



**KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN *MIND MAPPING*  
BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL  
BELAJAR IPS SISWA KELAS VI SD GUGUS KANTHIL  
KECAMATAN PEJAGOAN KABUPATEN KEBUMEN**

**SKRIPSI**

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

**Oleh**

**Ayu Apriani**

**1401415300**

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

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul "Keefektifan Model Pembelajaran *Mind Mapping* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD Gugus Kanthil Kecamatan Pejagoan Kabupaten Kebumen" karya,

nama : Ayu Apriani

NIM : 1401415300

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 10 Mei 2019

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



Drs. Idris Ansori, M.Pd.

NIP. 196008201987031003

Pembimbing

A handwritten signature in black ink, likely belonging to the supervisor, Drs. Sukarjo, S. Pd. M.Pd.

Drs. Sukarjo, S. Pd. M.Pd.

NIP. 195612011987031001

## PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul "Keefektifan Model Pembelajaran *Mind Mapping* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD Gugus Kanthil Kecamatan Pejagoan Kabupaten Kcbumen" karya,

Nama : Ayu Apriani

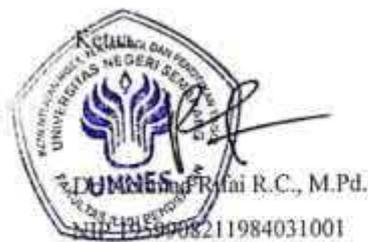
NIM : 1401415300

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada hari..Selasa., tanggal...28...Mei...2019

Semarang, 28 Mei.....2019

Panitia Ujian



Sekretaris,

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

NIP 197701262008121003

Penguji I,

Drs. Susilo, M.Pd.

NIP 195412061982031004

Penguji II,

Drs. Isa Ansori, M.Pd.

NIP 196008201987031003

Penguji III,

Drs. Sukarjo, S.Pd., M.Pd.

NIP 195612011987031001

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ayu Apriani

NIM : 1401415300

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Keefektifan Model Pembelajaran *Mind Mapping* Berbantuan  
Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI  
SD Gugus Kanthil Kecamatan Pejagoan Kabupaten Kebumen

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

Semarang, 2019

Peneliti,



Ayu Apriani

1401415300



Scanned with  
CamScanner

## **MOTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTO**

1. Sesungguhnya setelah ada kesulitan pasti ada kemudahan (Q.S. Al Insyiroh: 6).
2. Anda adalah insinyur dan arsitek otak fisik dan semesta pikiran yang ada di dalamnya (Tony Buzan).
3. *Education is the most powerful weapon which you can use to change the world* (Nelson Mandela).

### **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini saya persembahkan untuk

1. Kedua orang tua dan keluarga besar yang selalu memberikan dukungan doa, semangat, dan motivasi.
2. Almamater PGSD UNNES.

## ABSTRAK

**Apriani, Ayu.** 2019. Keefektifan Model Pembelajaran *Mind Mapping* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD Gugus Kanthil Kecamatan Pejagoan Kabupaten Kebumen. Sarjana Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Drs. Sukarjo, S. Pd. M. Pd. 331 halaman.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pelaksanaan pembelajaran IPS yang belum optimal, berupa penerapan model dan media pembelajaran yang kurang variatif dan kurang menarik perhatian siswa karena belum memanfaatkan sarana LCD di sekolah, luasnya cakupan materi IPS menimbulkan anak kesulitan memahami dan mengingat materi sehingga hasil belajarnya rendah, sebanyak 121 siswa kelas VI di Gugus Kanthil, 53 siswa (43,8%) belum mampu mencapai KKM yaitu 75. Pembelajaran dengan menerapkan model *mind mapping* berbantuan media audio visual dapat memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengembangkan ide dalam bentuk peta pikiran. Tujuan penelitian ini yaitu menguji keefektifan model pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar IPS dan mendeskripsikan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS materi globalisasi.

Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu dengan desain *nonequivalent control group design*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VI SDN Gugus Kanthil Kecamatan Pejagoan Kabupaten Kebumen dan yang menjadi sampel adalah siswa kelas VI SDN 2 Kuwayuhan sebagai kelas eksperimen dan kelas VI SDN 4 Kuwayuhan sebagai kelas kontrol dengan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi. Tes hasil belajar yang digunakan berupa *pretest* dan *posttest* yang berbentuk pilihan ganda dan uraian. Analisis data yang digunakan yaitu uji hipotesis, uji gain, dan analisis deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Mind Mapping* berbantuan media audio visual efektif digunakan pada pembelajaran IPS materi globalisasi. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa  $t_{hitung}$  2,421 adalah, sedangkan nilai  $t_{tabel}$  yaitu 2,017.  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $2,421 > 2,017$ ) yang berarti model pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan media audio visual lebih efektif terhadap hasil belajar IPS materi globalisasi. Hasil uji *n-gain* kelas eksperimen lebih tinggi yaitu nilai *n-gain* kelas kontrol adalah 0,207 tergolong rendah sedangkan nilai *n-gain* kelas eksperimen adalah 0,412 tergolong kriteria sedang. Pengamatan aktivitas siswa dengan lembar observasi menunjukkan rata-rata aktivitas siswa kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 84% dibandingkan kelas kontrol yaitu 71%.

Simpulan penelitian ini yaitu pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan media audio visual efektif digunakan pada pembelajaran IPS materi globalisasi dan meningkatkan aktivitas siswa. Saran dalam menerapkan model *mind mapping* berbantuan media audio visual yaitu perlunya memperhatikan media dan serta menyiapkan siswa agar pembelajaran berjalan efektif dan efisien.

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

## PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas karunia dan rahmat-Nya sehingga skripsi dengan judul “Keefektifan Model Pembelajaran *Mind Mapping* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD Gugus Kanthil Kecamatan Pejagoan Kabupaten Kebumen” dapat terselesaikan dengan lancar. Penyusunan skripsi ini merupakan syarat akademis dalam menyelesaikan studi pada program S1 Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Penyusunan skripsi ini didukung, dibantu, dan dibimbing berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk menuntut ilmu di Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Achmad Rifai R C, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan izin penelitian.
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar sekaligus Dosen Penguji II yang telah menguji dan memberikan masukan yang membangun.
4. Drs. Sukarjo, S.Pd., M.Pd., Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi.
5. Drs. Susilo, M.Pd., Dosen Penguji I yang telah menguji dan memberikan masukan yang membangun.
6. Kepala SD Gugus Kanthil Kecamatan Pejagoan Kabupaten Kebumen yang telah memberikan izin untuk mengambil data dan melaksanakan penelitian.
7. Umi Zuhriyah, S.Pd.SD., guru Kelas VI SDN 2 Kuwayuhan Kecamatan Pejagoan yang telah bersedia memberikan izin untuk menggunakan kelas VI sebagai kelas eksperimen dan membantu selama penelitian.
8. Sutarti, S.Pd.SD., guru Kelas VI SDN 4 Kuwayuhan Kecamatan Pejagoan yang telah bersedia memberikan izin untuk menggunakan kelas VI sebagai kelas kontrol dan membantu selama penelitian.

9. Tuning K, S.Pd., guru Kelas VI SDN 3 Kuwayuhan Kecamatan Pejagoan yang telah bersedia memberikan izin untuk menggunakan kelas VI sebagai kelas uji coba.
10. Seluruh keluarga besar, sahabat, dan teman seperjuangan yang telah memberikan dukungan, semangat, doa, dan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti berharap kritik dan saran dari pembaca untuk perbaikan skripsi ini di kemudian hari. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Semarang, 2019

Peneliti



Ayu Apriani

NIM. 1401415300



Scanned with  
CamScanner

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
PERNYATAAN KEASLIAN .....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	iii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI .....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK .....	vi
PRAKATA .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Pembatasan Masalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Penelitian .....	6
1.6 Manfaat Penelitian .....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	8
2.1 Kajian Teori.....	8

2.1.1 Hakikat Model Pembelajaran .....	8
2.1.1.1 Pengertian Model Pembelajaran.....	8
2.1.1.2 Ciri-Ciri Model Pembelajaran.....	9
2.1.1.3 Model Pembelajaran <i>Mind Mapping</i> .....	11
2.1.1.4 Komponen dalam Membuat <i>Mind Mapping</i> .....	11
2.1.1.5 Langkah-Langkah Pembuatan <i>Mind Mapping</i> .....	12
2.1.1.6 Langkah-Langkah Model Pembelajaran <i>Mind Mapping</i> .....	13
2.1.1.7 Kelebihan dan Kekurangan <i>Mind Mapping</i> .....	14
2.1.2 Hakikat Media Pembelajaran.....	14
2.1.2.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	14
2.1.2.2 Prinsip Penggunaan Media .....	15
2.1.2.3 Kriteria Pemilihan Media.....	16
2.1.2.4 Tujuan Penggunaan Media .....	17
2.1.2.5 Kegunaan Media .....	18
2.1.2.6 Jenis-Jenis Media .....	19
2.1.2.7 Video .....	20
2.1.3 Teori Belajar yang Mendukung Model <i>Mind Mapping</i> berbantuan Media Audio	
Visual.....	22
2.1.4 Hakikat Belajar .....	25
2.1.4.1 Pengertian Belajar .....	25
2.1.4.2 Ciri-Ciri Belajar .....	26
2.1.4.3 Prinsip-Prinsip Belajar .....	27
2.1.4.4 Unsur-Unsur Belajar .....	30

2.1.4.5 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar.....	32
2.1.5 Hakikat Pembelajaran .....	33
2.1.5.1 Pengertian Pembelajaran .....	33
2.1.5.2 Komponen-Komponen Pembelajaran .....	34
2.1.5.3 Ciri-Ciri Pembelajaran .....	35
2.1.5.4 Prinsip-Prinsip Pembelajaran.....	36
2.1.5.5 Prinsip Pembelajaran di SD .....	38
2.1.6 Hakikat Penilaian .....	40
2.1.6.1 Pengertian Penilaian.....	40
2.1.6.2 Fungsi dan Tujuan Penilaian .....	41
2.1.6.3 Asas-Asas Penilaian .....	42
2.1.6.4 Syarat Umum Penilaian.....	44
2.1.6.5 Teknik-Teknik Penilaian .....	44
2.1.6.6 Penilaian di Sekolah Dasar .....	48
2.1.7 Aktivitas Belajar .....	51
2.1.8 Hakikat Hasil Belajar .....	52
2.1.8.1 Pengertian Hasil Belajar.....	52
2.1.8.2 Ranah Hasil Belajar.....	53
2.1.8.3 Bentuk-Bentuk Hasil Belajar .....	55
2.1.9 Hakikat Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di SD.....	58
2.1.9.1 Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial .....	58
2.1.9.2 Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial di SD.....	59
2.1.9.3 Dimensi Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial .....	61

2.1.9.4 Karakteristik Ilmu Pengetahuan Sosial di SD .....	62
2.1.9.5 Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial .....	63
2.1.9.6 Pembelajaran IPS di SD.....	65
2.1.9.7 Evaluasi Pembelajaran IPS di SD .....	67
2.2 Kajian Empiris.....	69
2.3 Kerangka Berpikir .....	81
2.4 Hipotesis .....	84
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>86</b>
3.1 Desain Penelitian .....	86
3.1.1 Pendekatan Penelitian .....	86
3.1.2 Jenis Penelitian .....	86
3.1.3 Desain Penelitian .....	87
3.1.4 Prosedur Penelitian .....	88
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian .....	90
3.2.1 Tempat Penelitian .....	90
3.2.2 Waktu Penelitian.....	90
3.3 Populasi dan Sampel .....	91
3.3.1 Populasi .....	91
3.3.2 Sampel.....	91
3.4 Variabel Penelitian.....	92
3.4.1 Variabel Bebas.....	93
3.4.2 Variabel Terikat .....	93
3.4.3 Variabel Kontrol .....	93

3.5 Definisi Operasional Variabel .....	93
3.6 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	94
3.6.1 Teknik Pengumpulan Data .....	94
3.6.1.1 Teknik Tes .....	94
3.6.1.2 Teknik Non Tes.....	94
3.6.2 Instrumen Pengumpulan Data.....	95
3.6.2.1 Instrumen Tes .....	95
3.6.2.2 Instrumen Non Tes.....	95
3.7 Analisis Instrumen Penelitian.....	95
3.7.1 Uji validitas .....	96
3.7.2 Uji Reliabilitas .....	97
3.7.3 Uji Daya Pembeda .....	97
3.7.4 Taraf Kesukaran.....	99
3.8. Uji Prasyarat.....	100
3.8.1 Uji Normalitas .....	100
3.8.2 Uji Homogenitas .....	101
3.9 Teknik Analisis Data.....	102
3.9.1 Analisis Data Tahap Awal.....	103
3.9.1.1 Uji Normalitas Data Awal.....	103
3.9.1.2 Uji Homogenitas Data Awal .....	103
3.9.2 Analisis Data Akhir .....	103
3.9.2.1 Uji Normalitas Data Akhir .....	103
3.9.2.2 Uji Homogenitas Data Akhir .....	104

3.9.2.3 Uji Hipotesis.....	104
3.9.2.4 Uji N-Gain.....	105
3.9.2.5 Analisis Data Deskriptif.....	105
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>108</b>
4.1 Hasil Penelitian.....	108
4.1.1 Hasil Belajar Kognitif .....	108
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 .....	110
4.1.5 Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	110
4.1.6 Uji Hipotesis Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	111
4.1.7 Uji <i>N-Gain</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	112
4.1.8 Aktivitas Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	113
4.1.8.1 Aktivitas Siswa Kelas Kontrol.....	113
4.1.8.2 Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen .....	122
4.1.8.3 Rata-Rata Aktivitas Siswa pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen..	130
4.1.9 Deskripsi Proses Pembelajaran.....	133
4.2 Pembahasan .....	134
4.2.1 Pemaknaan Temuan Peneliti .....	134
4.2.1.1 Hasil <i>Pretest</i> Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	134
4.2.1.2 Hasil <i>Posttest</i> Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	135
4.2.1.3 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	137

4.2.2 Implikasi Penelitian.....	139
4.2.2.1 Implikasi Teoritis .....	139
4.2.2.2 Implikasi Praktis .....	140
4.2.2.3 Implikasi Pedagogis .....	140
BAB V PENUTUP.....	141
5.1 Simpulan.....	141
5.2 Saran.....	141
DAFTAR PUSTAKA.....	143
LAMPIRAN .....	150

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 SK dan KD kelas VI SD/MI Semester I dan II.....	64
Tabel 3.1 Data Diswa Kelas VI SDN Gugus Kanthil.....	91
Tabel 3.2 Definisi Operasional Variabel .....	93
Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Soal Pilihan Ganda .....	96
Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Soal Uraian.....	96
Tabel 3.5 Hasil Uji Reliabilitas Soal Pilihan Ganda .....	97
Tabel 3.6 Klasifikasi Daya Pembeda .....	98
Tabel 3.7 Hasil Uji Daya Pembeda Soal Pilihan Ganda.....	99
Tabel 3.8 Klasifikasi Taraf Kesukaran .....	99
Tabel 3.9 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal Pilihan Ganda.....	100
Tabel 3.10 Hasil Uji Normalitas Data Prasyarat .....	101
Tabel 3.11 Hasil Uji Homogenitas Data Prasyarat .....	102
Tabel 3.12 Hasil Uji Anova Data Prasyarat .....	102
Tabel 3.13 Kriteria Nilai N-Gain.....	105
Tabel 3.14 Kriteria Hasil Pengamatan Penerapan Model <i>Mind Mapping</i> Berbantuan Media Audio Visual.....	107
Tabel 4.1 Hasil Belajar Kognitif Siswa .....	108
Tabel 4.2 Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> Siswa Kelas VI SDN Gugus Kanthil Kecamatan Pejagoan ..	109
Tabel 4.3 Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i> Siswa Kelas VI SDN Gugus Kanthil Kecamatan Pejagoan .....	110

Tabel 4.4 Uji Normalitas Data <i>Posttest</i> Siswa Kelas VI SDN Gugus Kanthil Kecamatan Pejagoan .....	110
Tabel 4.5 Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i> Siswa Kelas VI SDN Gugus Kanthil Kecamatan Pejagoan .....	111
Tabel 4.6 Hasil Uji <i>Independent Sample T-Test</i> .....	111
Tabel 4.7 Uji <i>N-Gain</i> Kelas Kontrol dan Eksperimen.....	113
Tabel 4.8 Aktivitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan Pertama.....	114
Tabel 4.9 Aktivitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan Kedua .....	116
Tabel 4.10 Aktivitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan Ketiga .....	118
Tabel 4.11 Aktivitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan Keempat.....	120
Tabel 4.12 Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan Pertama .....	122
Tabel 4.13 Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan Kedua .....	124
Tabel 4.14 Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan Ketiga.....	126
Tabel 4.15 Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan Keempat .....	128
Tabel 4.16 Rata-Rata Aktivitas Siswa Kelas Kontrol .....	130
Tabel 4.17 Rata-Rata Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen .....	131

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian .....	83
Gambar 3.1 Desain Penelitian <i>Nonequivalent Control Group</i> .....	87
Gambar 4.1 Rata-Rata Hasil Peningkatan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	108
Gambar 4.2 Aktivitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan 1 .....	115
Gambar 4.3 Aktivitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan 2 .....	117
Gambar 4.4 Aktivitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan 3 .....	119
Gambar 4.5 Aktivitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan 4.....	121
Gambar 4.6 Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan 1 .....	123
Gambar 4.7 Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan 2 .....	125
Gambar 4.8 Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan 3 .....	127
Gambar 4.9 Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan 4 .....	129
Gambar 4.10 Rata-Rata Aktivitas Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	132

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian .....	151
Lampiran 2 Silabus Kelas Eksperimen .....	154
Lampiran 3 RPP Kelas Eksperimen .....	160
Lampiran 4 Silabus Kelas Kontrol .....	194
Lampiran 5 RPP Kelas Kontrol.....	199
Lampiran 6 Lembar Observasi Aktivitas Siswa.....	228
Lampiran 7 Kisi-Kisi Soal Tes Uji Coba .....	233
Lampiran 8 Soal Tes Uji Coba .....	235
Lampiran 9 Kunci Jawaban Soal Tes Uji Coba .....	243
Lampiran10 Pedoman Penyekoran Soal Tes Uji Coba.....	247
Lampiran 11 Daftar Hasil Tes Uji Coba Kelas VI SDN 3 Kuwayuhan .....	248
Lampiran 12 Skor Tertinggi Tes Uji Coba Kelas VI SDN 3 Kuwayuhan.....	249
Lampiran 13 Skor Terendah Tes Uji Coba Kelas VI SDN 3 Kuwayuhan .....	251
Lampiran 14 Analisis Uji Validitas, Reliabilitas, Taraf Kesukaran, dan Daya Pembeda Soal Uji Coba .....	252
Lampiran 15 Rekapitulasi Hasil Analisis Soal Uji Coba.....	271
Lampiran 16 Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	273
Lampiran 17 Kunci Jawaban dan Pedoman Penilaian Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	276
Lampiran 18 Daftar Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol .....	278
Lampiran 19 Skor <i>Pretest</i> Tertinggi dan Tertinggi Kelas Kontrol.....	279
Lampiran 20 Skor <i>Posttest</i> Tertinggi dan Terendah Kelas Kontrol .....	281

Lampiran 21 Daftar Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	284
Lampiran 22 Skor <i>Pretest</i> Tertinggi dan Terendah Kelas Eksperimen.....	285
Lampiran 23 Skor <i>Posttest</i> Tertinggi dan Terendah Kelas Eksperimen.....	290
Lampiran 24 Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> .....	297
Lampiran 25 Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i> .....	300
Lampiran 26 Uji Normalitas Data <i>Posttest</i> .....	302
Lampiran 27 Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i> .....	305
Lampiran 28 Analisis Uji Hipotesis .....	307
Lampiran 29 Uji N-Gain.....	309
Lampiran 30 Aktivitas Siswa Kelas Kontrol .....	311
Lampiran 31 Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen.....	316
Lampiran 32 Rata-Rata Aktivitas Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.	321
Lampiran 33 Surat Ijin Penelitian .....	322
Lampiran 34 Surat Keterangan Melakukan Penelitian .....	325
Lampiran 35 Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian .....	327

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan berperan penting dalam kehidupan masyarakat. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa

“pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar dan direncanakan untuk menciptakan kondisi dan proses pembelajaran yang membuat siswa secara aktif mengembangkan potensi spiritual keagamaan, pengendalian pribadi, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan oleh dirinya, masyarakat, bangsa, maupun negara”

Pasal 37 ayat 1 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menjelaskan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran wajib dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah. Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, menegaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat agar mampu mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki akhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab. Untuk mewujudkan tujuan tersebut, pemerintah mencanangkan wajib belajar 9 tahun.

Pembelajaran IPS mengarahkan siswanya agar menjadi pribadi yang demokratis, memiliki rasa tanggung jawab terhadap segala perbuatan, serta mencintai kedamaian. Pembelajaran IPS harus direncanakan dan disusun sebaik mungkin agar dapat secara optimal meningkatkan pengetahuan siswa mengenai kondisi lingkungan dan masyarakat sehingga nantinya dapat masuk dan menjadi bagian di masyarakat.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi menjelaskan bahwa IPS bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dalam a) memahami konsep yang berhubungan dengan lingkungan; b) mempunyai kecakapan berpikir logis, kritis, ingin tahu, inkuiri, pemecahan masalah, dan kecakapan menjalankan kehidupan sosial; c) berkomitmen dan sadar pada adanya nilai sosial dan kemanusiaan; d) cakap ketika komunikasi, kerjasama, dan bersaing dengan masyarakat pada tingkat lokal hingga global. Pada kenyataannya, tuntutan tujuan pendidikan IPS tersebut belum sesuai dengan apa yang sebenarnya terjadi di sekolah. Saat ini kualitas proses pembelajaran di sekolah dasar cukup rendah, yaitu ditandai dengan belum optimalnya hasil belajar siswa pada pelajaran ilmu pengetahuan sosial.

Keadaan tersebut terjadi pada Gugus Kanthil Kecamatan Pejagoan Kabupaten Kebumen pada pembelajaran IPS. Hasil observasi di SD Gugus Kanthil menunjukkan proses pembelajaran belum optimal dalam mengaktifkan siswa dalam belajar. Seringkali proses pembelajaran IPS masih menerapkan memusatkan pada pendidik. Setiap sekolah memiliki media *Liquid Crystal Display* (LCD) di tiap kelasnya, namun belum dimanfaatkan dengan optimal. Guru lebih sering

menggunakan media dan alat peraga seadanya sehingga kurang mampu menarik perhatian siswa. Siswa pun sulit memahami dan mengingat materi, terutama pada materi IPS yang terlalu panjang dan harus dihafalkan. Beberapa siswa lain pun sulit untuk mencatat materi yang cukup luas. Siswa belum mampu mengorganisasikan serta mengembangkan ide-ide/ gagasan.

Penerapan model pembelajaran yang terpusat pada pendidik membuat siswa cenderung lebih pasif. Hasil Ulangan Tengah Semester/ UTS IPS kelas VI SDN Gugus Kanthil Kecamatan Pejagoan Kabupaten Kebumen pun kurang optimal. Dari 121 siswa dari seluruh jumlah siswa kelas VI di satu gugus (SD N 2 Logede, SDN 1 Kuwayuhan, SDN 2 Kuwayuhan, SDN 3 Kuwayuhan, SDN 4 Kuwayuhan), masih terdapat 53 siswa (43,8 %) yang nilainya belum tuntas KKM yaitu 75, sementara 68 siswa (56,2 %) sudah tuntas.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti telah melaksanakan penelitian eksperimen untuk menguji keefektifan model *mind mapping* berbantuan media audio visual. Swadarma (2013: 3) menjelaskan peta pikiran sebagai langkah mencatat yang efektif dan kreatif dengan cara memetakan pikiran. Penggunaan peta pikiran mampu mengubah kalimat yang panjang menjadi suatu diagram yang memudahkan siswa dalam mengingat (Buzan, 2006: 4-5). *Mind mapping* memiliki berbagai kelebihan, seperti cara cepat memahami materi dan dapat dimanfaatkan untuk mengorganisasikan ide yang ada di dalam otak (Shoimin, 2014:107).

Rohani (dalam Susanto, 2014: 313) menyebut media dapat dijadikan perantara dalam melaksanakan pembelajaran. Hamalik (dalam Susanto, 2014: 314) menguraikan media pembelajaran sebagai sarana komunikasi dalam proses

pembelajaran dan menjadi alat bantu mengajar di dalam dan di luar kelas. Media audio visual dapat diterapkan untuk menyalurkan inti pembelajaran, sehingga siswa mendapat pengalaman menarik melalui sebuah tayangan gambar bergerak dan bersuara (Sukiman, 2012: 184).

Penelitian yang mendukung penelitian ini ialah penelitian Lilis Triana (2016) yang berjudul “Penggunaan Strategi *Mind Mapping* Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas V SDN I Wonorejo Demak”. Secara umum, penggunaan model *mind mapping* berbasis multimedia berpengaruh pada aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar saat pelajaran IPS.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Hasmiana Hasan (2016) dengan judul “Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Ketuntasan belajar IPS Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, dan Transportasi pada Siswa Kelas IV SD Negeri 20 Banda Aceh”. Penelitian menunjukkan nilai rata-rata hasil tes ialah 82,41 dengan siswa yang tuntas 92% yaitu 26 siswa dan siswa belum tuntas 8%, yaitu sebanyak 2 siswa. Dapat disimpulkan hasil belajar IPS dengan penerapan media audio visual lebih optimal daripada pembelajaran tanpa menggunakan media.

Penelitian lain dilaksanakan oleh Ying Liu, dkk tahun 2014 dengan judul “*The Effect of Mind Mapping on Teaching and Learning: A Meta-Analysis*” yang menjelaskan bahwa penggunaan peta konsep mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran sehingga hasilnya pun optimal.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini telah menguji keefektifan model pembelajaran *mind mapping* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VI SD Gugus Kanthil Kecamatan Pejagoan Kebumen.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu:

- a. Terdapat 43, 8 % siswa yang nilainya belum mencapai KKM pada UTS IPS.
- b. Metode yang digunakan masih konvensional dan kurang inovatif.
- c. Penggunaan media pembelajaran belum optimal.
- d. Siswa masih sulit dalam memahami dan mengingat materi yang diajarkan, terutama pada materi yang terlalu dalam dan luas.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Masalah pada penelitian ini dibatasi pada hasil belajar IPS yang belum optimal, kurang inovatifnya penggunaan model pembelajaran, serta pemakaian media yang kurang optimal dan belum sesuai dengan kebutuhan sehingga perlu dilakukan penelitian eksperimen untuk menguji keefektifan model *mind mapping* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar IPS kelas VI SD Gugus Kanthil Kecamatan Pejagoan Kabupaten Kebumen.

## **1.4 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Apakah penerapan model pembelajaran *mind mapping* berbantuan media audio visual lebih efektif dibandingkan dengan model konvensional terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VI SDN Gugus Kanthil Kecamatan Pejagoan Kebumen?

- b. Bagaimanakah aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS materi globalisasi dengan model pembelajaran *mind mapping* berbantuan media audio visual kelas VI SDN Gugus Kanthil Kecamatan Pejagoan Kebumen?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini yaitu:

- a. Menguji keefektifan penerapan model pembelajaran *mind mapping* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VI SDN Gugus Kanthil Kecamatan Pejagoan Kebumen.
- b. Mendeskripsikan peningkatan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPS materi globalisasi dengan menerapkan model pembelajaran *mind mapping* berbantuan media audio visual di kelas VI SDN Gugus Kanthil Kecamatan Pejagoan Kebumen.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

#### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian diharapkan mampu mengembangkan teori pembelajaran dan menambah wawasan guru dalam menerapkan model pembelajaran.

#### **1.6.2 Manfaat Praktis**

Hasil penelitian diharapkan bermanfaat bagi:

##### **1.6.2.1 Siswa**

Mengembangkan pengetahuan siswa mengenai materi serta meningkatkan aktivitas dan kreativitas siswa dalam membuat catatan pelajaran.

#### 1.6.2.2 Guru

Menambah pengalaman guru melaksanakan pembelajaran IPS dengan model berbeda, mengembangkan inovasi pembelajaran, dan meningkatkan kreativitas guru saat melaksanakan pembelajaran.

#### 1.6.2.3 Sekolah

Menjadi pedoman saat meningkatkan mutu pembelajaran IPS.

#### 1.6.2.4 Peneliti

Menambah pengalaman belajar serta mengembangkan kemampuan peneliti.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teori**

##### **2.1.1 Hakikat Model Pembelajaran**

###### **2.1.1.1 Pengertian Model Pembelajaran**

Model diartikan sebagai suatu bentuk representasi akurat sebagai proses aktual sehingga orang mampu mencoba berperilaku sesuai model tersebut (Mills dalam Suprijono, 2015: 64).

Suprijono (2015: 65) menyatakan model pembelajaran sebagai pola menyusun kurikulum, mengatur materi, dan memberikan arahan pada pendidik mengenai apa yang harus dilakukan di kelas. Suprijono memaparkan model pembelajaran sebagai suatu kerangka konseptual yang menjelaskan urutan/langkah-langkah mengorganisasi pengalaman belajar peserta didik agar mampu mencapai tujuan belajar.

Joyce dan Weil (dalam Faturrohman, 2017: 30) menjelaskan model pembelajaran sebagai perencanaan maupun pemolaan untuk dijadikan acuan berjalannya pembelajaran. Arends (dalam Faturrohman, 2017: 30) mendefinisikan model pembelajaran sebagai perencanaan maupun pemolaan oleh guru agar mampu membantu siswa mempelajari dan memahami berbagai ilmu.

Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah pola rencana yang disusun secara sistematis untuk dijadikan pedoman mengorganisasikan pengalaman belajar.

### 2.1.1.2 Ciri-Ciri Model Pembelajaran

Model pembelajaran mempunyai ciri berupa berdasarkan pada tujuan pembelajaran yang hendak diraih, pola perilaku mengajar agar pelaksanaan model berjalan optimal, dan lingkungan belajar yang menunjang pencapaian tujuan pembelajaran (Kardi dan Nur dalam Shoimin, 2014: 24). Ciri-ciri model pembelajaran adalah (Fathurrohman, 2017: 31):

- a. Keterlibatan intelektual emosional siswa dalam aktivitas mengalami, menganalisis, membuat, dan membentuk sikap.
- b. Terdapat partisipasi aktif dan kreatif siswa selama melaksanakan model pembelajaran tersebut.
- c. Pendidik merupakan fasilitator, koordinator, mediator, dan motivator saat melaksanakan model pembelajaran.
- d. Menggunakan beraneka macam metode, alat, sumber, dan media pembelajaran.

Rusman (2011: 136) menguraikan ciri model pembelajaran yaitu:

- 1) Disusun sesuai teori pendidikan dan teori belajar. Sebagai contoh, model penelitian kelompok disusun oleh Herbert Thelen berdasarkan teori John Dewey dengan tujuan untuk melatih partisipasi dalam kelompok secara demokratis.
- 2) Memiliki misi dan tujuan pendidikan tertentu, misal model berpikir induktif dirancang agar mampu meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran.
- 3) Menjadi acuan dalam melaksanakan perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas.

- 4) Mempunyai unsur-unsur seperti: urutan langkah-langkah pembelajaran (*syntax*); prinsip-prinsip reaksi; sistem sosial; dan sistem pendukung.
- a) Sintak, merupakan deskripsi implementasi model di lapangan yang berupa serangkaian sistematis aktivitas-aktivitas dalam model tersebut. Setiap model memiliki aliran tahap yang berbeda
  - b) Prinsip-prinsip reaksi, berfungsi untuk mendeskripsikan bagaimana guru memandang dan merespon apa yang dilakukan siswanya. Prinsip-prinsip ini merefleksikan aturan-aturan dalam memilih model dan menyesuaikan respon instruksional dengan apa yang dilakukan siswa
  - c) Sistem sosial, berfungsi untuk mendeskripsikan peran dan relasi antara guru dan siswa.
  - d) Sistem pendukung, merupakan kondisi-kondisi yang mendukung dalam menerapkan model tertentu, berupa buku, film, perangkat, laboratorium, materi-materi rujukan, dan sebagainya.
- Unsur-unsur tersebut merupakan pedoman praktis bagi pendidik dalam melaksanakan suatu model pembelajaran.
- 5) Mempunyai dampak sebagai akibat penerapan model pembelajaran. Dampak tersebut meliputi dampak utama, berupa hasil belajar yang dapat diukur dan dampak pengiring, berupa hasil belajar jangka panjang.
- 6) Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) sesuai model pembelajaran yang dipilih.

### 2.1.1.3 Model Pembelajaran *Mind Mapping*

Hernowo mendefinisikan peta pikiran sebagai langkah untuk menciptakan dan mengorganisasikan gagasan sebelum ditulis ke dalam suatu paragraf. Peta pikiran merupakan suatu teknik pemanfaatan otak kanan dan kiri untuk menghasilkan suatu kesan (Shoimin, 2014: 105). Swadarma (2013: 3) menjelaskan *mind mapping* sebagai langkah mencatat kreatif, efisien, menarik, dan mudah dengan cara memetakan pikiran.

Faturrohman (2017: 207) menyebut *mind mapping* sebagai langkah mengorganisasi dan menampilkan konsep maupun informasi kedalam diagram radial. *Mind mapping* adalah suatu langkah praktis memasukkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi ke luar otak.

Berdasarkan uraian tersebut, disimpulkan bahwa *mind mapping* yaitu teknik mencatat efisien yang memanfaatkan potensi seluruh kerja otak, baik otak kanan maupun otak kiri seseorang untuk menghasilkan gagasan dan merencanakan tugas.

### 2.1.1.4 Komponen dalam Membuat *Mind Mapping*

Swadarma (2013: 10) menguraikan komponen-komponen yang menjadi ciri khas *mind mapping*, diantaranya:

- a. Kertas.
- b. Warna. Penggunaan spidol dapat mengaktifkan otak kanan sehingga mampu meningkatkan daya ingat.
- c. Garis. Garis yang digunakan dalam membuat *mind mapping* adalah garis lengkung.

- d. Huruf. Huruf kapital digunakan pada cabang utama dari gambar pusat sedangkan huruf kecil digunakan pada cabang kedua dan seterusnya.
- e. Kata kunci, adalah kata yang mewakili pesan yang akan ditulis. Kata kunci sebaiknya ringkas, jelas, dan tidak terlalu panjang.
- f. Gambar kunci, yaitu kata bergambar yang memudahkan seseorang untuk mengingat hal tertentu.
- g. Struktur. Prinsip *mind mapping* yaitu *radiant thinking* dimana tema besar yang berada di tengah kertas.

#### 2.1.1.5 Langkah-Langkah Pembuatan *Mind Mapping*

Langkah membuat *mind mapping* yaitu: (Buzan, 2006: 15-16)

- a. Awali membuat *mind mapping* di bagian tengah.
- b. Menggunakan gambar/ foto sebagai ide utama. Hal tersebut karena gambar memiliki banyak makna dan membantu meningkatkan imajinasi sehingga *mind mapping* lebih menarik, mampu meningkatkan fokus, dan mengaktifkan kerja sel otak.
- c. Menggunakan warna agar terlihat hidup, kreatif, dan menarik.
- d. Menghubungkan tiap cabang agar meningkatkan kerja asosiasi otak.
- e. Membuat garis hubung yang melengkung agar tidak terlihat membosankan.
- f. Memakai kata kunci untuk setiap garis agar memberikan daya tarik dan fleksibilitas pada *mind map* yang telah dibuat.
- g. Memakai gambar.

Langkah membuat peta pikiran antara lain: (DePorter dalam Shoimin, 2014: 106)

- 1) Menulis pokok utama di tengah kertas dan melingkupinya dengan suatu bentuk.
- 2) Membuat cabang untuk setiap gagasan yang hendak menjadi pokok pembahasan.
- 3) Membuat kata kunci pada cabang yang sudah dibuat.
- 4) Menambahkan ilustrasi, simbol, atau gambar kunci yang dapat dijadikan sarana untuk mengingat.

#### 2.1.1.6 Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Mind Mapping*

Langkah model pembelajaran *mind mapping* yaitu (Swadarma, 2013: 65):

- a. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran.
- b. Guru menyampaikan materi.
- c. Siswa mengkreasikan *mapping* berisi penjelasan guru.
- d. Kelas dibagi menjadi beberapa kelompok.
- e. Siswa menyampaikan kembali materi dari guru berdasarkan *mind mapping* yang dibuat, anggota yang lain menyimak dan memberi tanggapan.
- f. Tiap kelompok bergantian menyampaikan hasil *mind mapping*.
- g. Guru bersama siswa membuat simpulan.

Saminanto (2010: 32) menguraikan langkah model *mind mapping* antara lain:

- 1) Pendidik menginformasikan indikator dalam pembelajaran.
- 2) Pendidik menjelaskan materi.
- 3) Kelas dibagi menjadi beberapa kelompok.

- 4) Kelompok mencatat hasil diskusi.
- 5) Pendidik menunjuk kelompok secara acak untuk maju mempresentasikan hasil diskusinya.
- 6) Pendidik dan peserta didik menyimpulkan materi.

#### 2.1.1.7 Kelebihan dan Kekurangan *Mind Mapping*

a. Kelebihan *mind mapping* meliputi (Shoimin, 2014:107):

- 1) Siswa mudah memahami materi.
- 2) Kegiatan menggambar diagram dapat menghasilkan pemikiran baru.
- 3) Dapat dijadikan pedoman dalam menulis.

b. Kekurangan *mind mapping* antara lain (Shoimin, 2014:107) :

- 1) Mampu melibatkan peserta didik yang aktif.
- 2) Tidak semua peserta didik belajar.
- 3) Informasi yang lengkap tidak dapat dimasukkan ke dalam *mind mapping*.

Pendidik dapat meminimalisir kekurangan tersebut dengan (1) mengajak dan membiasakan peserta didik agar aktif membuat peta pikiran dan (2) memotivasi peserta didik lebih sering membuat *mind mapping*.

### 2.1.2 Hakikat Media Pembelajaran

#### 2.1.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin dan bentuk jamak dari kata medium yaitu perantara/ pengantar. Medoe ialah perantara atau pengantar pesan. Gagne (1970) menyebut media sebagai komponen untuk merangsang belajar. Briggs (1970)

membatasi media sebagai alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dan memotivasi siswa belajar (Sadiman, dkk, 2014: 6-7).

Rohani (dalam Susanto, 2014: 313) menyebut media sebagai sesuatu yang dapat diindra yang dapat dijadikan perantara/ sarana dalam melaksanakan pembelajaran. Hamalik (1994: 11) menguraikan media pembelajaran sebagai sarana komunikasi dan menjadi alat bantu mengajar di dalam maupun di luar kelas. Djahiri (1989: 82) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah alat untuk memudahkan, melancarkan, serta mencapai keberhasilan belajar mengajar (Susanto, 2014: 314-315).

Disimpulkan bahwa media pembelajaran ialah alat fisik untuk menyampaikan isi pelajaran guna meningkatkan konsentrasi dan daya minat siswa pada materi pelajaran sehingga siswa mampu memperoleh keberhasilan belajar.

#### 2.1.2.2 Prinsip Penggunaan Media

Pemilihan media mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Yusufhadi Miarso (dalam Susanto, 2014: 324) menguraikan pedoman atau prinsip pemakaian media, diantaranya:

- a. Setiap media memiliki kelebihan dan kekurangan. Pemanfaatan beberapa media dapat mencapai tujuan pembelajaran.
- b. Media terpacu pada tujuan pembelajaran.
- c. Media disesuaikan pada materi.
- d. Media yang hendak dipakai disesuaikan dengan kegiatan belajar yang akan dilakukan.

- e. Melakukan persiapan sebelum menggunakan media, seperti meninjau media yang hendak dipakai dan menyiapkan peralatan yang dibutuhkan di kelas.
- f. Menyiapkan peserta didik sebelum media pembelajaran digunakan.
- g. Penggunaan media senantiasa mengikutsertakan peran serta siswa secara aktif.

Etin Solihatin, dkk (2012: 32) menguraikan beberapa prinsip memanfaatkan media pembelajaran, diantaranya:

- 1) Tiap media memiliki kelebihan dan kekurangan.
- 2) Penggunaan media yang bervariasi perlu dilakukan namun tetap memperhatikan kebutuhan dan kegunaannya.
- 3) Pemakaian media harus membuat siswa aktif.
- 4) Perencanaan yang matang diperlukan saat menggunakan media dalam melaksanakan pembelajaran.
- 5) Menghindari penggunaan media yang hanya bertujuan untuk mengisi waktu kosong/ selingan.
- 6) Senantiasa melakukan persiapan sebelum menggunakan media.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran perlu memperhatikan prinsip-prinsip tersebut agar mampu menciptakan kegiatan variatif, sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

#### 2.1.2.3 Kriteria Pemilihan Media

Kriteria memilih media pembelajaran ialah (Eti Solihatin, dkk 2012: 31):

- a. Tujuan. Pemilihan media harus didasarkan pada tujuan pembelajaran, ranah hasil belajar, dan jenis indera yang ditekankan.
- b. Sasaran didik. Pemakaian media harus disesuaikan dengan peserta didik.

- c. Karakteristik media yang digunakan. Pendidik harus memahami karakteristik dari berbagai jenis media agar mampu menentukan media yang cocok dengan materi pelajaran.
- d. Waktu. Guru harus menyesuaikan alokasi waktu penggunaan media dan alokasi waktu pembelajaran yang tersedia.
- e. Biaya. Pendidik harus memperhatikan penggunaan biaya dalam memilih media yang akan digunakan karena keberhasilan pembelajaran tidak hanya dipandang dari mahalnnya media, tetapi juga kemampuan guru dalam menggunakan media tersebut. Pendidik dapat membuat media dari bahan di sekitar sesuai dengan kebutuhan para siswa.
- f. Ketersediaan. Kemudahan mendapatkan media dapat dijadikan patokan dalam memilih media. Pendidik dapat memanfaatkan lingkungan sebagai media pembelajaran.
- g. Konteks penggunaan, artinya pada kondisi apakah media tersebut dapat digunakan dalam pembelajaran. Pendidik perlu merencanakan strategi agar media yang digunakan dapat berfungsi secara optimal.
- h. Mutu teknis. Pendidik harus memperhatikan mutu dari media yang dipilih.

#### 2.1.2.4 Tujuan Penggunaan Media

Penerapan media bertujuan agar (Sudjana dan Riva'i dalam Susanto, 2014: 322):

- a. Meningkatkan perhatian dan motivasi belajar peserta didik.
- b. Memudahkan siswa dalam memahami dan menguasai bahan pembelajaran.

- c. Metode mengajar menjadi bervariasi dan tidak hanya bersifat verbalistik (penuturan kata-kata) sehingga tidak membuat siswa bosan.
- d. Peserta didik dapat melakukan aktivitas lain sembari mengamati media yang disajikan guru.

Susanto (2014: 323) menguraikan tujuan penggunaan media ialah:

- 1) Memudahkan siswa memahami materi.
- 2) Mengarahkan perhatian dan motivasi belajar serta menumbuhkan kemandirian siswa.
- 3) Meminimalisir terbatasnya ruang, waktu, serta indra.
- 4) Memberikan kesempatan yang sama pada siswa mengenai peristiwa di lingkungan.

Bank dan Cleggs (dalam Susanto, 2014: 324) mengungkapkan bahwa variasi media yang digunakan dalam pembelajaran ilmu sosial membantu pendidik dalam menyampaikan konsep dan tujuan instruksional. Penerapan media yang memperhatikan kebutuhan siswa akan meningkatkan kecakapan dan partisipasi siswa sehingga hasil belajar pun akan optimal.

#### 2.1.2.5 Kegunaan Media

Terdapat kegunaan media pembelajaran menurut Kemp and Dayton (dalam Susanto, 2014: 326), meliputi:

- a. Menstandarkan penyampaian materi pembelajaran.
- b. Menciptakan pembelajaran yang berbeda.
- c. Meningkatkan interaksi antara siswa dan guru.
- d. Pembelajaran dapat dioptimalkan.

- e. Meningkatkan kualitas pembelajaran.
- f. Kegiatan pembelajaran berlangsung fleksibel.
- g. Meningkatkan sikap positif peserta didik.
- h. Meningkatkan peran guru dalam proses pembelajaran.

Kegunaan media dalam pembelajaran yaitu (Sadiman, dkk, 2014: 17-18):

- 1) Menjelaskan materi secara lebih dalam agar tidak hanya terkesan verbalistis (hanya mengandalkan ucapan).
- 2) Meminimalisir terbatasnya ruang, waktu, dan daya indra.
- 3) Mengembangkan aktivitas siswa.
- 4) Menghindari perbedaan dan sifat unik yang dimiliki peserta didik.

#### 2.1.2.6 Jenis-Jenis Media

Dunia pendidikan dihadapkan pada pilihan berbagai media. Hamalik (1986), Djamarah (2002), dan Sadiman (1986) (dalam Susanto, 2014: 317) menguraikan media menurut jenis, yaitu:

- a. Media auditif, mengandalkan audio.
- b. Media visual, memanfaatkan visual.
- c. Media audiovisual, memanfaatkan komponen audio dan visual. Media audio diuraikan menjadi dua, meliputi:
  - 1) Media audiovisual diam, menayangkan audio dan visual diam.
  - 2) Media audiovisual gerak, menayangkan audio dan visual gerak.

Sadiman (2014: 28-81) mengelompokkan media menjadi tiga jenis, meliputi:

a) Media grafis

Media grafis berfungsi menyampaikan informasi melalui indera penglihatan, meningkatkan konsentrasi dan minat siswa, mempertegas penyajian gagasan, dan menjelaskan materi agar mudah diingat oleh siswa. Media grafis meliputi gambar/ foto, sketsa, diagram, bagan atau chart, grafik, kartun, poster, peta dan globe, papan flannel, dan papan buletin.

b) Media audio

Media audio berhubungan dengan indera pendengaran. Media audio meliputi radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam, dan laboratorium bahasa.

c) Media proyeksi diam

Media proyeksi diam terdiri dari film bingkai, film rangkai, media transparansi, proyektor tak tembus pandang, mikrofis, film, film gelang, televisi, video, permainan dan simulasi.

Media yang digunakan dalam penelitian ini yaitu media audio visual, berupa video karena lebih praktis dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan materi.

#### 2.1.2.7 Video

Video yaitu media audio visual yang menayangkan gerak (Sadiman, 2014: 74). Wibawa dan Farida (2001: 72) video ialah media yang menyampaikan audio visual gerak. Pesannya dapat berupa fakta, fiktif, informatif, edukatif, atau instruksional. Adapun kelebihan video adalah (Wibawa dan Farida, 2001: 72):

- a. Dalam menyajikan video tidak memerlukan ruangan yang gelap.
- b. Video dapat diputar berulang-ulang sesuai dengan kebutuhan;
- c. Kegiatan yang sulit atau berbahaya dapat direkam sebelumnya.
- d. Guru mudah mengontrol keadaan selama pembelajaran.

Menurut Sadiman (2014: 74-75) video memiliki kelebihan, seperti:

- 1) Mampu meningkatkan ketertarikan siswa pada materi.
- 2) Peserta didik dapat memperoleh informasi tertentu langsung dari ahlinya.
- 3) Kegiatan demonstrasi/ praktik yang sukar dapat disiapkan dan direkam sebelum proses pembelajaran.
- 4) Efisiensi waktu, tenaga, dan biaya karena rekaman dapat diputar.
- 5) Dapat mengamati objek yang bergerak atau berbahaya.
- 6) Intonasi/ keras lembutnya suara dapat disesuaikan apabila hendak disisipi komentar/ pendapat/ pertanyaan seputar video yang diamati siswa.
- 7) Video dapat dihentikan sejenak untuk diamati secara seksama. Pendidik dapat mengatur dimana harus menghentikan gambar tersebut;
- 8) Tidak memerlukan ruangan gelap saat menampilkan video.

Sadiman (2014: 75) menguraikan kelemahan video dalam proses belajar mengajar, meliputi:

- a) Siswa kurang berpartisipasi dalam pembelajaran karena lebih sering mengamati video.
- b) Komunikasi hanya berjalan satu arah, sehingga pendidik harus mencari alternatif cara agar siswa mau berpendapat.

- c) Penggunaan video belum mampu menampakkan inti/ pokok pelajaran secara lengkap.
- d) Membutuhkan alat yang mahal.

Cara meminimalisir kekurangan tersebut yaitu dengan (1) memotivasi siswa untuk lebih sering memperhatikan video dan membuat catatan kecil saat mengamati video dan (2) melibatkan siswa menyampaikan pendapat terhadap materi berdasarkan video yang telah diamati.

### **2.1.3 Teori Belajar yang Mendukung Model *Mind Mapping* Berbantuan Media Audio Visual**

#### **a. Teori Konstruktivisme Piaget**

Suprijono (2015: 40) berpendapat bahwa konstruktivisme adalah kegiatan mengartikulasi gagasan dan pikiran. Belajar merupakan membangun makna, mengembangkan pikiran, dan mendalami suatu hal dengan cara mengekspresikan ide. Swadarma (2013: 24) menyebut konstruktivisme sebagai suatu kegiatan generatif yang menghasilkan suatu makna. Kesesuaian teori Konstruktivisme dengan penelitian ini adalah: (1) memasukkan gagasannya sesuai pengetahuan dan pemahaman yang telah didapat sebelumnya; (2) menjelaskan cara berpikir yang tertata; (3) memberi siswa kesempatan untuk menyampaikan ide; (4) mengajak siswa berpikir kreatif dan imajinatif; (5) mengajak siswa untuk menemukan gagasan baru (Swadarma, 2013: 26).

Model *mind mapping* mampu memasukkan ide berdasar kreativitas individu dan mampu menafsirkan pengalaman belajar abstrak menjadi nyata.

b. Teori Belajar Fase Gagne

Fase teori belajar Gagne ialah (Saminanto, 2012: 24-25):

- 1) Fase aprehensi, yaitu fase dimana siswa menyadari adanya rangsangan terkait pembelajaran. Siswa mencermati ciri-ciri rangsangan dan mengamati sesuatu yang menarik/ penting.
- 2) Fase akuisisi, yaitu peserta didik mengakuisisi (memperoleh, menyerap, dan memasukkan) fakta, keterampilan, konsep, atau prinsip dalam proses pembelajaran.
- 3) Fase penyimpanan, yaitu peserta didik menyimpan hasil-hasil belajar yang telah didapat dalam ingatan jangka pendek maupun ingatan jangka panjang.
- 4) Fase pemanggilan, yaitu peristiwa pemanggilan kembali hasil belajar yang telah diperoleh dan disimpan dalam ingatannya.

Selain empat fase tersebut, terdapat empat fase tambahan dalam fase belajar Gagne, yaitu (Swadarma, 2013: 45):

- a) Fase motivasi, merupakan kegiatan yang dilakukan sebelum pembelajaran agar siswa termotivasi, lebih semangat, dan lebih giat dalam belajar.
- b) Fase generalisasi, yaitu fase dimana guru memberikan ilmu/ informasi agar mampu menambah pemahaman siswa mengenai suatu materi sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan.
- c) Fase penampilan, yaitu fase saat siswa diinstruksikan untuk menampilkan dan menjelaskan sesuatu.

d) Fase umpan balik, merupakan fase yang dilakukan setelah fase penampilan.

Fase ini bertujuan untuk memberikan umpan balik dan simpulan mengenai hal yang sudah siswa tampilkan.

Fase belajar Gagne dapat diterapkan dalam pembelajaran model *mind mapping*. Hal tersebut karena dalam model *mind mapping* berbantuan media audio visual terdapat rangsangan, kaitan tiap informasi, pengetahuan jangka pendek dan panjang, transfer pengetahuan, fase mempresentasikan, dan fase umpan balik/ menyimpulkan.

c. Teori Kecerdasan Berganda Gardner

Gardner dalam Swadarma (2013: 29) membagi 7 kecerdasan yang dimiliki individu, yaitu Linguistik, Logis-Matematis, Musik, Spatial-Visual, Kinestetik, Interpersonal, dan Intrapersonal, namun sekarang menjadi 9 jenis kecerdasan dengan tambahan Naturalis dan Eksistensialis. Kesesuaian teori dan model ialah (1) siswa pandai dalam lingual mampu memakai *keyword* untuk mencatat; (2) anak yang cerdas intrapersonal dapat menyampaikan gagasan, ide, dan kreativitasnya; (3) anak yang cerdas visualnya dapat memakai gambar dan warna; (4) pembuatan *mind mapping* sama seperti sifat anak, yaitu unik; dan (5) kecerdasan seseorang dapat meningkat dengan gaya belajar yang tepat. Berdasarkan teori kecerdasan berganda Gardner, *mind mapping* tepat dijadikan sebagai model pembelajaran yang mampu mengoptimalkan kecerdasan yang dimiliki anak.

d. Teori Penguatan Skinner

Swadarma (2013: 37) menjelaskan bahwa proses belajar dengan kondisi operan merupakan suatu langkah untuk mengontrol tingkah laku individu melalui

penguatan yang bijak. Jika perilaku timbul diikuti rangsangan penguat, maka perilaku tersebut akan meningkat, tetapi jika perilaku tidak diikuti rangsangan penguat, maka perilaku tersebut akan menurun dan hilang. Terdapat dua unsur penting dalam belajar, yaitu penguatan dan hukuman. Penguatan terdiri dari dua jenis, antara lain:

- 1) Penguatan positif, ditandai dengan meningkatnya frekuensi respon akibat stimulus yang menyenangkan.
- 2) Penguatan negatif, ditandai dengan meningkatnya frekuensi respon akibat hilangnya stimulus yang tidak menyenangkan.

Kesesuaian teori Skinner dengan *mind mapping* yaitu a) menghargai kemandirian siswa yang ditandai dengan adanya kebebasan siswa berkreasi; b) terdapat unsur penguat belajar; c) menekankan pemahaman sebab akibat dari hubungan yang jelas/ logis.

## **2.1.4 Hakikat Belajar**

### **2.1.4.1 Pengertian Belajar**

Belajar merupakan perubahan perilaku individu, baik yang dipikirkan maupun yang dikerjakan. Hamalik (dalam Susanto, 2016: 4) belajar merupakan perubahan kebiasaan, sikap, dan keterampilan karena adanya interaksi dengan lingkungan. Slavin (dalam Rifa'i dan Anni, 2015: 64) belajar adalah perubahan pada setiap individu akibat suatu pengalaman. Susanto (2016: 4) menyebut belajar sebagai kegiatan tersengaja dan sadar agar diperoleh perubahan perilaku.

R. Gagne (dalam Susanto. 2016: 1) mengartikan belajar sebagai perubahan perilaku pada individu karena pengalaman atau proses untuk mendapatkan

semangat dan motivasi melalui instruksi. Gage dan Berliner (dalam Rifa'i dan Anni, 2015: 64) menyebut belajar sebagai kegiatan individu mengubah perilakunya akibat hasil pengalamannya.

W.S. Winkel (dalam Susanto, 2016: 4) mengemukakan belajar sebagai kegiatan yang terjadi karena adanya hubungan timbal balik individu dengan lingkungan sehingga diperoleh perubahan yang tetap serta membekas. Slameto (2010: 2) mendefinisikan belajar sebagai kegiatan mengubah tingkah laku secara menyeluruh sebagai pengalaman saat berinteraksi dengan lingkungan.

Disimpulkan bahwa belajar ialah usaha individu melaksanakan interaksi pada lingkungan untuk memperoleh perubahan perilaku positif.

#### 2.1.4.2 Ciri-Ciri Belajar

Natawidjaya, Rochman dan H. A. Moein Moesa (1993: 75) menguraikan ciri belajar, yaitu:

- a. Belajar menyebabkan perubahan pada kepribadian. Belajar menyebabkan anak dapat membaca sehingga pengetahuannya akan bertambah. Hal tersebut menjadikan anak lebih percaya diri.
- b. Belajar merupakan perbuatan yang dilakukan secara sadar yang mempunyai tujuan. Pembelajaran di sekolah berlangsung secara terarah karena bertujuan untuk mencapai tujuan instruksional.
- c. Belajar merupakan pengalaman yang dialami oleh individu yang bersangkutan.
- d. Belajar mengubah perilaku yang berkaitan dengan norma, fakta, sikap, pengertian, kecakapan, dan keterampilan.

- e. Belajar adalah hubungan timbal balik dalam proses pembelajaran sehingga menyebabkan perubahan. Perubahan tersebut terjadi apabila peserta didik melakukan reaksi terhadap situasi belajar yang tercipta.
- f. Perubahan tingkah laku dimulai dari sederhana menuju kompleks.

Baharudin dan Esa (2015: 18-19) menguraikan ciri belajar, diantaranya:

- 1) Belajar ialah berubahnya perilaku.
- 2) Perilaku yang berubah bersifat tetap.
- 3) Berubahnya tingkah laku bukan hanya terpaku saat proses pembelajaran, tetapi dapat bersifat potensial, sehingga dapat diamati kapan saja.
- 4) Perubahan perilaku diperoleh melalui pengalaman.
- 5) Suatu pengalaman dan praktik mampu memberikan penguatan berupa semangat untuk melakukan perubahan perilaku.

Berdasarkan berbagai uraian ahli tersebut, disimpulkan bahwa ciri-ciri belajar yaitu perubahan-perubahan pada individu dari sebuah pengalaman yang mempunyai tujuan tertentu dan terarah. Tujuan-tujuan tersebut bersifat kontinu dan menetap dalam individu. Belajar merupakan proses pengalaman yang terjadi dalam individu dan tidak dapat diwakilkan oleh orang lain sehingga mampu meningkatkan motivasi maupun semangat pada diri individu tersebut.

#### 2.1.4.3 Prinsip-Prinsip Belajar

Suprijono (2015: 4) mengemukakan beberapa prinsip dari belajar, diantaranya:

- a. Belajar merupakan suatu perubahan perilaku yang memiliki ciri-ciri; mengalami perubahan yang disadari, kontinu/ berkaitan dengan tingkah lain,

bermanfaat, positif atau bertambah, aktif/ sebagai suatu kegiatan yang direncanakan, permanen, memiliki tujuan, serta meliputi seluruh kemampuan kemanusiaan.

- b. Belajar yaitu sebuah kegiatan yang didorong oleh kebutuhan, tujuan, serta komponen lain.
- c. Belajar adalah suatu pengalaman yang berasal dari hasil interaksi peserta didik dan lingkungan.

Sependapat dengan Rifa'i dan Anni (2015: 77), prinsip belajar Gagne yang masih relevan dengan prinsip lain yaitu keterdekatan, pengulangan, dan penguatan. Gagne (dalam Rifa'i dan Anni, 2015: 77) mengemukakan prinsip sebelum mengikuti proses pembelajaran yaitu informasi faktual, kemahiran intelektual, dan strategi.

Soekamto dan Winataputra (dalam Baharuddin dan Esa, 2015: 19) menguraikan beberapa prinsip belajar, meliputi:

- 1) Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh orang yang bersangkutan.
- 2) Peserta didik belajar sesuai kemampuan masing-masing.
- 3) Penguatan langsung mampu menambah semangat dan motivasi.
- 4) Proses belajar akan berarti apabila peserta didik menguasai materi langkah demi langkah.
- 5) Rasa tanggung jawab dan kemandirian belajar yang diamanatkan pada peserta didik mampu meningkatkan motivasi.

Dimiyati dan Mujiyono (2006: 42) menjelaskan prinsip dalam belajar, diantaranya:

- a) Perhatian dan motivasi. Perhatian dan motivasi berperan saat pembelajaran. Perhatian muncul saat bahan, media, maupun metode yang digunakan pendidik sesuai dengan kebutuhan peserta didik, sedangkan motivasi erat hubungannya dengan minat. Apabila siswa mempunyai minat pada suatu mata pelajaran, maka akan timbul perhatian dan motivasi untuk mendalami mata pelajaran tersebut.
- b) Keaktifan peserta didik. Dalam proses pembelajaran, keaktifan dapat diamati pada aktivitas psikis dan fisik. Aktivitas fisik yang dapat diamati misalnya membuat gambar, mendengar, membaca buku, menulis, dan lainnya, sedangkan aktivitas psikis berupa mengaplikasikan ilmu dan wawasan yang dimiliki untuk menyelesaikan permasalahan.
- c) Keikutsertaan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran. John Dewey mengemukakan pentingnya *learning by doing*, karena pembelajaran yang dilakukan bersamaan dengan pengalaman/ perbuatan langsung akan lebih bermakna pada siswa.
- d) Pengulangan, berfungsi untuk meningkatkan ingatan belajar peserta didik pada suatu materi.
- e) Tantangan. Pendidik perlu mempertimbangkan media, bahan ajar, model, dan metode yang menantang sehingga menimbulkan motivasi peserta didik dalam belajar.

- f) Balikan dan penguatan. Penggunaan strategi yang tepat meningkatkan proses balikan dan penguatan. Penguatan positif dan negatif pun mampu mempengaruhi belajar siswa.
- g) Perbedaan Individu. Setiap individu memiliki kepribadian yang berbeda, baik karakter, fisik, psikis, kepribadian, dan lainnya. Guru perlu memperhatikan perbedaan tersebut karena mempengaruhi keberhasilan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa belajar perlu penyesuaian dengan persyaratan, hakikat, materi, serta keberhasilan belajar. Proses belajar harus dilaksanakan dengan berbagai prinsip agar pembelajaran dapat berlangsung secara optimal. Prinsip-prinsip belajar tersebut dapat digunakan sebagai acuan dan landasan guru dalam kegiatan pembelajaran dimulai dari membuka pelajaran hingga menutup pelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

#### 2.1.4.4 Unsur-Unsur Belajar

Unsur dalam proses belajar, antara lain (Natawidjaya, Rochman dan H. A. Moein Moesa, 1993: 75):

- a. Tujuan yang hendak diraih. Keinginan dan harapan mempengaruhi belajar individu. Hal tersebut dapat dilihat dari intensitas individu belajar.
- b. Kesiapan individu. Hasil yang diperoleh individu berkaitan dengan kesiapan individu dalam menanggapi situasi.
- c. Situasi belajar, merupakan benda, orang, atau simbol di lingkungan belajar yang harus dihadapi peserta didik dalam proses belajar.

- d. Penafsiran situasi sebelum berbuat. Setiap individu harus memilih tindakan secara cermat, teliti, dan sesuai dengan situasi agar tidak mengalami kesalahan dalam penafsiran.
- e. Reaksi atau respon, adalah kegiatan/ kesiapan internal untuk melakukan sesuatu, baik berupa kata-kata, gerakan, perbuatan, maupun kegiatan lain.
- f. Reaksi terhadap kegagalan. Individu yang mengalami kegagalan dapat melakukan dua hal, yaitu kecewa dengan apa yang terjadi maupun melakukan interpretasi baru sesuai dengan lingkungan.

Rifa'i dan Anni (2015: 66) menguraikan unsur-unsur dalam belajar meliputi:

- 1) Peserta didik, merujuk pada seseorang yang mengikuti proses pembelajaran yang menggunakan inderanya untuk menangkap rangsangan, otaknya untuk mentransfer hasil penginderaan ke memori, dan syaraf/ ototnya untuk menampilkan kinerja.
- 2) Rangsangan, yaitu proses merangsang indera peserta didik. Agar diperoleh hasil belajar yang optimal, peserta didik perlu konsentrasi pada sesuatu yang diminati.
- 3) Memori, merupakan kemampuan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diperoleh sebelumnya.
- 4) Respon, yaitu tanggapan terhadap rangsangan dan merupakan hasil aktualisasi memori. Respon diakhir pembelajaran disebut perubahan perilaku atau perubahan kinerja.

Berbagai pendapat ahli tersebut, disimpulkan bahwa unsur belajar ialah semua hal yang berkaitan dengan proses pembelajaran sehingga mampu menghasilkan perubahan perilaku pada individu. Kegiatan belajar dapat terjadi pada siswa apabila ada interaksi antar isi memori dengan rangsangan, sehingga perilaku siswa sebelum dan setelah adanya rangsangan dapat berubah. Indikator siswa telah melakukan kegiatan belajar terlihat jika perubahan perilaku itu muncul.

#### 2.1.4.5 Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Rifa'i dan Anni (2015: 78) menjelaskan bahwa kondisi internal dan eksternal siswa merupakan hal yang berpengaruh pada proses dan hasil belajar. Kondisi internal merupakan kondisi yang berasal dari dalam diri siswa, seperti kondisi fisik, psikis, dan sosial. Faktor eksternal merupakan kondisi atau situasi yang berasal dari luar diri siswa, seperti variasi dan tingkat kesulitan materi belajar, tempat belajar, iklim, keadaan lingkungan, dan budaya belajar masyarakat berpengaruh pada hasil dan proses belajar.

Wasliman (dalam Susanto, 2016: 12) menyatakan bahwa hasil belajar yang dicapai siswa merupakan hasil interaksi antara faktor internal dan eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri siswa, meliputi kecerdasan yang dimiliki siswa, minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran, motivasi belajar siswa, ketekunan siswa, sikap siswa, kebiasaan belajar siswa, dan kondisi fisik dan kesehatan yang dimiliki oleh siswa. Faktor eksternal bersumber bukan dari diri siswa, meliputi sekolah, masyarakat, dan keluarga.

Faktor internal maupun eksternal memiliki keterkaitan satu sama lain. Pengetahuan mengenai faktor yang berpengaruh pada belajar dapat dijadikan acuan untuk mengoptimalkan hasil belajar.

## **2.1.5 Hakikat Pembelajaran**

### **2.1.5.1 Pengertian Pembelajaran**

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 20 menyatakan bahwa pembelajaran merupakan hubungan timbal balik antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada lingkungan belajar tertentu. Pembelajaran diartikan pula sebagai kegiatan yang memudahkan siswa berinteraksi dengan lingkungan (Briggs dalam Rifa'i dan Anni 2015: 86).

Suprijono (2015: 13) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan dialog interaktif yang berpusat pada peserta didik. Menurut Sudjana (dalam Susanto, 2014: 313), pembelajaran adalah kegiatan membantu siswa belajar. Susanto (2016: 18-19) mengartikan pembelajaran sebagai gabungan dari aktivitas belajar dan mengajar. Hamalik (2014: 57) menguraikan pembelajaran sebagai percampuran manusia, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang berpengaruh pada pencapaian tujuan pembelajaran.

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli tersebut, disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan hubungan timbal balik antara pendidik, peserta didik sebagai, dan komponen lain yang dimanfaatkan agar tujuan pembelajaran dapat diraih secara optimal.

### 2.1.5.2 Komponen Pembelajaran

Rifai dan Anni (2015: 87) menguraikan enam komponen pembelajaran, yaitu:

a. Tujuan

Tujuan eksplisit pembelajaran yaitu pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

b. Subjek Belajar

Subjek belajar berperan sebagai subjek dan objek.

c. Materi Pelajaran

Materi pelajaran memberikan kesan pada kegiatan pembelajaran.

d. Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran adalah pola untuk menciptakan pembelajaran yang efektif.

e. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan material yang difungsikan guru saat kegiatan pembelajaran agar materi inti dapat tersampaikan secara optimal.

f. Penunjang

Komponen penunjang terdiri dari berbagai fasilitas belajar, sumber belajar, dan lainnya.

Komponen tersebut berkaitan satu sama lain dan mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran.

### 2.1.5.3 Ciri-Ciri Pembelajaran

Terdapat tiga ciri dalam pembelajaran, yaitu (Hamalik, 2014: 66):

- a. Rencana, ialah menyusun dan merancang ketenagaan, material, dan prosedur dalam sistem pembelajaran.
- b. Ketergantungan tiap unsur. Tiap unsur memiliki sifat esensial dan memberi pengaruh pada pembelajaran.
- c. Tujuan. Pendidikan memiliki tujuan yang harus dicapai yaitu membelajarkan siswa. Guru harus menyusun pembelajaran dengan sebaik mungkin agar siswa secara optimal agar mampu mencapai tujuan pembelajaran.

Faturrohman (2017: 24) menguraikan ciri-ciri pembelajaran, diantaranya:

- 1) Pembelajaran merupakan proses berpikir. Pembelajaran berpikir bahwa mengajar tidak hanya sebatas memindahkan ilmu dari pendidik ke peserta didik, tetapi mengarahkan siswa untuk membangun dan mengembangkan pengetahuan secara mandiri.
- 2) Pembelajaran merupakan pemanfaatan potensi otak kanan dan kiri sehingga mampu mengembangkan kecakapan dalam berbahasa, menyelesaikan permasalahan, dan sebagainya.
- 3) Proses pembelajaran dilakukan secara terus menerus.

Maka ciri pembelajaran ialah suatu kegiatan yang memanfaatkan potensi otak secara kontinu dimana dalam pelaksanaannya memerlukan suatu perencanaan dalam memaksimalkan unsur-unsur sistem pembelajaran agar mampu mencapai tujuan tertentu.

#### 2.1.5.4 Prinsip-Prinsip Pembelajaran

Dalam melaksanakan pembelajaran perlu diperhatikan beberapa prinsip. Atwi Suparman mengemukakan prinsip pembelajaran, antara lain (Siregar dan Hartini, 2011: 14-15):

- a. Respon yang datang diperoleh dari respon sebelumnya.
- b. Perilaku dipengaruhi oleh respon dan kondisi siswa. Guru harus menjelaskan tujuan pembelajaran sebelum pelajaran dimulai serta menggunakan metode atau media yang meningkatkan aktivitas siswa.
- c. Perilaku yang muncul karena suatu faktor akan sirna apabila tidak diberikan penguatan.
- d. Kegiatan belajar hendaknya melibatkan kondisi yang mirip dengan kenyataan. Media dan metode pembelajaran dapat diterapkan untuk membantu siswa memahami materi pelajaran.
- e. Memahami adanya persamaan dan perbedaan adalah dasar mempelajari sesuatu yang kompleks.
- f. Situasi mental mempengaruhi perhatian dan ketekunan siswa saat pembelajaran.
- g. Kegiatan belajar yang dikelompokkan menjadi beberapa bagian disertai umpan balik mampu meningkatkan pemahaman siswa.
- h. Penggunaan model, media, dan metode pembelajaran mampu membantu menguraikan materi yang sulit.
- i. Keterampilan yang kompleks berasal dari keterampilan sederhana.

- j. Proses belajar dari yang sederhana menuju yang kompleks membuatnya lebih efektif dan efisien.
- k. Penguasaan terhadap materi prasyarat sebelum mempelajari materi pembelajaran berikutnya mempengaruhi pencapaian hasil belajar.
- l. Kegiatan belajar mempengaruhi proses belajar siswa. Siswa dapat diberi kesempatan untuk memilih waktu, cara, dan sumber agar dapat mencapai tujuan belajar.

Gagne (dalam Siregar dan Hartini, 2011: 16-17) mengemukakan prinsip dalam melaksanakan pembelajaran, diantaranya:

- 1) Meningkatkan perhatian dan minat siswa.
- 2) Menginformasikan tujuan pembelajaran.
- 3) Mengingatnkan pelajaran sebelumnya.
- 4) Menyampaikan materi.
- 5) Membimbing belajar, dilakukan dengan cara memberi kesempatan siswa untuk bertanya.
- 6) Kinerja siswa dilakukan dengan cara mempresentasikan apa yang dipelajari.
- 7) Memberikan balikan.
- 8) Menganalisis hasil belajar yang dilakukan dengan tes.
- 9) Memperkuat retensi dan transfer belajar.

Seorang pendidik memerlukan prinsip tersebut saat melaksanakan proses belajar mengajar. Prinsip tersebut dapat digunakan sebagai pedoman dan acuan bagi pendidik saat pembelajaran berlangsung.

#### 2.1.5.5 Prinsip Pembelajaran di SD

Sekolah harus memperhatikan prinsip-prinsip supaya tercipta suasana belajar yang kondusif. Prinsip pembelajaran di SD, diantaranya: (Susanto, 2016: 87)

##### a. Motivasi

Motivasi merupakan upaya yang dilakukan untuk menciptakan dorongan dalam melakukan suatu hal. Motivasi belajar diperlukan untuk menumbuhkan dorongan belajar pada peserta didik sehingga dapat belajar dengan optimal. Motivasi tersebut timbul dari dalam maupun luar diri anak.

##### b. Latar belakang

Prinsip latar belakang merupakan upaya pendidik mencapai tujuan pembelajaran dengan mempertimbangkan berbagai hal.

##### c. Pemusatan perhatian

Prinsip pemusatan perhatian merupakan usaha untuk memfokuskan perhatian dan minat peserta didik dengan cara mengajukan masalah. Masalah tersebut disajikan agar peserta didik dapat memecahkan masalah secara lebih terarah untuk mencapai tujuan.

##### d. Keterpaduan

Dalam proses penyampaian materi, guru perlu mengaitkan tiap pokok bahasan supaya peserta didik mendapatkan pemahaman mengenai keterpaduan materi yang disajikan.

e. Pemecahan masalah

Dalam proses pembelajaran, peserta didik hendaknya dihadapkan pada berbagai permasalahan agar peka dan terdorong untuk memecahkan masalah.

f. Menemukan

Menemukan merupakan aktivitas yang dilakukan oleh pendidik didik untuk mencari, menemukan, dan mengembangkan fakta dan informasi sesuai dengan potensi yang dimilikinya agar terhindar dari rasa bosan.

g. Belajar sambil bekerja

Proses belajar dan pengalaman yang dilaksanakan secara bersama mampu meningkatkan pengalaman baru karena tidak mudah dilupakan oleh peserta didik.

h. Belajar sambil bermain

Suasana bahagia dan senang mampu mendorong peserta didik untuk aktif dan tanggap dalam belajar.

i. Perbedaan individu

Dalam proses pembelajaran, pendidik harus memperhatikan perbedaan tiap siswa agar mampu mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal.

j. Hubungan sosial

Lingkungan sosial mempengaruhi sosialisasi peserta didik pada masa tumbuh kembangnya. Kegiatan berkelompok mampu mengenalkan siswa cara bekerja sama, membantu, dan menghargai satu sama lain.

## **2.1.6 Hakikat Penilaian**

### **2.1.6.1 Pengertian Penilaian**

Siregar dan Nara (2014: 140) mengemukakan bahwa penilaian adalah pengambilan keputusan melalui tes ataupun nontes. Penilaian digambarkan sebagai proses mempertimbangkan sesuatu menggunakan patokan kuantitatif maupun non kuantitatif. Schwartz (dalam Hamalik, 2017: 203) berpendapat bahwa penilaian adalah program untuk memberikan pendapat dari pengalaman setelah memperoleh pendidikan. Penilaian menjadi usaha pendidik untuk memeriksa sejauh mana anak kemajuan anak dalam memahami materi dan mencapai tujuan belajar. Grondlund (dalam Jihad, Asep dan Abdul Haris, 2012: 54) menjelaskan bahwa penilaian adalah proses sistematis yang dimulai dari mengumpulkan, menganalisis, dan menafsirkan informasi tersebut guna menentukan pemahaman siswa mengenai materi yang sudah dipelajari.

Poerwanti (2008: 1-9) menjelaskan penilaian sebagai proses pemerolehan informasi mengenai hasil belajar/ pencapaian kompetensi/ kemampuan yang dimiliki siswa dengan menerapkan berbagai jenis alat, cara, dan bentuk penelitian. Kemdikbud menyebutkan bahwa penilaian merupakan suatu kegiatan yang bertujuan untuk mengukur capaian kompetensi secara berkesinambungan, memantau tingkat penguasaan, dan memperbaiki hasil belajar siswa. Arikunto (dalam Nana Siregar, 2014: 143) penilaian lebih menekankan pada proses pengambilan keputusan yang bersifat kuantitatif. Siregar dan Nara (2014: 144) menjelaskan penilaian hasil belajar sebagai prosedur yang digunakan untuk memperoleh informasi mengenai unjuk kerja siswa.

Dapat disimpulkan penilaian ialah serangkaian peristiwa pengambilan keputusan menggunakan berbagai patokan dan alat penilaian untuk mengetahui penguasaan siswa mengenai materi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

#### 2.1.6.2 Fungsi dan Tujuan Penilaian

Cronbach (dalam Hamalik, 2017: 204) menguraikan fungsi penilaian sebagai berikut:

- a. Memperbaiki dan mengembangkan sikap siswa. Memperbaiki tindakan artinya mengubah sikap yang kurang positif menjadi sikap positif. Mengembangkan sikap berarti mengembangkan sikap yang sudah baik untuk terus ditingkatkan.
- b. Merelisasikan rasa puas terhadap apa yang sudah dilakukan siswa.
- c. Dapat dijadikan pedoman oleh pendidik dalam menentukan metode yang tepat dalam mengajar.
- d. Dapat dijadikan acuan dalam menentukan administrasi.

Hamalik (2014: 159) menyebutkan bahwa evaluasi hasil belajar memiliki berbagai fungsi sebagai berikut:

- 1) Diagnostik, bertujuan untuk menentukan jenis, tingkat kesulitan, dan penyebab masalah siswa.
- 2) Seleksi, digunakan untuk menjaring siswa yang memenuhi persyaratan tertentu. Misal, pada seleksi calon penerimaan siswa baru.
- 3) Kenaikan kelas, digunakan untuk menetapkan naik atau tidaknya siswa pada jenjang kelas tertentu.
- 4) Penempatan, bertujuan untuk menempatkan seseorang sesuai potensi yang dimiliki.

Penilaian hasil belajar memiliki berbagai tujuan yaitu (Hamalik, 2017: 204):

- a) Mengetahui seberapa jauh kemajuan siswa dalam memahami materi pelajaran sesuai tujuan belajar.
- b) Dapat dijadikan pedoman pendidik untuk menentukan tindakan lanjut kepada setiap peserta didik, baik tindakan lanjut secara individual maupun secara klasikal.
- c) Mengetahui kadar kemampuan peserta didik, kesukaran yang dihadapi, dan menetapkan perbaikan.
- d) Meningkatkan motivasi peserta didik agar memahami kemajuannya masing-masing dan mau mengadakan perbaikan.
- e) Membantu proses pertumbuhan peserta didik dengan cara mengamati dan berbagi informasi mengenai segala perubahan sikap yang dialaminya sehingga akan terbentuk pribadi tangguh yang dibutuhkan oleh masyarakat.
- f) Membantu peserta didik menentukan sekolah maupun jabatan sesuai keterampilan, minat, dan bakat.

#### 2.1.6.3 Asas-Asas Penilaian

William R. Lucck (dalam Hamalik, 2017: 205) menguraikan asas-asas dalam penilaian, meliputi:

- a. Bersifat kuantitas/ kualitas. Kualitatif berkaitan dengan mutu hasil belajar, dan kuantitatif berkaitan dengan keseluruhan materi yang telah dipelajari.
- b. Dilaksanakan berkesinambungan. Kesinambungan mengandung arti bahwa bahwa penilaian yang dilaksanakan perlu menyesuaikan kebutuhan dan minat siswa.

- c. Bersifat keseluruhan, artinya penilaian dilaksanakan pada semua aspek pribadi peserta didik.
- d. Bersifat objektif, artinya penilaian harus dilakukan seadanya sesuai kenyataan. Guru harus menghilangkan unsur subjektivitas dalam memberikan penilaian kepada siswa.
- e. Bersifat kooperatif, artinya penilaian adalah implementasi kerja sama pendidik, wali murid, peserta didik, maupun masyarakat.

Mehl-Mills Douglass (dalam Hamalik, 2017: 206) menguraikan tujuh asas dalam melaksanakan penilaian, meliputi:

- 1) Dilaksanakan sesuai tujuan pembelajaran.
- 2) Kegiatan penilaian dilaksanakan dari awal hingga akhir pembelajaran.
- 3) Penilaian berkaitan dengan latar belakang dan potensi yang dimiliki peserta didik.
- 4) Penilaian dilakukan berkelanjutan dan berkesinambungan, baik untuk peserta didik secara individu maupun kelompok.
- 5) Teknik dan alat penilaian disusun secara objektif dan menghilangkan unsur subjektif.
- 6) Penilaian diri sendiri siswa sama pentingnya dengan penilaian yang dilakukan oleh guru.
- 7) Penilaian bersifat membangun, dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan nilai siswa.

Penilaian harus dilaksanakan sesuai dengan asas agar hasilnya dapat optimal.

#### 2.1.6.4 Syarat Umum Penilaian

Terdapat beberapa syarat/ kriteria dalam melaksanakan penilaian, yaitu (Hamalik, 2017: 157):

- a. Validitas, berarti penilaian yang dilakukan harus mengukur sesuatu yang tepat.
- b. Keandalan/ reliabilitas, artinya memperlihatkan ketetapan pada hasil. Artinya orang yang dites akan menunjukkan skor sama pada tes awal maupun tes selanjutnya.
- c. Objektivitas. Penilaian dilakukan tanpa membeda-bedakan siswa satu sama lain. Instruksi dalam alat ukur harus disamakan agar tidak menimbulkan penafsiran yang berbeda tiap siswa.
- d. Efisiensi. Penggunaan alat ukur harus menerapkan prinsip hemat waktu maupun biaya. Efisiensi dapat dilakukan dengan: 1) memilih alat penilaian yang sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai, 2) memperhatikan perlu tidaknya menggunakan beberapa alat ukur, 3) mempertimbangkan hal yang berkaitan dengan tujuan yang sama.
- e. Kegunaan/ kepraktisan, mengandung arti bahwa alat ukur harus memberikan keuntungan agar siswa dapat melakukan suatu bimbingan.

#### 2.1.6.5 Teknik-Teknik Penilaian

Terdapat dua jenis teknik penilaian, yaitu tes dan nontes (Poerwanti, 2008: 3-16). Teknik tes dilakukan dengan menguji siswa, sedangkan teknik nontes dilakukan tanpa menguji siswa.

1. Tes, yaitu tugas yang dibuat agar diperoleh informasi mengenai atribut pendidikan (Nana Siregar, 2014: 146). Poerwanti (2008: 1-5) menyebut tes sebagai

pertanyaan yang dibuat untuk mengetahui pemahaman siswa mengenai ruang lingkup materi pelajaran. Dari segi konstruksi, teknik tes dibedakan menjadi dua, yaitu:

a. Tes esai (uraian)

Merupakan butir soal yang jawabannya dilakukan dengan mengekspresikan pikiran siswa. Perbedaan soal uraian dan objektif terletak pada jawaban/ alternatif jawaban terhadap soal. Jawaban soal objektif disediakan pembuat soal, sedangkan dalam tes uraian peserta didik dapat menyampaikan gagasan menggunakan kata-katanya sendiri.

Tes esai mampu meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan menulis siswa serta mampu mengukur hasil belajar yang kompleks. Dalam melaksanakan tes uraian, pendidik dapat memberikan waktu yang cukup agar siswa dapat menyelesaikan tes dengan baik. Tes esai dapat dipakai jika:

- 1) Pesertanya terbatas.
- 2) Dengan alokasi waktu membuat soal sedikit, pendidik memiliki banyak waktu untuk memeriksa hasil ujian.
- 3) Bertujuan untuk meningkatkan kecakapan mengemukakan pendapat, menguji kelihaian menulis, menguji ketertiban dalam berbahasa.
- 4) Pendidik ingin mengetahui sejauh mana pengalaman belajar siswa.
- 5) Pendidik ingin memperoleh informasi yang tidak tertulis, namun tulisan siswa berisi sikap, nilai, maupun pendapat.

b. Tes objektif

Tes objektif diartikan sebagai tes yang memiliki skor objektif. Terdapat tiga jenis tes objektif, yaitu benar salah, menjodohkan, dan pilihan berganda.

1) Benar salah, merupakan soal yang berisi pernyataan dan alternatif jawaban.

Terdapat beberapa keunggulan dari soal tipe benar salah, yaitu (Nana Siregar, 2014: 149) mudah dibuat, soal yang dibuat dapat mencakup banyak materi, mudah dibuat skor, cocok digunakan untuk mengukur fakta dan hasil belajar langsung. Petunjuk dalam menyusun soal benar salah yaitu (Nana Siregar, 2014: 150):

- a) Setiap butir soal menguji daya ingat dan pemahaman siswa.
- b) Kunci jawaban harus benar.
- c) Pilihan jawaban mampu membedakan mana siswa yang belajar dan tidak belajar.
- d) Pertanyaan harus jelas, singkat, dan memakai bahasa sesuai kaidah.

2) Menjodohkan, yaitu soal dimana siswa harus menjodohkan pernyataan pada kolom soal dengan pernyataan pada kolom jawaban. Kelebihan soal tipe menjodohkan yaitu cocok digunakan untuk mengukur pemahaman siswa mengenai istilah, pengertian, peristiwa, dan penanggalan; mampu menguji kemampuan menghubungkan dua hal; mudah dibuat oleh pendidik. Kelemahan tipe soal menjodohkan adalah terlalu mengandalkan aspek ingatan siswa. Hal yang harus diperhatikan saat membuat tes menjodohkan adalah kehomogenan pernyataan dari kolom pertama dan kedua.

- 3) Pilihan ganda (*multiple choice*), merupakan soal dengan pilihan jawaban lebih dari dua, yaitu berkisar empat atau lima jawaban. Kelebihan tes pilihan berganda yaitu dapat digunakan untuk mengukur segala tingkatan tujuan instruksional; mampu mencakup seluruh bidang studi. Soal pilihan berganda juga memiliki kekurangan, antara lain sukar mengonstruksi alternatif jawaban yang homogen; seringkali hanya digunakan untuk mengukur aspek ingatan.
2. Non tes, yaitu alat ukur untuk mengukur perubahan tingkah laku. Teknik non tes berkaitan dengan penampilan yang diamati (Nana, Siregar; 2014: 156). Menurut Asmawi Zainul dan Noehi Nasution (dalam Nana, Siregar, 2014: 156) alat ukur non tes yang biasa dipakai yaitu:
    - a. Bagan partisipasi, merupakan alat untuk mengukur keikutsertaan/ partisipasi siswa dalam mengikuti suatu proses pembelajaran.
    - b. Daftar cek, adalah teknik non tes yang digunakan untuk mengetahui keberadaan komponen.
    - c. Skala lajuan, merupakan teknik nontes yang berfungsi untuk memperoleh informasi tentang sesuatu yang diobservasi.
    - d. Skala sikap, merupakan alat untuk mengamati dan mengukur sikap. Pembuatan skala sikap diawali dengan menentukan objek sikap. Pertanyaan tentang sikap dikumpulkan untuk menentukan format jawaban dan cara penskoran yang akan digunakan.

#### 2.1.6.6 Penilaian di Sekolah Dasar

Tiap jenjang pendidikan memiliki prosedur penilaian berbeda. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 tahun 2007 mengenai standar proses menyebutkan bahwa penilaian di sekolah dasar dilakukan pendidik terhadap hasil pembelajaran untuk mengukur kompetensi yang dicapai siswa sehingga dapat digunakan sebagai pedoman/ acuan untuk menyusun laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian di sekolah dasar dilaksanakan secara berkesinambungan, sistematis, dan disusun sesuai program pendidikan. Kegiatan asesmen di sekolah dasar dilakukan dengan (Poerwanti, 2008: 3-13):

- a. Observasi/ pengamatan kegiatan praktik dan pemecahan suatu masalah.
- b. Kegiatan lisan, berupa bertanya jawab dengan siswa.
- c. Kegiatan tertulis, dilakukan dengan memberikan pertanyaan secara lisan atau tertulis.
- d. Tes, berupa tes formal atau informal.

Duncan dan Dunn (dalam Poerwanti, 2008: 3-13) mengemukakan fokus penilaian di sekolah dasar adalah:

- 1) Memperoleh berbagai jenis pengetahuan, sikap, dan prinsip.
- 2) Keterampilan untuk menerapkan konsep dan prinsip yang dimiliki ke dalam situasi yang baru.
- 3) Keterampilan melakukan komunikasi.
- 4) Keterampilan dalam pemecahan masalah.
- 5) Kemampuan untuk mengembangkan diri.

Penilaian di sekolah dasar dilaksanakan oleh guru dan siswa (Poerwanti, 2008: 3-13). Penilaian yang dilakukan oleh siswa meliputi:

- a) Aktivitas menulis, dilakukan dengan menguraikan sesuatu secara lengkap dan mendalam, melengkapi sebuah kalimat, dan menjawab soal jenis pilihan ganda dengan huruf maupun angka).
- b) Aktivitas menggambar, dapat dilakukan dengan menggambar benda, peta, atau diagram.
- c) Aktivitas lisan dan oral (menggunakan pendengaran).
- d) Aktivitas fisik/ perilaku/ unjuk kerja, bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa dalam menerapkan ilmu yang dimiliki dalam suatu aktivitas kelas.
- e) Kegiatan mengevaluasi diri.

Kegiatan penilaian yang dilakukan oleh guru antara lain:

- (1) Asesmen informal, merupakan jenis asesmen yang menjadi kebiasaan di kelas, misalnya menulis sebuah uraian, mendengar, dialog, dan lainnya.
- (2) Asesmen formal, dilakukan dengan tes, kuis, skala rating, dan *checklist*.
- (3) Pengamatan.

Terdapat beberapa tes yang hanya digunakan di sekolah dasar, diantaranya (Poerwanti, 2008: 3-16):

- (a) Tes membaca. Kecakapan membaca individu menjadi dasar untuk mengerti dan memahami segala jenis bacaan. Tes tersebut dilakukan agar sekolah dapat mengetahui sejauh mana keterampilan membaca siswa.

- (b) Tes bakat akademik kelompok, berfungsi untuk menjelaskan dan menganalisis hasil tes membaca yang telah dilakukan dan mengukur berbagai jenis prestasi akademik lainnya.
- (c) Tes keterampilan dasar, dapat dilakukan setiap tahun bersamaan dengan tes bakat akademik. Apabila dilaksanakan sekali, maka dapat dilangsungkan pada siswa kelas tiga atau empat sehingga dapat menjadi pedoman dan acuan dalam merencanakan kegiatan pengajaran individual.
- (d) Tes kesiapan membaca, dapat dilakukan dengan cara membagi kelas menjadi beberapa kelompok dan menilai penguasaan keterampilan membaca siswa.
- (e) Tes intelegensi individual, yaitu suatu tes untuk mengidentifikasi kecakapan intelektual dan mengatasi masalah yang dialami siswa, seperti kesulitan belajar maupun kejiwaan.
- (f) Tes hasil belajar dalam mata pelajaran, merupakan tes yang disusun oleh pendidik yang disesuaikan dengan kurikulum sekolah. Tes tersebut merupakan tes yang sering dilakukan di sekolah. Tes tersebut memiliki kekurangan dalam membantu guru dalam membuat keputusan instruksional mengenai kurikulum sekolah. Penggunaan tes lain disarankan dalam melengkapi pemakaian tes tersebut.
- (g) Jenis pengukuran lainnya. Tes diagnostik dan klistis dapat digunakan untuk melengkapi penggunaan tes lain. Tes tersebut berfungsi untuk mempelajari peserta didik secara pribadi. Tes kepribadian juga dapat diterapkan dalam pembelajaran di sekolah. Namun, tes tersebut jarang diperhatikan karena validitas informasi yang diperoleh bersifat semu.

Penggunaan suatu instrumen penilaian tertentu dapat melengkapi penggunaan instrument yang lainnya. Pendidik dapat menggunakan berbagai jenis instrumen penilaian sesuai kebutuhan/ tujuan yang ingin dicapai.

### **2.1.7 Aktivitas Belajar**

Hamalik (2013:171) menyatakan bahwa pengajaran yang efektif memberikan keleluasaan siswa melakukan kegiatan. Pendidik harus memberikan kesempatan pada siswa untuk beraktivitas guna memperoleh pengetahuan, pemahaman, serta mengembangkan keterampilan yang dimilikinya. Slameto (2010:36) berpendapat bahwa pendidik perlu meningkatkan keaktifan berpikir dan bertindak pada diri siswa. Pengetahuan yang diperoleh melalui aktivitas siswa akan selalu memberikan ingatan pada diri siswa. Dierich (dalam Hamalik, 2011: 172-173) menguraikan aktivitas siswa, seperti kegiatan.

- a. Visual, meliputi membaca, mengamati video, mengamati percobaan.
- b. Lisan, meliputi mengemukakan pendapat, mewawancarai seseorang, berdiskusi.
- c. Mendengarkan, meliputi mendengarkan materi pelajaran, diskusi kelompok.
- d. Menulis, meliputi membuat rangkuman.
- e. Menggambar, meliputi menggambar, membuat grafik.
- f. Metrik, meliputi melakukan percobaan, menari, dan berkebun.
- g. Mental, meliputi merenungkan, mengingat.
- h. Emosional, meliputi berani, tenang.

Indikator aktivitas siswa dalam penelitian ini yaitu 1) siap mengikuti pembelajaran IPS materi globalisasi (kegiatan emosional); 2) memperhatikan

penjelasan guru mengenai materi globalisasi (kegiatan mendengarkan dan visual); 3) aktif bertanya (kegiatan lisan); 4) mengikuti pembelajaran sesuai model *mind mapping* (kegiatan metrik dan menggambar); 5) berani tampil didepan kelas (kegiatan lisan dan emosional); 6) memperhatikan simpulan yang disampaikan guru (kegiatan lisan, mendengarkan, dan menulis); 7) mengerjakan soal evaluasi (kegiatan mental).

## **2.1.8 Hakikat Hasil Belajar**

### **2.1.8.1 Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah berubahnya tingkah laku individu setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar (Rifa'i dan Anni, 2012: 69). Hasil belajar merupakan suatu perilaku keterampilan yang dimiliki individu (Suprijono, 2015: 5). Abdurrohman (dalam Jihad, Asep dan Abdul Haris, 2012: 14) berpendapat bahwa hasil belajar merupakan kecakapan yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran.

Nawawi (dalam Susanto 2013: 5) menguraikan hasil belajar sebagai tingkatan keberhasilan peserta didik melalui hasil tes. Hasil belajar menurut Susanto (2016: 5) yaitu kecakapan yang diperoleh setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Sudjana (dalam Jihad, Asep dan Abdul Haris, 2012: 14) berpendapat, hasil belajar merupakan kecakapan yang dimiliki peserta didik setelah memperoleh pengalaman belajar. Jihad, Asep dan Abdul Haris (2012: 15) berpendapat hasil belajar sebagai perubahan perilaku yang dialami oleh peserta didik. Perubahan tersebut disebabkan karena siswa mampu mencapai dan menguasai materi.

Gagne dalam Suprijono (2015: 5-6), hasil belajar dikelompokkan menjadi:

- a. Informasi verbal, adalah kecakapan mengemukakan ide yang dimiliki oleh individu dalam bentuk lisan maupun tulis. Kecakapan tersebut mampu menanggapi rangsangan spesifik.
- b. Kecakapan intelektual, merupakan kecakapan untuk menjelaskan konsep dan lambang, yang meliputi kecakapan mengategorisasi/ mengklasifikasi, dan kecakapan menganalisis.
- c. Strategi kognitif, yaitu keterampilan mengarahkan aspek kognitif, seperti menggunakan konsep ilmu dan kaidah untuk memecahkan suatu masalah.
- d. Kecakapan motorik, yaitu keterampilan untuk mempraktikkan gerakan secara tidak sadar sehingga terwujud suatu gerakan yang baik.
- e. Sikap ialah kecakapan menerima atau menolak sesuatu berdasar penilaian yang telah dilakukan sebelumnya pada objek tersebut.

Bloom (dalam Rivai dan Anni, 2015: 68) mengemukakan bahwa hasil belajar terdiri dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kecakapan yang didapatkan peserta didik setelah mendapatkan pengalaman. Hasil belajar tersebut meliputi perubahan pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

#### 2.1.8.2 Ranah Hasil Belajar

Benyamin S Bloom (dalam Ani dan Rifai, 2015: 68) menjelaskan hasil belajar siswa dapat diuraikan menjadi (1) domain kognitif (berhubungan dengan intelektual, berupa pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir), (2) domain afektif (berhubungan dengan perasaan, sikap, nilai, dan minat), (3) domain

psikomotorik (berhubungan dengan kecakapan fisik melakukan gerakan motorik dan syaraf, memanipulasi objek, dan mengkoordinasi syaraf).

a. Domain Kognitif

Usman (dalam Jihad dan Aris, 2012: 16) menguraikan ranah kognitif terdiri dari enam aspek, yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisa, sintesa, dan evaluasi. Revisi yang dilakukan Anderson (dalam Rivai dan Anni, 2015: 68-69) pada ranah kognitif yaitu:

- a) Mengingat: mengulangi materi pelajaran sebelumnya.
- b) Mamahami: menangkap/ mambangun makna dari materi, dimana peserta didik harus memahami dan mengamati berbagai hal.
- c) Menerapkan: menggunakan bahan belajar dan materi yang dikuasai siswa untuk diterapkan pada situasi baru. Siswa harus mampu memilih dan menggunakan teori, hukum, atau metode yang tepat.
- d) Menganalisis: memerinci pengetahuan dan menemukan hubungan antar bagian.
- e) Mengevaluasi: menilai, memeriksa, dan mengkritik nilai bahan untuk mencapai tujuan tertentu.
- f) Membuat: mengaplikasi konsep materi pelajaran menjadi sebuah produk atau menciptakan pola struktur dari berbagai unsur sehingga membentuk struktur/ makna yang baru.

b. Domain Afektif

Sardiman (dalam Susanto 2016: 12) menjelaskan bahwa sikap adalah kebiasaan bertindak yang merujuk pada perbuatan seseorang. Bloom (dalam Rivai dan Anni, 2015: 71-72) membagi ranah afektif menjadi lima aspek yaitu

penerimaan, penanggapan, penilaian, pengorganisasian, dan pembentukan pola hidup.

c. Domain Psikomotor

Elizabeth Simpson (dalam Rivai dan Anni, 2015: 71-72) menguraikan ranah psikomotor terdiri atas tujuh aspek yakni:

- 1) Persepsi, berhubungan dengan pemakaian alat indera agar diperoleh petunjuk dalam melaksanakan kegiatan.
- 2) Kesiapan, berhubungan dengan pemilihan jenis aktivitas.
- 3) Gerakan terbimbing, berhubungan dengan meniru dan mencoba.
- 4) Gerakan terbiasa, merupakan tindakan membiasakan gerakan yang sudah dipelajari sampai mahir dan meyakinkan.
- 5) Gerakan kompleks, berhubungan dengan kinerja motorik.
- 6) Penyesuaian, berhubungan dengan kecakapan peserta didik mampu memodifikasi pola sesuai kondisi.
- 7) Kreativitas. Hasil belajar ini menekankan pada keterampilan yang dikembangkan peserta didik.

### 2.1.8.3 Bentuk-Bentuk Hasil Belajar

Hasil belajar terdiri dari beberapa jenis, diantaranya (Natawidjaya, Rochman dan H. A. Moein Moesa. 1993: 23):

a. Kebiasaan sebagai pernyataan hasil belajar.

Kebiasaan yaitu perbuatan yang dilaksanakan secara tetap, seragam, dan otomatis melalui proses belajar yang dilakukan secara berangsur. Kebiasaan dibentuk melalui dua cara. Pertama, proses belajar yang menyenangkan membuat

peserta didik tanpa sadar melakukan proses belajar. Sama hal dengan pendidikan, proses pendidikan terjadi melalui proses ganjaran dan hukuman. Apabila siswa melakukan hal positif, maka diperoleh ganjaran, berupa materi maupun perlakuan yang menimbulkan rasa aman. Namun, jika siswa melakukan hal yang negatif, maka akan diberi hukuman agar dapat mengurangi atau menghilangkan perilaku negatifnya. Cara kedua yaitu melalui pelatihan yang dilakukan secara sengaja.

b. Keterampilan sebagai pernyataan hasil belajar

Keterampilan merupakan sikap yang didapat dengan belajar.

c. Himpunan tanggapan sebagai hasil belajar

Hasil belajar berbentuk kumpulan tanggapan maupun pendapat. Himpunan tanggapan tersebut bermanfaat dalam pemecahan masalah tertentu.

d. Hafalan merupakan pernyataan hasil belajar melalui proses asosiasi

Belajar dengan menghafal mengajarkan peserta didik untuk belajar secara cermat. Belajar dengan hafalan mudah dimunculkan oleh bahan yang sudah terhafal, namun pada masa perkembangan ini hasil belajar melalui hafalan dianggap sebagai sesuatu yang kurang berarti.

e. Kemampuan analisis merupakan pernyataan hasil belajar

Hasil belajar dalam kemampuan menganalisis masalah adalah kemampuan untuk menemukan hubungan logis dari berbagai masalah, melacak hingga ke titik tumbuhnya permasalahan tersebut, hingga memanfaatkannya untuk memecahkan masalah secara intelektual dan memperkirakan hal yang terjadi.

f. Sikap dan rujukan nilai sebagai hasil belajar

Sikap yaitu kecenderungan bertindak terhadap suatu objek sosial yang terbentuk berdasarkan pengetahuan dan arah emosional. Rujukan nilai merupakan hasil belajar yang dibentuk lewat proses rumit karena berkaitan dengan masalah pribadi, proses emosional, dan keyakinan yang mendalam mengenai suatu nilai. Rujukan nilai tidak hanya dapat dilihat dari nilai seseorang, melainkan juga kepada bagaimana kehidupan pribadi setiap harinya.

g. Inhibisi sebagai pernyataan hasil belajar

Pengurangan maupun penghilangan suatu perilaku pada diri seseorang disebut inhibisi. Inhibisi dapat dilakukan dengan pelatihan maupun menggunakan hukuman dan ganjaran terhadap perilaku yang telah dikerjakan.

h. Ketelitian pengamatan

Ketelitian merupakan kemampuan untuk mengamati secara cermat. Kemampuan tersebut dapat terwujud dalam membedakan suara, nada, warna, bau, dan sebagainya.

i. Kecakapan memecahkan masalah

Kemampuan melihat hubungan berbagai faktor dan situasi dapat bermanfaat untuk memecahkan masalah.

j. Pengetahuan siap

Fakta yang diketahui melalui proses menghafal selama proses belajar akan bertambah apabila peserta didik belajar.

k. Keterampilan menggunakan metode baru

Hasil belajar dapat berwujud keterampilan individu menggunakan berbagai cara untuk mencapai tujuan yang hendak dicapai.

## **2.1.9 Hakikat Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di SD**

### 2.1.9.1 Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Saidiharjo (dalam Taneo, 2010: 1.8) mengemukakan IPS sebagai kombinasi/ fusi dari geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, dan politik. NCSS (dalam Susanto, 2016: 143) memberikan pengertian IPS sebagai penggabungan dari berbagai disiplin ilmu sosial dan kemanusiaan untuk meningkatkan kemampuan kewarganegaraan. IPS merupakan kajian terpadu dan terkoordinasi yang diramu dari berbagai disiplin ilmu, seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, ilmu politik, agama, sosiologi, matematika, dan ilmu alam dengan tujuan untuk membantu kaum meningkatkan kemampuan berpikir dan membuat keputusan sebagai warga negara yang baik dalam dunia yang merdeka.

Jarolimek (dalam Taneo, 2010: 1.14) mengemukakan bahwa IPS adalah bagian dari kurikulum sekolah dasar yang menggambarkan beberapa mata pelajaran dari IPS, sejarah, sosiologi, ilmu politik, ilmu psikologi, filosofi, antropologi, dan ekonomi. IPS adalah bahan kajian terpadu berupa penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi yang diperoleh dari konsep dan keterampilan sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, dan ekonomi (Puskur dalam Kasim, 2008: 4).

Somantri (dalam Sapriya, 2012: 11) menyebut IPS sebagai penyederhanaan dari disiplin ilmu sosial, humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasi

secara ilmiah dan psikologis agar tercapai tujuan pendidikan. Wesley (dalam Taneo, 2010: 1.13) mengemukakan bahwa IPS merupakan bagian dari ilmu sosial yang diseleksi dan diadaptasi sesuai dengan situasi pengajarannya atau dapat diartikan sebagai penyederhanaan ilmu sosial untuk mencapai tujuan pendidikan. Ilmu pengetahuan sosial (IPS) menurut Taneo (2010: 1.14) adalah perpaduan dari ilmu sosial dan lainnya yang diorganisasi berdasar prinsip pendidikan dan didaktik agar dapat digunakan sebagai program mengajar di sekolah.

Dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan suatu kajian terpadu dari ilmu sosial dan ilmu lainnya yang disederhanakan, diadaptasi, diseleksi, dan dimodifikasi, yang diolah dari konsep dan keterampilan sosial dan humaniora yang disesuaikan dengan situasi/ tingkat/ jenjang pengajarannya guna mencapai tujuan pembelajaran.

#### 2.1.9.2 Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial di SD

Susanto (2014: 145) menyebut IPS bertujuan untuk meningkatkan potensi siswa tanggap pada konflik, mempunyai sikap mental positif terhadap pada ketimpangan, dan cakap menghadapi permasalahan yang menimpa dirinya sendiri maupun masyarakat. Mutakin (dalam Susanto, 2016: 145) menyebut tujuan pendidikan IPS meliputi:

- a. Rasa peduli pada masyarakat dan lingkungan muncul saat siswa memahami nilai sejarah dan budaya.
- b. Pemahaman konsep dan metode ilmu sosial mampu diterapkan saat memecahkan masalah sosial.

- c. Dapat menerapkan model, proses berpikir, dan membuat keputusan saat penyelesaian konflik.
- d. Memfokuskan pada masalah sosial dan mengambil tindakan yang tepat;
- e. Dapat meningkatkan keterampilan agar dapat bertahan dan bertanggung jawab dalam menyejahterakan rakyat.

Tujuan pembelajaran IPS yaitu (Munir dalam Susanto, 2016: 150-151):

- 1) Memberikan siswa bekal pengetahuan sosial agar dapat berguna dalam kehidupan.
- 2) Memberikan bekal kecakapan mengidentifikasi, menganalisis, dan membuat pilihan solusi dari berbagai konflik.
- 3) Memberikan siswa bekal kecakapan melakukan komunikasi dengan baik.
- 4) Memberikan rasa sadar, mental positif, dan kecakapan untuk memanfaatkan lingkungan.
- 5) Meningkatkan wawasan mengenai IPS sesuai dengan perkembangan zaman.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi menjelaskan IPS bertujuan agar peserta didik:

- a) Memahami konsep yang berhubungan dengan lingkungan.
- b) Mempunyai kecakapan berpikir, ingin tahu, inkuiri, memecahkan konflik, dan kecakapan menjalankan kehidupan.
- c) Berkomitmen serta sadar pada nilai sosial dan kemanusiaan.
- d) Cakap saat komunikasi, kerjasama, dan bersaing dengan masyarakat lokal, nasional, maupun global.

### 2.1.9.3 Dimensi Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Pemahaman dan pengembangan yang komprehensif diperlukan setiap mata pelajaran, termasuk pelajaran IPS. Sapriya (dalam Susanto, 2014: 25) menjelaskan bahwa pembelajaran yang komprehensif memuat empat dimensi, berupa:

#### a. Dimensi Pengetahuan

Pengetahuan yaitu kemahiran memahami informasi agar siswa merasa terbantu dalam memahami dirinya dan lingkungan sekitar. Dimensi pengetahuan sosial terdiri atas fakta, konsep, dan generalisasi.

#### b. Dimensi Keterampilan

Keterampilan merupakan pengembangan suatu kemampuan dari pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik. Keterampilan tersebut meliputi:

- 1) Keterampilan meneliti, yaitu keterampilan yang dibutuhkan untuk mengumpulkan dan mengolah data.
- 2) Keterampilan berpikir, merupakan keterampilan yang digunakan untuk memecahkan masalah dan menentukan partisipasi peserta didik dalam kehidupan masyarakat.
- 3) Keterampilan berpartisipasi sosial. Dalam pembelajaran IPS, siswa perlu diberi arahan mengenai cara berinteraksi dan bekerja sama dengan orang lain.
- 4) Keterampilan melakukan komunikasi. Saat pembelajaran IPS, siswa perlu diberi kesempatan untuk menyampaikan pendapat.

### c. Dimensi Nilai dan Sikap

Nilai dan sikap adalah sesuatu yang diyakini oleh individu maupun masyarakat. Pembelajaran IPS bertujuan untuk meningkatkan partisipasi siswa dan membantu siswa memahami kondisi masyarakat yang majemuk.

### d. Dimensi Tindakan

Dimensi tindakan sosial pada IPS terdiri dari tiga kegiatan, yaitu: a) menyelesaikan konflik dengan cara berorganisasi dan kerja sama; b) melakukan komunikasi dengan anggota masyarakat; dan c) melakukan proses pengambilan keputusan.

#### 2.1.9.4 Karakteristik Ilmu Pengetahuan Sosial di SD

IPS memiliki karakteristik yang dapat dilihat dari berbagai aspek, diantaranya (Susanto, 2014: 10):

##### a. Tujuan

Chapin dan Messick (1992: 5) mengelompokkan tujuan IPS menjadi enam, diantaranya:

- 1) Menguraikan pengalaman hidup bersama.
- 2) Mengembangkan kecakapan dalam mencari dan mengolah informasi yang ada.
- 3) Mengembangkan nilai demokrasi dalam menjalankan hidup di masyarakat.
- 4) Memberi peluang peserta didik untuk ikut serta di kehidupan sosial.
- 5) Memberikan bekal pengetahuan sehingga mampu mengembangkan pola berpikir kritis.
- 6) Bertujuan agar peserta didik memahami hal nyata.

Said Hamid Hasan (1996: 107) menjelaskan bahwa pembelajaran ilmu pengetahuan sosial bertujuan untuk mengembangkan intelektual, memupuk sikap bertanggung jawab, serta mengembangkan pribadi agar menjadi sosok yang unggul.

#### b. Ruang Lingkup Materi

Ditinjau dari ruang lingkup materi, karakter IPS berupa: pemakaian pendekatan lingkungan yang luas dan terpadu antarmata pelajaran sejenis; materi berupa konsep, nilai sosial, kemandirian, dan kerja sama; meningkatkan semangat dan motivasi saat belajar; dan mengembangkan keterampilan berpikir dan memperluas budaya.

#### c. Pendekatan Pembelajaran

Sapriya (dalam Susanto, 2014: 23) mengelompokkan materi IPS ke dalam dua jenis yaitu sosial dan generalisasi. Ilmu pengetahuan bersifat sosial apabila materinya berupa fakta, perubahan, dan pergeseran sosial. Struktur ilmu pengetahuan bersifat generalisasi apabila menjadi cikal bakal apakah bidang studi IPS mampu memberikan pemenuhan kebutuhan keilmuan.

#### 2.1.9.5 Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial

Menurut Taneo (2010: 1.45), IPS memiliki ruang lingkup yang luas sehingga harus dilaksanakan bertahap dan berkesinambungan menurut kemampuan siswa dan ruang lingkup IPS. Taneo (2010: 1.36) menyebutkan bahwa ruang lingkup IPS berhubungan dengan manusia sebagai anggota masyarakat dengan nilai sebagai karakteristiknya. IPS bukan hanya berkaitan dengan nilai, tetapi peserta

didik harus mampu mengembangkan nilai-nilai tersebut. Permendikas No. 22 tahun 2006 mengenai Standar Isi menguraikan ruang lingkup IPS meliputi aspek:

- a. manusia, tempat, dan lingkungan
- b. waktu, keberlanjutan, dan perubahan
- c. sistem sosial dan budaya
- d. perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Pada kelas VI memperoleh bahan belajar tentang lingkungan wilayah dan pendidikan global, yang meliputi kesadaran ketergantungan antarbangsa; semakin terbukanya komunikasi dan transportasi; kebhinekaan bangsa, budaya, dan perbedaan dunia; upaya mengurangi kemiskinan, kebodohan, dan perusakan alam. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 mengenai Standar Isi, ruang lingkup materi IPS pada kelas VI adalah:

**Tabel 2.1** SK dan KD kelas VI SD/MI Semester I dan II

<b>Standar Kompetensi</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>
<b>SEMESTER 1</b>	
1. Memahami perkembangan wilayah Indonesia, kenampakan alam dan keadaan sosial negaranegara di Asia Tenggara, serta benua-benua.	1.1 Mendeskripsikan perkembangan sistem administrasi wilayah Indonesia
	1.2 Membandingkan kenampakan alam dan keadaan sosial negara-negara tetangga
	1.3 Mengidentifikasi benua-benua
<b>SEMESTER II</b>	
2. Memahami gejala alam yang terjadi di Indonesia dan sekitarnya.	2.1 Mendeskripsikan gejala (peristiwa) alam yang terjadi di Indonesia dan negara tetangga
	2.2 Mengenal cara-cara menghadapi bencana alam
3. Memahami peranan bangsa Indonesia di era global.	3.1 Menjelaskan peranan Indonesia pada era global dan dampak positif serta negatifnya terhadap kehidupan bangsa Indonesia.
	3.2 Mengenal manfaat ekspor dan impor di Indonesia sebagai kegiatan ekonomi antar bangsa

(Permendiknas 22, 2006: 181)

#### 2.1.9.6 Pembelajaran IPS di SD

Permendiknas No. 22 tahun 2006 mengenai Standar Isi menjelaskan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran dari SD/ MI/ SDLB sampai SMP/ MTs/ SMPLB yang mempelajari seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berhubungan dengan isu-isu sosial. Materi IPS di sekolah dasar meliputi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi.

Pada jenjang SD/ MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai agar dapat menghadapi tantangan. Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat.

Standar Kompetensi Lulusan (SKL) pada jenjang pendidikan dasar bertujuan untuk meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup sendiri serta mengikuti pendidikan lebih lanjut. Standar Kompetensi Lulusan (SKL) mata pelajaran IPS menurut Permendiknas No. 23 Tahun 2006 yaitu:

- a. Mematuhi aturan-aturan sosial yang berlaku dalam lingkungannya.
- b. Menghargai keberagaman agama, budaya, suku, ras, dan golongan sosial ekonomi di lingkungan sekitarnya.
- c. Menggunakan informasi tentang lingkungan sekitar secara logis, kritis, dan kreatif.

- d. Menunjukkan kemampuan berpikir logis, kritis, dan kreatif dengan bimbingan guru.
- e. Menunjukkan kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari.
- f. Menunjukkan gejala alam dan sosial di lingkungan sekitarnya.
- g. Menunjukkan kecintaan dan kepedulian terhadap lingkungan.
- h. Menunjukkan kecintaan dan kebanggaan terhadap bangsa, negara, dan Tanah Air Indonesia.

Pembelajaran IPS berfungsi untuk membekali pengetahuan dan keterampilan serta menjadi sarana melatih siswa menjadi individu yang baik. Pembelajaran IPS bertujuan untuk memberikan bekal ilmu pengetahuan dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis, sikap, dan kecakapan dasar peserta didik yang berorientasi pada kehidupan sosial kemasyarakatan agar mampu memenuhi kebutuhan di masyarakat (Zuraik dalam Susanto, 2016: 138).

Sesuai dengan tingkat perkembangannya, siswa SD belum mampu memahami masalah-masalah sosial secara utuh. Untuk itu, pembelajaran IPS di SD harus beracuan pada teori Piaget. Menurut teori Piaget, anak usia tersebut berada dalam tingkat operasional konkret. Diperlukan teknik pembelajaran yang mampu mengubah konsep abstrak tersebut menjadi materi yang mudah diterima siswa. Melalui pengajaran IPS siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kepekaan dalam menghadapi masalah-masalah sosial yang ada di sekitarnya sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Diharapkan siswa kelak mampu

bertindak secara rasional dalam memecahkan masalah-masalah sosial yang dihadapi.

#### 2.1.9.7 Evaluasi Pembelajaran IPS di SD

##### 2.1.9.7.1 Fungsi Evaluasi Pembelajaran IPS

Evaluasi pembelajaran IPS menurut Sumaatmadja (1980: 120) memiliki fungsi sebagai berikut:

- a. Menjelaskan penguasaan peserta didik terhadap materi yang diperoleh pada pembelajaran IPS, termasuk kemampuan dan ketidakmampuan serta kekuatan dan kelemahannya dalam menguasai materi IPS yang bersangkutan.
- b. Menemukan kelemahan-kelemahan materi, media pembelajaran, dan tujuan yang telah dilaksanakan agar dapat dijadikan dasar untuk memperbaiki dan menyempurnakan tugas berikutnya.
- c. Menjelaskan terpenuhi atau tidaknya tugas guru dalam pembelajaran IPS yang telah dilaksanakan.
- d. Menjelaskan tingkat perkembangan peserta didik secara individual sehingga dapat digunakan untuk membimbing perkembangan potensi lebih lanjut.

##### 2.1.9.7.2 Tujuan Evaluasi Pembelajaran IPS

Tujuan-tujuan evaluasi pembelajaran IPS yaitu untuk (Sumaatmadja, 1980: 124):

- 1) Membuat laporan prestasi peserta didik berkenaan dengan pembelajaran yang harus diketahui oleh para orang tua masing-masing.

- 2) Memperoleh umpan balik hasil evaluasi pembelajaran IPS terhadap keberhasilan dan ketidakberhasilan kerja guru dalam pelaksanaan pembelajaran.
- 3) Menentukan faktor-faktor pendorong dan penghambat keberhasilan hasil pembelajaran, baik oleh guru maupun siswa.
- 4) Menyusun program bimbingan individual kepada para siswa dalam rangka mempelajari IPS.
- 5) Meningkatkan rangsangan kegiatan belajar kepada para siswa.

#### 2.1.9.7.3 Prinsip Evaluasi Pembelajaran IPS

Prinsip-prinsip dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran IPS yaitu (Sumaatmadja, 1980: 124):

- a) Prinsip Komprehensif atau prinsip keseluruhan, meliputi keseluruhan aspek pribadi peserta didik yang meliputi pengetahuan dan penguasaan materi, kecakapannya, keterampilannya, kesadarannya, dan sikap mentalnya.
- b) Prinsip Kesenambungan atau Kontinuitas, artinya kegiatan evaluasi harus dilaksanakan secara berkesinambungan, karena proses pendidikan dan pembelajaran juga berlangsung secara berkesinambungan.
- c) Prinsip Obyektifitas, artinya kegiatan evaluasi dilaksanakan apa adanya. Kecenderungan subyektifitas guru terhadap peserta didik yang di evaluasi harus disingkirkan. Faktor emosi terhadap peserta didik yang dievaluasi harus ditiadakan.

#### 2.1.9.7.4 Sasaran Evaluasi Pembelajaran IPS

Sasaran dalam evaluasi pembelajaran IPS menurut Sumaatmadja (1980: 125) yaitu peserta didik secara individual dan peserta didik sebagai anggota kelompok. Peserta didik sebagai anggota kelompok meliputi peserta didik sebagai bagian dari kelasnya dan kelompok yang lebih luas sebagai bagian dari angkatanannya.

- (1) Evaluasi terhadap peserta didik secara individual harus memenuhi prinsip komprehensif, artinya segala aspek peserta didik tersebut yang meliputi pengetahuannya, kecakapannya, kesadaran dan sikap mentalnya harus dievaluasi.
- (2) Evaluasi terhadap peserta didik dalam hubungan kelompoknya harus meliputi penguasaannya terhadap masalah sosial, dan spontanitasnya sebagai anggota kelompok.

## 2.2 Kajian Empiris

Berikut penelitian yang mendukung penelitian ini:

1. Penelitian Umi Hani Fiarini (2015) berjudul “Penerapan Model *Mind Mapping* dengan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS”. Hasil penelitian menunjukkan keterampilan guru pada siklus I sebesar 19 skor, kemudian mengalami kenaikan pada siklus II menjadi 28 skor, dan pada siklus III mengalami kenaikan kembali hingga skornya 36. Aktivitas siswa pun mengalami kenaikan. Pada siklus I diperoleh skor 23 kemudian mengalami kenaikan pada siklus II menjadi skor 27,8, dan meningkat kembali pada siklus

III menjadi skor 32,2. Hasil belajar siswa pun mengalami peningkatan dari 56%, 76%, hingga 84%.

2. Penelitian Nurrakhma Dwiyani (2015) berjudul “Penerapan *Mind Mapping* dengan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS”. Keterampilan guru siklus I mendapat skor 29 (baik), siklus II skor 36 (sangat baik), dan siklus III skor 38 (sangat baik). Aktivitas siswa pada siklus I mendapat skor 23 (baik), siklus II skor 26,93 (baik), dan siklus III skor 29,57 (sangat baik), sedangkan hasil belajar siswa pada siklus I persentase ketuntasan klasikal sebesar 41,03%, siklus II 64,10%, dan siklus III 79,49%.
3. Penelitian Naila Sa’adah (2015) berjudul “Penerapan Model *Mind Mapping* Berbantuan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS”. Hasil penelitian menunjukkan keterampilan guru siklus I mendapat skor 33 (baik) dan siklus II sebesar 41,5 (sangat baik). Skor aktivitas siswa siklus I sebesar 16,6 (baik) dan siklus II sebesar 20,78 (sangat baik). Ketuntasan klasikal siklus I sebesar 63,51%, dan siklus II sebesar 86,49%.
4. Penelitian Panji Seno Handoko (2015) berjudul “Pengaruh Penggunaan *Mind Map* terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SD Negeri Margoyasan Yogyakarta”. Hasil dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh model *Mind Mapping* terhadap hasil belajar IPS. Penelitian tersebut menunjukkan adanya pengaruh penerepan *mind mapping*. Hal tersebut dapat dilihat dari *post-test* hasil belajar IPS kelas eksperimen sebesar 80,19 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 71,60, dan *gain score* kelas eksperimen sebesar 29,14 lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yaitu 22,60.

5. Penelitian Agustin Anggriani (2015) berjudul “Implementasi Model *Mind Mapping* Berbantuan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi”. Proses pembelajaran siklus I memperoleh skor 25, meningkat menjadi 26 pada siklus II dan pada siklus III menjadi 28. Aktivitas siswa siklus I memperoleh skor 17,33 meningkat pada siklus II menjadi 20,93 dan pada siklus III menjadi 24,91. Ketuntasan dalam pembelajaran keterampilan menulis narasi siswa siklus I sebesar 73,91%, meningkat pada siklus II menjadi 84,78%, dan pada siklus III menjadi 95,65%.
6. Penelitian Destria Wahyu Wijayanti (2015) berjudul “Penerapan Model *Mind Mapping* berbantuan media gambar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS”. Keterampilan guru siklus I skor 27 (cukup), siklus II skor 33 kategori baik, siklus III skor 42 (sangat baik). Aktivitas siswa siklus I rata-rata skor 18,28 kategori cukup, siklus II rata-rata skor 21,86 kategori baik, siklus III rata-rata skor 28,17 kategori sangat baik. Ketuntasan klasikal siklus I sebesar 63,89% kategori belum tuntas, siklus II 75% kategori belum tuntas, siklus III 97,22% kategori tuntas.
7. Penelitian Aan Budi Santoso (2018) berjudul “Pengaruh Metode *Mind Mapping* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran IPS”. Uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,703 atau  $> 0,05$ , sehingga terdapat pengaruh yang signifikan penerapan metode *mind mapping* terhadap hasil belajar IPS kelas V.
8. Penelitian Sari Ikhwana, Tri Saptuti Susiani, dan Moh. Salimi (2016) berjudul “Penerapan *Mind Mapping* dengan Multimedia untuk Meningkatkan

Pembelajaran IPS Kelas V SD”. Penelitian tersebut menunjukkan adanya pengaruh penggunaan model *mind mapping* dengan multimedia dalam meningkatkan pembelajaran IPS. Pada Siklus I skor rata-rata siswa adalah 80,9 dengan presentase ketuntasan 85 %, skor rata-rata siklus II yaitu 89,53 dengan ketuntasan 100 %, dan siklus III berjumlah 95,31 dengan ketuntasan 100%.

9. Penelitian Sri Widianti (2014) berjudul “Keefektifan Model *Mind Mapping* Terhadap Hasil Belajar IPS”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar IPS siswa pada kelas yang menerapkan model *mind mapping* lebih efektif dibandingkan kelas yang menerapkan model konvensional. Hal tersebut dapat diketahui dari uji hipotesis dihasilkan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2,557 > 2,024$ ) dan hasil uji hipotesis yang dihasilkan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $3,952 > 2,080$ ).
10. Penelitian Ana Maria Kristina Candra (2015) berjudul “Penerapan Media *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Kelas IV SD Negeri Purwoyoso 04 Kota Semarang”. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media *mind mapping* dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas belajar siswa, dan hasil belajar IPS kelas IV SD Negeri Purwoyoso 04.
11. Penelitian Anandita Cyntisa Dwi Putri, Sumardi, dan Syarip Hidayat (2018) berjudul “Pengaruh Model *Mind Mapping* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Peristiwa Sekitar Proklamasi”. Hasil uji *t Independent Sample Test* menunjukkan nilai signifikansi 0,000, berarti nilai  $sig. < 0,05$  sehingga terdapat perbedaan signifikan nilai normal gain hasil belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen.

12. Penelitian Dwi Indri Suciati (2016) berjudul “Keefektifan Model *Mind Mapping* pada Pembelajaran IPA Kelas IV Gugus Dworowati”. Uji hipotesis menunjukkan hasil belajar IPA kelas kontrol lebih rendah dibanding kelas eksperimen. Dapat disimpulkan bahwa model *mind mapping* efektif diterapkan pada pembelajaran IPA.
13. Penelitian Natriani Syam dan Ramlah (2015) berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Mind Mapping* dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV SDN 54 Kota Parepare”. Penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPS saat penggunaan model *mind mapping*. Hasil belajar siklus 1 berkategori cukup, dan mengalami kenaikan pada siklus 2 dengan kategori baik.
14. Penelitian Lilis Triana (2016) berjudul “Penggunaan Strategi *Mind Mapping* Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas V SDN I Wonorejo Demak”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas guru siklus I sebesar 60% dan siklus II skor aktivitas guru meningkat menjadi 80%. Aktivitas siswa siklus I sebesar 60% dan siklus II mengalami peningkatan menjadi 97%. Persentase ketuntasan klasikal siklus I mencapai 59% dan siklus II persentase ketuntasan klasikan mencapai 86,25%.
15. Penelitian Sukmah Rahmatdani dan Ayu Kartika Rini (2017) berjudul “Penerapan *Cooperative Learning* Tipe *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Subtema Kebersamaan dalam Keberagaman”. Rata-rata hasil belajar siklus I yaitu 69, siklus II mencapai 72,5 dan meningkat kembali pada siklus III hingga mencapai 74. Pada aspek afektif, rata-rata hasil belajar

pada siklus I yaitu 61, siklus II mencapai 63 dan mengalami peningkatan pada siklus III hingga mencapai 74.

16. Penelitian Tri Lestari, Suripto, dan Triyono (2015) berjudul “Penerapan Model *Mind Mapping* dengan Media Grafis dalam Peningkatan Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas IV SD”. Pada siklus I, persentase hasil belajar siswa mencapai 85,42% dan pada siklus II meningkat menjadi 89,2%. Pada siklus III terjadi peningkatan hasil belajar menjadi 95,65%.
17. Penelitian Imam Sholeh, Sadiman, dan Siti Istiyati (2016) berjudul “Penggunaan *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Perumusan Dasar Negara Pancasila pada Siswa Sekolah Dasar”. Data pratindakan menunjukkan hanya 5 (20%) siswa yang mampu mencapai KKM, di siklus 1 mencapai 44%, dan di siklus 3 mencapai 80%.
18. Penelitian Fajar Makkah Hidayat (2016) berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar”. Aktivitas guru mengalami peningkatan selama tiga siklus, pada siklus I 68,75%, siklus II 76,25% dan siklus tiga 85%. Peningkatan juga terjadi pada aktivitas siswa dari siklus I sampai siklus III yaitu 68,75%, 77,5%, dan 83,75%. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari setiap siklusnya, yaitu siklus I 60%, siklus kedua 74%, dan siklus ketiga 88,5%.
19. Penelitian Lukita Octavia Lukman Putri (2016) berjudul “*Mind Map* sebagai Model Pembelajaran Menilai Penguasaan Konsep dan Alat Evaluasi Menilai Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa”. Skor pretes kelas eksperimen yaitu 48,3 sedangkan siswa kelas kontrol mendapat skor rata-rata 37,3. Skor postes kelas

eksperimen yaitu 94,6 dan kelas kontrol 81,83 dengan N-Gain kelas eksperimen adalah 45,9, dan kelas kontrol yaitu 44,5.

20. Penelitian Ulfa Yani, Zariul Antosa, dan Lazim N (2014) berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Peta Konsep untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 023 Sungai Segajah Kecamatan Kubu”. Hasil belajar mengalami kenaikan di setiap siklusnya, yaitu siklus 1 dengan skor 12,6 dan siklus sebanyak 2 22,35. Aktivitas guru pada siklus 1 yaitu 62,5% dan naik menjadi 81,25% pada siklus 2. Aktivitas siswa pun mengalami kenaikan, yaitu dari 64,58% menjadi 79,16%.
21. Penelitian Dzulkarnain, Suhardi Mali, dan Kaswari (2017) berjudul “Pengaruh Model *Mind Mapping* Terhadap Hasil Belajar IPS di SDN 20 Pontianak Selatan”. Diperoleh hasil  $t_{hitung}$  sebesar 2,2327 dan  $t_{tabel}$  sebesar 1,6794, sehingga simpulan penelitian ini ialah pembelajaran dengan penerapan model *mind mapping* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPS.
22. Penelitian Mei Linda Wati dan Siswati (2015) berjudul “Pengaruh Metode *Mind Map* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA Terpadu Pada Siswa Kelas II”. Hasil Wilcoxon test pada kelas eksperimen yaitu ( $p=0,020$ ), dengan  $0,02 < 0,05$ . Dapat disimpulkan bahwa penerapan *mind map* mampu meningkatkan hasil belajar IPA terpadu.
23. Penelitian Hani Wardah Latipah dan Adman (2018) berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik”. Nilai N-Gain kelas eksperimen diperoleh 0.646, sedangkan kelas

kontrol sebesar 0.582. Uji beda (*t-Test*) menunjukkan nilai  $t_{hitung} < t_{tabel}$  yaitu  $1.236251286 < 1.666293697$ , sehingga pemakaian model *Mind Mapping* dengan model NHT berpengaruh pada hasil belajar IPS.

24. Penelitian Sidi Muhammad Muadz-dzin Asis Hawaya dan Sugeng Hadi Utomo (2016) berjudul “Penerapan Pembelajaran dengan Model *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Modern Al-Rifa’ie Gondanglegi Kabupaten Malang”. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh penggunaan model *mind mapping* terhadap hasil belajar yang terbukti dengan peningkatan hasil belajar siklus 1 yang berkategori cukup ke siklus 2 berkategori cukup baik.
25. Penelitian Amalia Buntu, Achmad Ramadhan, dan Lilies N Tangge (2017) berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Mind Mapping* dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Biologi Kelas IX SMP Negeri 6 Palu”. *R-square* menunjukkan motivasi dan hasil belajar secara simultan mempengaruhi hasil belajar sebanyak 61%.
26. Penelitian Sarnoko, Ruminiati, dan Punadji Setyosari (2016) berjudul “Penerapan Pendekatan SAVI Berbantuan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 1 Sanan Girimarto Wonogiri”. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keaktifan siswa dan hasil belajar di setiap siklusnya. Aktivitas siswa di siklus 1 yaitu 64,29% dan naik hingga 87,71% di siklus 2. Ketuntasan hasil belajar di siklus 1 yaitu 71,43% dan naik menjadi 85,71% saat siklus berikutnya.

27. Penelitian Rahma Faelosofi (2016) berjudul “Penerapan Metode *Mind Mapping* pada Pembelajaran Matematika”. Nilai  $t_{hitung} 5,5832 > t_{tabel} 1,67$ , sehingga terbukti adanya peningkatan hasil belajar pada materi statistika.
28. Penelitian Linda Diah Nuraini (2017) berjudul “Penerapan Strategi *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Mancassan 02 Baki Sukoharjo Tahun Ajaran 2016/2017”. Penelitian menunjukkan adanya pengaruh penggunaan metode *mind mapping* terhadap hasil belajar IPS. Rata-rata hasil belajar pada siklus 1 yaitu 72,65 dan naik menjadi 76,88 pada siklus 2.
29. Penelitian Herwiyanti dan Kurniana Bektiningsih (2014) berjudul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Model *Mind Mapping* Berbantuan Video Pembelajaran”. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh penggunaan model *mind mapping* berbantuan video pembelajaran terhadap keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar IPS. Keterampilan guru mengalami kenaikan dari skor 27, 28, dan 30. Aktivitas siswa naik dari 19,32, kemudian 23,36, dan 23,63. Hasil belajar pun naik pada tiap siklusnya, yaitu dari 61,77%, 73,53%, hingga 82,36%.
30. Penelitian Arya Adittia (2017) berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas IV SD”. Uji hipotesis menyatakan bahwa nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari pada nilai  $t_{tabel}$  ( $9,427 > 1,720$ ), artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Berdasarkan penelitian tersebut ditemukan perbedaan terhadap hasil belajar IPS setelah menggunakan media audio visual.

31. Penelitian Harmawati (2016) berjudul “Penerapan *Learning Cycle 5e* Melalui Media Audiovisual untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa pada Pembelajaran IPS”. Aktivitas guru mengalami peningkatan selama tiga siklus, pada siklus I 60,71%, siklus II 80,35% dan siklus tiga 89,28%. Peningkatan juga terjadi pada aktivitas siswa dari siklus I sampai siklus III yaitu 14,6, 19,8 dan 19,8. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari setiap siklusnya, yaitu siklus I 31,82%, siklus kedua 70,45%, dan siklus ketiga 90,91%.
32. Penelitian Hasmiana Hasan (2016) berjudul “Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Ketuntasan belajar IPS Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, dan Transportasi pada Siswa Kelas IV SD Negeri 20 Banda Aceh”. Perolehan nilai rata-rata hasil tes ialah 82,41 dengan siswa yang tuntas 92% yaitu 26 siswa dan siswa belum tuntas 8%, yaitu sebanyak 2 siswa.
33. Penelitian Wilda Mauliyanis Rizki (2015) berjudul “Penerapan Model *Snowball Drilling* Berbantuan Audio Visual untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS”. Aktivitas guru mengalami peningkatan selama dua siklus, pada siklus I 23,5 siklus kedua 29. Peningkatan juga terjadi pada aktivitas siswa dari siklus I sampai siklus II yaitu 17,81 dan 24,71. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari setiap siklusnya, yaitu siklus I 62,56 dan siklus kedua sebanyak 80,08.
34. Penelitian Ahmad Fujiyanto, dkk (2016) berjudul “Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Hubungan Antar Makhhluk Hidup”. Ketuntasan belajar mengalami peningkatan dari setiap

siklusnya, yaitu siklus I 53,3% dengan 16 siswa , siklus kedua 66,6% dengan 20 siswa, dan siklus ketiga 90% dengan 27 siswa.

35. Penelitian Risma Patria (2015) berjudul “Penerapan Model *Numbered Head Together* Menggunakan *Audio Visual* Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS”. Aktivitas guru mengalami peningkatan selama tiga siklus, pada siklus I 22, siklus II 29, dan siklus tiga 36. Peningkatan juga terjadi pada aktivitas siswa dari siklus I sampai siklus III yaitu 19,16, 26,15, dan 31,15. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari setiap siklusnya, yaitu siklus I 61%, siklus kedua 71%, dan siklus ketiga 92%.
36. Penelitian Nurul Hastuti (2015) berjudul “Penerapan TPS dan *Talking Stick* dengan *Audio Visual* untuk Meningkatkan Pembelajaran IPS”. Aktivitas guru mengalami peningkatan selama tiga siklus, pada siklus I 32, siklus II 40, dan siklus tiga 42. Peningkatan juga terjadi pada aktivitas siswa dari siklus I sampai siklus III yaitu 18,1, 23,6, dan 28,6. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari setiap siklusnya, yaitu siklus I 67%, siklus kedua 80,5%, dan siklus ketiga 89%.
37. Penelitian Lia Windi Astiani (2017) berjudul “Keefektifan Model *Course Review Horay* Berbantuan Media *Audio Visual* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus Gajah Mada Semarang”. Penggunaan model *Course Review Horay* berbantuan media *Audio Visual* efektif digunakan dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS ( $0,000 < 0,05$ ).
38. Penelitian Elijah Ojowu Ode (2014) berjudul “*Impact of Audio-Visual (Avs) Resources on Teaching and Learning Iin Some Selected Private Secondary*

- Schools in Makurdi*". Penelitian tersebut menunjukkan pengaruh yang signifikan penggunaan media audio visual pada pengajaran dan pembelajaran.
39. Penelitian T. M. F. Wazeema dan M. I. F. Kareema (2017) berjudul "*Implication of Multimedia Audio-Visual Aids in the English Language Classroom*". Penelitian ini menunjukkan pembelajaran menggunakan media audio visual lebih unggul dari pembelajaran tradisional. Siswa menjadi antusias dan lebih tertarik dengan pembelajaran saat media audio visual digunakan di kelas.
40. Penelitian Adamu Tairu Indris, dkk (2016) berjudul "*Use of Audio-Visual Materials in Teaching and Learning of Classification of Living Thing Among Secondary School Students in Sabon Gari LGA of Kaduna State*". Dapat disimpulkan bahwa media audio visual berpengaruh pada proses pengajaran dan pembelajaran.
41. Penelitian Deepa Awasthi (2014) berjudul "*Utilising Audio Visual Aids to Make Learning Easy and Effective in Primary Education*". Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual mampu menciptakan pembelajaran yang mudah, efektif, dan tetap.
42. Penelitian Veli Batdi (2015) berjudul "*A Meta-analysis Study of Mind Mapping Techniques and Traditional Learning Methods*" menunjukkan bahwa *mind mapping* memiliki dampak positif terhadap prestasi akademik dan sikap.
43. Penelitian Nikhilkumar D. Parikh (2014) berjudul "*Effectiveness of Teaching through Mind Mapping Technique*". Penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran *mind mapping* lebih unggul dari pembelajaran tradisional.

44. Penelitian Ying Liu, dkk (2014) berjudul “*The Effect of Mind Mapping on Teaching and Learning: A Meta-Analysis*” menunjukkan bahwa pembelajaran dengan *mind mapping* mempengaruhi hasil dan prestasi belajar.
45. Penelitian Syeda Saima Ferheen Bukhari (2016) berjudul “*Mind Mapping Techniques to Enhance EFL Writing Skill*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi penggunaan teknik *mind mapping* meningkatkan kemampuan menulis EFL siswa. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan menulis yang lebih signifikan pada kelas eksperimen dibanding kelas kontrol.
46. Penelitian Kenesha dkk (2016) berjudul “*A Preliminary Study on the use of Mind Mapping as a Visual-Learning Strategy in General Education Science classes for Arabic speakers in the United Arab Emirates*”. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh signifikan penggunaan *mind mapping* dalam pembelajaran.

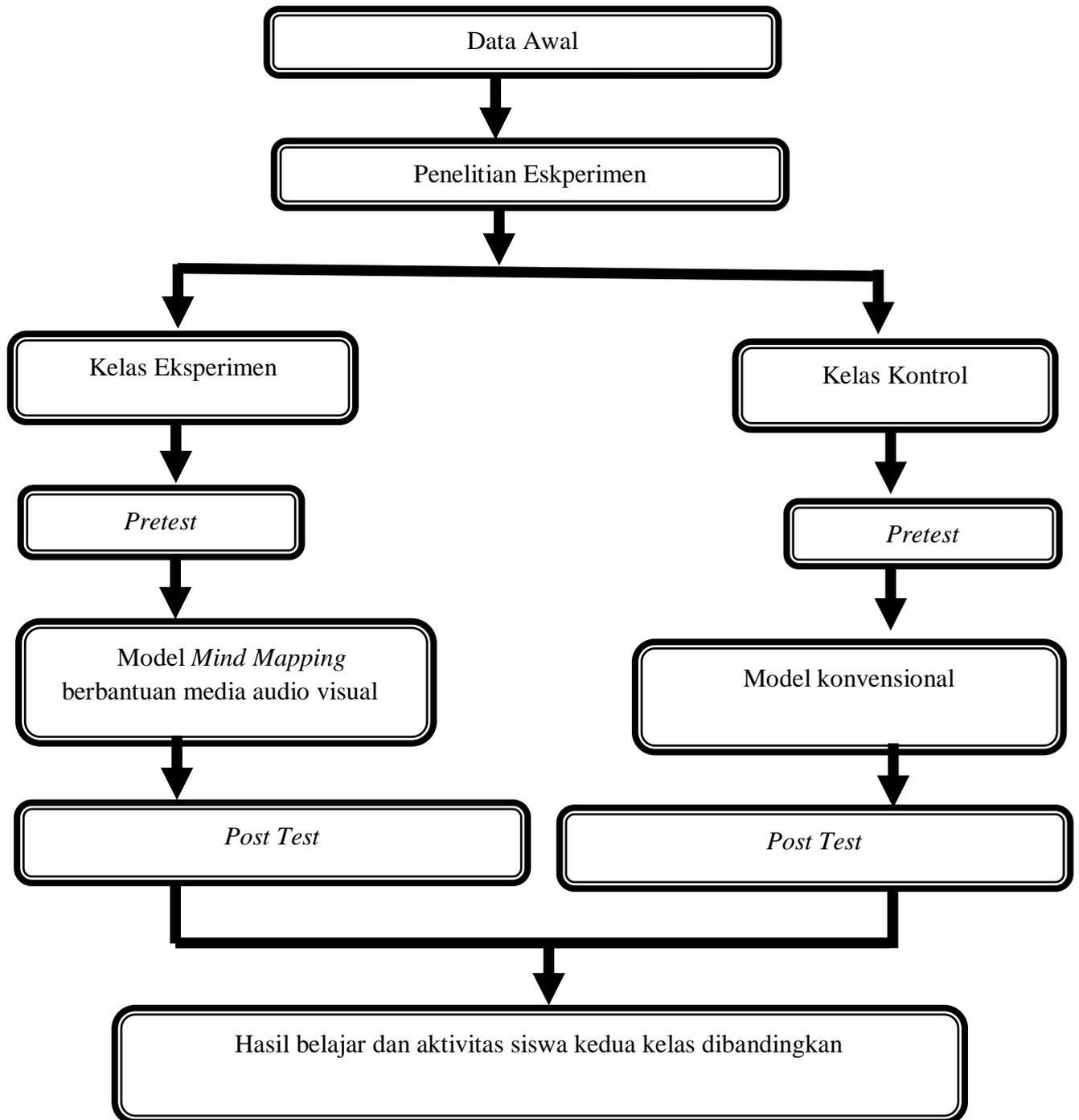
### **2.3 Kerangka Berpikir**

Uma Sekaran (dalam Sugiyono 2011: 60) mengemukakan bahwa kerangka berpikir adalah suatu model konseptual yang menjelaskan hubungan antara teori dengan faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penelitian. Permasalahan pada penelitian ini adalah hasil belajar IPS yang belum optimal karena dipengaruhi oleh guru yang belum menerapkan model yang inovatif, pemanfaatan media pembelajaran yang kurang optimal, serta kurang kreatifnya siswa membuat catatan di buku.

Menurut Swadarma (2013:2) *mapping* adalah suatu kesan yang diperoleh dengan memanfaatkan kedua belah otak serta bantuan citra visual dan peralatan

grafis lainnya sehingga siswa dapat menggali, menemukan inti yang harus ditulis, serta mengorganisasikan ide/ gagasan. Hamalik (1994: 11) menguraikan media pembelajaran sebagai sarana komunikasi dan alat bantu mengajar di dalam maupun di luar kelas.

Berdasar teori tersebut, penelitian ini akan menguji model pembelajaran *mind mapping* berbantuan media audio visual pada kelas eksperimen dan membandingkannya dengan model konvensional pada kelas kontrol terhadap hasil belajar IPS materi globalisasi kelas VI di SD Gugus Kanthil Kecamatan Pejagoan Kabupaten Kebumen. Berdasar uraian tersebut, kerangka berpikir pada penelitian ini yaitu:



**Gambar 2.1** Kerangka Berpikir Penelitian

## 2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis ialah jawaban sementara dari rumusan masalah yang telah diuraikan dalam bentuk pertanyaan. Jawaban dikatakan sementara karena belum didasarkan fakta nyata di lapangan melalui proses pengumpulan data (Sugiyono, 2011: 64). Hipotesis penelitian ini yaitu:

$H_{01}: \mu_1 \leq \mu_2$ : Hasil belajar IPS dengan menggunakan model pembelajaran *mind mapping* berbantuan media audio visual lebih kecil atau sama dengan hasil belajar IPS yang menggunakan model konvensional pada siswa kelas VI SDN Gugus Kanthil Kecamatan Pejagoan Kabupaten Kebumen.

$H_{a1}: \mu_1 > \mu_2$ : Hasil belajar IPS dengan menggunakan model pembelajaran *mind mapping* berbantuan media audio visual lebih besar dibandingkan dengan hasil belajar IPS yang menggunakan model konvensional pada siswa kelas VI SDN Gugus Kanthil Kecamatan Pejagoan Kabupaten Kebumen.

$H_{02}: \mu_1 \leq \mu_2$ : Aktivitas belajar siswa pada pelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *mind mapping* berbantuan media audio visual lebih kecil atau sama dengan aktivitas belajar siswa yang menggunakan model konvensional pada siswa kelas VI SDN Gugus Kanthil Kecamatan Pejagoan Kabupaten Kebumen.

$H_{a2}: \mu_1 > \mu_2$ : Aktivitas belajar siswa pada pelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *mind mapping* berbantuan media audio visual lebih besar dibandingkan dengan aktivitas belajar siswa

menggunakan model konvensional pada siswa kelas VI SDN  
Gugus Kanthil Kecamatan Pejagoan Kabupaten Kebumen.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

- a. Model *Mind Mapping* berbantuan media audio visual lebih efektif dibandingkan model konvensional terhadap hasil belajar IPS materi globalisasi kelas VI SD Gugus Kanthil Kecamatan Pejagoan Kabupaten Kebumen. Keefektifan model *Mind Mapping* berbantuan media audio visual didasarkan pada uji perbedaan nilai  $t_{hitung}$  adalah 2,421 dan 2,435, sedangkan nilai  $t_{tabel}$  yaitu 2,017.  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $2,421 > 2,017$  dan  $2,435 > 2,017$ ), sehingga terdapat perbedaan rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata skor *pretest* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen yaitu 74,038 dan 78,75. Kelas kontrol mendapatkan skor *posttest* 79,42 dan kelas eksperimen mendapatkan rata-rata skor *posttest* 87,5.
- b. Hasil pengamatan aktivitas siswa pada pembelajaran IPS materi globalisasi menunjukkan bahwa aktivitas kelas eksperimen lebih optimal dari kelas kontrol yang dibuktikan dengan rata-rata aktivitas kelas eksperimen yaitu 84% siswa aktif mengikuti pelajaran sedangkan rata-rata aktivitas kelas kontrol yaitu 71% aktif mengikuti pelajaran.

#### **5.2 Saran**

##### **5.2.1 Bagi Guru**

- a. Memilah model dan media yang tepat.
- b. Mengembangkan indikator dan memperdalam materi pembelajaran.

c. Menvariasikan model *mind mapping* dengan model atau media lain.

#### 5.2.2 Bagi Siswa

Siswa diharapkan berdiskusi aktif agar *mind mapping* dapat dibuat secara optimal.

#### 5.2.3 Bagi Pihak Sekolah

Model *mind mapping* berbantuan media audio visual dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adittia, Arya. 2017. Penggunaan Media Pembelajaran *Audio Visual* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas PGRI Semarang*. Vol: 4 No: 1. ISSN: 2355-5343.
- Anggriani, Agustin., Nuraeni Abbas. 2015. Implementasi Model *Mind Mapping* Berbantuan Media *Audio Visual* untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi. *Joyful Learning Journal*. Volume 5 Edisi 1. ISSN: 2252-6366.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Atiani, Lia Windi., Sutaryono. 2017. Keefektifan Model *Course Review Horay* Berbantuan Media *Audio Visual* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD di Gugus Gajah Mada Semarang. *Joyful Learning Journal*. Volume 6 Edisi 3. ISSN: 2252-6366.
- Awasthi, Deepa. 2014. Utilising Audio Visual Aids to make learning Easy and Effective in Primary Education. *International Journal of Scientific Research*. Volume 3 Issue 8. ISSN: 2277-8179. ISSN: 2277-8179.
- Baharuddin, dan Esa Nur Wahyuni. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Batdi, Veli. 2015. *A Meta-analysis Study of Mind Mapping Techniques and Traditional Learning Methods*. Vol 20 Issue 1,2 (62-68).
- BSNP. 2006. *Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar SD/MI*. Jakarta: BSNP.
- Buntu, Amalia., Achmad Ramadhan., Lilies N Tangge. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Mind Mapping* dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Tentang Biologi di Kelas IX SPM Negeri 6 Palu. *e-Jurnal Mitra Sains*. Volume 5 Nomor 2.
- Candra, Ana Maria Kristina. 2015. Penerapan Media *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Kelas IV SD Negeri Purwoyoso 04 Kota Semarang. *Seminar Nasional Pendidikan Ekonomi dan Bisnis di Universitas Negeri Sebelas Maret*. Surakarta, 07 November 2015. ISBN: 978-602-8580-19-9.

- Dimiyati dan Mujiyono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Dwiyani, Nurrahma, Susilo. 2015. Penerapan *Mind Mapping* dengan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS. *Joyful Learning Journal*. Volume 5 Edisi 1. ISSN: 2252-6366. Halaman 185-192.
- Dzulkarnanin, Suhardi Mali, dan Kaswari. 2017. Pengaruh Model *Mind Mapping* Terhadap Hasil Belajar IPS di SDN 20 Pontianak Selatan. *Jurnal PGSD FKIP UNTAN Pontianak*.
- Faelosofi, Rahma. 2016. Penerapan Metode *Mind Mapping* pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal e-DuMath*. Faturrohman, Muhammad. 2015. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Fiarini, Umi Hani., Nuraeni Abbas. 2015. Penerapan Model *Mind Mapping* dengan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS. *Joyful Learning Journal*. Volume 5 Edisi 1. ISSN: 2252-6366.
- Fujiyanto, Ahmad. Asep Kurnia, Jayadinata. Dadang Kurnia. 2016. Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Hubungan Antar Makhluk Hidup. *Jurnal Pena Ilmiah*. Volume 1 Nomor 1.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar. 2016. Panduan Teknis Pembelajaran dan Penilaian di Sekolah Dasar. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar.
- Hamalik, Oemar. 2017. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Bandung Algensindo Offset.
- Hamalik, Oemar. 2014. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Handoko, Panji Seno. 2015. Pengaruh Penggunaan *Mind Mapping* Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SD Negeri Margoyosan Yogyakarta. *Jurnal PGSD UNY*. Edisi 15.
- Harmawati. 2016. Penerapan Learning Cycle “5E” Melalui Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa pada Pembelajaran IPS. *Jurnal Sekolah Dasar PGSD UBP Karawang*. Volume 1 Nomor 1. ISSN: 2528-2883.
- Hasan, Hasmiana. 2016. Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Ketuntasan Belajar IPS materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, dan Transportasi pada Siswa Kelas IV SD Negeri 20 Banda Aceh. *Jurnal Pesona Dasar PGSD Universitas Syiah Kuala*. Volume 3 No. 4. ISSN: 2337-9227.

- Hastuti, Nurul., Masitah., Busyairi. 2015. Penerapan TPS dan Talking Stick dengan Audio Visual untuk Meningkatkan Pembelajaran IPS. *Joyful Learning Journal*. Volume 5 Edisi 1. ISSN: 2252-6366.
- Hawaya, Sidi Muhammad Muadz-zin Asis., Sugeng Hadi Utomo. 2016. Penerapan Pembelajaran dengan Model *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Modern Al-Rifaie Gondanglegi Kabupaten Malang. *JPE*. Volume 9 Nomor 2.
- Herwiyanti dan Kurniana Bektiningsih. 2014. Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Model *Mind Mapping* Berbantuan Video Pembelajaran. *Joyful Learning Journal*. Volume 3 Nomor 2.
- Hidayat, Fajar Makkih., Siradjuddin. 2016. Penerapan Model Pembelajaran *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar UNESA*. Volume 4 Nomor 2.
- Indris, Adamu Tairu, dkk. 2018. Use of Audio-Visual Materials in Teaching and Learning of Classification of Living Things Among Secondary School Students in Sabon Gari LGA of Kaduna State. *Plant*. Volume 6 No. 2 (33-27). ISSN: 2331-0669.
- Ikhwana, Sari dkk. 2017. Penerapan *Mind Mapping* dengan Multimedia untuk Meningkatkan Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas V SD. *Jurnal Kalam Cendekia PGSD Universitas Sebelas Maret*. Volume 5 Nomor 2.1 (193-197).
- Jihad, Asep dan Abdul Haris. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Latipah, Hani Wardah., Adman. 2018. Penerapan Model Pembelajaran *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. Volume 1 Nomor 2.
- Lestari, Tri. Suripto. Triyono. 2014. Penerapan Model *Mind Map* dengan Media Grafis dalam Peningkatan Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas IV SD. *Kalam Cendekia*. Volume 3 Nomor 3.1 (291 – 296).
- Liu, Ying, dkk. 2014 . *The Effect of Mind Mapping on Teaching and Learning: A Meta-Analysis*. *Standard Journal of Education and Essay*. Vol 2(1) pp. 017–031. ISSN: 2310-7545.
- Moedjiono dan Moh. Dimiyati. 1993. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Natawidjaya, Rochman dan H. A. Moein Moesa. 1993. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

- Nuraeni, Linda Diah., Siti Supeni., Mukhlis Mustofa. 2017. Penerapan Strategi *Mind Map* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Mancasan 02 Baki Sukoharjo Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Dasar dan Menengah*.
- Ode, Elijah Ojowu. 2014. Impact of Audio-Visual (AVs) Resources on Teaching and Learning in Some Selected Private Secondary Schools in Makurdi. Volume 2. Issue 5. ISSN: 2347-4564.
- Parikh, Nikhilkumar D. 2016. *Effectiveness of Teaching through Mind Mapping Technique*. The International Journal of Indian Psychology. Volume 3, Issue 3, No.3. ISBN: 978-1-365-03419-0. ISSN: 2349-3439.
- Patria, Risma., Susilo., Arif Widagdo. 2015. Penerapan Model *Numbered Head Together* Menggunakan Audio Visual Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS. *Joyful Learning Journal*. Volume 5 Edisi 1. ISSN: 2252-6366.
- Poerwanti, Endang, dkk. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Purwanto, Ngalm. 2013. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Putri, Anandita Cyntisa Dwi, dkk. 2018. Pengaruh Model *Mind Mapping* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Peristiwa Sekitar Proklamasi Kemerdekaan. *Pedagogik: Jurnal Ilmiah PGSD Universitas Pendidikan Indonesia*. Volume 5 No. 1 (118-126).
- Putri, Lukita Octavia Lukman. 2016. *Mind Map* Model Pembelajaran Menilai Penguasaan Konsep dan Alat Evaluasi Menilai Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Seminar Nasional Pendidikan dan Saintek*. ISSN: 2557-533X.
- Rahmatdani, Sukmah., Rini, Kartika Ayu. 2017. Penerapan *Cooprative Learning* Tipe *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Subtema Kebersamaan dalam Keberagaman. *Didaktik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Volume II Nomor 2. ISSN: 2477-5673.
- Rifa'i, Ahmad dan Catharina Tri Anni. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES Press.
- Rizki, Wilda Mauliyani., Arif Widagdo. 2015. Penerapan Model *Snowball Drilling* Berbantuan Audio Visual untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS. *Joyful Learning Journal*. Volume 7 Edisi 1. ISSN: 2252-6366.

- Roestiyah, N. K. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sa'adah, Naila., Arif Widagdo. 2015. Penerapan Model *Mind Mapping* Berbantuan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS. *Joyful Learning Journal*. Volume 7 Edisi 1. ISSN: 2522-6366.
- Sajimin, dkk. 2009. *Ilmu Pengetahuan Sosial: untuk SD/ MI Kelas VI*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Saminanto. 2012. *Ayo Praktik PTK: Penelitian Tindakan Kelas*. Semarang: Rasail.
- Santoso, Aan Budi. 2018. Pengaruh Metode *Mind Mapping* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V pada MATA Pelajaran IPS. *Jurnal PGSD Universitas Tunas Pembangunan Surakarta*. ISBN: 978-602-1180-70-9.
- Sarnoko, Ruminiati, Punadji, Setyosari. 2016. Penerapan Pendekatan SAVI Berbantuan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Sswa Kelas IV SDN Sanan Girimarto Wonogiri. *Jurnal Pendidikan*. Volume 1 Nomor 7.
- Shoimin, A. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sholeh, Imam., Sadiman., Siti Istiyati. 2016. Penggunaan *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Perumusan Dasar Negara Pancasila pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Dwija Indria*. ISSN: 2337-8786.
- Siregar, Eveline dan Hartini Nara. 2011. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Solihatin, Etin dan Raharjo. 2012. *Cooperative Learning: Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suciati, Dwi Indri., Isa Ansori. 2016. Keefektifan Model *Mind Mapping* pada Pembelajaran IPA Kelas IV Gugus Dworowati. *Joyful Learning Journal*. Volume 6 Edisi 3. ISSN: 2252-6366.
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2006. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Sundayana, Rostina. 2015. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, Agus. 2015. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suranti dan Eko Setiawan. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial 6: untuk SD dan MI Kelas VI*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Sutoyo dan Leo Agung. 2009. *IPS 6: untuk SD/ MI Kelas 6*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Swadarma, Doni. 2013. *Mind Mapping dalam Kurikulum Pembelajaran*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- 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 PGSD Universitas Parepare*. Vol: V No: 3. ISSN: 2088-2092.
- Taneo, Silvester Petrus. 2010. *Kajian IPS SD*. Jakarta: Kementrian Pendidikan Nasional.
- Triana, Lilis. 2016. Penggunaan Strategi *Mind Mapping* Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas V SDN 1 Wonorejo Demak. *Jurnal Refleksi Edukatika Universitas Muria Kudus*. Volume 7 No. 1. ISSN: 2087-9385.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003.
- Wati, Mei Linda dan Siswati. 2015. Pengaruh Metode *Mind Map* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Terpadu pada Siswa Kelas VII. *Jurnal Empiris*. Volume 4 Nomor 4.
- Wazeema, T.M.F and M.I.F. Kareema. 2017. *Implication of Multimedia Audio-Visual Aids in the English Language Classroom*. Proceedings of 7th International Symposium, SEUSL, 7th & 8th December 2017. ISBN: 978-955-627-129-1.
- Wibawa, Basuki dan Farida Mukti. 2001. *Media Pengajaran*. Bandung: CV Maulana.

- Widianti, Sri. 2015. Kefektifan Model *Mind Mapping* Terhadap Hasil Belajar IPS. *Journal of Elementary Education*. Volume 3 Issue 2. ISSN 2252-9047.
- Widodo, SW dan Mulyadi HP. 2008. *Ayo Belajar Sambil Bermain Ilmu Pengetahuan Sosial: untuk SD/ MI kelas VI*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Wijayanti, Destria Wahyu., Moch. Ichsan. 2015. Penerapan Model *Mind Mapping* Berbantuan Media Gambar untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS. *Joyful Learning Journal*. Volume 5 Edisi 1. ISSN: 2252-6366.
- Wilson, Kenesha, dkk. 2016. A Preliminary Study on the use of Mind Mapping as a Visual-Learning Strategy in General Education Science classes for Arabic speakers in the United Arab Emirates. *Journal of the Scholarship of Teaching and Learning*. Vol. 16 No. 1 (31-52).