita dapatkan ini ialah bentukan diri kita sendiri. Dalam pandangan dan teori konstruktivisme, belajar ialah proses aktif dari si subjek belajar untuk dapat mengkonstruksi makna, baik itu dari dari teks, kegiatan dialog, pengalaman fisik dan sebagainya. Belajar ialah suatu proses mengasimilasi dan menghubungkan pengalaman atau bahan yang telah dipelajari dengan pengertian yang telah dimiliki, maka pengertian tersebut akan berkembang.

Susanto (2016:96-97) menyatakan bahwa teori belajar konstruktivisme ialah siswa harus dapat menemukan dan mentransformasikan informasi kompleks sendiri, mengecek informasi baru dengan dengan aturan lama, dan merevisi apakah aturan tersebut tidak sesuai lagi. Dalam pembelajaran terdapat pendekatan konstruktivisme yang menerapkan pembelajaran kooperatif secara mendalam, berdasarkan teori menjelaskan bahwa siswa akan lebih mudah memahami dan

menemukan berbagai konsep yang sulit bila mereka bisa saling mendiskusikan masalah-masalah tersebut dengan teman-temannya. Sardiman (2016:38) menjelaskan dalam teori konstruktivisme, bahwa belajar ialah suatu kegiatan yang aktif, jika si subjek belajar membangun sendiri pengetahuan yang dimilikinya. Kemudian subjek belajar mencari sendiri arti dari sesuatu yang mereka pelajari.

Menurut Rifa'i dan Anni (2015:189-190) pendekatan konstruktivisme menjelaskan bahwa pembelajaran itu terjadi dari atas ke bawah, bukan dari bawah ke atas. Karena pembelajaran dari atas ke bawah memiliki arti siswa mulai dapat memecahkan masalah dari yang sulit kemudian menemukan (dengan bantuan guru) keterampilan dasar yang diperlukan peserta didik. Sedangkan pendekatan pembelajaran dari atas ke bawah yang berbeda dari pendekatan pembelajaran dari bawah ke atas, menekankan bahwa pada pembelajaran keterampilan dasar terlebih dahulu sebelum mempelajari keterampilan yang lebih sulit.

Sedangkan menurut Anitah (2009:5.44) yang dimaksud pendekatan konstruktivis dalam pembelajaran ialah suatu bagian dari pembentukan pengalaman peserta didik, dalam prosesnya yang meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dikembangkan dan dibangun oleh siswa itu sendiri dibawah bimbingan pendidik. Menurut Susanto (2016:95) menjelaskan konstruktivisme merupakan pengetahuan yang dikonstruksikan sendiri oleh siswa dan pengalaman ialah kunci utama dalam belajar bermakna. Belajar bermakna tidak akan terwujud apabila siswa hanya mendengarkan ceramah atau membaca buku tentang pengalaman yang dimiliki orang lain. Kunci utama dalam kebermaknaan pembelajaran ialah memahami diri sendiri.

Berdasarkan uraian tersebut, teori konstruktivisme adalah teori yang mendukung pembelajaran yang menggunakan model *mind mapping*. Pembentukan teori konstruktivisme yang pada umumnya dikaitkan dengan teori Piaget, bahwa perkembangan intelektual siswa pada tahap operasional konkret pada umur 7-11 tahun, anak dapat mengembangkan pikiran logis serta mengoperasikan berbagai logika, siswa belajar cara-cara mempelajari sesuatu dengan cara memberikan pemahaman untuk mengembangkan sendiri pengetahuan dalam belajar.

### **2.1.2 Hakikat Belajar**

#### 2.1.2.1 Pengertian Belajar

Menurut Slameto (2013:2) belajar merupakan proses yang dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan sesuatu yang baru dalam hal tingkah laku secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Susanto (2016:1) teori Gagne belajar dapat dijelaskan sebagai proses individu berubah perilakunya sebagai akibat dari pengalamannya. Mengajar dan belajar ialah konsep yang tidak bisa dipisahkan antara satu dengan yang lainnya. Kedua konsep tersebut menjadi terpadu dalam satu kegiatan sehingga terjadi interaksi antara pendidik dengan peserta didik dan peserta didik dengan peserta didik pada saat pembelajaran.

Pengertian belajar menurut Dimiyati (2009:9) ialah suatu perilaku. Saat orang belajar, respons akan menjadi lebih baik. Akan tetapi, apabila dia tidak belajar maka akan turun responsnya. Susanto (2016:3) menjelaskan belajar ialah suatu perubahan yang terjadi pada kegiatan reaksi terhadap lingkungan. Perubahan kegiatan yang dimaksud ialah mencakup pengetahuan, tingkah laku, kecakapan,

dan itu diperoleh melalui pengalaman (latihan). Hilgard menjelaskan bahwa belajar ialah suatu proses memperoleh ilmu yang terjadi dan diri individu melalui pembiasaan, pengalaman, latihan dan lain-lain.

Pendapat Djamarah dan Zain (2013:10) belajar ialah suatu proses perubahan pada perilaku yang terjadi akibat dari pengalaman latihan. Maksudnya, tujuan kegiatan ialah perubahan tingkah laku yang terjadi baik menyangkut pengetahuan, sikap maupun keterampilan, dan mencakup segenap aspek organisme atau individu. Kegiatan pembelajaran yang menjadi tanggung jawab pendidik meliputi mengorganisasi pengalaman belajar, mengolah kegiatan belajar mengajar, menilai proses, dan hasil belajar. Oleh karena itu belajar merupakan perubahan.

Menurut Rifa'i (2015:64) belajar ialah proses penting dalam perubahan perilaku tiap individu dan belajar mencakup segala sesuatu yang dikerjakan dan dipikirkan seseorang. Dalam perkembangannya belajar memegang peranan yang sangat penting baik dalam kebiasaan, sikap, tujuan, keyakinan, persepsi dan bahkan kepribadian seseorang. Sehingga dalam menguasai konsep dasar yang menyangkut belajar seseorang dapat memahami bahwa aktivitas belajar dalam proses psikologi memegang peranan yang sangat penting.

Bagi Susanto (2016:4) belajar ialah sebuah aktivitas mental yang terjadi dalam interaksi aktif antara seseorang dengan lingkungannya, sehingga menghasilkan perubahan dalam pemahaman, pengetahuan, keterampilan, dan nilai sikap yang relatif konstan dan berbekas. Sehingga, apabila seseorang dikatakan belajar apabila seseorang melakukan kegiatan yang dapat menyebabkan perubahan tingkah laku yang berhubungan dengan matematika. Perubahan yang terjadi ini

ialah dari ketidaktahuan menjadi tahu akan konsep matematika tersebut, dan siswa dapat menggunakannya dalam materi selanjutnya serta dalam kegiatan yang dilakukan sehari-hari.

Pendapat Anitah (2009:2.5) belajar yang saat ini diterima pada umumnya merupakan usaha yang dilakukan untuk mendapatkan suatu perubahan tingkah laku yang baru, baik secara keseluruhan menjadi pengalaman individu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungan. Belajar ialah proses yang terarah pada pencapaian kompetensi atau tujuan yang telah ditentukan.

Menurut Mawardi (2018:3) belajar ialah kegiatan mengembangkan pengetahuan, keterampilan maupun tingkah laku baru yang didapatkan oleh seseorang saat berinteraksi dengan kondisi dan suasana lain. Menurut Winataputra belajar merupakan proses yang dikerjakan oleh manusia dengan tujuan memperoleh berbagai kemampuan, sikap dan keterampilan (Putri, 2014:2).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan belajar merupakan suatu proses penting yang dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan ilmu sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Terjadi perubahan tingkah laku yang berkaitan dengan pengetahuan, ketrampilan dan sikap dalam pencapaian tujuan atau kompetensi yang telah ditetapkannya. Belajar mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan seseorang, sehingga mampu memahami bahwa aktivitas belajar itu memegang peranan penting dalam proses psikologis.

### 2.1.2.2 Prinsip-prinsip Belajar

Prinsip-prinsip belajar menurut Dimiyati (2009:102) yaitu: (1) belajar akan menjadi bermakna apabila siswa dapat memahami tujuan belajar; (2) belajar akan dapat bermakna apabila siswa dihadapkan pada masalah yang menantang; (3) belajar akan menjadi bermakna apabila guru dapat memusatkan seluruh kemampuan mental siswa dalam program kegiatan tersendiri; (4) kebutuhan bahan-bahan belajar siswa akan semakin bertambah apabila belajar itu sesuai dengan perkembangan jiwa siswa; (5) belajar akan menjadi menantang apabila siswa dapat memahami prinsip penilaian dan faedah nilai belajar yang dimilikinya bagi kehidupan dikemudian hari.

Menurut Slameto (2013:27-28) prinsip-prinsip belajar, meliputi:

1. Berdasarkan prasyarat yang diperlukan dalam belajar
  - a. setiap peserta didik dalam kegiatan pembelajaran harus berpartisipasi aktif, meningkatkan minat dan membimbing untuk mendapatkan tujuan instruksional;
  - b. belajar harus mengakibatkan penguatan dan motivasi yang kuat bagi peserta didik sehingga dapat mencapai tujuan instruksional;
  - c. diperlukan lingkungan yang menantang dalam belajar, sehingga anak dapat mengembangkan kemampuan bereksplorasi dan belajar secara efektif;
  - d. perlu adanya interaksi siswa dan lingkungannya dalam belajar.
2. Sesuai dengan hakikat belajar

- a. belajar ialah proses yang berkelanjutan, sehingga menurut perkembangannya harus dilakukan tahap demi tahap;
  - b. belajar ialah proses adaptasi, eksplorasi, organisasi dan penemuan;
  - c. belajar ialah proses yang saling berhubungan antara pengertian yang satu dengan pengertian yang lainnya, maka akan mendapatkan pengertian yang diharapkan. Stimulus yang disampaikan akan menimbulkan response yang diharapkan pula.
3. Sesuai materi/bahan yang telah dipelajari
- a. belajar memiliki sifat keseluruhan dan materi tersebut harus memiliki struktur, penyajian yang sederhana, maka siswa akan mudah dalam menangkap pengertiannya;
  - b. belajar itu harus bisa mengembangkan kemampuan siswa sesuai dengan tujuan intruksional yang dapat dicapainya.
4. Syarat keberhasilan dalam belajar
- a. sarana yang cukup dalam belajar, maka siswa bisa belajar dengan tenang;
  - b. repetisi, dalam belajar perlu ulangan secara berkali-kali supaya sikap/pengertian/keterampilan itu tertanam pada peserta didik.

Pendapat lain dikemukakan oleh Rifa'I (2015:77-78) bahwa prinsip belajar lama dari teori dan penelitian tentang belajar masih relevan dengan prinsip lain yang dikemukakan oleh Gagne. Prinsip yang dimaksudkan yaitu keterdekatan, pengulangan, dan penguatan. Prinsip keterdekatan menjelaskan bahwa situasi stimulus yang akan direspon oleh siswa harus diberikan sedekat mungkin waktunya dengan respon yang perlu diulang-ulang, atau dipraktikkan, supaya belajar dapat

diperbaiki dan meningkatkan retensi belajar. Belajar sesuatu yang baru akan diperkuat bila belajar yang sebelumnya diikuti oleh perolehan hasil yang menyenangkan merupakan prinsip penguatan. Dengan arti lain, untuk mempelajari suatu yang baru maka pembelajar harus kuat motivasinya apabila hasil belajar yang dicapai mendapatkan penguatan.

Anitah (2009:1.9-1.14) prinsip belajar merupakan hukum atau ketentuan yang wajib dijadikan pegangan dalam pelaksanaan pembelajaran. Sebagai prinsip hukum, prinsip belajar akan sangat menentukan proses serta hasil belajar. Menurut Anitah prinsip belajar mencakup: (1) motivasi, sebagai motor penggerak dalam aktivitas; (2) perhatian, merupakan pemusatan pikiran dan perasaan (energi psikis) terhadap suatu objek; (3) balikan, peserta didik perlu dengan segera mengetahui apakah yang siswa lakukan dalam proses belajar atau yang diperoleh dari proses pembelajaran sudah benar atau belum; (4) perbedaan individual, ialah belajar itu tidak dapat diwakilkan pada orang lain. Sardiman menjelaskan prinsip belajar ialah melakukan sesuatu untuk merubah perilaku seseorang sehingga dalam kegiatan pembelajaran membutuhkan jenis-jenis aktivitas (Nurchayanti, 2014:142).

Prinsip-prinsip belajar sangatlah diperlukan bagi seorang guru pada saat proses pembelajaran berlangsung untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif. Ada beberapa prinsip yang telah dikemukakan diatas maka guru harus dapat menerapkan dalam proses pembelajaran dikelas.

### 2.1.2.3 Faktor-faktor dalam Belajar

Faktor-faktor dalam belajar yang memberikan kontribusi pada proses dan hasil belajar menurut Rifa'I (2015:78-79) ialah kondisi internal dan kondisi eksternal siswa. Pada kondisi internal meliputi kondisi fisik, seperti kesehatan pada tubuh; kondisi psikis, seperti kemampuan emosional, intelektual pada anak; dan kondisi sosial, seperti kemampuan anak bersosialisasi dengan lingkungan. Kondisi internal dan kondisi eksternal sama kompleksnya yang terjadi di lingkungan siswa. Terdapat beberapa faktor eksternal yang mempengaruhi belajar siswa yang meliputi variasi dan tingkat kesulitan pada materi belajar yang dipelajari, iklim, suasana, tempat belajar, lingkungan dan budaya belajar pada masyarakat yang akan mempengaruhi kesiapan, proses, dan hasil belajar siswa.

Slameto (2013:54-72) menyatakan bahwa terdapat banyak faktor yang mempengaruhi belajar meskipun terdapat banyak faktor, namun Slameto hanya menggolongkan faktor-faktor tersebut menjadi dua golongan saja, yaitu faktor *intern* dan faktor *ekstern*. Faktor *intern* meliputi: (1) faktor jasmaniah (faktor kesehatan dan cacat tubuh); (2) faktor psikologis (minat, bakat, intelegensi, perhatian, motif, kematangan dan kesiapan); (3) faktor kelelahan. Faktor *ekstern* meliputi: (1) faktor keluarga, contoh cara orang tua mendidik, relasi antar keluarga, suasana di rumah, keadaan ekonomi pada keluarga, dan latar belakang kebudayaan yang berbeda-beda; (2) faktor sekolah, meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat dalam pelajaran, waktu di sekolah, keadaan bangunan sekolah, model belajar dan tugas rumah; (3)

faktor masyarakat, misalnya keikutsertaan peserta didik dalam masyarakat, media massa, teman bermain, dan bentuk kehidupan dalam masyarakat.

Bagi Anitah (2009:2.7) menjelaskan bahwa keberhasilan belajar sangatlah dipengaruhi oleh banyak faktor. Faktor-faktor tersebut bisa dikelompokkan menjadi dua golongan yaitu faktor dari dalam diri peserta didik itu sendiri dan faktor dari luar peserta didik; (1) faktor dari dalam diri peserta didik mempengaruhi hasil belajar, meliputi kecakapan, bakat, minat, usaha, perhatian, motivasi, kelemahan dan kesehatan, dan kebiasaan pada siswa; (2) faktor dari luar peserta didik yang berpengaruh pada hasil belajar meliputi lingkungan fisik dan nonfisik, termasuk suasana saat belajar berupa suasana kelas yang riang gembira maupun menyenangkan, lingkungan sosial budaya, lingkungan keluarga, serta program sekolah yang didukung komite sekolah, guru, pelaksanaan pembelajaran dan teman sekolah.

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa menurut beberapa pendapat yaitu terdiri atas faktor dari dalam diri siswa sendiri (*intern*) dan faktor dari luar (*ekstern*). Faktor dari dalam mencakup kondisi dalam diri siswa itu sendiri yang meliputi kondisi fisik, kondisi sosial, faktor psikologis, kecakapan, minat, bakat dan kebiasaan. Sedangkan faktor dari luar mencakup lingkungan disekitar peserta didik yang meliputi faktor lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Kedua faktor tersebut sangatlah penting bagi berlangsungnya proses belajar siswa.

### **2.1.3 Aktivitas Belajar Siswa**

Sanjaya (2012:170) belajar bukan sekadar kegiatan menghafal sejumlah fakta atau informasi, namun belajar ialah berbuat untuk memperoleh pengalaman

tertentu yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Sehingga pengalaman belajar yang diperoleh siswa harus bisa mendorong peserta didik untuk bertindak melakukan sesuatu. Tindakan yang dimaksudkan bukan terbatas pada aktivitas fisik, namun meliputi aktivitas psikis seperti aktivitas mental. Selanjutnya menurut Susanto (2016:116) bahwa proses kreatif pada anak dimulai pada suatu ide dan berbagai ide, hal itu yang disebut sebagai aktivitas.

Aktivitas siswa menurut Sardiman (2016:101) meliputi:

1. *Visual activities*, misalnya membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
2. *Oral activities*, misalnya menyatakan, interupsi, mengadakan wawancara, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, diskusi.
3. *Listening activities*, misalnya dalam hal mendengarkan uraian, percakapan, musik, pidato, dan diskusi.
4. *Writing activities*, misalnya dalam hal menulis karangan, cerita, laporan, menyalin dan angket.
5. *Drawing activities*, misalnya dalam menggambar, membuat grafik, dan peta.
6. *Motor activities*, misalnya dalam melakukan percobaan, membuat konstruksi, model memperbaiki, berkebun, beternak, bermain.
7. *Mental activities*, misalnya dalam menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
8. *Emotional activities*, misalnya dalam menaruh minat, bersemangat, bergairah, tenang, gugup, merasa bosan, gembira, berani.

Asmani (2012:152) menjelaskan cara-cara yang dapat dipakai untuk mengaktifkan siswa, yaitu:

1. Ketika proses pembelajaran berlangsung siswa diberi pertanyaan-pertanyaan.
2. Setiap akhir suatu bahasan siswa mengerjakan latihan.
3. Mengerjakan percobaan dan memberikan hipotesis yang akan diajukan.
4. Membuat kelompok belajar.
5. Menjalankan pembelajaran kooperatif, kolaboratif, dan kontekstual.

Belajar merupakan aktivitas, berupa aktivitas emosional dan mental. Kegiatan yang menunjukkan adanya aktivitas belajar salah satunya yaitu dengan mendengarkan penjelasan dari pendidik. Namun, metode-metode mengajar lainnya dapat ditingkatkan kadarnya dalam pembelajaran (Anitah, 2009:1.12).

Hamalik (2014:173-174) membagi aktivitas siswa sebagai berikut:

1. Bekerja dengan alat-alat visual, misalnya: mengumpulkan gambar-gambar dan bahan-bahan ilustrasi lainnya; mempelajari gambar-gambar, khusus mendengarkan penjelasan, mengajukan pertanyaan-pertanyaan; mengurangi pameran; memilih alat-alat visual etika memberikan laporan lisan.
2. Ekskursi dan *trip*, misalnya: mendatangi museum; menonton demonstrasi; seperti penerbit majalah.
3. Mempelajari berbagai permasalahan, misalnya mencari informasi dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang penting; membaca referensi; melakukan percobaan; menulis rangkuman; menerjemahkan peta.
4. Mengapresiasi literatur, seperti; membaca berbagai cerita menarik; menyimak bacaan.

5. Ilustrasi dan konstruksi, misalnya; membuat diagram; membuat peta; menggambar poster; menyusun rencana permainan.
6. Bekerja menyajikan informasi, misalnya; memberi saran cara penyajian yang benar; informasi menarik; menyensor bahan dalam buku yang tidak terpakai; menulis dan menyajikan dramatisasi.
7. Cek dan tes, misalnya; menyediakan berbagai tes untuk siswa; menyusun perkembangan; dan mengerjakan informasi.

Menurut Rizwan (2016:19) agar siswa dapat meningkatkan kreativitas dan belajar dengan sungguh-sungguh maka diperlukan pengembangan aktivitas positif secara terus menerus sehingga siswa dapat membangun pengetahuan yang dimilikinya. Menurut Rosdijati kegiatan dalam pembelajaran bertujuan untuk memperoleh partisipasi aktif dan keberhasilan merupakan pembelajaran dengan adanya motivasi yang berprestasi (Ekowati, 2014:172).

Berdasarkan uraian tentang aktivitas belajar tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar ialah proses kreatif dalam belajar oleh siswa untuk memperoleh informasi dan ide. Aktivitas belajar meliputi aktivitas fisik dan aktivitas psikis yang dilakukan oleh siswa. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil beberapa indikator yang akan diteliti berdasarkan aktivitas belajar siswa menggunakan model pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian, yaitu: (1) mempersiapkan diri sebelum mengikuti pembelajaran; (2) menanggapi apersepsi yang sesuai dengan materi; (3) memperhatikan penjelasan guru; (4) mendiskusikan masalah; (5) mendiskusikan lembar kerja siswa; (6) membuat perencanaan dalam penyusunan peta pikiran; (7) mempersiapkan alat dan bahan secara tertib; (8)

mengerjakan peta pikiran; (9) menyampaikan hasil peta pikiran; (10) membuat kesimpulan pengerjaan peta pikiran.

#### **2.1.4 Hasil Belajar**

Susanto (2016:5) hasil belajar adalah berbagai perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan pembelajaran. Hasil belajar ialah suatu perubahan perilaku yang didapat peserta didik setelah melalui kegiatan pembelajaran. Perolehan berbagai aspek dalam perubahan perilaku ini tergantung pada apa yang telah dipelajari oleh peserta didik (Rifa'I, 2015:67).

Hasil belajar ialah kulminasi dari proses yang setelah dilakukannya pembelajaran. Kegiatan tindak lanjut selalu mengiringi kulminasi. Hasil belajar selalu menunjukkan perubahan tingkah laku atau perolehan perilaku yang baru pada peserta didik yang bersifat menetap, fungsional, positif, dan disadari. Tingkah laku yang berubah harus menyeluruh secara komprehensif sehingga menunjukkan perubahan tingkah laku seperti contoh sebelumnya (Anitah, 2009:2.19).

Sanjaya (2012:13) menjelaskan bahwa hasil belajar itu berkaitan dengan pencapaian dalam mendapatkan kemampuan sesuai tujuan khusus yang telah direncanakan. Dimiyati (2009:3) hasil belajar ialah hasil dari suatu interaksi tindakan dalam belajar dan mengajar. Dari pandangan pengajar, tindak mengajar diakhiri dengan suatu proses penilaian hasil belajar. Dari pandangan siswa, hasil belajar ialah selesainya penggal dan akhir hasil dari proses belajar. Susanto (2016:5) berpendapat bahwa hasil belajar dapat dijelaskan sebagai tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran yang ada di sekolah

dan dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran yang telah diajarkan.

Pendapat Sanjaya (2012:163-164) menjelaskan lima jenis hasil belajar yaitu:

1. Belajar keterampilan intelektual, yaitu belajar diskriminasi, belajar suatu konsep serta kaidah.
2. Belajar informasi verbal, ialah belajar dengan menggunakan simbol-simbol tertentu.
3. Belajar mengatur kegiatan intelektual, yaitu belajar mengatur kegiatan intelektual yang berkaitan dengan kemampuan pengaplikasian keterampilan intelektual.
4. Belajar sikap, yaitu belajar menentukan tindakan tertentu.
5. Belajar keterampilan motorik, yaitu belajar melakukan berbagai gerakan tertentu.

Anitah (2009:2.19) menyebutkan dalam skema kemampuan yang bisa menunjukkan hasil belajar meliputi: (1) keterampilan kognitif yang berhubungan dengan kemampuan membuat keputusan dalam memecahkan masalah serta berpikir logis; (2) keterampilan psikomotor yang berhubungan dengan kemampuan tindakan fisik serta kegiatan perseptual; (3) keterampilan reaktif berkaitan dengan sikap, kebijaksanaan, dan perasaan; (4) keterampilan interaktif yang berhubungan dengan kemampuan sosial serta kepemimpinan.

Menurut Suprijono perubahan siswa pada tingkah lakunya terhadap pengetahuan yang telah didapatkan, tingkah laku tersebut bukan hanya berasal dari

psikomotorik dan sikapnya, namun dapat dilihat dari kognitif yang dimilikinya merupakan pengertian hasil belajar (Kaminar, 2016:9). Menurut Nuralis (2015:74) perubahan tingkah laku yang terjadi akibat dari latihan dan pengalaman dinamakan hasil belajar. Menurut Swadarma hasil belajar ialah kemampuan yang dimiliki siswa akibat dari kegiatan belajar serta dapat dilihat melalui penampilan siswa (Syam, 2015:186).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku siswa pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar menggambarkan tingkat penguasaan siswa tentang materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Hasil belajar mencakup segala hal yang dipelajari di sekolah, baik yang menyangkut pengetahuan, sikap dan keterampilan yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diberikan pada siswa.

Penelitian ini menekankan pada ranah kognitif. Aspek kognitif tersebut diukur menggunakan tes dengan indikator sebagai berikut: (1) menganalisis keadaan pulau-pulau di Indonesia, (2) menganalisis hubungan antara banyaknya suku bangsa dengan kondisi wilayah di Indonesia, (3) menemukan faktor penyebab keberagaman masyarakat Indonesia, (4) menganalisis keragaman bahasa daerah di Indonesia, (5) menganalisis tentang bentuk, bahan pembuat, dan keunikan dari rumah adat daerah mereka, (6) mengemukakan nama, keunikan dan penggunaan pakaian adat yang ada di daerah mereka tinggal, (7) menganalisis keunikan dari setiap pakaian adat yang diamatinya. Hasil belajar dalam penelitian ini didapat melalui *pretest* dan *posttest*.

## **2.1.5 Model Pembelajaran Kooperatif**

### **2.1.5.1 Pengertian Pembelajaran Kooperatif**

Hamdayama (2015:63-64) menjelaskan model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dalam bentuk kelompok yang saat ini menjadi perhatian dan disarankan oleh para ahli pendidikan untuk dipakai. Pembelajaran kooperatif ialah suatu model pembelajaran yang menggunakan sistem kelompok / tim kecil, yang berisi antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, suku atau ras yang berbeda. Wena (2014:190) pembelajaran kooperatif merupakan sistem pembelajaran yang mengikutsertakan teman sejawat atau peserta didik lain sebagai sumber dalam pembelajaran, serta guru dan sumber belajar yang lainnya. Wena (2014:189) pembelajaran kooperatif adalah kegiatan belajar yang secara sadar menciptakan interaksi yang berganti sehingga sumber belajar bagi peserta didik bukan hanya pendidik dan buku bahan ajar, namun sesama siswa juga dapat digunakan sebagai sumber belajar.

Menurut Shoimin (2014:45) pembelajaran kooperatif ialah model pembelajaran yang melibatkan peserta didik dan mereka belajar dalam kelompok kecil yang mempunyai tingkat kemampuan yang berbeda. Ngilimun (2014:161-162) pembelajaran kooperatif merupakan suatu kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok sehingga dapat bekerja sama dengan saling membantu dalam hal mengkonstruksi konsep, penyelesaian persoalan, atau inkuiri. Wena (2014:189-190) pembelajaran kooperatif merupakan sistem pembelajaran yang memberi kesempatan pada peserta didik sehingga mereka dapat bekerja sama dengan sesama

peserta didik dalam pengerjaan tugas yang terstruktur, serta dalam sistem ini pendidik bertindak sebagai fasilitator.

Sedangkan Wena (2014:189) menjelaskan bahwa dengan pembelajaran kooperatif akan memberi kesempatan pada peserta didik agar dapat bekerjasama dengan sesama peserta didik dalam pengerjaan tugas yang terstruktur. Dengan pembelajaran kooperatif seorang peserta didik juga dapat sumber belajar untuk teman lainnya. Anitah (2009:3.7) belajar kooperatif merupakan suatu pembelajaran yang menggunakan kelompok kecil kemudian peserta didik bekerja sama dalam kelompok tersebut untuk memaksimalkan kegiatan belajarnya sendiri dengan anggota lain. Kemudian Wena (2014:190) mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan suatu kegiatan belajar yang secara sadar serta sistematis mengembangkan interaksi yang silih asih, silih asah, dan silih asuh antar sesama teman sebagai bagian dari latihan hidup bersama masyarakat secara nyata.

Sanjaya (2012:194) pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang menerapkan sistem kelompok besar/kelompok kecil, yaitu terdiri atas empat hingga enam orang yang memiliki latar belakang hal kemampuan akademis, ras, jenis kelamin atau suku yang berbeda. Hidayati (2008:7-30) menerangkan bahwa pembelajaran kooperatif atau yang biasa disebut kooperasi ialah pendekatan dalam pembelajaran yang berbasis serangkaian kegiatan aktivitas yang diorganisasikan, kemudian pembelajaran ini dipusatkan pada pertukaran informasi yang terstruktur antar peserta didik dalam kelompoknya yang bersifat sosial serta siswa bertanggung jawab atas pekerjaannya masing-masing.

Menurut Huda (2014:111) salah satu pendapat yang menjadi dasar dalam pengembangan pembelajaran kooperatif ialah sinergi yang terlihat dalam kerja sama kelompok akan meningkatkan motivasi peserta didik yang lebih besar dari pada dengan lingkungan yang kompetitif individual. Pengaruh yang lebih besar dimiliki oleh kelompok-kelompok sosial integratif dari pada kelompok yang dibuat secara berpasangan.

Pendapat Roslaini (2015:14) menjelaskan pembelajaran kooperatif digunakan oleh peserta didik untuk memahami dan menemukan beberapa konsep yang dianggap sulit, kemudian siswa dengan temannya dapat berdiskusi mengenai masalah-masalah yang ada. Menurut Kupczynski pembelajaran kooperatif terdiri atas siswa yang dapat menemukan manfaat belajar lebih banyak daripada kelompok tradisional (Indriyani, 2015:81).

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif ialah salah satu model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan/ tim kecil antar sesama siswa sehingga dapat menciptakan pemahaman bersama diantara anggota kelompok itu sendiri.

#### 2.1.5.2 Prinsip Pembelajaran Kooperatif

Prinsip-prinsip pembelajaran kooperatif menurut Hamdayama (2015:64) mengelompokkan menjadi empat prinsip dasar dalam pembelajaran kooperatif, sebagai berikut:

1. Prinsip ketergantungan positif, supaya terbentuk kelompok yang efektif maka setiap anggota dalam kelompok tersebut harus membagi tugas yang sesuai dengan tujuan kelompok itu.

2. Tanggung jawab perseorangan, setiap anggota berpengaruh terhadap keberhasilan kelompoknya, oleh karena itu setiap anggota dalam kelompok memiliki tanggung jawab yang sesuai dengan tugas masing-masing.
3. Interaksi tatap muka, pada pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan dan ruang secara pada tiap anggota kelompok supaya dapat bertatap muka serta saling mendapatkan informasi dan saling membelajarkan.
4. Partisipasi dan komunikasi, yaitu mengajarkan peserta didik supaya dapat berkomunikasi dan berpartisipasi aktif.

Prinsip utama yang terdapat dalam pembelajaran kooperatif menurut Anita (2009: 3.8), meliputi:

1. Kesamaan tujuan, maksudnya memiliki tujuan sama pada peserta didik di kelompok sehingga menjadikan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih kooperatif.
2. Ketergantungan positif, terdapat beberapa orang yang direkrut menjadi anggota dalam kelompok dikarenakan kegiatan hanya bisa tercapai apabila anggota bisa bekerja sama.

Menurut Wena (2014:190-192) terdapat elemen-elemen yang menjadi ketentuan pokok dalam kegiatan pembelajaran kooperatif, ialah (1) saling ketergantungan positif; (2) berinteraksi dengan bertatap muka; (3) akuntabilitas individual; (4) keterampilan yang digunakan untuk menjalin hubungan antar individu atau keterampilan sosial yang secara sadar.

Hidayati (2008:7-30) terdapat lima prinsip yang digunakan untuk meningkatkan hasil secara maksimal dari pembelajaran dengan model

pembelajaran kooperatif yang harus dikembangkan, yang meliputi: tanggung jawab perseorangan, tatap muka, saling ketergantungan, evaluasi proses dalam kelompok, dan komunikasi antar anggota.

Ngalimun (2014:162) berdasarkan pengalaman dan teori supaya kelompok menjadi kompak dan partisipatif maka tiap anggota terdiri atas empat sampai lima anggota, siswa heterogen baik dari kemampuan, gender, dan karakternya, terdapat kontrol dan fasilitas, dan memiliki tanggung jawab dari hasil kelompok yang berupa presentasi atau laporan. Dalam pembelajaran kooperatif memiliki sintaks yang berupa informasi, pengerahan-strategim membuat kelompok heterogen, bekerja kelompok, mempresentasikan hasil kerja sama dalam kelompok, dan pelaporan tugas.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa model kooperatif terdiri dari beberapa prinsip didalamnya yaitu saling ketergantungan positif, kesamaan tujuan, interaksi tatap muka, tanggung jawab perseorangan, partisipasi dan komunikasi dalam pembelajaran sehingga dalam pembelajaran siswa berpartisipasi secara aktif.

#### 2.1.6 Model Pembelajaran *Snowball Throwing*

##### 2.1.6.1 Pengertian Model Pembelajaran *Snowball Throwing*

Menurut Hamdayama (2015:158) pembelajaran *snowball throwing* ialah suatu kegiatan pembelajaran yang membentuk kelompok menjadi kelompok-kelompok, dimana setiap anggota dalam kelompok akan membuat pertanyaan pada selembar kertas kemudian dibentuk seperti bola, dan bola itu dilemparkan ke siswa

lain dengan waktu yang telah ditentukan oleh guru, selanjutnya setiap siswa harus menjawab pertanyaan yang terdapat pada bola yang diperolehnya.

Sedangkan menurut Hamdayama (2015:158) *snowball throwing* merupakan suatu model pembelajaran yang dimulai dengan pembagian kelompok yang diwakili oleh ketua kelompok agar memperoleh tugas dari guru, selanjutnya setiap peserta didik menyusun pertanyaan kemudian dibentuk seperti bola dan dilempar ke murid yang lain dimana siswa yang memperoleh bola pertanyaan harus menjawab pertanyaan didalamnya.

Pendapat Huda (2014:226) tentang strategi pembelajaran *snowball throwing* atau yang biasa *snowball fight* ialah model pembelajaran yang diperoleh pertama kali dari permainan fisik dengan menggunakan segumpalan salju yang dilempar dengan tujuan memukul orang lain. Namun dalam lingkup pembelajaran, *snowball throwing* diaplikasikan dengan cara melempar segumpalan kertas yang telah dibentuk bola untuk mengarahkan pada murid yang diwajibkan menjawab pertanyaan soal dari pengajar. Menurut Bayor model pembelajaran *snowball throwing* ialah salah satu model pembelajaran aktif dimana banyak melibatkan siswa dalam pelaksanaannya, guru hanya berperan sebagai fasilitator di awal pembelajaran dengan memberikan topik yang akan dipelajari dan kemudian mengatur jalannya kegiatan pembelajaran (Erniwati, 2015:2).

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *snowball throwing* adalah model pembelajaran yang menggunakan media bola sebagai media dalam pembelajarannya sehingga dapat mendorong siswa untuk menyampaikan pendapatnya sesuai dengan materi yang disampaikan oleh pengajar.

#### 2.1.6.2 Karakteristik Model Pembelajaran *Snowball Throwing*

Bagi Shoimin (2014:174) model pembelajaran *snowball throwing* atau melempar bola salju ialah bentuk pengembangan dari model pembelajaran diskusi dan sebagai bagian dari model pembelajaran kooperatif. Kegiatan pembelajaran dibuat sedemikian rupa hingga proses pembelajaran dapat terjadi dengan kondisi yang lebih menyenangkan dan meningkatkan motivasi peserta didik. Pada penerapan model ini, diskusi kelompok dan interaksi antar murid dari kelompok yang tidak sama kemungkinan akan terjadi saling berbagi pengalaman dan pengetahuan sehingga dapat menyelesaikan permasalahan yang kemungkinan muncul dalam kegiatan diskusi kelompok yang berlangsung dengan lebih menyenangkan dan interaktif.

Hamdayama (2015:158-159) menegaskan bahwa kegiatan melempar bola pertanyaan akan menjadikan kelompok lebih dinamis, dikarenakan siswa tidak hanya berfikir, menulis, berbicara, atau bertanya. Namun, siswa akan melakukan aktifitas fisik dengan melakukan kegiatan menggulung kertas dan melemparkan pada murid lain. Sehingga, setiap anggota kelompok akan menyiapkan dirinya sendiri karena pada gilirannya, siswa tersebut harus menjawab pertanyaan yang terdapat dalam bola kertas dari teman lainnya.

Menurut Huda (2014:226) pada pembelajaran *snowball throwing* melibatkan siswa yang selanjutnya dibentuk kelompok supaya memperoleh tugas dari pengajar yang diwakili oleh seorang ketua kelompok dalam kelompoknya. Selanjutnya, setiap murid membuat pertanyaan pada selembar kertas kemudian dibentuk menjadi bola pertanyaan dan dilempar ke siswa lain. Siswa yang

memperoleh lembaran bola kertas pertanyaan harus menjawab pertanyaan dalam kertas yang didapatnya.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *snowball throwing* merupakan model pembelajaran yang terdiri dari diskusi kelompok. Kemudian kegiatan melempar bola pertanyaan pada siswa lain, siswa yang menerima bola pertanyaan harus menjawab pertanyaan yang diterima setelah siswa mempelajari materi yang sudah dipelajari. Guru juga memberikan pengalaman kepada siswa melalui pembelajaran terpadu dengan menggunakan proses yang saling berkaitan.

#### 2.1.6.3 Sintaks Model Pembelajaran *Snowball Throwing*

Menurut Asmani (2012:47) menjelaskan langkah-langkah dari model pembelajaran ini, yaitu:

1. Guru menjelaskan materi yang akan diberikan.
2. Guru membuat beberapa kelompok dan memanggil setiap ketua kelompok agar dapat memberikan penjelasan tentang materi yang dipelajari.
3. Setiap ketua kelompok kembali pada kelompoknya, selanjutnya menjelaskan materi yang diberikan oleh guru kepada teman-teman di kelompoknya.
4. Selanjutnya, setiap siswa diberi satu lembar kertas tugas, supaya menuliskan satu pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang telah dipaparkan oleh ketua kelompok.
5. Kertas yang berisi pertanyaan selanjutnya dibentuk seperti bola kemudian dilempar dari satu siswa ke siswa lain selama kurang lebih 15 menit.

6. Setelah waktu melempar habis, setiap siswa akan memperoleh satu bola kertas pertanyaan. Kemudian murid tersebut diberi kesempatan untuk menjawab secara bergantian pertanyaan yang terdapat dalam kertas tersebut.
7. Guru melakukan evaluasi tentang materi yang telah dijelaskan sebelumnya.
8. Guru menutup pembelajaran hari ini.

Sedangkan menurut Ngalimun (2014:175) sintaks *snowball throwing* meliputi pemberian informasi materi tertentu, pembentukan kelompok, pemanggilan ketua kelompok, setiap kelompok memberikan pertanyaan yang ditulis pada selembar kertas kemudian diberikan pada kelompok lain, kelompok lain memberikan jawaban secara bergantian dengan penyimpulan, refleksi dan evaluasi pembelajaran.

Hamdayama (2015:159-160) langkah-langkah pelaksanaan model *snowball throwing*, yaitu:

1. Guru memberikan materi yang akan dipelajari, serta KD yang akan dicapai.
2. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, kemudian memanggil semua ketua kelompok untuk diberikan penjelasan tentang materi oleh guru.
3. Masing-masing ketua kelompok kembali pada kelompoknya masing-masing, kemudian menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru kepada teman kelompoknya.
4. Kemudian setiap siswa diberi satu lembar kertas kerja kelompok, dan menuliskan satu pertanyaan apa saja yang berkaitan dengan materi yang sudah dijelaskan oleh ketua kelompok.

5. Lalu kertas yang berisi pertanyaan dibuat seperti bola kemudian dilempar dari suatu siswa ke siswa lain selama  $\pm 5$  menit.
6. Setelah siswa mendapatkan satu bola atau satu pertanyaan, siswa tersebut diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan yang ada dalam kertas berbentuk bola tersebut secara bergantian.
7. Evaluasi
8. Penutup

Sedangkan menurut pandangan Shoimin (2014:175) langkah-langkah *snowball throwing* terdiri atas beberapa fase yang terdiri atas: fase pertama, yaitu memotivasi siswa dan menyampaikan tujuan; fase kedua, yaitu menyajikan informasi; fase ketiga, yaitu mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok belajar; fase keempat, membimbing kelompok bekerja serta belajar; fase kelima, melakukan evaluasi pembelajaran; fase keenam, yaitu memberikan penilaian atau penghargaan.

Huda (2014:227) sintaks atau langkah-langkah model pembelajaran *snowball throwing* ialah sebagai berikut.

1. Guru menyampaikan materi yang akan disajikan dan indikator pembelajaran.
2. Guru membentuk kelompok-kelompok belajar dan memanggil ketua masing-masing kelompok untuk menjelaskan penjelasan tentang materi.
3. Masing-masing ketua kelompok kembali ke kelompoknya masing-masing kemudian menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru kepada teman sekelompoknya sesuai dengan yang disampaikan oleh guru.

4. Setiap siswa diberi suatu lembar kertas kerja dan dituliskan satu pertanyaan sesuai dengan materi yang sudah dijelaskan oleh ketua kelompok.
5. Siswa membentuk kertas tersebut seperti bola dan dilempar dari satu siswa ke siswa yang lain selama +15 menit.
6. Siswa mendapat satu bola maka dia diberi kesempatan untuk menjawab pertanyaan yang tertulis dalam kertas tersebut secara bergantian dalam kelompok.
7. Guru mengevaluasi dan menutup kegiatan pembelajaran.

#### 2.1.6.4 Kekurangan Model Pembelajaran *Snowball Throwing*

Pendapat Huda (2014:228) kekurangan dari strategi *snowball throwing* ialah dikarenakan kurangnya pengetahuan yang diberikan dan hanya berkisar pada apa yang telah diketahui peserta didik. Strategi ini seringkali bersifat mengacaukan suasana daripada mengefektifkan pembelajaran.

Hamdayama (2015:161) membagi kelemahan dari metode *snowball throwing* sebagai berikut:

1. Kegiatan belajar mengajar sangat bergantung pada kemampuan siswa dalam hal memahami materi menyebabkan apa yang dikuasai peserta didik hanya sedikit. Sehingga dapat diketahui dari soal yang dibuat peserta didik terkadang hanya pada seputar materi telah dijelaskan atau seperti contoh soal yang telah diberikan oleh guru.
2. Apabila terdapat ketua kelompok yang tidak mampu menjelaskan materi dengan baik maka akan menjadi penghambat bagi anggota lain dalam

kelompoknya untuk memahami materi sehingga dibutuhkan waktu yang banyak supaya siswa dapat mendiskusikan materi pelajaran.

3. Tidak adanya penghargaan kelompok dan kuis individu, sehingga peserta didik ketika bekerja kelompok kurang termotivasi untuk bekerja sama namun tidak menutup kemungkinan bagi pendidik untuk menambah pemberian kuis individu maupun penghargaan kelompok.
4. Membutuhkan waktu yang lama.
5. Siswa yang nakal cenderung membuat onar dan kegaduhan.
6. Kelas sering gaduh dikarenakan kelompok dibuat sendiri oleh siswa.
7. Guru menjelaskan terlebih dahulu materi yang akan didiskusikan secara jelas dan singkat disertai pula dengan aplikasinya.
8. Guru memberi batasan dalam pembauatan kelompok belajar dan penyusunan pertanyaan untuk mengoptimalkan waktu pembelajaran.
9. Kegaduhan dapat teratasi dengan cara guru ikut serta dalam pembentukan kelompok.
10. Anak yang dianggap sering menimbulkan kegaduhan dalam kelompok maka dipisahkan dari anak yang serius dalam mengikuti pembelajaran.
11. Akan tetapi, tidak menutup kemungkinan bagi pendidik untuk memberikan kuis individu serta penghargaan kelompok.

Pendapat lain juga diungkapkan oleh Shoimin (2014:176-177) yang menyebutkan kekurangan dari model *snowball throwing* meliputi:

1. Model ini sangat bergantung pada kemampuan peserta didik dalam memahami materi dan berakibat pada penguasaan peserta didik yang sedikit.

2. Ketua kelompok yang kurang atau tidak mampu menjelaskan materi dengan baik maka akan menjadi penghambat bagi anggota lain untuk memahami materi, sehingga memerlukan waktu yang banyak bagi peserta didik untuk mendiskusikan materi pelajaran.
3. Tidak ada kuis individu begitupun penghargaan kelompok sehingga saat peserta didik berkelompok menjadi kurang termotivasi untuk bekerja kelompok.
4. Membutuhkan waktu yang panjang.
5. Peserta didik yang nakal cenderung berbuat onar dalam kelas.
6. Kelas sering gaduh karena kelompok dibuat oleh siswa itu sendiri.

Pada model pembelajaran *snowball throwing* kurang tepat digunakan pada mata pelajaran atau bidang studi ilmu pengetahuan sosial. Dikarenakan ilmu pengetahuan sosial adalah ilmu yang memiliki cakupan materi pembelajaran yang sangat luas, sehingga membutuhkan pengembangan yang mendalam karena materinya yang selalu berkembang. Sedangkan di sini pembelajaran hanya berfokus pada pengetahuan alam atau eksak yang cenderung menggunakan rumus yang relatif tetap. Maka pendidik akan lebih mudah mengarahkan jalannya pembelajaran (Hamdayama, 2015:159).

Kekurangan dari model *snowball throwing* yaitu siswa masih kesulitan dalam mengungkapkan pendapatnya saat menjawab bola pertanyaan, siswa cenderung tidak kondusif saat pembelajaran dikarenakan model ini berbasis permainan sehingga siswa lebih tertarik pada permainan dan materi yang diperoleh siswa hanya seputar pada apa yang disampaikan guru. Serta model pembelajaran

ini kurang tepat digunakan untuk mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial yang memiliki cakupan luas.

### **2.1.7 Model Pembelajaran *Mind Mapping***

#### **2.1.7.1 Pengertian Model Pembelajaran *Mind Mapping***

Menurut Buzan (2012:105) mendefinisikan *mind mapping* merupakan alat untuk berpikir kreatif yang mencerminkan cara kerja alami otak manusia. *Mind mapping* memungkinkan otak menggunakan semua gambar dan asosiasinya dalam pola radial serta jaringan sebagaimana otak dirancang.

Shoimin (2014:105) pemetaan pikiran ialah suatu cara yang sangat baik untuk mendapatkan dan menata gagasan sebelum memulai menulis. Sedangkan menurut Silberman (2009:188) pemetaan pikiran ialah cara yang digunakan secara kreatif bagi siswa secara individual untuk menghasilkan ide-ide, mencatat pelajaran, serta merencanakan eksperimen baru. Dengan mengarahkan kepada murid untuk membuat peta pikiran, maka murid akan menemukan kemudahan dalam mengidentifikasi secara jelas dan kreatif apa yang sudah mereka pelajari serta apa yang sedang mereka rencanakan saat itu.

Sedangkan menurut Shoimin (2014:105) pemetaan pikiran adalah sebuah teknik pemanfaatan keseluruhan otak yang menggunakan citra visual serta prasarana grafis lain untuk membentuk kesan. Sehingga otak sering kali mengingat informasi baik dalam bentuk gambar, simbol, bentuk-bentuk, suara, dan perasaan. Dan pada hakikatnya, *mind mapping* dipakai untuk *membrainstorming* suatu topik sekaligus menjadi sebuah strategi ampuh bagi belajar peserta didik (Huda, 2014:307).

Menurut Swadarma (2013:3) *mapping* adalah cara memetakan pikiran-pikiran kita dengan mencatat secara efisien, menarik, berdaya guna, efektif, kreatif dan mudah. Sistem berpikir siswa yang terpancar, sehingga ketika mengembangkan pemikiran dan ide ke segala arah, berbeda, serta memandangnya secara utuh dengan berbagai sudut pandang. Kemudian terdapat alat organisasional informasi yang bekerja sesuai mekanisme kerja otak siswa sehingga bisa memberikan dan mengeluarkan informasi dari dan ke dalam otak dengan mudah. Begitupun metode penulisan yang bekerja dengan menerapkan prinsip manajemen otak maka akan membuka seluruh potensi serta kapasitas otak yang masih tersembunyi.

Pendapat Elyusra tentang peta konsep ialah keseluruhan suatu topik yang ditampilkan dalam bentuk gambar yang berupa rangkaian ide, dimana ide utama ada di bagian tengah-tengah dan ide pendukungnya berada di luar ide utama serta antara ide utama dengan ide tambahan dihubungkan dengan berbagai garis (Yulmainar, 2016:66). Menurut Widodo (2016:221) *mind map* ialah cara yang paling efektif dan kreatif dalam pembuatan catatan. *Mind map* adalah cara yang paling mudah untuk meletakkan dan mengambil informasi yang ada di otak dengan pembuatan peta pikiran mengenai informasi yang didapatkan peserta didik (Masita, 2018:193).

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *mind mapping* adalah suatu model yang berisikan cara kreatif bagi siswa untuk menghasilkan ide dengan pembuatan pemetaan pikiran bagi siswa. Siswa berperan aktif dan kreatif dalam pembelajaran, sehingga mereka akan menemukan

kemudahan untuk mengidentifikasi secara jelas dan kreatif apa yang telah mereka pelajari.

#### 2.1.7.2 Sintaks Model Pembelajaran *Mind Mapping*

Pandapat Buzan (2012:15) bahwa terdapat tujuh langkah dalam pembuatan *mind map*, yaitu sebagai berikut:

1. Dimulai dari bagian tengah kertas kosong yang bagian sisi panjangnya diletakkan horisontal atau mendatar.
2. Gunakanlah foto atau gambar untuk ide sentral pembuat.
3. Gunakanlah warna untuk menambah kemenarikan karya.
4. Kemudian hubungkan cabang-cabang utama menuju gambar pusat dan hubungan cabang-cabang tingkat dua dan tiga ke tingkat satu dan dua, begitu seterusnya
5. Buat garis hubung secara melengkung, bukan menggunakan garis lurus.
6. Pakailah satu kata kunci untuk setiap garis.
7. Gunakan gambar untuk menarik perhatian siswa.

Pendapat lain yang dikemukakan Ngalimun (2014:175) bahwa pembelajaran ini sangat cocok untuk melihat pengetahuan awal peserta didik. Sintaksnya meliputi informasi kompetensi, penyajian masalah secara terbuka, peserta didik berkelompok untuk menanggapi dan menyusun berbagai alternatif jawaban atas pertanyaan, mempresentasikan hasil diskusi kelompok, murid membuat kesimpulan berdasarkan hasil setiap kelompok, kemudian evaluasi dan refleksi.

Sendangkan menurut Silberman (2009:188-189) prosedur pelaksanaan *mind mapping* meliputi:

1. Memilih topik dalam pembuatan pemetaan pikiran
2. Mengkonstruksikan pembagian kelas peta pikiran yang sederhana dengan menggunakan simbol, warna, atau khayalan
3. Beri kertas, bolpoint, serta sumber-sumber lain yang anda pikir akan membantu peserta didik dalam pembuatan peta pikiran yang indah dan berwarna, kemudian beri tugas pada siswa untuk memetakan pikiran.
4. Berilah waktu yang banyak bagi siswa untuk mengembangkan peta pikiran yang mereka buat. Dan sarankan mereka untuk melihat karya orang lain sebagai stimulus ide-ide.
5. Arahkanlah pada siswa untuk saling membagi peta pikiran. Selanjutnya berdiskusi tentang nilai dan cara kreatif untuk menggambarkan ide-ide.

Terdapat beberapa langkah dalam pembuatan peta pikiran (*mind mapping*) yaitu sebagai berikut (Shoimin, 2014:106):

1. Tulislah gagasan utamanya di bagian tengah-tengah kertas dan lingkupilah dengan berbagai bentuk baik itu bentuk lingkaran, persegi, maupun bentuk lain.
2. Berikan sebuah cabang yang keluar dari pusatnya untuk setiap point ataupun gagasan utama, kemudian beri warna yang berbeda untuk setiap cabangnya.
3. Tulis kata kunci pada setiap cabang yang dikembangkan sebagai detail. Kata kunci ialah kata-kata yang digunakan untuk menyampaikan inti dari sebuah gagasan serta untuk memicu ingatan peserta didik.

4. Berikan ilustrasi dan simbol-simbol untuk memperoleh ingatan yang lebih baik.

Asmani (2012:44) menjabarkan langkah-langkah dari metode ini yaitu:

1. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai kepada peserta didik.
2. Guru mengemukakan konsep atau permasalahan yang akan ditanggapi oleh peserta didik dan sebaiknya permasalahan yang diberikan mempunyai alternatif jawaban.
3. Bentuklah kelompok masing-masing kelompok terdiri atas 2-3 anggota.
4. Setiap kelompok mencatat atau menginventarisasi alternatif jawaban dari hasil diskusi bersama.
5. Setiap kelompok atau diacak kelompok tertentu membacakan hasil diskusinya, sedangkan guru mencatat di papan kerja dan mengelompokkannya sesuai dengan kebutuhan guru.
6. Dari data-data di papan kerja, peserta didik diminta membuat kesimpulan atau pendidik memberikan perbandingan yang sesuai konsep yang disediakan pendidik.

#### 2.1.7.3 Kelebihan Model Pembelajaran *Mind Mapping*

Menurut Shoimin (2014:107) terdapat kelebihan *mind mapping*, yang meliputi:

1. Cara *mind map* itu cepat.
2. Teknik ini dapat dipakai untuk mengorganisasikan ide-ide yang muncul pada pemikiran peserta didik.
3. Proses menggambar diagram dapat memunculkan berbagai ide yang lain.

4. Diagram yang telah dibentuk dapat menjadi panduan dalam menulis.

Huda (2014:307) menjelaskan *mind map* sebagai strategi ide yang digunakan untuk menaikkan pemikiran peserta didik. *Mind map* dapat dipakai untuk membentuk, mendesain, memvisualisasi, memecahkan masalah, mencatat, merevisi, membuat keputusan, dan mengklarifikasi topik utama, kemudian peserta didik dapat mengerjakan tugas-tugas yang diberikan banyak sekalipun.

Khasanah (2017: 10) menyebutkan manfaat dari *mind mapping* yaitu: (1) memusatkan perhatian, (2) menyenangkan, (3) meningkatkan pemahaman dan (4) fleksibel. Keunggulan dari model *mind mapping* menurut Swadarma (2013:8) yaitu:

1. Dapat meningkatkan kinerja manajemen pengetahuan peserta didik.
2. Dapat memaksimalkan sistem kerja otak peserta didik.
3. Saling berhubungan antara satu dengan yang lainnya sehingga semakin banyak informasi dan ide yang dapat disajikan.
4. Dapat memacu kreativitas peserta didik, sederhana dan mudah dikerjakan.
5. Sewaktu-waktu bisa mengingat kembali data yang telah ada secara mudah.

Dari beberapa kelebihan model pembelajaran *Mind Mapping* dapat disimpulkan bahwa model tersebut baik diterapkan untuk siswa karena saat pembelajaran mereka membuat peta pikiran, dibutuhkan ketrampilan untuk menyelesaikannya, pembelajaran ini dapat membuat siswa memahami materi dengan cepat dan menjadikan siswa lebih kreatif sehingga siswa dapat menjadi aktif saat pembelajaran.

## 2.1.8 Media Pembelajaran

### 2.1.7.1 Pengertian Media Pembelajaran

Anitah( 2009:6.3) media ialah suatu alat saluran yang digunakan untuk berkomunikasi. Media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari sebuah kata “*medium*” yang secara harfiah memiliki arti “perantara”, ialah sebagai perantara sumber pesan dalam penerima pesan. Heinich memberikan contoh media ini berupa, seperti film, komputer, diagram, bahan tercetak, televisi, dan instruktur.

Bagi Sudjana (2017:1) media pengajaran ialah sebuah alat bantu mengajar yang terdapat dalam komponen metodologi, menjadi salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh pendidik. Menurut Sanjaya (2012:204) menyatakan bahwa media adalah alat yang digunakan untuk memberi perangsang untuk siswa agar terjadi suatu proses belajar. Djamarah (2013:121) media ialah alat bantu apa saja yang bisa digunakan sebagai penyalur pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Daryanto (2013:4) media ialah salah satu komponen komunikasi sebagai pembawa pesan dari komunikator menjadi komunikan. Sanjaya (2012:204), menjelaskan bahwa media pembelajaran ialah keseluruhan alat dan bahan yang bisa digunakan sebagai tujuan pendidikan, seperti televisi, buku, majalah, radio, koran, dan sebagainya.

Pendapat lain diungkapkan Hidayati (2008:7-4) menyatakan bahwa media pendidikan merupakan metode, alat, dan teknik yang dipakai supaya lebih mengefektifkan komunikasi serta interaksi antara guru dan peserta didik di dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Hidayati (2008:7-4) media

merupakan alat atau sarana yang dipakai sebagai perantara untuk memberikan pesan dalam mencapai tujuan pembelajaran di kelas.

Susanto (2016:45), istilah media pembelajaran memiliki arti secara luas dan sempit. Pertama, secara luas, media ialah setiap orang, peristiwa atau materi yang memberi kesempatan pada peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap. Kedua, secara sempit, media memiliki arti sebagai alat elektromekanis sebagai alat perantara siswa dengan materi pelajaran. Pendapat Arief media merupakan sesuatu yang bisa dipakai sebagai penyalur pesan dari pengirim ke penerima hingga bisa merangsang perasaan, minat, pikiran dan perhatian siswa (Yenimar, 2017:45). Sutikno (2010:58) media pembelajaran dapat dikategorikan sebagai faktor eksternal yang ikut mempengaruhi proses pembelajaran di kelas, baik pada diri pengajar maupun pembelajar.

Berdasarkan penjelasan tersebut, pengertian dari media pembelajaran adalah alat atau sarana dalam pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk membantu siswa memahami materi pelajaran. Media pembelajaran dapat memudahkan siswa untuk memahami materi yang lebih banyak. Media sebagai alat untuk memberi perangsang bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar dalam rangka mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Media pembelajaran dikelompokkan dalam beberapa jenis, salah satunya yaitu poster.

Dalam penggunaan media pembelajaran, Dale mengadakan klasifikasi pengalaman berlapis dari tingkat yang paling konkrit ke abstrak, untuk menentukan pemilihan media pembelajaran dalam kelas. Klasifikasi tersebut sering kita kenal

dengan dengan nama “Kerucut pengalaman Edgar Dale”. Menjelaskan bahwa belajar dengan menggunakan indera pandang dan dengar akan menguntungkan bagi siswa. Media menafsirkan bagian integral dari proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan secara umum dan tujuan pembelajaran khususnya di sekolah (Melina, 2017:44). Arsyad (2017:13) Dale memperkirakan bahwa pemerolehan hasil ingatan melalui indera pandang berkisar 75%, melalui indera dengar 13%, dan melalui indera lainnya sekitar 12%.



**Gambar 2.1** Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Berdasarkan kerucut pengalaman Edgar Dale peneliti menggunakan media poster yang dapat menampilkan citra visual dan pesan yang terkandung, sehingga menimbulkan pembaca atau pengamat untuk mengikuti pesan yang disampaikan. Dengan berbantuan media poster maka model pembelajaran *mind mapping* akan berjalan lebih efisien, karena mampu melatih keberanian dan kreativitas anak untuk menuangkan ide secara lisan maupun tulisan.

#### 2.1.8.2 Media Poster

Sudjana (2017:54) pada dasarnya poster adalah gagasan yang disampaikan dalam bentuk ilustrasi gambar yang disederhanakan kemudian dibuat dalam ukuran besar, yang bertujuan agar menarik perhatian, membujuk, memotivasi atau memperjelas pada gagasan pokok, fakta, atau peristiwa tertentu dalam pembelajaran. Sanjaya (2012:215) poster ialah media yang dipakai sebagai penyampaian suatu ide, informasi, atau saran tertentu kemudian bisa menimbulkan keinginan pembaca atau yang melihatnya agar melaksanakan isi pesan tersebut.

Menurut Daryanto (2013:129) poster ialah suatu media yang kuat dengan warna dan pesan yang terkandung didalamnya dengan maksud untuk menangkap perhatian orang-orang yang lewat namun cukup lama menanamkan gagasan yang berarti di dalam ingatannya. Pendapat Sudjana dan Rivai (2017:51) mengenai poster dapat dijelaskan sebagai kombinasi visual dari rancangan yang kuat dengan warna dan pesan dengan maksud agar orang dapat menangkap perhatian orang yang lewat tetapi cukup lama menanamkan gagasan yang berarti di dalam ingatannya.

Sedangkan menurut Anitah (2009:6.26) poster ialah kombinasi antara visual dengan perpaduan warna yang kuat atau mencolok, dimana visual itu berupa gambar dan pesan/tulisan. Poster bisa dipakai sebagai salah satu pemberitahuan/informasi, memotivasi, peringatan, penggugah selera, peringatan atau menangkap perhatian siswa walaupun dilihat secara sekilas akan tetapi dapat menanamkan gagasan yang berarti dalam ingatannya.

Berdasarkan penjelasan tersebut, pengertian dari poster adalah media pengajaran dalam bentuk ilustrasi gambar yang disederhanakan yang dibuat dalam

ukuran besar, untuk menyampaikan suatu informasi sehingga merangsang pembaca untuk melihatnya dan melaksanakan isi pesan tersebut.

#### 2.1.8.3 Ciri-ciri Poster

Menurut Rahmaniati (2015:60) poster memiliki ciri sebagai berikut:

1. Berisi gabungan gambar dan tulisan ringkas, yang berada pada satu bidang gambar.
2. Memiliki nilai estetis, nilai seni keindahan dalam poster.
3. Menarik perhatian orang yang melihat.
4. Bersifat ajakan, memberi saran dan memperkenalkan sesuatu.
5. Gambar besar, poster memiliki ukuran gambar yang besar yang menekankan pada satu atau dua ide pokok.
6. Dapat mengerti pesan yang terkandung dengan melihat secara sepintas,

Rokhim (2018:75) poster merupakan media yang digunakan dalam pembelajaran yang memiliki ciri sebagai berikut:

1. Berisi pesan
2. Dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga mendorong terciptanya proses belajar pada diri siswa.
3. Dilengkapi gambar, warna, dan ilustrasi
4. Bahasa singkat dan komunikatif

Megawati (2017:111) media poster merupakan media grafis dengan ciri yaitu:

1. Media visual yang menyajikan fakta, ide, gagasan melalui kata-kata, kalimat, simbol atau gambar.

2. Bersifat menyalurkan pesan dari sumber pesan ke penerima pesan.
3. Menarik perhatian bagi pembaca.
4. Mudah diingat, karena megilustrasikan fakta yang cepat dilupakan dan diilustrasikan secara grafis dan mudah dala pembuatannya
5. Pesan simbol komunikasi visual, mengutamakan indra penglihatan dengan menuangkan pesan simbol komunikasi visual dan simbol pesan yang perlu dipahami.

Menurut Sulistianingsih (2016:174) poster terdiri atas perpaduan antara gambar dan tulisan untuk menyampaikan informasi, saran, seruan, peringatan, atau ide-ide lain yang dapat merangsang pembaca untuk melaksanakan isi pesan yang terkandung dalam poster, poster menarik bagi pembaca karena memiliki nilai keindahan dan pesan.

Berdasarkan penjelasan tersebut, ciri-ciri poster terdiri atas gabungan gambar, warna, ilustrasi dan tulisan ringkas, berukuran besar, memiliki nilai estetis/keindahan, dan memiliki pesan yang terkandung didalamnya sehingga dapat merangsang pembaca untuk melaksanakan isi pesan tersebut, memiliki bahasa yang singkat, padat dan komunikatif.

### **2.1.9 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SD**

#### **2.1.9.1 Pengertian IPS**

Hidayati (2008:1.7) memberikan batasan pada IPS merupakan suatu pendekatan interdisipliner dari pelajaran ilmu-ilmu sosial. IPS ialah bentuk integrasi dari berbagai cabang Ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, psikologi sosial, antropologi budaya, geografi, ekonomi, sejarah, ilmu politik, dan lain sebagainya.

Pendapat Susanto (2016:137) IPS merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam pada siswa, terutama yang menempuh pendidikan di tingkat dasar dan menengah. Hidayati (2008:1-7) menjelaskan IPS adalah bidang studi yang utuh dan tidak terpisah-pisah dalam kotak-kotak disiplin ilmu yang ada. Maksudnya bahwa bidang studi IPS tidak mengenal adanya pelajaran ekonomi, geografi, sejarah, secara terpisah, melainkan seluruh disiplin ilmu tersebut diajarkan secara terpadu.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa IPS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji dan mengintegrasikan secara interdisiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora. Sehingga dapat memberikan wawasan dan pemahaman kepada siswa untuk tujuan pendidikan.

#### 2.1.9.2 Pengertian Pembelajaran IPS di SD

Hidayati (2008:1.7) bahwa pembelajaran IPS merupakan hasil kombinasi atau pemfusan atau perpaduan dari beberapa mata pelajaran seperti sejarah, sosiologi, geografi, ekonomi, antropologi, dan politik. Menurut Gunawan (2016:52) metode pembelajaran IPS berpedoman pada aktivitas siswa yang memungkinkan bagi siswa baik secara individual maupun secara kelompok aktif menemukan konsep, mencari, menggali, serta prinsip-prinsip IPS secara autentik dan holistik. Dengan pembelajaran IPS, peserta didik bisa mendapatkan pengalaman langsung, sehingga siswa dapat memperoleh kekuatan untuk menerima, menyimpan, dan memproduksi kesan-kesan tentang berbagai hal yang

dipelajarinya. Oleh karena itu, siswa berlatih agar bisa menemukan dengan sendiri konsep-konsep yang telah dipelajari.

Menurut Sapriya keterampilan dalam IPS yang sangat penting ialah kecakapan dalam menerapkan dan mengolah informasi untuk mendidik siswa agar menjadi warga negara yang dapat berpartisipasi dalam masyarakat secara cerdas (Rohana, 2016:51). Menurut Taneo ilmu yang mempelajari kehidupan manusia dengan mengelompokkan sejauh mana manusia hidup dengan orang lain dalam suatu kelompok merupakan IPS (Faridha, 2015:9).

Berdasarkan uraian tersebut, pembelajaran IPS di SD merupakan kegiatan pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk terlibat langsung dengan pengalaman yang diperoleh di lingkungan masyarakat, sehingga peserta didik dapat berpartisipasi dalam masyarakat sebagai warga negara dengan mempelajari kehidupan manusia dengan orang lain.

#### 2.1.9.3 Tujuan Pembelajaran IPS di SD

Susanto (2016:145) tujuan utama dalam pembelajaran IPS adalah sebagai pengembangan potensi siswa supaya peka terhadap masalah sosial yang terdapat di lingkungan masyarakat, mempunyai sikap mental yang positif terhadap perbaikan dalam segala ketimpangan yang sedang terjadi, serta terampil dalam mengatasi permasalahan yang terjadi di kehidupan sehari-hari baik yang terjadi pada dirinya sendiri maupun yang terjadi dalam masyarakat.

Menurut Susanto (2016:145-146) menjelaskan tujuan pembelajaran IPS di sekolah, yaitu:

1. Mempunyai kepedulian dan kesadaran pada lingkungan dan masyarakatnya, dengan pemahaman terhadap nilai-nilai kebudayaan dan sejarah yang ada dalam masyarakat.
2. Untuk memahami dan mengetahui konsep dasar, serta mampu memakai model yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang selanjutnya bisa digunakan untuk memecahkan masalah-masalah dalam sosial.
3. Dapat memakai metode-metode dan proses berpikir serta memberikan keputusan untuk menyelesaikan permasalahan dan isu yang berkembang di masyarakat.
4. Menaruh perhatian terhadap masalah-masalah dan isu sosial, kemudian mampu membuat analisis yang kritis, serta mampu mengambil tindakan yang tepat dalam membuat keputusan.
5. Dapat mengembangkan berbagai potensi sehingga dapat membangun diri sendiri agar dapat bertahan kemudian bertanggung jawab untuk membangun masyarakat.

Pendapat lain juga dikemukakan oleh Susanto (2016:146) yang menyebutkan bahwa terdapat empat tujuan pendidikan IPS, yaitu: Pertama, pengetahuan ialah mengenal diri sendiri dan lingkungannya; kedua, kemampuan yaitu mencakup keterampilan berpikir; ketiga, sikap yaitu terdiri atas tingkah laku berpikir dan tingkah laku sosial; keempat, nilai ialah nilai yang terkandung di dalam masyarakat yang didapatkan dari lingkungan masyarakat maupun lembaga pemerintahan.

Tujuan pembelajaran IPS menurut Hidayati (2008:1-24) adalah untuk membina anak didik menjadi warga negara yang baik, serta memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kepedulian sosial yang bermanfaat bagi dirinya sendiri serta bagi masyarakat dan negara. Namun, secara rinci Hidayati (2008:1-24) menyebutkan tujuan pendidikan pembelajaran IPS itu berorientasi pada tingkah laku semua peserta didik, yaitu: (1) pengetahuan dan pemahaman, (2) sikap hidup dalam belajar, (3) nilai-nilai sosial serta sikap, (4) dan keterampilan. Menurut Susanti (2017:20) dalam pembelajaran IPS di SD dilakukan sejalan dengan karakteristik umur siswa, yang bertujuan untuk mempersiapkan siswa supaya dapat hidup berdampingan dengan masyarakat. Menurut Winataputra pembelajaran IPS di sekolah ialah salah satu muatan pelajaran akademis yang dirancang dan digunakan untuk mengembangkan rasa mencintai lingkungan bersama warga negara Indonesia (Munisah, 2018:181).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial dalam masyarakat baik di lingkungan sekitar maupun di lingkungan global secara luas, serta membina anak didik menjadi warga negara yang baik dimana anak merupakan generasi penerus bangsa yang akan melanjutkan kehidupan bernegara.

#### 2.1.9.4 Karakteristik Pembelajaran IPS di SD

Menurut Susanto (2016:160) ruang lingkup IPS SD memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut:

1. Terdiri atas unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, humaniora, pendidikan, serta agama.
2. Standar kompetensi dan standar dasar berupa tema tertentu.
3. Standar kompetensi dan standar dasar mengkaji berbagai permasalahan sosial.
4. Standar kompetensi dan kompetensi dasar berkaitan dengan kehidupan masyarakat.
5. Dalam mengkaji dan mempelajari peristiwa sosial, standar kompetensi dan kompetensi dasar menggunakan tiga dimensi.

Hidayati dkk. (2008:1-26) menjelaskan karakteristik IPS berdasarkan dua pandangan sebagai berikut:

1. Materi IPS

Materi IPS dikembangkan berdasarkan permasalahan yang ada dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat. Terdapat 5 macam sumber materi IPS yaitu:

1) semua objek yang ada di lingkungan; 2) aktivitas manusia; 3) budaya dan lingkungan geografi; 4) sejarah kehidupan di masa lampau; dan 5) karakteristik anak.

2. Strategi Penyampaian Pengajaran IPS

Materi disusun berdasarkan urutan terkecil yaitu diri sendiri, lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat, kota, wilayah, negara, dan dunia.

#### 2.1.9.5 Ruang Lingkup pembelajaran IPS di SD

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah, ruang lingkup IPS SD

meliputi: (1) manusia, tempat, dan lingkungan, (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan, (3) sistem sosial dan budaya, (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Susanto (2016:160-161) merumuskan ruang lingkup materi IPS di Sekolah Dasar memiliki karakteristik, sebagai berikut:

1. Ilmu pengetahuan sosial ialah gabungan dari berbagai unsur sejarah, ekonomi, geografi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan dalam bidang humaniora, agama dan pendidikan.
2. Kompetensi dasar dan standar kompetensi IPS berasal dari struktur keilmuan sejarah, sosiologi, ekonomi, dan geografi yang diatur sedemikian rupa sehingga standar kompetensi IPS berasal menjadi topik/tema atau pokok bahasan tertentu.
3. Kompetensi dasar dan standar kompetensi IPS menyangkut berbagai permasalahan sosial yang dirumuskan melalui pendekatan interdisipliner serta multidisipliner.
4. Standar kompetensi dasar menyangkut kejadian dan perubahan dalam kehidupan bermasyarakat dengan prinsip sebab akibat, adaptasi, kewilayahan dan pengolahan lingkungan, struktur proses dan permasalahan sosial berbagai upaya perjuangan hidup seperti pemenuhan kebutuhan manusia.
5. Kompetensi dasar dan standar kompetensi IPS memakai tiga dimensi dalam memahami dan mengkaji fenomena di sosial dan kehidupan manusia secara keseluruhan.

Hidayati (2008:1.26) juga merumuskan sumber materi IPS dalam lima macam, yaitu:

1. Apa saja atau segala sesuatu yang pernah ada dan terjadi di lingkungan sekitar anak mulai dari keluarga, sekolah, teman bermain, desa, kecamatan hingga lingkungan yang sangat luas berupa negara dan dunia dengan segala permasalahannya.
2. Kegiatan manusia misalnya: pendidikan, keagamaan, produksi, komunikasi, mata pencaharian dan transportasi.
3. Budaya dan lingkungan geografi yang terdiri dari segala aspek antropologi dan geografi yang sudah ada sejak dari lingkungan anak yang terdekat sampai yang terjauh.
4. Kehidupan di masa lalu, perkembangan pada kehidupan manusia, sejarah yang diawali dari sejarah di lingkungan terdekat sampai yang terjauh, tentang tokoh-tokoh dan keadaan-keadaan yang besar.

Dari berbagai pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS memiliki ruang lingkup meliputi manusia, tempat, lingkungan, waktu, keberlanjutan, perubahan, sistem sosial budaya, perilaku ekonomi dan kesejahteraan, manusia, tempat, dan lingkungan. Dalam penelitian ini materi kelas empat yaitu keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi yang merupakan ruang lingkup dari sistem sosial dan budaya.

#### 2.1.9.6 Strategi Penyampaian Pembelajaran IPS di SD

Strategi penyampaian pembelajaran IPS, secara keseluruhan didasarkan pada sebuah tradisi, ialah materi yang disusun dalam suatu urutan: anak/diri sendiri,

keluarga, masyarakat/tetangga, kota, wilayah, negara, dan dunia. Tipe kurikulum yang seperti ini sering disebut dengan “*The Widening Horizon or Expanding Environment Curriculum*” (Hidayati, 2008:1-27).

Tipe kurikulum ini memiliki asumsi bahwa anak pertama-tama perlu memperoleh atau diperkenalkan dengan konsep yang berhubungan dengan lingkungan terdekatnya atau diri sendiri. Kemudian secara sistematis dan bertahap bergerak dalam lingkungan konsentrasi keluar dari lingkaran itu, kemungkinan yang terjadi anak akan mengembangkan kemampuannya untuk menghadapi unsur-unsur dunia yang lebih luas.

Setiap sekolah telah menyusun sebuah rancangan program pendidikan yang disebut dengan kurikulum untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan sebelumnya. Menurut Peraturan Pemerintah No. 32 Tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan menjelaskan bahwa struktur kurikulum ialah pengorganisasian Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, muatan Pembelajaran, mata pelajaran, dan beban belajar pada setiap satuan pendidikan dan program pendidikan. Kompetensi Dasar mencakup sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan dalam muatan Pembelajaran, mata pelajaran, atau mata kuliah.

Struktur kurikulum IPS SD/MI terdiri atas substansi pembelajaran yang ditempuh dalam satu jenjang pendidikan selama enam tahun mulai dari kelas 1 sampai dengan kelas VI. Berikut tabel rincian Kompetensi Dasar dan Indikator mata pelajaran IPS kelas V materi Keragaman Sosial, Ekonomi, Budaya, Etnis, dan Agama di Provinsi Setempat.

**Tabel 2.1.** KD dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	3.2.1 Menganalisis keadaan pulau-pulau di Indonesia 3.2.2 Menganalisis hubungan antara banyaknya suku bangsa dengan kondisi wilayah di Indonesia 3.2.3 Menemukan faktor penyebab keragaman masyarakat Indonesia 3.2.1 Menganalisis keragaman bahasa daerah di Indonesia 3.2.1 Menganalisis tentang bentuk, bahan pembuat, dan keunikan dari rumah adat daerah mereka 3.2.1 Mengemukakan nama, keunikan dan penggunaan pakaian adat yang ada di daerah mereka tinggal 3.2.2 Menganalisis keunikan dari setiap pakaian adat yang diamatinya
4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	4.2.1 Menampilkan hasil peta pikiran tentang faktor penyebab keragaman masyarakat di Indonesia 4.2.1 Menyajikan bahasa daerah yang digunakan siswa 4.2.1 Menyajikan pengetahuan baru dari teks bacaan “Rumah Adat Suku Manggarai” 4.2.1 Menyajikan nama, keunikan dan penggunaan pakaian adat yang ada di daerah mereka tinggal

#### 2.1.9.7 Materi Keragaman Sosial, Ekonomi, Budaya, Etnis, dan Agama di Provinsi

##### Setempat

#### 7. Faktor Penyebab Keragaman di Indonesia

Di Indonesia terdapat banyak keragaman, misalnya suku bangsa, bahasa, agama, dan budaya. Banyak faktor yang menyebabkan terjadinya keragaman dalam masyarakat Indonesia. Beberapa faktor yang dimaksud seperti berikut:

1. Letak Strategis Wilayah Indonesia
2. Kondisi Negara Kepulauan

3. Perbedaan Kondisi Alam
4. Keadaan Transportasi dan Komunikasi
5. Penerimaan Masyarakat terhadap Perubahan
2. Keragaman Suku Bangsa di Indonesia

Suku bangsa termasuk bagian dari keragaman bangsa Indonesia. Ada 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, Batak, Anak Dalam, Melayu
2. Jawa : Sunda, Baduy, Betawi, Cirebon, Jawa, Samin, Bawean,
3. Kalimantan : Tidung, Dayak
4. Sulawesi : Sangir, Minahasa, Kailili, Pamona, Bajo Manado
5. Papua : Arfak, Mandacan, Bauzi, Asmat, Biak
3. Keragaman Bahasa Daerah di Indonesia.

Bahasa menjadi alat untuk berkomunikasi. Di Indonesia terdapat beragam suku bangsa. Keragaman suku bangsa menghasilkan bahasa daerah yang beragam pula. Di antara bahasa-bahasa daerah itu terdapat perbedaan. Namun, perbedaan itu disatukan dengan penggunaan bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional. Bahasa daerah yang berkembang di wilayah Indonesia berjumlah ratusan. Di suatu daerah seringkali berkembang lebih dari satu bahasa daerah. Berikut beberapa bahasa daerah yang berkembang di Indonesia:

1. Sumatra : Aceh, Bangka, Batak Alas, Melauai, Mentawai, Musi, Nias
2. Jawa : Badui, Betawi, Indonesia Peranakan, Jawa, Kangean, Kawi.
3. Bali dan Kepulauan Nusa Tenggara : Bali, Sasak, Abui, Adang, Alor.
4. Kalimantan : Ampanang, Aoheng, Bahau, Bekati, Banjar, Basap.
5. Sulawesi : Andio, Aralle-Tabulahan, Bada, Banggai, Bantik.
6. Maluku : Alune, Amahai, Ambelau, Aputai, Babar, Banda.
7. Papua : Abrab, Aghu, Airoran, Airo, Akwakai, Ambai, Dani, Foya.

4. Daerah Asal Bentuk, Bahan Pembuat dan Keunikan Rumah Adat di Indonesia

Rumah Adat Tambi merupakan rumah adat yang berasal dari Sulawesi Tengah. Ada berbagai keunikan dari rumah ini, antara lain :

1. Rumah adat Tambi merupakan rumah adat yang digunakan sebagai tempat tinggal oleh masyarakat umum Sulawesi Tengah (bukan golongan bangsawan).
2. Rumah ini berukuran kecil dikarenakan hanya digunakan untuk tempat tinggal masyarakat umum.
3. Berstruktur rumah panggung dan tidak terlalu tinggi, serta pondasi rumah ini berupa batu berbentuk persegi yang besar.
4. Rumah ini berbentuk prisma segitiga, serta memiliki atap yang terbuat dari daun ijuk yang sangat panjang sehingga menjadikan atapnya berperan serta sebagai dinding bagian luar.
5. Anak tangga bagi penghuni rakyat biasa berjumlah ganjil, sedangkan untuk tetua adat berjumlah genap.

## 5. Keragaman Rumah Adat di Indonesia

Keragaman suku bangsa juga berpengaruh terhadap bentuk rumah adat. Rumah adat umumnya dibangun menyesuaikan kondisi bentang alam wilayah setempat. Keragaman bentuk rumah adat mencerminkan kemampuan nenek moyang bangsa Indonesia sebagai arsitek andal. Tidak hanya unik, bentuk rumah adat mengandung makna dan simbol tertentu. Semua itu disesuaikan adat istiadat tiap-tiap daerah. Keragaman rumah adat di Indonesia sebagai berikut:

1. Aceh : Rumah Aceh, Krong Bade
  2. Sumatra : Rumah Balon, Rumah Gadang, Balai Salaso Jatuh, Rumah.
  3. Jawa : Rumah Kasepuhan, Rumah Adat Baduy, Rumah Joglo.
  4. Kalimantan : Rumah Betang, Rumah Balay, Rumah Lamin, Rumah Banjar
  5. Bali : Gapura Candi Bentar
  6. Sulawesi : Laikas, Rumah Besar, Rumah Tambi, Rumah Adat Mandar.
  7. Maluku : Rumah Baileo
  8. Papua : Rumah Honai
6. Berbagai keunikan pakaian adat Jawi Jangkep dan Kebaya dari Jawa Tengah :
1. Pakaian adat wanita bernama kebaya (terbuat dari bahan katun, beludru, sutera brokat, dan nilon yang berwarna cerah).
  2. Jawi Jangkep yang dipakai pria terdiri dari Baju Beskap dengan motif bunga, pakaian bawah berupa jarik yang dililitkan di pinggang dan di ikat dengan stagen dan sabuk, blangkon, selop, serta aksesoris tambahan seperti keris.
  3. Pakaian adat wanita dilengkapi dengan sanggul dan konde.

4. Bagi wanita, memiliki tambahan tata rias yang unik pada wajahnya terutama bagian dahi.
5. Warna-warna khas pakaian adat Jawa Tengah seperti Hitam, Hijau, Hitam berpadu dengan emas, dan berbagai warna cerah lainnya.
6. Kebaya digunakan untuk memperingati hari kartini, wisuda, dan digunakan siswa di beberapa momen tertentu.
7. Jawi Jangkep digunakan acara pernikahan yang menggunakan ritual adat Jawa.
7. Ragam Pakaian Adat di Indonesia

Perbedaan kondisi geografis wilayah Indonesia mendorong berkembangnya pakaian adat. Bagi bangsa Indonesia, pakaian adat termasuk salah satu kekayaan budaya. Penduduk daerah biasanya mengenakan pakaian adat dalam peringatan peristiwa atau acara tertentu. Contohnya pakaian adat dikenakan saat acara pernikahan atau tradisi adat daerah setempat.

Di beberapa daerah, pakaian adat dikelompokkan sesuai kedudukan atau status pemakainya dalam masyarakat. Contohnya pakaian raja, kepala suku, atau bangsawan berbeda dengan pakaian adat rakyat biasa. Apa saja nama-nama pakaian adat di Indonesia? Berikut beberapa nama pakaian adat di Indonesia.

1. Sumatra : Elee Balang, Ulos, Bundo Kandung, Paksian
2. Jawa : Baju Pangsi, Kebaya, Kebaya Kesatrian, Pesa'an
3. Kalimantan : Perang, Pengantian Bagajah Gamuling Baular Lulut.
4. Maluku : Baju Cele, Pakaian Manteren Lamo.
5. Sulawesi : Kulavi, Baju Nggembe, Baju Bodo

### **2.1.10 Keefektifan Model *Mind Mapping* Berbantuan Poster**

Buzan (2012:105) mendefinisikan *mind mapping* merupakan alat untuk berpikir kreatif yang mencerminkan cara kerja alami otak manusia. *Mind mapping* memungkinkan otak menggunakan semua gambar dan asosiasinya dalam pola radial serta jaringan sebagaimana otak dirancang. Menurut Silberman (2009:188) pemetaan pikiran ialah cara yang digunakan secara kreatif bagi siswa secara individual untuk menghasilkan ide-ide, mencatat pelajaran, serta merencanakan eksperimen baru. Dengan mengarahkan kepada murid untuk membuat peta pikiran, maka murid akan menemukan kemudahan dalam mengidentifikasi secara jelas dan kreatif apa yang sudah mereka pelajari serta apa yang sedang mereka rencanakan saat itu. Ngilimun menjelaskan bahwa dalam pemilihan model secara tepat maka perlu diperhatikan berbagai aspek yang meliputi fasilitas, kondisi siswa, media yang tersedia, sifat materi bahan ajar dan keadaan guru tersebut (Fitriyaningsih, 2014:44).

Sedangkan menurut Shoimin (2014:105) peta pikiran memakai berbagai pemicu visual dan sensorik tersebut dalam suatu pola dari ide-ide yang bersangkutan seperti peta jalan yang digunakan untuk belajar, mengorganisasikan, dan merencanakan. Peta ini bisa membangkitkan ide-ide orisinal serta memicu ingatan dengan mudah. Ini jauh lebih mudah daripada menggunakan metode pencatatan tradisional karena ia mengaktifkan kedua belahan otak. Cara ini juga dapat menenangkan, menyenangkan, dan kreatif.

Sudjana (2017:54) pada prinsipnya poster tersebut adalah suatu gagasan yang dicetuskan dalam bentuk ilustrasi gambar yang kemudian disederhanakan dan

dibuat dalam ukuran besar, bertujuan untuk menarik perhatian, membujuk, memotivasi atau memperingatkan pada gagasan pokok, fakta, atau peristiwa tertentu. Sanjaya (2012:215) poster ialah sebuah media yang dipakai sebagai penyampai suatu informasi, ide atau saran atau tertentu, sehingga bisa merangsang keinginan yang melihatnya untuk melaksanakan isi pesan tersebut.

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan *mind mapping* berbantuan poster pada materi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat dapat membuat siswa semangat dalam pembelajaran. Poster dapat menarik perhatian siswa, karena poster berisi ilustrasi gambar yang dibuat dalam ukuran besar yang digunakan untuk menyampaikan pesan informasi sehingga dapat merangsang keinginan siswa untuk melihatnya dan melaksanakan isi pesan tersebut. Dengan bantuan poster maka siswa bersama teman-temannya membuat jalan pikiran materi ini secara kreatif dengan bimbingan guru. Mereka bebas berekspresi dalam peta pikiran yang akan mereka buat. Mereka dapat memahami materi dengan cepat, kreatif, dan menyenangkan dalam pembelajaran, serta menumbuhkan rasa tanggung jawab dan kerjasama dalam kelompok.

Pembelajaran dengan model *mind mapping* berbantuan poster sangat cocok dengan materi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat, melihat dari materi ini sesuai dengan pembelajaran pemetaan pikiran. Siswa dapat membuat peta pikiran yang berhubungan dengan keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat dengan bantuan poster serta bimbingan dari guru. Model *mind mapping* efektif diterapkan untuk siswa karena saat pembelajaran mereka membuat peta pikiran, dibutuhkan ketrampilan

untuk menyelesaikannya, pembelajaran ini dapat membuat siswa memahami materi dengan cepat dan menjadikan siswa lebih kreatif sehingga siswa dapat menjadi aktif saat pembelajaran. Dengan dilaksanakan pembelajaran dengan pemetaan pikiran, maka pembelajaran akan berlangsung menyenangkan menumbuhkan rasa semangat, kerjasama, dan fokus belajar siswa. Oleh karena itu, model *mind mapping* berbantuan poster diyakini lebih efektif daripada model *snowball throwing* berbantuan gambar dalam pembelajaran IPS materi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat.

## **2.2 Kajian Empiris**

Penelitian ini didasarkan pada penelitian *mind mapping* yaitu tentang penelitian berbasis pemetaan pikiran yang telah dilaksanakan oleh penelitian sebelumnya, diantaranya yaitu:

Penelitian yang dilakukan oleh Liu (2014:017) dengan judul *The Effect of Mind Mapping on Teaching and Learning: A Meta-Analysis*. Untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran maka digunakan alat dalam pembelajaran. Untuk menguji efektivitas maka dalam penelitian ini menggunakan metode meta analisis dengan meninjau penelitian eksperimental dan *quasi eksperimen*. Pada metode meta analisis menunjukkan bahwa pemetaan pikiran memiliki dampak positif dalam kegiatan belajar dan pembelajaran materi negara, penggunaan, subjek dan prestasi mempengaruhi hasil belajar.

Penelitian yang dilakukan oleh Nemati (2014:96) dengan judul *The Effect Of Mind Mapping Technique nn The Enhancement Of Advanced Iranian EFL*

*Learners' Essay Writing Ability Through Organizing Information and Thoughts.*

Temuan ini menunjukkan bahwa selama penelitian, peserta diarahkan membuat peta pikiran untuk menghasilkan ide, menghubungkannya dengan kode, warna, gambar, dan selanjutnya menghasilkan karya yang diinginkan. Kemudian temuan ini dianalisis menggunakan tes MANCOVA menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan menulis esai pada kelompok eksperimen.

Penelitian yang dilakukan oleh Supriadi (2016:83) dengan judul Efektivitas Metode *Mind Mapping* dalam Meningkatkan Kemampuan Menyimak Dongeng di Kelas 1 SD Inpres Panreng Kabupaten Barru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *mind mapping* efektif dalam meningkatkan kemampuan menyimak dongeng serta teori *mind mapping* dapat meningkatkan keterampilan menyimak dongeng di Sekolah Dasar.

Penelitian yang dilakukan oleh Latipah (2018:135) dengan judul Penerapan Model Pembelajaran *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik menunjukkan ada perbedaan hasil belajar yang signifikan pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* dalam kompetensi dasar mengidentifikasi fasilitas dan lingkungan kantor serta penataannya setelah diberikan perlakuan dibandingkan sebelum diberikan perlakuan dilihat dari hasil uji beda yang dilakukan pada hasil pretest dan posttest.

Penelitian yang dilakukan oleh Sugiantari (2016:1) dengan judul Penerapan *Take And Give* Berbantuan *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Kelas IV. Temuan ini menunjukkan bahwa bahwa penerapan model

pembelajaran *take and give* berbantuan media *mind mapping* dapat meningkatkan keaktifan belajar dan hasil belajar IPA.

Penelitian yang dilakukan oleh Yuliasih (2015:1) dengan judul Penerapan *Mind Mapping* dalam Pendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn dan Sikap Spiritual Pada Tema Cita-Citaku Siswa Kelas IVA SD Negeri 24 Pemecutan. Temuan ini menunjukkan bahwa bahwa dengan menerapkan *mind mapping* dalam pendekatan saintifik dapat meningkatkan hasil belajar PKn dan sikap spiritual dengan tema cita-citaku pada siswa kelas IVA di SD Negeri 24 Pemecutan Kecamatan Denpasar Utara tahun pelajaran 2014/2015.

Penelitian yang dilakukan oleh Rokhim (2018:74) dengan judul Keefektifan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Course Review Horay* Berbantu Media Poster Terhadap Hasil Belajar Siswa Subtema Aku Dan Cita-Citaku Kelas IV SD Negeri Jomblang 01 Semarang. Berdasarkan hasil penelitian saran yang dapat disampaikan adalah supaya metode *course review horay* berbantu media poster dapat digunakan guru sebagai salah satu alternative guru dalam proses pembelajaran yang afektif, berpusat pada siswa, dan menyenangkan.

Penelitian yang dilakukan oleh Andriany (2016:70) dengan judul Perbandingan Efektifitas Media Penyuluhan Poster Dan Kartun Animasi Terhadap Pengetahuan Kesehatan Gigi Dan Mulut. Hasil uji t tidak berpasangan menunjukkan signifikansi nilai p yaitu 0,03 ( $p < 0,05$ ), maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang bermakna pengaruh media penyuluhan kesehatan gigi dan mulut dengan media poster dan kartun animasi. Media penyuluhan kesehatan gigi

dan mulut dengan media kartun animasi lebih efektif dibandingkan media poster dalam meningkatkan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut.

Penelitian yang dilakukan oleh Sulistianingsih (2017:172) dengan judul Penerapan Model Inkuiri Terbimbing dengan Media Poster untuk Meningkatkan Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas V SD Negeri 4 Tamanwinangun Tahun Ajaran 2016/2017. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model inkuiri terbimbing dengan media poster dapat meningkatkan pembelajaran siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Rahmaniati (2015:59) dengan judul Penggunaan Media Poster Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VB SDN 6 Langkai Palangka Raya. Temuan ini menunjukkan bahwa: (1) aktivitas peserta didik dalam pembelajaran IPA menggunakan media poster meningkat. Hasil belajar IPA peserta didik dapat ditingkatkan dengan penggunaan media poster pada materi pesawat sederhana.

Penelitian yang dilakukan oleh Setiawan (2016:211) dengan judul Pendekatan Belajar Melalui Karya Poster dalam Mengenalkan Materi Globalisasi pada Mata Pelajaran PKn untuk Siswa Kelas IV SD 1 Ngembalrejo Kabupaten Kudus. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar PKn menggunakan pendekatan belajar melalui karya poster untuk mengenalkan materi globalisasi. Peningkatan hasil belajar tersebut terbukti dengan data hasil penelitian siklus I dan siklus II.

Penelitian yang dilakukan oleh Parikh (2016:149) dengan judul *Effectiveness of Teaching through Mind Mapping Technique*. Temuan ini menunjukkan bahwa setelah dilakukan uji-t, standar deviasi dari skor rata-rata serta

aspek model *mind mapping* diperoleh dari kuisioner yang telah diisi sehingga disimpulkan bahwa model *mind mapping* lebih efektif dibandingkan metode konvensional.

Penelitian yang dilakukan oleh Syafrizalsyafrizal (2018:647) dengan judul *The Effectiveness of using Mind Mapping Strategy and Making Inference toward Students' Vocabulary Achievement*. Penelitian ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran *mind mapping* menunjukkan efektivitas yang signifikan pada peningkatan skor yang diperoleh siswa. Hasil yang signifikan ini menunjukkan bahwa *mind mapping* dapat digunakan sebagai salah satu strategi yang efektif dalam pembelajaran, karena dapat meningkatkan kreativitas siswa melalui pembelajaran yang menyenangkan..

### **2.3 Kerangka Berfikir**

Permasalahan dalam penelitian ini ialah hasil mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial di SDN Gugus Shinta Kota Semarang pada kelas IV. Diperoleh beberapa masalah dalam pembelajaran. Kurangnya minat belajar anak juga disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya yaitu kurangnya fasilitas belajar, model yang digunakan guru belum optimal dan hanya model-model yang memiliki unsur permainan sehingga membuat kelas sering gaduh, seperti *Talking Stick*, *Snowball Trowing* tergantung pada materi yang akan disampaikan. Kurangnya antusias siswa dalam pembelajaran IPS dikarenakan pelajaran IPS yang terlalu banyak materi untuk dibaca dan juga dihafalkan membuat siswa jenuh, pelajaran IPS dianggap sesuatu yang sulit kerana dalam pelajaran IPS materinya terlalu banyak. Dari kesulitan siswa yang kurang bisa mengungkapkan pendapatnya

sendiri pelajaran IPS dianggap sesuatu yang sulit karena dalam pelajaran IPS diperlukan pemahaman untuk memahami suatu peristiwa yang nantinya akan diungkapkan dengan bahasa sendiri.

Menurut Shoimin (2014) pemetaan pikiran dapat membantu pembelajar mengatasi kesulitan, mengetahui apa yang akan ditulis, serta bagaimana cara mengorganisasi gagasan, karena teknik ini dapat membantu pembelajar menemukan gagasan, mengetahui apa yang akan ditulis pembelajar, serta bagaimana memulainya. Peta pikiran sangat baik digunakan untuk merencanakan dan mengatur berbagai hal.

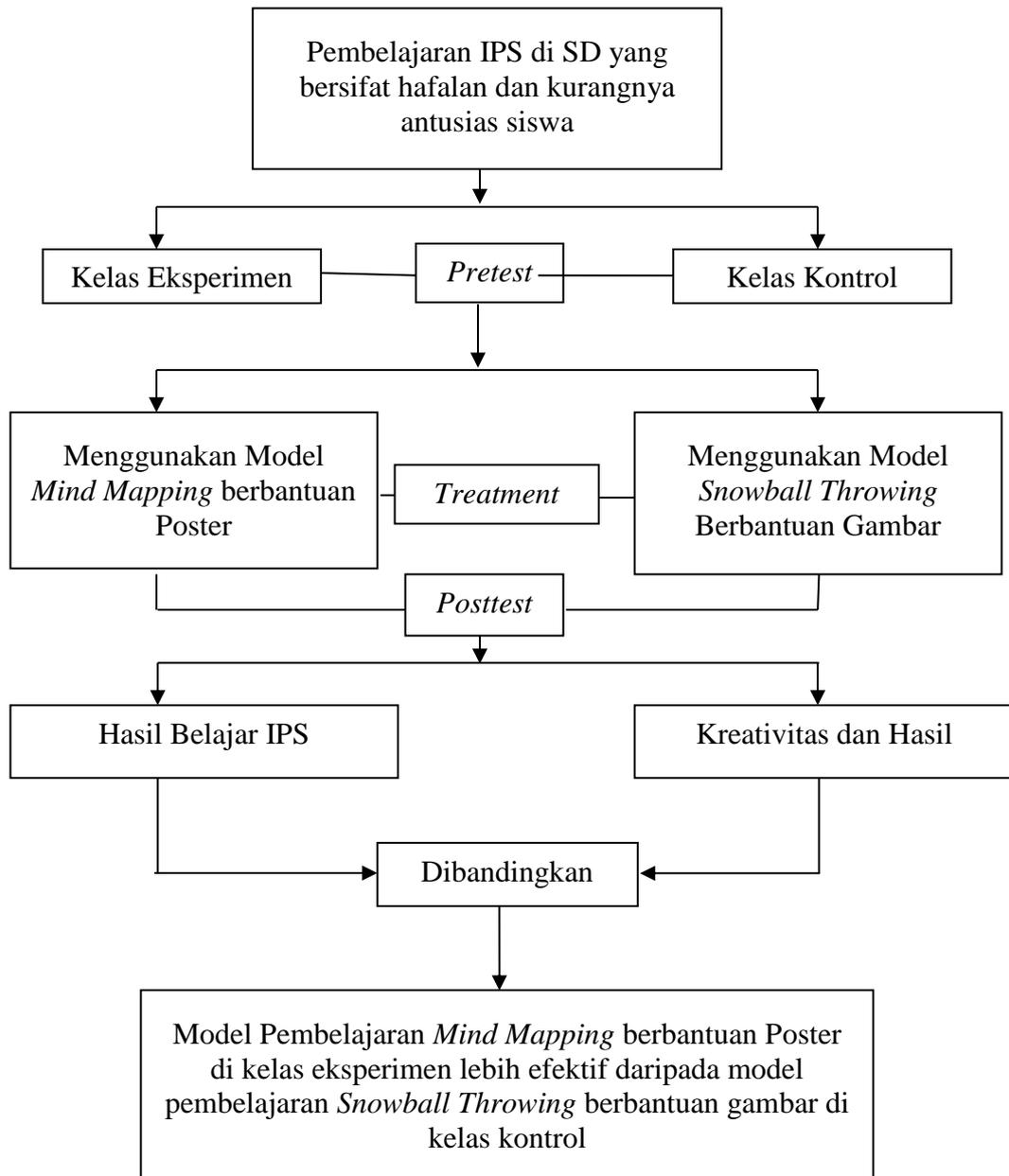
Menurut De Porter dan Hernacki model pembelajaran *mind mapping* lebih menekankan pada kreatifitas dan pemahaman anak untuk dapat menghubungkan antara topik umum dengan sub-sub topik bahasan. Kemudian, model pembelajaran *mind mapping* dapat memberikan banyak manfaat, diantaranya yaitu dapat memusatkan perhatian siswa, fleksibel, meningkatkan pemahaman dan menyenangkan (Geminastiti, 2014:4).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Geminastiti (2014:3) keunggulan *mind mapping* diantaranya yaitu dapat mengoptimalkan otak kanan dan otak kiri, karena *mind mapping* belajar menggunakan gambar, warna dan kata-kata sederhana, serta dapat menghemat catatan, karena dengan *mind mapping* dapat meringkas satu bab materi dalam setengah lembar kertas, pembelajaran juga terkesan lebih efektif dan efisien, karena pada dasarnya cara kerja *mind mapping* hampir sama dengan cara kerja dasar otak, yaitu tidak tersusun secara sistematis, akan tetapi lebih pada bercabang-cabang seperti pohon. Pola tersebut bisa

mempermudah dalam proses penerimaan setiap hal yang pernah dipelajari, dapat meningkatkan daya kreatifitas peserta didik dan pendidik, karena siswa atau guru akan terangsang untuk menyusun gambar-gambar atau warna-warna pada *mind mapping* supaya terlihat lebih menarik serta mempertajam daya analisa dan logika peserta didik.

Berdasarkan teori tersebut dapat diasumsikan bahwa model pembelajaran *mind mapping* akan membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran, serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dalam pembelajaran. Aktivitas belajar siswa akan meningkat karena siswa belajar dengan menyenangkan dan kreatif melalui peta pikiran yang mereka buat, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Adapun alur kerangka berpikir dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 2. 2** Alur Kerangka Berpikir

## 2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teoritis, kajian empiris dan kerangka berpikir tersebut, maka dapat disusun hipotesis sebagai berikut:

H<sub>0</sub> : Model *mind mapping* berbantuan poster sama efektif dengan model *snowball throwing* berbantuan gambar terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Gugus Shinta Semarang.

H<sub>a</sub> : Model *mind mapping* berbantuan poster lebih efektif dibandingkan model *snowball throwing* berbantuan gambar terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Gugus Shinta Semarang.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Dari hasil penelitian yang dilakukan di SDN Gugus Shinta Kota Semarang menunjukkan bahwa model pembelajaran mind mapping berbantuan poster lebih efektif terhadap hasil belajar dan aktivitas siswa kelas IV SDN Gugus Shinta Kota Semarang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji hipotesis menggunakan *Independent Sample T-Test* diketahui nilai  $t_{hitung}$  adalah 3,282, sedangkan nilai  $t_{tabel}$  yaitu 2,002. Karena  $t_{hitung} = 3,282 > t_{tabel} = 2,002$  maka  $H_0$  ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *mind mapping* berbantuan poster lebih efektif dibandingkan model *snowball throwing* berbantuan gambar terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Gugus Shinta Kota Semarang.

Perolehan aktivitas siswa melalui pengamatan yang dilakukan di kelas kontrol dan kelas eksperimen muatan pelajaran IPS materi Keragaman Sosial, Ekonomi, Budaya, Etnis, dan Agama di Provinsi Setempat menunjukkan bahwa ada perbedaan persentase aktivitas siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelas kontrol diperoleh rata-rata skor aktivitas siswa sebesar 58% dengan kriteria baik dan pada kelas eksperimen diperoleh rata-rata skor aktivitas siswa sebesar 76% dengan kriteria sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata skor aktivitas siswa di kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan rata-rata skor aktivitas siswa pada kelas kontrol.

## 5.2 Saran

Saran yang diberikan oleh peneliti dalam menerapkan model *mind mapping* berbantuan media poster yaitu sebelum menerapkan model *mind mapping* guru hendaknya merencanakan pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan baik supaya tercipta pembelajaran yang diharapkan. Selanjutnya, terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaan model pembelajaran *mind mapping* yaitu memerlukan waktu yang lama dalam penerapan di awal-awal pembelajaran, siswa banyak menghabiskan waktu untuk membuat *mind mapping* karena belum begitu paham. Oleh karena itu, untuk mengatasi kendala tersebut maka guru perlu mengelola waktu dengan baik agar waktu yang digunakan sesuai dengan yang telah direncanakan

Melalui penerapan model *mind mapping* berbantuan poster diharapkan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa menjadi lebih maksimal serta dapat melibatkan semua siswa secara aktif dalam pembuatan peta pikiran yang disusun. Siswa dan guru dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, dengan peta pikiran yang dibuat sehingga aktivitas belajar siswa meningkat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andriany, Poppy, dkk. 2016. Perbandingan Efektifitas Media Penyuluhan Poster dan Kartun Animasi Terhadap Pengetahuan Kesehatan Gigi dan Mulut. *Journal of Syiah Kuala Dentistry Society*, 1(1):70.
- Anitah, Sri. 2009. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Asmani, Jamal Ma'mur. 2012. *7 Tips Aplikasi PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan)*. Yogyakarta: Diva Press.
- Astriany, Nur. 2016. Meningkatkan Hasil Belajar IPA melalui Penggunaan *Mind Map* Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Bekasi Utara. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1):177.
- Buzan, Tony. 2012. *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ekowati, Sri, Bektiningsih, Kurniana dan Sumilah. 2014. Penerapan Model *Two Stay Two Stray* untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS. *Joyful Learning Journal*. 3(4):172
- Erniwati. 2015. Upaya Peningkatan Aktivitas Belajar Sejarah Siswa melalui Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe *Snowball Throwing* di Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Pasaman. *Jurnal EDUCATIO Jurnal Pendidikan Indonesia*. 1(1):2.
- Faridha, Ayu dan Abbas, Nuraeni. 2015. Penerapan Model *Think Pair Share* Berbantuan Puzzle untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS. *Joyful Learning Journal*. 4(2):9

- Fitriyaningsih. 2014. Keefektifan Model Take and Give Away terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPA. *Journal of Elementary Education*. 3(2):44.
- Geminastiti, Sang Ayu Pt, dll. 2014. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Mind Mapping* Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Gugus VII Kecamatan Gianyar. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1):1&3.
- Gunawan, Rudy.2016. *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Hallen, D dan Sangeetha, N. 2015. *Effectiveness of Mind Mapping in English Teaching among VIII Standard Student*. *I-managers's Journal on English Language Teaching*. 5(1):45.
- Hamalik, Oemar. 2014. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamdayama, Jumanta. 2015. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Herwiyanti dan Bertiningsih, Kurniana. 2014. Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Model *Mind Mapping* Berbantuan Video Pembelajaran. *Joyful Learning Journal*. 3(1):45
- Hidayati, dkk. 2008. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-model Pengajaran Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Indriyani, Ervin dan Yuyarti. 2015. Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model *Talking Stick* Berbantuan Media Audiovisual. *Joyful Learning Journal*. 4(3):81
- Kaminar. 2016. Pendekatan Inkuiri untuk Meningkatkan Aktivitas, Partisipasi, dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA. *Jurnal EDUCATIO Jurnal Pendidikan Indonesia*. 2(1):9.
- Khasanah, Binti Anisaul. 2017. Efektivitas Model Pembelajaran *Mind Mapping* Menggunakan Alat Peraga terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Edumath*. 3(1):10.

- Latipah, Hani Wardah dan Adman. 2018. Penerapan Model Pembelajaran *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. 1(2):135
- Lestari, Karunia Eka dan Yudhanegara, Mokhammad Ridwan. 2017. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Liu, Ying, Zhao, Guoqing, Ma, Guozhen, dan Bo, Yuwei. 2014. *The Effect of Mind Mapping on Teaching and Learning: A Meta-Analysis*. *Standard Journal of Education and Essay*. 2(1):017.
- Masita, Mariana dan Wulandari, Desi. 2018. Pengembangan Buku Saku Berbasis *Mind Mapping* pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Kreatif*. 8(2):193.
- Mawardi. 2018. Hubungan Komunikasi Guru terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Tangerang 6 Kota Tangerang. *Didaktika Tauhid: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 5(1):3.
- Megawati. 2017. Pengaruh Media Poster Terhadap Hasil Belajar Kosakata Bahasa Inggris. *Getsempena English Education Journal (GEEJ)*, 4(2): 101.
- Melina, Veni dan Ahmadi, Farid. 2017. The Development of Domino Nusantara Conservation Media for Students IV Grade Elementary School of Purwoyoso 01 Semarang. *The Journal of Elementary School Teacher Training and Pedagogy*, 1(1):44
- Munisah, Estiastuti, Arini, Bektiningsih, Kurniana dan Nurharini, Atip. 2018. Pendidikan Lingkungan melalui Pembelajaran IPS dengan Pendekatan *Project Based Learning* dalam Menciptakan Sekolah Hijau. *Jurnal Kreatif*. 8(2):181.
- Nemati, Azedeh, Jahandar, Shahrokh, dan Khodabandehlou, Morteza. 2014. *The Effect Of Mind Mapping Technique nn The Enhancement Of Advanced Iranian EFL Learners' Essay Writing Ability Through Organizing Information and Thoughts*. *Indian Journal of Fundamental and Applied Life Sciences*. 4(1):96.
- Ngalimun. 2014. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Nurchayanti, Ifa, Samadhy, Umar, dan Widihastrini, Florentina. 2014. Peningkatan Keterampilan Menulis Permulaan melalui Metode SAS dengan Media Papan Selip. *Joyful Learning Journal*. 3(4):142

- Nurmalis.2015. Implementasi Penggunaan Alat Peraga Lidi Perkalian dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN 05 Nan Sabaris. *Jurnal EDUCATIO Jurnal Pendidikan Indonesia*. 1(1):74.
- Parikh, Nikhilkumar D. 2016. *Effectiveness of Teaching through Mind Mapping Technique*. *The International Journal of Indian Psychology*, 3(3):149.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah Tahun 2016.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 37 Tahun 2018 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar.
- Poerwanti, Endang, dkk. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Depdiknas
- Priyatno. 2017. *Panduan Praktis Olah Data Menggunakan SPSS*. Yogyakarta: Andi.
- Purwanto, Ngalim. 2013. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Putra, I Komang Edi, dkk. 2014. Pengaruh Metode *Mind Mapping* terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD Negeri di Desa Kalibukbuk. *e-Journal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1):9.
- Putri, Alin Yuliana, Susilo dan Abidin, H.A. Zaenal. 2014. Model *Word Square* dengan Media Visual Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Kelas IV. *Joyful Learning Journal*. 3(1):2
- Putri, Whimpy Lastika, dan Widihastrini, Florentina. 2014. Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi melalui Metode *Mind Mapping* dengan Media Audiovisual. *Joyful Learning Journal*. 3(2):16.
- Rahmaniati, Rita. 2015. Penggunaan Media Poster untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VB SDN 6 Langkai Palangka Raya. *Pedagogik Jurnal Pendidikan*, 10(2): 59.
- Rifa'I Achmad dan Anni, Catharina Tri. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Pres.

- Rizwan.2016. Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik dalam Belajar IPA melalui Pembelajaran Konstektual. *Jurnal EDUCATIO Jurnal Pendidikan Indonesia*. 2(1):19.
- Rokhim, Amalia Faidhurrohwati, dkk. 2018. Keefektifan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Course Review Horay Berbantu Media Poster Terhadap Hasil Belajar Siswa Subtema Aku Dan Cita-Citaku Kelas IV SD Negeri Jomblang 01 Semarang. *Jurnal Guru Kita (JGK)*, 2(3):74.
- Rohana, Tatang. 2016. Kontribusi Motivasi Belajar, Perilaku Prosocial dalam IPS, dan Lingkungan Keluarga terhadap Penguatan Modal Sosial Peserta Didik. *JPIS, Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*. 25(2):51.
- Roslaini. 2015. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 16 V Koto Kampung dalam Kabupaten Padang Pariaman. *Jurnal EDUCATIO Jurnal Pendidikan Indonesia*. 1(1):14.
- Rusman. 2013. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta:Rajawali Pers
- Sanjaya, Wina.2012. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sardiman. 2016. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sepyantaro, Joko. 2015. Problematika Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. Laporan Prosiding Nasional Seminar dan Lokarya Penulisan Karya Ilmiah.
- Setiawan, Deka. 2016. Pendekatan Belajar Melalui Karya Poster dalam Mengenalkan Materi Globalisasi pada Mata Pelajaran PKn untuk Siswa Kelas IV SD 1 Ngembalrejo Kabupaten Kudus. *Jurnal Refleksi Edukatika*, 6(2): 211.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta:Ar-Ruzz Media.
- Silberman, Melvin L. 2009. *Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2017. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana.2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.

- Sugiantari, Pt, dkk. 2016. Penerapan *Take and Give* Berbantuan *Mind Mapping* Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Kelas IV. *e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 4(1):1.
- Sugiyono. 2014. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sulistianingsih, dkk. 2016. Penerapan Model Inkuiri Terbimbing dengan Media Poster untuk Meningkatkan Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas V SD Negeri 4 Tamanwinangun Tahun Ajaran 2016/2017. *Kalam Cendekia*, 5(2.1): 172.
- Sunarman, I Pt Agus dkk. 2015. Model Pembelajaran *Mind Mapping* Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Gugus 2 Luwus-Mekarsari. *e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 3(1):8.
- Supriadi. 2016. Efektivitas Metode *Mind Mapping* dalam Meningkatkan Kemampuan Menyimak Dongeng di Kelas 1 SD Inpres Panrengge Kabupaten Barru. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 6(2): 83.
- Susanti, S, Prasetyo, T dan Nasution, SA. 2017. Model Pembelajaran Kooperatif sebagai Alternatif Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Didaktika Tauhid*. 4(1):20.
- Susanti, Sri. 2016. Metode *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 1(1): 36.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Swadarma, Doni. 2013. *Penerapan Mind Mapping dalam Kurikulum Pembelajaran*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Syafrizalsyafrizal, Fitriani, Umi Ida, dan Nurhaedagailea. 2018. *The Effectiveness of using Mind Mapping Strategy and Making Inference toward Students' Vocabulary Achievement. International Journal of English Literature and Social Sciences*. 3(4):647.
- Syah, Zakariya Firasyan. 2014. Penerapan Model *Mind Map* dalam Peningkatan Hasil Belajar IPS Tema Sejarah Peradaban Indonesia pada Siswa Kelas V di SD Negeri 1 Sruweng. *Kalam Cendekia*, 3(4):422.

- Syam, Natriani dan Ramlah. 2015. Penerapan Model Pembelajaran *Mind Mapping* dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV SDN 54 Kota Parepare. *Jurnal Publikasi Pendidikan*. 5(3):186.
- Wena, Made. 2014. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widianti, Sri. 2014. Keefektifan Model *Mind Mapping* Terhadap Hasil Belajar IPS. *Journal of Elementary Education*, 3(2):64.
- Widodo, Susilo Tri, Salam, Rudi dan Prasetyaningtyas, Fitria Dwi. 2016. Pemanfaatan Aplikasi *Mind Map* sebagai Media Inovatif dalam Pembelajaran Mata Kuliah Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan Sekolah Dasar. *PKn Progresif*. 11(1):221
- Yenimar. 2017. Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa melalui Penggunaan Media Gambar. *Jurnal EDUCATIO Jurnal Pendidikan Indonesia*. 3(2):45.
- Yulmainar. 2016. Penggunaan Peta Konsep untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi Siswa Kelas IV. *Jurnal EDUCATIO Jurnal Pendidikan Indonesia*. 2(1):66.
- Yuliasih, Ni Luh, dkk. 2015. Penerapan *Mind Mapping* dalam Pendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn dan Sikap Spiritual pada Tema Cita-Citaku Siswa Kelas IVA SD Negeri 24 Pemecutan. *e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 3(1):1