



**KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN *MIND*
MAPPING BERBANTUAN MEDIA *DISPLAY*
TERHADAP HASIL BELAJAR IPS KELAS IV
SDN GUGUS KH.SAMANHUDI KENDAL**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

**Oleh
Rafika Damayanti
1401416320**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Keefektifan Model Pembelajaran *Mind Mapping* Berbantuan Media *Display* Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV SDN Gugus KH.Samanhudi Kendal”, karya :

Nama : Rafika Damayanti

NIM : 1401416320

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 4 Mei 2020

Mengetahui,

Ketua Jurusan
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



Drs. Isa Ansori, M.Pd
NIP. 196008201987031003

Pembimbing,

A black ink signature consisting of a stylized, cursive letter 'P' followed by a horizontal line.

Drs. Purnomo, M.Pd.
NIP. 196703141992031005

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul “Keefektifan Model Pembelajaran Mind Mapping Berbantuan Media Display Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV SDN Gugus KH.Samanhudi Kendal.” karya

Nama : Rafika Damayanti

NIM : 1401416320

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan dihadapan Panitia Sidang Ujian Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari
Jumat tanggal 05 Juni 2020



Ketua,
Dr. Achmad Rifa'i Rc. M.Pd.
NIP. 195908211984031001

Penguji I,

Drs. Sukarjo, S.Pd.,M.Pd.
NIP.195612011987031001

Panitia Ujian

Semarang,12 Juni 2020

Sekretaris,

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

Penguji II,

Dra. Arini Estiasuti, M.Pd.
NIP. 195806191987022001

Penguji III,

Drs. Purnomo, S.Pd.,M.Pd
NIP. 196703141992031005

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Rafika Damayanti

NIM : 1401416320

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

Judul : Keefektifan Model Pembelajaran *Mind Mapping* Berbantuan
Media Display Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV SDN Gugus
KH.Samanhudi Kendal.

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

Semarang, 15 Mei 2020

Peneliti,



Rafika Damayanti

NIM 1401416320

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO :

“ Sesungguhnya Allah akan merubah keadaan suatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri” (QS. Ar Ra’d : 11).

“Dan bahwasanya seorang manusia tiada memperoleh selain apa yang telah diusahakan”(An Najm : 39)

“ Barangsiapa yang memperlajari ilmu pengetahuan yang seharusnya yang ditunjukkan untuk mencari ridho Alloh bukan hanya untuk mendapatkan kaedudukan/ kekayaan duniawi maka ia tidak akan mendapatkan bau surga nanti pada hari kiamat” (riwayat Abu Hurairah radhiallahu anhu)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini adalah bagian dari ibadahku kepada Allah SWT , serta ucapan syukur dan terimakasih untuk Allah SWT yang tak henti-hentinya memberikan petunjuk dan memberikan kelancaran atas terselesaikannya skripsi saya .

Sekaligus sebagai ungkapan terimakasih kepada :

Kedua orang tua, Bapak Kadaryono dan Ibu Maryani yang selalu menjadi motivasi dan inspirasi dalam hidupku.

Almamater Universitas Negeri Semarang.

ABSTRAK

Damayanti, Rafika. 2020. *Keefektifan Model Pembelajaran Mind Mapping Berbantuan Media Display Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV SDN Gugus KH.Samanhudi.Kendal.* Sarjana Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Drs. Purnomo, M.Pd. 138 halaman.

Rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia disebabkan oleh hasil belajar siswa di beberapa mata pelajaran tergolong rendah, salah satunya adalah mata pelajaran IPS. Hal tersebut didukung oleh data hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Gugus KH. Samanhudi Kendal tergolong rendah. Salah satunya penyebabnya adalah guru belum menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan regulasi pendidikan. Guru sering menggunakan model pembelajaran yang berpusat pada guru. Oleh karena itu, pembelajaran menjadi pasif, kurang menyenangkan, serta kurang memotivasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji keefektifan model Pembelajaran Mind Mapping berbantuan Media Display terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD N Gugus KH.Samanhudi Kendal.

Penelitian ini menggunakan Metode Kuantitatif dan Jenis penelitian *quasi* eksperimen. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi, dokumentasi, dan tes. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas IV SD N Sendangdawuhan 02 sebanyak 26 siswa sebagai kelas eksperimen, kelas IV SD N Bulak 02 sebanyak 28 siswa.

Data hasil belajar dianalisis dengan menggunakan uji-t untuk menguji perbedaan rata-rata kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil perhitungan menggunakan *Independent Sample T-Test* menunjukan jika nilai (2-tailed) $< 0,05$, karena hasil penelitian menunjukan bahwa kolom (2- tailed) yaitu sebesar 0,000 yang berarti lebih kecil dari 0.05. Hasil perhitungan Nilai n-gain kelas kontrol termasuk dalam kriteria tidak efektif sedangkan kelas eksperimen termasuk dalam kriteria sedang yang berarti lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Simpulannya bahwa model pembelajaran *Mind Mapping* efektif digunakan pada pembelajaran IPS pada materi Keanekaragaman di Negeriku, terdapat perbedaan hasil belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, serta model pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan media *display* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD. Saran guru dan siswa diharapkan untuk menerapkan model pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan media *display* dalam pembelajaran di kelas dan untuk model mencatat sehari-hari agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga mutu sekolah dapat meningkat.

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

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Keefektifan Model Pembelajaran *Mind Mapping* Berbantuan Media *Display* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Gugus KH.Samanhudi Kendal”. Peneliti menyadari dalam penulisan dan penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, dukungan dan bantuan dari berbagai pihak yang terlibat. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Dr. Achmad Rifa'i Rc, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
4. Drs. Purnomo, M.Pd., Dosen Pembimbing
5. Drs. Sukarjo, S.Pd.,M.Pd., Penguji 1;
6. Dra. Arini Estiastuti,M.Pd Penguji 2;
7. Purwati,S.Pd.M.Pd.,Sri Irawanti,S.Pd.,Mahsun,S.Pd., Kepala SD N Gugus KH. Samanhudi Kendal.
8. Niswatun Fauziah, S.Pd.,Guru Kelas IV SD N Sendangdawuhan 02
9. Akhadiyah, S.Pd Guru Kelas IV SD N Bulak 02

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

Semarang, 5 Juni 2020

Peneliti,



Rafika Damayanti

NIM 1401416320

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	12
1.3 Pembatasan Masalah.....	12
1.4 Rumusan Masalah.....	14
1.5 Tujuan Penelitian.....	14
1.6 Manfaat Penelitian.....	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	15
2.1 Kajian Teoritis.....	15
2.1.2 Hakikat Model Pembelajaran.....	35
2.1.3 Model Pembelajaran Konvensioanal.....	37
2.1.4 Model Pembelajaran Langsung (<i>Direct Intruction</i>).....	41
2.1.5 Model Pembelajaran <i>Mind Mapping</i>	50
2.1.6 Media Pembelajaran.....	60
2.1.7 Hasil Belajar.....	74

2.1.8	Hakikat Pendidikan IPS di SD	79
2.1.9	Keefektifan Model <i>Mind Mapping</i> berbantuan <i>Display</i>	84
2.2	Kajian Empiris	86
2.3	Kerangka Berfikir	89
2.4	Hipotesis Penelitian	91
BAB III METODE PENELITIAN		92
3.1	Desain Penelitian	92
3.2	Desain Eksperimen	94
3.3	Prosedur Penelitian	94
3.4	Tempat dan Waktu Penelitian.....	97
3.5	Populasi dan Sampel.....	98
3.6	Variabel Penelitian	99
3.7	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	101
3.8	Teknik Analisis Data	108
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		113
4.1	Hasil Penelitian	113
4.2	Pembahasan	124
4.3	Implikasi Hasil Penelitian.....	130
BAB V PENUTUP.....		133
5.1	Simpulan.....	133
5.2	Saran	134
DAFTAR PUSTAKA		135

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Data Siswa Kelas IV SDN Gugus KH.Samanhudi.....	98
Tabel 3.2 Hasil Uji Validitas Instrumen.....	103
Tabel 3.3 Hasil Uji Taraf Kesukaran Instrumen Uji Coba.....	105
Tabel 3.4 Hasil Uji Daya Pembeda Instrumen Uji Coba.....	107
Tabel 3.5 Hasil Uji Analisis Kelayakan Instrumen Uji Coba.....	107
Tabel 3.6 Kriteria Persentase Skor Gain.....	111
Tabel 3.7 Kriteria Persentase Siswa	112
Tabel 4.1 Hasil Belajar Siswa	114
Tabel 4.2 Uji Normalitas Pretes kelas Eksperimen dan Kontrol	115
Tabel 4.3 Uji Homogenitas Pretes kelas Eksperimen dan Kontrol	116
Tabel 4.4 Uji Normalitas Post Test kelas Eksperimen dan Kontrol.....	117
Tabel 4.5 Uji Homogentias Posttes kelas Eksperimen dan Kontrol	118
Tabel 4.6 Uji Independen Sampel T-Test	119

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Ketuntasan Hasil Belajar UTS	5
Gambar 2.1 Keruciat Pengalaman Edgar Dale.....	62
Gambar 2.2 Alur Kerangka Berpikir	90
Gambar 3.1 Desain Nonequivalent Control Group	93
Gambar 3.2 Alur Prosedur Penelitian.....	95
Gambar 4.1 Diagram Peningkatan Rata-rata Hasil Belajar.....	121

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-kisi Instrumen Soal Uji Coba	140
Lampiran 2 Soal Uji Coba	157
Lampiran 3 Kunci Jawaban Soal Uji Coba.....	176
Lampiran 4 Pedoman Penskoran Soal Uji Coba	177
Lampiran 5 Analisis Instrumen Soal Uji Coba	178
Lampiran 6 Rekapitulasi Hasil Analisis Soal Uji Coba.....	185
Lampiran 7 Daftar Hasil Tes Uji Coba.....	187
Lampiran 8 <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	190
Lampiran 9 Kunci Jawaban	199
Lampiran10 Lembar Jawab <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	200
Lampiran 11 Daftar Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	201
Lampiran 12 Skor <i>Pretest</i> Tertinggi dan Terendah Kelas Eksperimen.....	202
Lampiran 13 Skor <i>Posttest</i> Tertinggi dan Terendah Kelas Eksperimen	204
Lampiran 14 Daftar Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	206
Lampiran 15 Skor <i>Pretest</i> Tertinggi dan Terendah Kelas Kontrol.....	207
Lampiran 16 Skor <i>Posttest</i> Tertinggi dan Terendah Kelas Kontrol.....	209
Lampiran 17 Uji Normalitas <i>Pretest</i> Eksperimen.....	211
Lampiran 18 Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kontrol	214
Lampiran 19 Silabus Eksperimen	217
Lampiran 20 RPP Eksperimen.....	225
Lampiran 21 Silabus Kontrol	268

Lampiran 22 RPP Kontrol	273
Lampiran 23 Uji Normalitas Data <i>Post test</i> Eksperimen	310
Lampiran 24 Uji Normalitas Posttest Kontrol.....	313
Lampiran 25 Uji Homogenitas Pretest Eksperimen dan Kontrol.....	317
Lampiran 26 Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i> Eksperimen dan Kontrol	319
Lampiran 27 Uji N-Gain	321
Lampiran 28 Analisis Uji Hipotesis	324
Lampiran 30 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	326
Lampiran 31 Dokumentasi	329

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan yaitu sistem dengan menampilkan fakta bahwa susunan rencana, penerapan, dan pembinaan dan bimbingan pendidikan sangatlah kompleks dan melibatkan banyak factor di dalamnya. Hal ini mengandung makna bahwa pendidikan dilaksanakan dengan perencanaan yang matang, mantap, tersusun, menyeluruh, bertingkat berdasarkan yang logis objektif mengandung makna untuk kepentingan masyarakat dalam arti yang luas.

Berpedoman dengan UU Republik Indoneisa Nomor 20 Tahun 2003 mengenai sistem pendidikan nasional pasal 37 ayat 1 yang menjabarkan bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah diharuskan untuk mempelajari 1) Pendidikan Agama, 2) PKn, 3) Bahasa, 4) Matematika, 5) Ilmu Pengetahuan Alam, 6) Ilmu Pengetahuan Sosial, 7) Seni Budaya, Pendidikan jasmani dan Olahraga, 8) Keterampilan atau kejuruan dan 9) Muatan Lokal. Seuai dengan Peraturan Pemerintahan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 tahun 2016 yang menjelaskan mengenai Standar Isi pendidikan utuk jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah bahwa di dalam sistem Kurikulum SD/MI memuat 8 pelajaran, dan yang salah satunya yaitu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Berpedoman dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 yang berkenaan dengan Standar Proses Pendidikan Dasar ialah sistem kegiatan belajar pada satuan pendidikan diolah dengan interaksi yang aktif, inspiratif, menggembirakan, menantang, meningkatkan minat peserta didik

untuk lebih berperan dan berpartisipasi aktif, dengan cara menyediakan fasilitas tempat yang memadai bagi prakarsa, kreatifitas, dan kemampuan untuk mandiri , minat, dan perkembangan fisik dan psikologis siswa.

Pendidikan yang dijalankan pada semua jenjang pendidikan harus memiliki fungsi dan tujuan seperti yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3, yaitu “Pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Kualitas pendidikan Indonesia kini semakin merosot, bahkan survei internasional menempatkan tingkat pendidikan di Indonesia pada ranking bawah. Berdasarkan data dari *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization* (UNESCO), pendidikan di Indonesia menempati peringkat ke-10 dari 14 negara berkembang. Hal tersebut didukung juga oleh survei internasional dari *Organization for Economic Co-operation and Development (OECD)* menempatkan Indonesia di urutan 64 dari 65 negara.

Dalam pembelajaran IPS di SD memiliki tujuan sesuai dengan kurikulum SD tahun 1994 ini disesuaikan dengan peserta didik, ilmu, dan social (masyarakat), hal ini mengandung maksud bawa tujuan Pembelajaran IPS dalam Kurikulum ialah supaya Peserta didik dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi kehidupan sehari-hari. Berlandaskan Permendiknas Tahun 2006

menjelaskan bahwa IPS memaparkan seputar peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang memiliki hubungan antar permasalahan sosial. Pada lingkup SD/MI, IPS mencakup materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi.

Definisi IPS menurut Dewan Nasional untuk Studi Sosial (NCSS), mendefinisikan IPS sebagai berikut: studi sosial adalah studi terintegrasi ilmu pengetahuan dan humaniora untuk meningkatkan kompetensi kewarganegaraan. Dalam program sekolah, studi sosial menyediakan studi terkoordinasi dan sistematis yang memanfaatkan disiplin ilmu seperti antropologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, psikologi, agama, dan sosiologi, serta konten yang sesuai dari humaniora, matematika, dan ilmu alam. Tujuan utama dari studi sosial adalah untuk membantu kaum muda mengembangkan kemampuan untuk membuat keputusan yang beralasan dan beralasan untuk kepentingan publik sebagai warga masyarakat yang beragam secara budaya dan demokratis di dunia yang saling bergantung.

Hingga saat ini, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) hanyalah sebuah program pendidikan dan bukan sub-disiplin ilmu tersendiri, sehingga tidak akan ditemukan baik dalam nomenklatur filsafat ilmu, disiplin ilmu-ilmu sosial (social sciences), maupun ilmu pendidikan (Somantri, 54:2001). Social Science Education Council (SSEC) dan National Council for Social Studies (NCSS) menyebut IPS sebagai "Social Science Education" dan "Social Studies".

Dewasa ini, timbul beberapa permasalahan terkait dengan pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. Permasalahan utama yang sering terjadi pada pembelajaran IPS adalah terkait dengan standar proses. Permasalahan tersebut diantaranya strategi

pembelajaran yang masih satu arah, penilaian yang berbasis kelas yang kurang variatif, dan sarana pembelajaran yang masih minim seperti tidak adanya media yang digunakan, serta kualifikasi guru yang masih rendah. Masalah lain yang sering muncul adalah rendahnya hasil belajar IPS siswa, serta nilai evaluasi pembelajaran hanya diukur berdasarkan ranah kognitif.

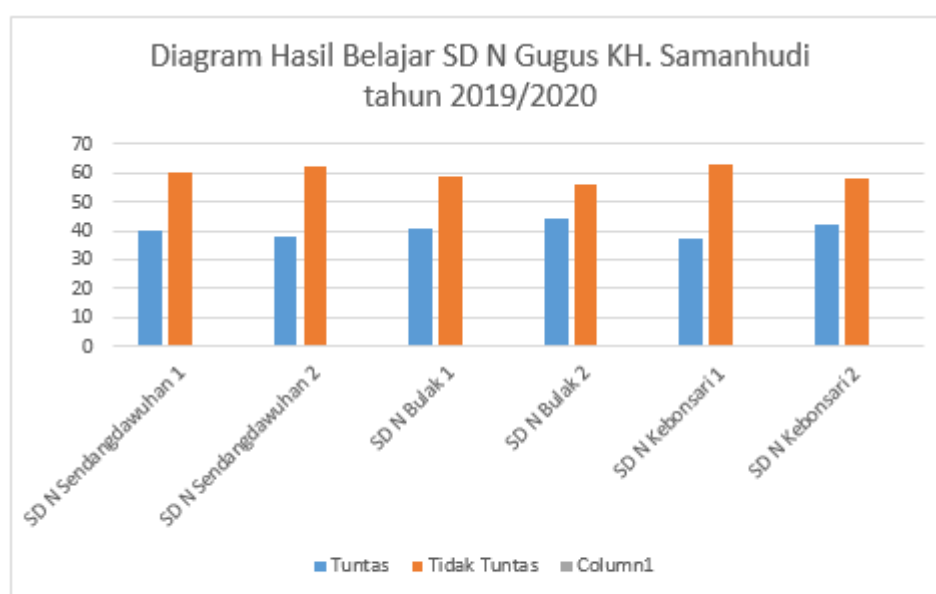
Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 65 tahun 2013 bab V tentang penilaian hasil dan proses pembelajaran menyatakan bahwa penilaian proses pembelajaran menggunakan pendekatan penilaian otentik (*authentic assesment*) yang menilai kesiapan siswa, proses, dan hasil belajar secara utuh. Keterpaduan penilaian ketiga komponen tersebut akan menggambarkan kapasitas, gaya, dan perolehan belajar siswa atau bahkan mampu menghasilkan dampak instruksional (*instructional effect*) dan dampak pengiring (*nurturant effect*) dari pembelajaran. Namun, di SD Gugus KH. Samanhuri Kendal nilai evaluasi mata pelajaran IPS hanya diukur berdasarkan ranah kognitif.

Berlandaskan permasalahan yang telah dikemukakan pernyataan sebelumnya, mengenai permasalahan pada pembelajaran IPS juga timbul di lingkup SD, sesuai dengan kegiatan pra penelitian yang dilaksanakan melalui proses observasi, wawancara, dan data dokumen berupa hasil belajar di SDN Gugus KH. Samanhuri Kendal kelas IV didapati beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran. Minimnya ketertarikan peserta didik pada pembelajaran ini dikarenakan terdapat faktor yaitu Materi IPS yang terlalu banyak menghafal, kurangnya media sebagai alat pembelajaran yang digunakan, dan juga Model yang dipilih oleh pengajar kurang sesuai dengan materi yang ada.

Berpedoman dengan hasil observasi dan wawancara yang telah dilaksanakan, dapat diambil kesimpulan bahwa pendidik menggunakan model *Direct Instruction*, namun pembelajaran dengan menggunakan model tersebut dirasa belum optimal karena tidak sesuai dengan prinsip dari Kurikulum 2013 dimana pada model ini pengajar masih menjadi center atau masih memiliki peran yang banyak, dengan hal ini peserta didik kurang terdorong untuk meningkatkan rasa tanggung jawab, dan cenderung untuk pasif, penggunaan model ceramah ini pun tidak sesuai diajarkan pada kelas yang memiliki keberagaman kemampuan peserta didik yang seharusnya mereka mendapatkan perhatian satu-persatu, penggunaan model ini menjadikan peserta didik yang belum bisa memahami dengan baik hanya melewati pelajaran itu saja tanpa memahami lebih dalam. Media yang digunakan pendidik SD N di Gugus KH.Samanudi juga masih menggunakan media yang seadanya, keadaan ini ialah salah satu penyebab dari kurangnya keadaan yang kondusif dan sulit dikendalikan.

Data kualitatif tersebut didukung dengan data hasil belajar UTS IPS kelas IV SDN Gugus KH.Samanudi Tahun Ajaran 2019/2020 dari jumlah siswa sebanyak 138 siswa, 70 siswa (50,72%) hasil belajar IPS masih di bawah KKM dan sisanya 68 siswa (49,27%) sudah di atas KKM yaitu 70. Djamarah (108:2013) menyatakan jika pembelajaran bisa dinyatakan berhasil apabila mencapai 75% atau lebih dari jumlah peserta didik yang mengikuti proses kegiatan pembelajaran mencapai taraf keberhasilan, dan apabila masih belum mencapai batas tersebut maka langkah yang harus diambil yaitu melakukan program perbaikan atau remedial. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bersama guru kelas IV di SD Negeri Gugus KH.

Samanhudi menghasilkan informasi tentang hasil belajar siswa rata-rata masih rendah. Keaktifan belajar juga sangat dibutuhkan peserta didik sebagai pendorong hasil belajar yang optimal. Masih terdapat siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran, siswa masih pasif. Berikut ditampilkan diagram ketuntasan hasil belajar UTS mata pelajaran IPS kelas IV SDN Gugus KH. Samanhudi Kendal.



Gambar 1.1 Ketuntasan Hasil Belajar PAS IPS Siswa Kelas IV SDN Gugus KH. Samanhudi Kendal Tahun Ajaran 2019/2020

Berdasarkan permasalahan mengenai pembelajaran IPS tersebut peneliti ingin menguji Keefektifan Model Pembelajaran berbantuan media belajar. Model yang dipilih untuk penelitian kali ini yakni Model Pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan media *Display*. Dengan menggunakan Model Pembelajaran *Mind Mapping* atau yang umum dapat disebut dengan peta pikiran dan berbantu Media *Display* diharapkan peserta didik dapat mengikuti kegiatan belajar dikelas dengan

lebih efektif, dan daya tarik yang tinggi untuk mengikuti pembelajaran yang tentunya juga akan ikut serta berpengaruh terhadap hasil belajar.

Rendahnya nilai siswa pada mata pelajaran IPS disebabkan karena pelaksanaan pembelajaran IPS tidak dirancang menjadi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Di SD Gugus KH.Samanhudi Kendal, pembelajaran IPS menggunakan metode ceramah dan komunikasinya cenderung satu arah sehingga siswa tidak berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Siswa hanya mendengarkan penjelasan guru, dan sesekali guru melempar pertanyaan yang kemudian dijawab oleh siswa. Apabila disesuaikan dengan regulasi, proses pembelajaran yang baik adalah pembelajaran berbasis masalah, inkuiri, proyek, dan penemuan. Selain itu, pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang di dalamnya terdapat interaksi atau hubungan timbal balik yang baik antara guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa. Banyak hal yang bisa dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar, yaitu dengan menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi, menggunakan model pembelajaran yang inovatif, juga bisa dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Pertimbangan pokok dalam menentukan metode pembelajaran terletak pada keefektifan proses pembelajaran (Hamdani. 2011:82).

Agar siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, maka perlu diterapkan model pembelajaran yang melibatkan otak kanan dan otak kiri siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran *Mind Mapping*. *Mind Map* adalah cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan “memetakan” pikiran-pikiran (Buzan. 2013:4). Dengan

menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping*, diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat .

Kelebihan yang dimiliki dari pembelajaran *Mind Mapping* ini salah satunya yaitu membantu siswa dalam memasukan informasi ke otak dan juga mengambilnya kembali dari otak karena sifatnya yang memetakan inti materi sehingga lebih mudah untuk diserap dan dicatat oleh otak (Chatib Munif & Fatimah 48: 2013)

Imaduddin dan Utomo (52:2012) menyatakan jika penggunaan model pembelajaran *Mind mapping* membantu siswa supaya terbiasa membaca sekilas secara keseluruhan kemudian memilih hal-hal yang penting dan kata penting yang menjadi sebuah kunci, peserta didik mulai terbiasa menyempurnakan dengan gambar atau symbol yang digunakan untuk membantu dalam memahami pembelajaran yang bersifat alam atau yang menjelaskan sebuah benda.

Satu contoh Media Pembelajaran yang dapat mendukung Model Pembelajaran saat pembelajaran berlangsung yaitu *Media Display*. *Media Display* juga bisa dipahami sebagai fasilitas yang digunakan untuk menampilkan gambar, kartun, poster dan objek kecil atau material belajar lainnya. Dengan menampilkan *Media Display* di kelas merupakan satu cara yang dapat guru lakukan untuk menciptakan kesan pertama yang menarik untuk peserta didik dan cara juga membantu untuk menciptakan kesenangan dalam kegiatan pembelajaran (Chatib & Fatimah, 63:2013).

Menurut Jean Piaget, usia siswa SD (7-12 tahun) ada pada tahap operasional konkrit. Pada tahap operasi konkret anak dapat mengembangkan pikiran logis. Ia

dapat mengikuti penalaran logis, walau kadang-kadang memecahkan masalah secara “*trial and error*”. Pengetahuan dibangun dalam pikiran. Setiap individu membangun sendiri pengetahuannya (Dimiyati, 2009:14). Siswa membangun sendiri pengetahuannya sesuai dengan model pembelajaran *mind mapping* yaitu siswa mempelajari pengetahuan dengan cara memetakan materi yang disampaikan oleh guru sesuai dengan kreativitas anak melalui diskusi kelompok. Penerapan model *mind mapping* berbantuan poster menekankan siswa untuk memahami materi bersama teman sekelompoknya kemudian mengerjakan peta pikiran yang akan mereka buat.

Indrawati (1999:9) mengemukakan bahwa suatu kegiatan belajar mengajar akan berlangsung lebih menyenangkan jika diterapkan dengan model-model pembelajaran yang termasuk ke dalam rangkaian penyampaian informasi.

Topik permasalahan yang hampir memiliki kesamaan dengan penelitian kali ini antara lain penelitian yang dilakukan oleh Catur Adiguna, dkk (52:2014), yaitu dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Accelerates Learning *Mind Mapping* terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD No. 2 Tuban”. Hasil yang didapatkan menunjukkan perbedaan yang cukup tinggi antara pembelajaran *accelerate learning mind mapping* dengan konvensional, terbukti dengan hasil t hitung lebih dari ttabel yaitu $2,13 > 2,00$ dengan perolehan rata-rata nilai hasil belajar IPA kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol yaitu $79,33 > 72,71$.

Friezsy Puti Chandramica (54:2017), memberikan bukti bahwa penggunaan model pembelajaran *mind mapping* mempunyai pengaruh terhadap pembelajaran IPS materi keragaman budaya kelas IV SD 2 Gunung Terang

Bandarlampung Tahun 2016/2017. Dibuktikan dengan uji dependent sample test pada taraf kepercayaan 5% menunjukkan nilai t hitung sebesar 16,3 dengan probabilitas lebih kecil dari 0,05 yaitu 0,000.

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan Lia Iswati (50:2017) tentang keefektifan *mind mapping* pada maple SBK ditunjukkan dengan data yang diambil pada kelas eksperimen dan control merupakan data yang bersifat homogeny dan normal. Uji z yang didapat pada kelas eksperimen yaitu $(2,126) > z$ tabel $(1,645)$ sedangkan kelas control z hitung $(-3,050) < z$ tabel $(1,645)$. Peningkatan yang signifikan juga terlihat pada hasil rata-rata gain ,dimana eksperimen masuk kriteria sedang $(17,25)$ dan kelas control kriteria sedang $(10,67)$ Gain ternormalisasi kelas ekperimen yaitu 0,455 (kategori sedang) dan kelas kontrol adalah 0,696 (kategori rendah). Penelitian yang dilakukan oleh S O Adoddo Ph.D. (Vol. 4 No. 6 tahun 2013) berjudul “Effect of Mind-Mapping as a Self-Regulated Learning Strategy on Students’ Achievement in Basic Science and Technology”. Hasil penelitian menbutkan bahwa, “The study showed that mind-mapping strategy as a SRL, helped to improve students performance in Basic Science and Technology (BST) and should be employed in the classroom as a better approach to teach BST as its potency is very clear in this study at improving learners’ critical thinking and creative skills”, pengertian di atas memiliki arti jika strategi dalam pembelajaran *mind mapping* sangat mebantu jika digunakan untuk meningkatkan kinerja siswa dan harus digunakan dalam Basic Science dan Technology ,dan potensi yang dibuktikan sudah sangat jelas untuk meningkatkan kemampuan untuk berpikir kritis dan inovatif bagi peserta didik.

Pendapat Hanum (254:2019) From descriptive analysis result, it is known that Treffinger-CombinedMind Mapping can be implemented well in the classroom. In addition, most of students are active and creative to tell their ideas/ opinion, do exercises independently, able to present and communicate their work in front of the class in detail and maximal, yang memiliki arti berdasarkan hasil analisis. Selain itu, sebagian besar siswa aktif dan kreatif untuk menceritakan ide/pendapat mereka, melakukan latihan secara independen, mampu mempresentasikan dan mengkomunikasikan pekerjaan mereka di depan kelas secara rinci dan maksimal. deskriptif, diketahui bahwa pemetaan Treffinger-Combined Mind dapat diimplementasikan dengan baik di dalam kelas.

Uji hipotesis menggunakan analisis uji t dengan melakukan perbandingan hasil *pretest* dan *post test*, diperoleh hasil hitung $=16,477 > t_{tabel} = 2,042$ yang berarti H_a diterima dan H_0 ditolak. Penelitian menghasilkan kesimpulan jika aktivitas belajar dan hasil meningkat sebanyak 18,69% sesudah menerapkan teknik mind mapping. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan menarik kesimpulan jika buku pembelajaran yang menggunakan konsep mind mapping yang telah dikembangkan telah pantas, efektif, dan simple jika diterapkan untuk mata pelajaran IPA kelas IV SDN Pudukpayung 02

Berdasarkan penjabaran latar belakang tersebut, selanjutnya peneliti mengambil langkah untuk mengamati permasalahan dengan melakukan eksperimen dengan judul “Keefektifan Model Pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan Media Display terhadap Hasil Belajar IPS kelas IV di SD N Gugus KH. Samanhuji Kendal”

1.2 Identifikasi Masalah

1. Guru belum optimal dalam menggunakan model pembelajaran pada pembelajaran IPS dan belum menerapkan model pembelajaran inovatif yang sesuai regulasi
2. Peserta didik kurang atusias dalam pembelajaran IPS yang disebabkan oleh banyaknya materi yang harus dihafalka sehingga mengakibatkan peserta didik jenuh.
3. Siswa kurang bisa mengungkapkan pendapatnya sendiri karena pelajaran IPS dianggap sesuatu yang sulit, dalam pelajaran IPS diperlukan pemahaman, sedangkan peran siswa dalam Model *Direct Intraction* ini masih kurang efektif
4. Pendidik kurang berkreasi dalam pembuatan media pendukung belajar siswa.
5. Hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Gugus KH. Samanhudi yang masih cenderung rendah.

1.3 Pembatasan Masalah

Peneliti memberikan batasan masalah pada penggunaan Model Pembelajaran dan Media Pembelajaran yang digunakan di SD N Gugus KH. Samanhudi Kabupaten Kendal terhadap hasil belajar peserta didik. Pendidik tersebut menerapkan Model *Direct Intruction*. Maka dari itu peneliti ingin mengamati dan menganalisis Keefektifan Model Pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan Media *Display* pada mata pelajaran IPS matri Keberagaman Negeriku di kelas IV SD N Gugus KH. Samanhudi Kabupaten Kendal.

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimanakan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS materi Keanekaragaman di Negeriku dengan menggunakan model Pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan *Media Display* di kelas IV SDN Gugus KH.Samanhudi Kendal?
2. Apakah Model Pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan *Media Display* efektif diterapkan dalam pembelajaran IPS siswa kelas IV SDN Gugus KH.Samanhudi Kendal ?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS materi Keanekaragaman di Negeriku dengan menggunakan model Pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan *Media Display* di kelas IV SDN Gugus KH.Samanhudi Kendal.
2. Menguji Keefektifan Model Pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan *Media Display* terhadap Hasil Belajar IPS siswa kelas IV SDN Gugus KH.Samanhudi Kendal.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian yang dilaksanakan ini diharapkan mampu untuk menyampaikan bukti teori pembelajaran, sehingga permasalahan yang telah diteliti dapat memperbaiki teori mutu pendidikan. Penggunaan Model *Mind Mapping* juga diharapkan menambah wawasan mengenai model tersebut yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi siswa

Siswa terdorong untuk meningkatkan kreatifitas melalui belajar menggunakan Model *Mind Mapping* berbantuan media *Display* dan juga mampu mendorong semangat siswa untuk berfikir lebih kritis sehingga motivasi belajar dan hasil belajar siswa semakin optimal.

1.6.2.2 Bagi Guru

Memberikan pengalaman baru pada pendidik dengan mengimplementasikan Model pembelajaran *Mind Mapping* dan berbantuan Media *Display*, membuka wawasan guru untuk menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa serta dalam penggunaan Media Pembelajaran yang tepat diterapkan pada maeri keanekaragaman negeri ini.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

Penggunaan Model *Mind Mapping* diharapkan mampu memperbaiki hasil belajar siswa sehingga meningkatkan mutu lulusan dan mendorong SDN di Gugus KH. Samanhudii agar semakin kreatif dan inovatif.

1.6.2.4 Bagi Peneliti

Memberikan ilmu baru dan Menambah wawasan perihal pemilihan Model dan Media pembelajaran yang memiliki kesesuaian terhadap setiap materi serta menambah pengalaman dalam melaksanakan penelitian ini sehingga lebih memahami Model Pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan Media pembelajaran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teoritis

Pada sub bab ini akan dipaparkan kajian teori berdasarkan studi pustaka yang relevan dengan variabel dalam penelitian ini. Kajian pustaka pengaruh model pembelajaran *Mind Mapping* terhadap hasil belajar IPS terdiri atas beberapa hal yang akan dikaji, yaitu: (1) Hakikat Belajar dan Pembelajaran, (2) Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial, (3) Hakikat Model Pembelajaran, Media Pembelajaran dan (4) Hakikat Hasil Belajar.

2.1.1 Pengertian Belajar dan Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Belajar

Hamalik (2003) belajar merupakan kegiatan merubah atau memperteguh tingkah laku dengan pengalaman. Berpedoman dengan pengertian tersebut belajar yaitu suatu proses perubahan yang terjadi pada setiap individu dengan cara melakukan interaksi pada lingkungan, jadi pendapat Hamalik ini menyebutkan bahwa belajar tidak hanya sebatas menghafal dan mengingat akan tetapi juga mengalaminya. Pengertian ini diperkuat dengan pendapat W.S. Winkel (2002) yang menyebutkan bahwa Belajar merupakan sebuah aktivitas mental yang berlangsung secara aktif antara individu satu dengan yang lain atau bermasyarakat dan menghasilkan suatu perubahan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan (Ahmad.S:2013)

Anthony Robbins sependapat dengan Jerome Bruner (Romberg & Kaput 23:1999), yang menyatakan bahwa belajar merupakan proses aktif dimana siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman dan pengetahuan yang dilakukan. Berdasarkan definisi ini belajar memiliki beberapa unsur yaitu ,sebagai berikut : 1) pembentukan hubungan; 2) pengetahuan yang telah dipahami; 3) pengetahuan yang baru. Jadi dapat disimpulkan dengan pengertian ini bahwa disini bukan berangkat dari suatu hal yang benar-benar belum diketahui tetapi merupakan keterkaitan dari pengetahuan yang sudah ada dan pengetahuan yang baru.

Menurut Anita (25:2009) belajar merupakan sesuatu yang dapat diterima pada umumnya dan merupakan upaya yang dilaksanakan guna mendapatkan peralihan terhadap tingkah laku yang baru, baik secara umum menjadikan pengalaman individu dalam proses interaksi dengan lingkungan sekitar, belajar merupakan proses yang telah memiliki tujuan dan mencapai psikologis yang baik.

Belajar dapat dijabarkan sebagai suatu cara menghasilkan keterkaitan antara sesuatu pengetahuan yang sudah ada dengan suatu pengetahuan yang baru. Aspek belajar yang mengandung unsur-unsur diantaranya : pembentukan interaksi, ilmu yang telah ada, serta suatu pengetahuan baru. (Antoni Robins dalam Tryanto, 2010: 15). Dengan hal tersebut, pengertian belajar tidak hanya dimulai dari konteks yang belum pernah diketahui ,melainkan hubungan yang saling terkait dari dua pengetahuan yang telah diperoleh dan pengetahuan yang baru akan didapat.

Aprida (333:2017) menyimpulkan bahwa belajar merupakan hasil gabungan beberapa system menjadi satu kesatuan yang saling memiliki hubungan dan interaksi ,system tersebut antara lain : pengajar, peserta didik, tujuan, materi,

media, model, dan evaluasi, adapun tujuan dari belajar ini dapat merubah tingkah laku dan ilmu pengetahuan seseorang.

Yenita Dyah Kurniasih (12:2016) berpendapat bahwa dalam mencapai tujuan dari sebuah belajar maka proses tersebut harus mencakup prinsip-prinsip belajar salah satunya merupakan aktivitas peserta didik, Belajar merupakan suatu proses mengubah perilaku yang didapat dari hasil interaksi dengan lingkungan sekitar, dalam belajar inipun terkandung unsur-unsur antara lain: siswa, stimulus, memori, dan respon.

Berdasarkan dari uraian pendapat para ilmuwan mengenai belajar maka peneliti menyimpulkan bahwa Belajar merupakan suatu tindakan yang penting untuk tiap individu untuk mendapatkan pengetahuan yang baru berdasarkan pengalaman dan hubungan timbal balik dengan lingkungan .

2.1.1.2 Prinsip-prinsip Belajar

Pengertian Prinsip dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), yaitu suatu fakta yang dijadikan landasan atau pokok dasar untuk beransumsi, berbuat, dan sebagainya. Prinsip ini memiliki kaitanya terhadap belajar dikarenakan hal-hal yang dijadikan landasan pokok dalam proses belajar.

Menurut Dimiyati & Mudjiyono (2011:42) dari berbagai prinsip belajar yang telah disampaikan oleh beberapa ahli, ada beberapa prinsip yang relative umum dan dikenakan sebagai dasar dan upaya belajar . Prinsip – prinsip tersebut berhubungan dengan 1) keterkaitan dan dorongan; 2) ketekunan, 3) keikutsertaan dalam pengalaman langsung; 4) pengulangan; 5) tantangan; 6) balikan dan penguatan; 7) serta perbedaan individual.

Rifa'I (2015:77-78) mengungkapkan bahwa prinsip belajar terdahulu berdasarkan teori dan hasil penelitian mengenai belajar masih berhubungan dengan prinsip lain yang dicetuskan oleh Gagne. Makna dari prinsip tersebut yaitu keamatan, pengulangan, dan penguatan. Prinsip keterdekatan menerangkan jika keadaan stumulus yang akan ditanggapi oleh peserta didik harus diberikan dengan waktu sedekat mungkin dengan tanggapan yang perlu diputar kembali atau dipraktikkan, supaya belajar dan hasil belajar dapat ditingkatkan.

Prinsip – prinsip belajar sangatlah penting demi mencapai tujuan pembelajaran dan mendapatkan suasana yang kondusif . untuk lebih memperjelas lagi implikasi dari prinsip-prinsip belajar langkah yang dapat diambil sebagai indikator yaitu mengidentifikasi dari segala kegiatan dalam proses kegiatan belajar siswa.

2.1.1.3 Faktor-faktor dalam Belajar

Sudjana (1989: 39) mengemukakan bahwa hasil belajar yang diperoleh anak dapat diakibatkan oleh dua faktor utama yaitu faktor dari dalam yaitu faktor diri sendiri seperti kemampuan yang dimiliki setiap individunya dan faktor dari luar yaitu dari lingkungan sekitar . Faktor yang memiliki pengaruh besar terhadap terciptanya hasil belajar siswa .yaitu a) kecerdasan yang dimiliki anak; b) kesiapan atau kematangan; c) bakat yang dimiliki anak; d) kemampuan belajar; e) keinginan ; f) model penyajian mata pelajaran; g) kepribadian dan sikap guru; h) suasana proses pembelajaran; i) kemampuan guru; j) orang lain di lingkungan sekitar.

Menurut Rifa'I dan Anni (2015) factor-faktor dalam belajar merupakan kondisi yang berasal dari internal dan kondisi eksternal siswa. Pada kondisi internal

meliputi kondisi fisik, seperti kesehatan pada tubuh; kondisi mental, seperti kemampuan emosional, intelektual pada anak; dan kondisi sosial, seperti kemampuan anak bermasyarakat di lingkungan. kedudukan internal dan kedudukan eksternal memiliki kompleks yang sama halnya yang terjadi di lingkungan. Sedangkan faktor eksternal yang mempengaruhi belajar peserta didik yang meliputi bermacam-macam kategori yang kesulitan pada bahan pelajaran yang dipelajari, iklim, suasana, ruang, keadaan disekitar dan budaya belajar pada masyarakat yang akan berpengaruh terhadap kesiapan, proses, dan hasil belajar siswa.

Aktivitas belajar tentunya memiliki beberapa hal yang dapat mempengaruhi proses belajar, dan dapat disebut sebagai faktor yang mempengaruhi belajar. Faktor yang mempengaruhi belajar digolongkan menjadi 2 golongan, yaitu faktor intern dan faktor ekstern.

a. Faktor Intern, yaitu faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar.

1) Faktor Jasmaniah

a) Kesehatan

Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya/bebas dari penyakit. Kesehatan adalah keadaan atau hal sehat. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, agar seseorang dapat belajar dengan baik harus mengusahakan kesehatan badannya tetap terjaga.

b) Cacat Tubuh

Cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh/badan. Siswa yang cacat belajarnya juga terganggu (Slameto. 2013:54-55).

2) Faktor Psikologis

a) Inteligensi

Inteligensi adalah kecakapan yang terdiri atas tiga jenis, yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan ke dalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui/menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat. Siswa yang mempunyai tingkat intelegensi yang tinggi akan lebih berhasil daripada yang mempunyai tingkat intelegensi yang rendah.

b) Perhatian

Menurut Gazali, perhatian adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itu pun semata-mata tertuju kepada suatu obyek (benda/hal) atau sekumpulan obyek. Siswa harus memiliki perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya agar hasil belajar yang baik dapat terjamin.

c) Minat

Hildard mengartikan minat sebagai berikut, "*Interest is presisting tendency to pay attention to and enjoy some activity or content*". Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhahaviotikan dan mengenang beberapa kegiatan. Minat sangat mempengaruhi hasil

belajar, karena apabila bahan yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya.

d) Bakat

Bakat adalah kemampuan untuk belajar. Jika bahan pelajaran yang dipelajari siswa sesuai dengan bakatnya, maka hasil belajarnya lebih baik karena ada kesenangan dalam belajar sehingga selanjutnya lebih giat dalam belajar.

e) Motif

Motive is an effective-conative factor which operates in determining the direction of an individual's behavior towards an end goal, consciously apprehended or unconsciously". Motif adalah sesuatu yang mendorong siswa untuk belajar.

f) Kematangan

Kematangan adalah suatu tingkat/fase dalam pertumbuhan seseorang, di mana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru. Anak yang sudah siap (matang) belum dapat melaksanakan kecakapannya sebelum belajar. Belajarnya akan lebih berhasil jika anak sudah siap atau matang.

g) Kesiapan

Kesiapan adalah kesediaan untuk memberi respon atau bereaksi. Jika siswa sudah memiliki kesiapan dalam belajarnya, maka hasil belajarnya akan lebih baik (Slameto. 2013).

3) Faktor Kelelahan

Faktor kelelahan dapat dibedakan menjadi faktor kelelahan jasmani dan faktor kelelahan rohani. Faktor kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh. Kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang (Slameto, 2013).

b. Faktor Ekstern, yaitu faktor yang ada di luar individu.

1) Faktor Keluarga

a) Cara Orang Tua Mendidik

Cara orang tua mendidik anak-anaknya akan berpengaruh terhadap belajarnya. Orang tua yang kurang/tidak memperhatikan pendidikan anaknya, menyebabkan anak tidak/kurang berhasil dalam belajarnya.

b) Relasi Antaranggota Keluarga

Demi kelancaran belajar serta keberhasilan anak, perlu diusahakan relasi yang baik antara anak dan orang tua, anak dengan saudara, serta dengan anggota keluarga yang lain. Hubungan yang baik adalah hubungan yang penuh pengertian dan kasih sayang, disertai dengan bimbingan dan bila perlu hukuman-hukuman untuk mensukseskan belajar anak.

c) Suasana Rumah

Suasana rumah yaitu situasi atau kejadian-kejadian yang sering terjadi di dalam keluarga di mana anak berada dan belajar. Agar anak dapat

belajar dengan baik perlu diciptakan suasana rumah yang tenang dan tenteram.

d) Keadaan Ekonomi Keluarga

Keadaan ekonomi keluarga erat hubungannya dengan belajar anak. Anak yang sedang belajar selain harus terpenuhi kebutuhan pokoknya, juga membutuhkan fasilitas belajar. Fasilitas belajar akan terpenuhi jika keluarga berkecukupan.

e) Pengertian Orang Tua

Orang tua wajib memberi pengertian dan mendorong anak, membantu sedapat mungkin kesulitan yang dialami anak di sekolah.

f) Latar Belakang Kebudayaan

Tingkat pendidikan atau kebiasaan di dalam keluarga mempengaruhi sikap anak dalam belajar, maka perlu ditanamkan kebiasaan-kebiasaan yang baik kepada anak agar mendorong semangat anak untuk belajar (Slameto. 2013:60-64).

2) Faktor Sekolah

a) Metode Mengajar

Metode mengajar adalah suatu cara atau jalan yang harus dialalui dalam mengajar. Agar siswa dapat belajar dengan baik, maka metode mengajar harus diusahakan yang tepat, efisien, dan efektif.

b) Kurikulum

Kurikulum diartikan sebagai sejumlah kegiatan yang diberikan kepada siswa. Kegiatan itu sebagian besar adalah menyajikan bahan pelajaran

agar siswa menerima, menguasai, dan mengembangkan pelajaran itu. Kurikulum yang kurang baik berpengaruh tidak baik pula terhadap belajar.

c) Relasi Guru dengan Siswa

Proses belajar mengajar terjadi antara guru dengan siswa. Guru yang kurang berinteraksi dengan siswa secara akrab, menyebabkan proses belajar mengajar kurang lancar.

d) Relasi Siswa dengan Siswa

Menciptakan relasi yang baik antarsiswa adalah perlu, agar dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap belajar siswa.

e) Disiplin Sekolah

Kedisiplinan sekolah erat hubungannya dengan kerajinan siswa dalam sekolah dan juga dalam belajar. Seluruh staf sekolah yang mengikuti tata tertib dan bekerja dengan disiplin membuat siswa menjadi disiplin pula, selain itu juga memberi pengaruh yang positif terhadap belajarnya.

f) Alat Pelajaran

Alat pelajaran yang dipakai guru pada waktu mengajar dipakai pula oleh siswa untuk menerima bahan yang diajarkan. Alat pelajaran yang lengkap dan tepat akan memperlancar penerimaan bahan pelajaran yang diberikan kepada siswa. Jika siswa mudah menerima pelajaran dan menguasainya, maka belajarnya akan menjadi lebih giat dan lebih maju.

g) Waktu Sekolah

Waktu sekolah ialah waktu terjadinya proses belajar mengajar di sekolah, baik pagi, siang, sore, atau malam hari. Memilih waktu sekolah yang tepat akan memberi pengaruh yang positif terhadap belajar, karena berkaitan dengan konsentrasi untuk berpikir dan kondisi badan.

h) Standar Pelajaran di atas Ukuran

Guru dalam menuntun penguasaan materi harus sesuai dengan kemampuan siswa masing-masing. Yang terpenting tujuan yang telah dirumuskan dapat tercapai.

i) Keadaan Gedung

Keadaan gedung harus memadai di dalam setiap kelas karena jumlah siswa banyak dan karakteristik siswa bervariasi.

j) Metode Belajar

Belajar secara teratur setiap hari, dengan pembagian waktu yang baik, memilih cara belajar yang tepat dan cukup istirahat akan meningkatkan hasil belajar

k) Tugas Rumah

Waktu belajar terutama adalah di sekolah, disamping belajar siswa perlu melakukan kegiatan lain saat di rumah, maka guru jangan terlalu banyak memberi tugas yang harus dikerjakan di rumah (Slameto. 2013:64-69).

3) Faktor Masyarakat

a) Kegiatan Siswa dalam Masyarakat

Pembatasan kegiatan siswa dalam masyarakat diperlukan supaya jangan sampai mengganggu belajarnya, pilih kegiatan yang mendukung belajar, misal kursus Bahasa Inggris, karangtaruna, kelompok diskusi.

b) Mass Media

Perlu adanya bimbingan dan kontrol yang cukup bijaksana dari pihak orang tua dan pendidik, baik dalam keluarga, sekolah, dan masyarakat dalam menggunakan mass media.

c) Teman Bergaul

Agar siswa dapat belajar dengan baik, maka perlu diusahakan agar siswa memiliki teman bergaul yang baik-baik dan pembinaan pergaulan yang baik serta pengawasan dari orang tua dan pendidik harus cukup bijaksana.

d) Bentuk Kehidupan Masyarakat

Kehidupan masyarakat di sekitar siswa berpengaruh terhadap belajar siswa. Perlu untuk mengusahakan lingkungan yang baik agar dapat memberi pengaruh yang positif terhadap anak/siswa sehingga dapat belajar sebaik-baiknya (Slameto. 2013:69-72).

2.1.1.4 Teori Belajar

a) Teori Kognitivisme

Teori pembelajaran kognitif sangat mempengaruhi dalam proses belajar mengajar. Hal tersebut membuktikan bahwa teori pembelajaran ini adalah salah satu teori yang memiliki peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar pada peserta didik. Teori Kognitif menegaskan proses perkembangan kognitif peserta

didik untuk mempengaruhi perubahan tingkah laku dalam pembelajaran. Di samping untuk meningkatkan tingkah laku teori ini juga mengajarkan pada kesiapan peserta didik untuk menghadapi dan mencari jalan keluar atas permasalahan yang dihadapinya.

Piaget mengungkapkan bahwa bersamaan dengan proses pembelajaran peserta didik akan lebih mudah tercapai jika disesuaikan dengan tahapan perkembangan kognitif peserta didik. Guru lebih baik memberikan kesempatan yang luas kepada peserta didik untuk bereksperimen langsung dengan objek fisik, sejalan dengan interaksi antar teman sebaya dengan panduan dari guru. Namun dengan hal ini guru hanya melakukan rangsangan pada siswa supaya tertarik untuk melakukan hubungan timbal balik yang aktif, sehingga dapat mencari dan menemukan suatu hal baru di lingkungan tersebut. Setiap individu membentuk pengetahuannya sendiri, dan pengetahuan yang dibentuk oleh peserta didik terdiri dari tiga bentuk, antara lain: pengetahuan fisik, logika-matematik dan pengetahuan social. Interaksi dengan lingkungan secara langsung maka hal ini merangsang fungsi intelek semakin berkembang (Dimiyati, 2009:13)

Jean Piaget (dalam Budiningsih, 2015:34-40) membagi tahap perkembangan kognitif dibagi menjadi empat, yaitu:

1) Tahap Sensorimotor (0-2 tahun)

Pada tahap ini, anak memiliki kemampuan melihat dirinya sendiri sebagai makhluk yang berbeda dengan objek di sekelilingnya, mencari rangsangan melalui sinar dan suara, memperhatikan sesuatu lebih lama, mendefinisikan

sesuatu dengan memanipulasinya, dan memperhatikan objek sebagai hal yang tetap, lalu ingin merubah tempatnya.

2) Tahap Preoperasional (2-7/8 tahun)

Tahap ini dikelompokkan menjadi dua yaitu preoperasional dan intuitif. Preoperasional (2-4 tahun), anak telah mampu menggunakan bahasa dalam mengembangkan konsep, walau masih sangat sederhana. Tahap ini anak dapat mengklasifikasikan objek pada tingkat dasar tunggal dan mencolok, belum mampu memusatkan perhatian pada objek yang berbeda, Mampu mengumpulkan barang sesuai kriteria, dapat menyusun benda secara berderet, tetapi belum dapat menjelaskan perbedaannya. Selanjutnya tahap intuitif (4-7/8 tahun), anak telah dapat memperoleh pengetahuan berdasarkan pada kesan yang abstrak. Sering tidak diungkapkan dengan kata dalam menarik kesimpulan. Maka, pada usia ini anak telah dapat mengungkapkan isi hati secara simbolik, anak dapat membentuk kelas atau kategori, mengetahui hubungan secara logis pada hal kompleks, melakukan sesuatu terhadap sejumlah ide, dan mampu memperoleh prinsip dengan benar.

3) Tahap Operasional Konkret (7/8-11/12 tahun)

Pada tahap ini, anak sudah mulai menggunakan aturan yang jelas dan logis dan ditandai dengan reversible atau kekekalan. Anak sudah memiliki kemampuan berfikir logis walaupun hanya untuk benda yang bersifat konkret. Anak tidak perlu mencobakan berbuat kesalahan karena sudah menggunakan model “kemungkinan” dalam melakukan aktivitas tertentu.

4) Tahap Operasional Formal

Pada tahap ini, anak sudah mampu berfikir abstrak dan logis dengan pola berfikir kemungkinan. Anak sudah dapat bekerja secara efektif dan sistematis, dapat menganalisis secara kombinasi, dapat berfikir secara proporsional, dan dapat menarik generalisasi secara mendasar pada satu macam isi.

b) Teori Behavioristik

Teori ini merupakan teori yang mempelajari lingkup tingkah laku pada manusia . Novi (64:2016) menambahkan Teori belajar behavioristik ini memfokuskan pada stimulus dan respon yang dilakukan pada proses pembelajaran yang pada akhirnya merubah tingkah laku peserta didik. Teori belajar behavioristik menegaskan perubahan yang terjadi pada tingkah laku yang terjadi akibat dari hubungan timbal balik antara dorongan dan tanggapan, sementara belajar merupakan kegiatan yang menuntut peserta didik menjelaskan kembali pengetahuan yang telah dipelajari. Mukinan (1997:23) menyatakan prinsip-prinsip tersebut, antara lain: (a) teori belajar behavioristik memiliki anggapan bahwa kegiatan belajar merupakan perubahan tingkah laku . Setiap Individu dapat disebut belajar jika seorang tersebut dapat memperlihatkan perubahan tingkah laku, (b) teori memiliki anggapan bahwa hal terpenting dalam kegiatan belajar adalah munculnya dorongan dan respon, dari hal ini yang dapat diperhatikan, sementara apa yang terjadi dianggap tidak penting karena tidak dapat diperhatikan, dan (c) penguatan, yaitu hal apa saja yang mendorong munculnya respon, adalah salah satu faktor penting dalam belajar.

c) Teori Belajar Gagne

Menurut Dimiyati (2009:10) teori ini menyampaikan bahwa belajar adalah hal yang kompleks. Setelah seseorang melakukan kegiatan belajar maka seorang tersebut akan mendapatkan keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai.

Gagne berpendapat bahwa belajar terdiri dari tiga hal penting yaitu kondisi eksternal, kondisi internal, dan hasil belajar. Komponen penting tersebut dijelaskan lebih rinci oleh (bell Gredler,1991:188) sebagai berikut:

- (1) Belajar adalah hasil hubungan timbal balik antar dua factor yaitu factor dari dalam terkait pengetahuan siswa serta factor dari luar yaitu terkait proses stimulus .
- (2) serangkaian proses belajar menciptakan hasil belajar yang mencakup informasi secara langsung, keterampilan psikis, keterampilan motoric, sikap, dan siasat kognitif.

Gagne menjabarkan fase yang akan dilalui dalam proses belajar yaitu (a) persiapan memulai pembelajaran, (b) mendapatkan serta unjuk kerja (c) alih belajar. Pada fase persiapan guru mengajak peserta didik focus dan siap untuk memperhatikan, pada fase pemerolehan informasi digunakan untuk persepsi selektif, sandi semantic, pembangkitan kemabli dan respon, serta penguatan. Kemudian pada fase terakhir yaitu tahap alih yaitu pembangkitan dan pemberlakuan secara umum. Dengan adanya tahapan dan fase seperti yang telah dijabarkan maka akan mempermudah guru untuk melakukan pengajaran dalam kelas.

d) Teori Belajar Konstruktivisme

Rifa'i dan Anni (2016:193) menjelaskan bahwa konstruktivisme adalah teori psikologi pengetahuan yang menyatakan bahwa manusia mencari dan membangun

pengetahuannya dari pengalamannya dalam kehidupan sendiri. Pembelajaran konstruktivisme beresensi bahwa peserta didik dapat menemukan dan mentransfer informasi yang kompleks baik individu maupun kelompok. konstruktivisme merupakan teori yang menggambarkan bagaimana proses belajar itu terjadi dalam individu, apakah pengalamannya digunakan untuk memahami pelajaran. Tasker (dalam Suyono dan Hariyanto, 2017:108) menemukan terdapat tiga penekanan dalam teori belajar konstruktivisme, yaitu: (1) peran aktif siswa dalam mengkonstruksi pengetahuan secara bermakna; (2) membuat kaitan antara gagasan dalam pengkonstruksian secara bermakna; dan (3) mengaitkan antara gagasan dengan informasi baru yang diterima.

2.1.1.5 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran ialah suatu aktivitas yang disusun guna mendorong proses belajar peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran (Yenita.D.K ,14:2016). Sedangkan Menurut Corey (2006) dalam Ketut.C.A ,dkk (23:2014) Pembelajaran ialah langkah yang diambil ketika area sekitar individu dengan terencana membentuk supaya individu tersebut memungkinkan untuk ikut serta dalam kondisi-kondisi khusus atau muncul tanggapan terhadap situasi tertentu yang terjadi di lingkungannya. Menurut kamus besar Bahasa Indonesia kata benda yang diartikan sebagai langkah, cara, menjadikan seseorang atau makhluk hidup belajar. Dari penjabaran di atas menjelaskan bahwa pembelajaran berpusat ketika peserta didik berada dalam proses belajar bukan berpusat pada kegiatan guru ketika mengajar.

Putra. (2013:15-17) dalam Trifosa (30:2017) Berikut ini adalah beberapa definisi pembelajaran menurut beberapa ahli, yaitu:

1. Knowles

Pembelajaran merupakan langkah penyusunan siswa dalam tujuan guna mencukupi pendidikan

2. Sllavin

Pembelajaran diartikan sebagai masa transisi perilaku yang terjadi pada setiap individu yang dibentuk oleh pengalaman yang terjadi pada dirinya.

3. Woolfolks

Pembelajaran berjalan jika suatu pengalaman secara mutlak membuahkan perubahan yang abadi dalam pengetahuan dan tingkah laku pada diri seorang.

4. Crow & Crow

Pembelajaran merupakan proses mendapatkan, kepandaian sikap, dan budi pekerti.

5. Rakhil Mahyudin

Pembelajaran adalah proses perubahan yang terjadi pada ranah kognitif yaitu pada penguasaan ilmu dan perkembangan intelektual.

6. Achjar Challil

Pembelajaran merupakan sistem dari hubungan timbal balik antara peserta didik , guru dan juga sumber belajar di lingkungan individu dalam proses belajar.

7. Correy

Pembelajaran merupakan langkah dimana menciptakan suatu lingkungan suatu individu yang memungkinkan individu tersebut dapat memiliki pengaruh terhadap lingkungan tersebut.

8. Munif Chatib

Pembelajaran merupakan proses dimana seorang guru menyalurkan atau mentranfer informasi kepada peserta didik.

Pembelajaran dan kegunaanya bisa digolongkan menjadi salah satu yang baru, karena mulai dikenal sejak lahirnya Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional no. 20 Tahun 2003. Sesuai yang tercantum dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003, pembelajaran memiliki arti sebagai kegiatan hubungan timbal balik antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Gagne dalam Putu.R.C (2018: 28) menjelaskan bahwa pembelajaran dapat juga diartikan sebagai pengembangan dalam kapasitas manusia yang dapat dipertahankan dan terus dikembangkan tingkat levelnya.

Menurut pendapat para ahli yang telah dijabarkan, peneliti menarik kesimpulan bahwa pembelajaran merupakan bentuk pengerucutan dari kata proses dan kegiatan belajar mengajar yang merangkai suatu hubungan timbal balik antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu area belajar tersebut.

2.1.1.6 Prinsip Pembelajaran

Pembelajaran perlu memberdayakan semua potensi peserta didik untuk menguasai kompetensi yang diharapkan. Pemberdayaan diarahkan untuk mendorong pencapaian kompetensi dan perilaku khusus supaya setiap individu

mampu menjadi pembelajar sepanjang hayat dalam mewujudkan masyarakat belajar. Dalam istilah pembelajaran, guru tetap harus berperan secara optimal, demikian juga halnya dengan siswa. Istilah pembelajaran (*instruction*) menunjukkan pada usaha siswa mempelajari bahan pelajaran sebagai akibat perlakuan guru (Fathurrohman. 2015:20).

Bruce Well mengemukakan tiga prinsip penting dalam proses pembelajaran, yaitu: (1) Proses pembelajaran adalah membentuk kreasi lingkungan yang dapat membentuk atau menguah struktur kognitif siswa; (2) Pembelajaran berhubungan dengan tipe-tipe pengetahuan yang harus dipelajari. (3) Dalam proses pembelajaran harus melibatkan peran lingkungan sosial (Fathurrohman. 2015:21-23).

Beberapa hal yang dapat dijadikan dasar dalam pelaksanaan proses pembelajaran adalah sebagai berikut (Fathurrohman. 2015:24-29):

a. Pembelajaran adalah proses berpikir

Belajar berpikir menekankan kepada proses mencari dan menemukan pengetahuan melalui interaksi antara individu dan lingkungan. Asumsi yang mendasari pembelajaran merupakan proses berpikir adalah bahwa pengetahuan itu tidak datang dari luar, akan tetapi dibentuk oleh individu itu sendiri dalam struktur kognitif yang dimilikinya.

b. Proses pembelajaran adalah memanfaatkan potensi otak

Pembelajaran adalah pemanfaatan dan penggunaan otak secara maksimal. Otak manusia terdiri dari dua bagian, yaitu otak kanan dan otak kiri. Kedua bagian otak tersebut harus dimanfaatkan secara maksimal dalam kegiatan pembelajaran.

c. Pembelajaran berlangsung sepanjang hayat

Belajar adalah proses yang terus menerus, yang tidak pernah berhenti dan tidak terbatas pada dinding kelas. Prinsip belajar sepanjang hayat sejalan dengan empat pilar pendidikan universal seperti yang dirumuskan UNESCO (1996), yaitu:

1. *learning to know (learning to learn), learning to do, learning to be, dan learning to live together.* *Learning to know* atau *learning to learn* mengandung pengertian bahwa belajar itu pada dasarnya tidak hanya berorientasi kepada produk atau hasil belajar, akan tetapi juga harus berorientasi kepada proses belajar.
2. *Learning to do* mengandung makna bahwa belajar itu bukan hanya sekadar mendengar dan melihat dengan tujuan akumulasi pengetahuan, tetapi belajar untuk berbuat dengan tujuan akhir penguasaan kompetensi yang sangat diperlukan dalam era persaingan global.
3. *Learning to be* mengandung pengertian bahwa belajar adalah membentuk manusia yang “menjadi dirinya sendiri”.
4. *Learning to live together* adalah belajar untuk bekerja sama. Pembelajaran bertujuan membentuk masyarakat demokratis yang memahami dan menyadari akan adanya setiap perbedaan pandangan antara individu.

2.1.2 Hakikat Model Pembelajaran

Joyce, (1992:4) mengemukakan bahwa setiap model pembelajaran yang diambil oleh seorang pengajar mengarahkan pada desain pembelajaran yang akan digunakan dan membantu agar siswa sedemikian rupa sehingga dapat mencapai tujuan dari pembelajaran tersebut. selanjutnya Model Pembelajaran menurut Joyce

juga digunakan sebagai landasan yang digunakan untuk pemilihan pengajaran dikelas mulai dari film, computer, kurikulum dan lain-lain.

Adapun Soekamto, dkk. (dalam Nurulwati, 2000: 10) menyebutkan bahwa Model Pembelajaran merupakan sebuah rangka yang terstruktur dalam mengelola pengalaman belajar dalam pencapaian tujuan dan memiliki fungsi sebagai pedoman untuk perancang atau pengajar untuk mempersiapkan aktivitas pembelajaran.

Arend (2001: 24) mengerucutkan model pembelajaran yang banyak di pilih guru untuk diimplementasikan dalam pembelajaran diantaranya yaitu: penyajian, pengajaran langsung, pengajaran konsep, pembelajaran kooperatif, pengajaran berdasarkan masalah, dan diskusi kelas. Arend dan para ahli lain menegaskan bahwa tidak ada model pembelajaran yang paling unggul digunakan dalam kegiatan belajar mengajar jika dibandingkan dengan model pembelajaran yang lainnya, hal ini dikarenakan masing-masing model pembelajaran baik digunakan jika telah diuji cobakan (Arends, 1997)

Cucun Sunaengsih (183:2016) meningkatnya mutu pendidikan tentu tidak tak lepas dengan keberadaan media pembelajaran yang membantu dalam proses pembelajaran, Cucun juga menegaskan bahwa media pembelajaran ini sangat berpengaruh kearah positif dan dapat meningkatkan kualitas pendidikan yang optimal.

Menurut Anggi dan Rustono (96:2016) Penggunaan Model Pembelajaran ialah cara yang mampu untuk memunculkan ketenangan dalam belajar sehingga tujuan yang diharapkan lebih efektif dan banyak inovasi pembelajaran.

Dengan demikian peneliti menyimpulkan, bahwa menambah wawasan dan menguasai berbagai model pembelajaran sangatlah penting bagi pengajar supaya lebih memahami model pembelajaran yang sesuai dan dapat diterapkan dalam aktivitas belajar sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

2.1.3 Model Konvensional

2.1.3.1 Pengertian Model Konvensional

Menurut Djamarah (52:1996), metode pembelajaran konvensional adalah metode pembelajaran tradisional atau disebut juga dengan metode ceramah, karena sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik dalam proses belajar dan pembelajaran. Dalam pembelajaran sejarah metode konvensional ditandai dengan ceramah yang diiringi dengan penjelasan serta pembagian tugas dan latihan. Pembelajaran pada metode konvensional, peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan guru di depan kelas dan melaksanakan tugas jika guru memberikan latihan soal-soal kepada peserta didik. Yang sering digunakan pada pembelajaran konvensional antara lain metode ceramah, metode tanya jawab, metode diskusi, metode penugasan.

Metode lainnya yang sering digunakan dalam metode konvensional antara lain adalah ekspositori. Metode ekspositori ini seperti ceramah, di mana kegiatan pembelajaran terpusat pada guru sebagai pemberi informasi (bahan pelajaran). Ia berbicara pada awal pelajaran, menerangkan materi dan contoh soal disertai tanya jawab. Peserta didik tidak hanya mendengar dan membuat catatan. Guru bersama peserta didik berlatih menyelesaikan soal latihan dan peserta didik bertanya kalau

belum mengerti. Guru dapat memeriksa pekerjaan peserta didik secara individual, menjelaskan lagi kepada peserta didik secara individual atau klasikal.

2.1.3.2 Ciri-ciri Pembelajaran Konvensional

Secara umum, (Djamarah, 1996) menyebutkan ciri-ciri pembelajaran konvensional sebagai berikut:

Peserta didik adalah penerima informasi secara pasif, dimana peserta didik menerima pengetahuan dari guru dan pengetahuan diasumsinya sebagai badan dari informasi dan keterampilan yang dimiliki sesuai standar.

1. Belajar secara individual
2. Pembelajaran sangat abstrak dan teoritis
3. Perilaku dibangun berdasarkan kebiasaan
4. Kebenaran bersifat absolut dan pengetahuan bersifat final
5. Guru adalah penentu jalannya proses pembelajaran
6. Perilaku baik berdasarkan motivasi ekstrinsik
7. Interaksi di antara peserta didik kurang
8. Guru sering bertindak memperhatikan proses kelompok yang terjadi dalam kelompok-kelompok belajar.

Namun perlu diketahui bahwa pembelajaran dengan model ini dipandang cukup efektif atau mempunyai keunggulan, terutama:

Berbagai informasi yang tidak mudah ditemukan di tempat lain

1. Menyampaikan informasi dengan cepat
2. Membangkitkan minat akan informasi

3. Mengajari peserta didik yang cara belajar terbaiknya dengan mendengarkan
4. Mudah digunakan dalam proses belajar mengajar.

Sedangkan kelemahan dari pembelajaran model ini, menurut Suyitno (dalam Sulistiyorini, 2007) antara lain sebagai berikut:

Kegiatan belajar adalah memindahkan pengetahuan dari guru ke peserta didik.

Tugas guru adalah memberi dan tugas peserta didik adalah menerima.

1. Kegiatan pembelajaran seperti mengisi botol kosong dengan pengetahuan. Peserta didik merupakan penerima pengetahuan yang pasif.
2. Pembelajaran konvensional cenderung mengkotak-kotakkan peserta didik.
3. Kegiatan belajar mengajar lebih menekankan pada hasil daripada proses.
4. Memacu peserta didik dalam kompetisi bagaikan ayam aduan, yaitu peserta didik bekerja keras untuk mengalahkan teman sekelasnya. Siapa yang kuat dia yang menang.

2.1.3.3 Pendekatan Pembelajaran Konvensional

Ujang Sukandi (23:2003), mendefinisikan bahwa pendekatan konvensional ditandai dengan guru mengajar lebih banyak mengajarkan tentang konsep-konsep bukan kompetensi, tujuannya adalah peserta didik mengetahui sesuatu bukan mampu untuk melakukan sesuatu dan pada saat proses pembelajaran peserta didik lebih banyak mendengarkan. Di sini terlihat bahwa pendekatan konvensional yang dimaksud adalah proses pembelajaran yang lebih banyak didominasi gurunya sebagai “pentransfer ilmu, sementara peserta didik lebih pasif sebagai “penerima” ilmu.

Philip R. Wallace (dalam Sunarto, 2009) memandang pembelajaran ekspositori adalah proses pembelajaran yang dilakukan sebagai mana umumnya guru membelajarkan materi kepada peserta didiknya. Guru mentransfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik, sedangkan peserta didik lebih banyak sebagai penerima. Sistem pembelajaran konvensional (faculty teaching) cenderung kental dengan suasana instruksional dan dirasa kurang sesuai dengan dinamika perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang demikian pesat. Di samping itu sistem pembelajaran konvensional kurang fleksibel dalam mengakomodasi perkembangan materi kompetensi karena guru harus intensif menyesuaikan materi pelajaran dengan perkembangan teknologi terbaru.

Selanjutnya Philip R. Wallace (dalam Sunarto 2009), menyatakan pembelajaran dikatakan menggunakan pendekatan konvensional apabila mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

1. Otoritas seorang guru lebih diutamakan dan berperan sebagai contoh bagi murid-muridnya.
2. Perhatian kepada masing-masing individu atau minat sangat kecil
3. Pembelajaran di sekolah lebih banyak dilihat sebagai persiapan akan masa depan, bukan sebagai peningkatan kompetensi peserta didik di saat ini.
4. Penekanan yang mendasar adalah pada bagaimana pengetahuan dapat diserap oleh peserta didik dan penguasaan pengetahuan tersebutlah yang menjadi tolak ukur keberhasilan tujuan, sementara pengembangan potensi peserta didik terabaikan.

Jika dilihat dari tiga jalur modus penyampaian pesan pembelajaran, penyelenggaraan pembelajaran konvensional lebih sering menggunakan modus telling (pemberian informasi), ketimbang modus demonstrating (memperagakan) dan doing direct performance (memberikan kesempatan untuk menampilkan unjuk kerja secara langsung). Dalam kata lain, guru lebih sering menggunakan strategi atau metode ceramah atau drill dengan mengikuti urutan materi dalam kurikulum secara ketat. Guru berasumsi bahwa keberhasilan program pembelajaran dilihat dari ketuntasannya menyampaikan seluruh materi yang ada dalam kurikulum.

2.1.4 Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*)

2.1.4.1 Pengertian *Direct Instruction*

Pengajaran langsung yakni pilihan dari beberapa model pembelajaran yang bersifat guru sebagai panutan, Andreas (1997) menjelaskan bahwa pengajaran langsung merupakan cara yang di persiapkan secara khusus dalam menunjang kegiatan belajar peserta didik yang memiliki hubungan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan yang terkonsep secara struktur atau bertahap.

Model Pembelajaran *Direct Instruction* itu dalam (Rosdiani, 2012) diartikan jika model pembelajaran langsung merupakan model yang dilaksanakan dengan guru sebagai sentra dari pembelajaran yang telah dilaksanakan. Dalam hal tersebut dapat diartikan jika guru harus piawai dalam penggunaan model tersebut dan melalui langkah-langkah dan procedural

Aulia Rakhman (32:2017) Model *Direct Instruction* adalah proses bimbingan pembelajaran yang menggunakan pelatihan dan berpola yang

disampaikan melalui guru pada siswa dengan harapan untuk menggapai tujuan pembelajaran, dan membentuk pengetahuan dan keterampilan pada peserta didik.

Ciri dari pembelajaran langsung ini memiliki perbedaan yang mendasar dengan model pembelajaran yang lain, antara lain yaitu:

(dalam Kardi & Nur, 2000: 3)

- 1) Memiliki tujuan pembelajaran dan peningkatan kualitas karena pengaruh model pembelajaran ini termasuk dalam serangkaian penilaian belajar.
- 2) Memiliki alur dalam proses belajar
- 3) Sangat memerlukan system manajemen dan lingkungan supaya lebih relevan dengan model pembelajaran yang akan dilakukan, dengan tujuan keberhasilan dalam belajar.

Model *Direct Instruction* ialah salah satu model yang diterapkan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar. Pada model ini guru akan mentransfer materi secara langsung kepada peserta didik secara bertahap. (Baiq, 160:2016) Model DI membutuhkan penyusunan dan penerapan yang benar-benar mendetail di pihak guru. Supaya efektif, pembelajaran langsung ini harus didefinisikan secara mendetail mengenai keterampilan dan isi dan waktu pelaksanaan juga harus dilaksanakan secara seksama dan penuh rasa demonstrasi.

Direct instruction merupakan model pembelajaran yang disusun secara khusus dalam rangka menunjang kegiatan belajar peserta didik yang berhubungan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan yang tersusun (Shoimin. 2014:82).

Trianto dalam Fathurrohman (2015:169) memiliki pendapat mengenai ciri-ciri model pembelajaran langsung diantaranya yaitu:

- 1) prosedur penilaian belajar meliputi tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan pengaruh dari model pembelajaran ini.
- 2) Memiliki sintak atau langkah-langkah keseluruhan dari kegiatan pembelajaran.
- 3) Terdapat system pembelajaran yang baik supaya proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Bentuk dari model Pengajaran langsung ini dapat dilaksanakan dengan bentuk ceramah, peragaan langsung, pelatihan atau percobaan langsung. Pengajaran langsung ini memiliki kegunaan untuk mentransfer informasi langsung dari guru ke peserta didik (Fathurrohman. 2015:169).

Nurmina dan Junaidi (53:2019) menjelaskan bahwa ada beberapa landasan yang dapat berpengaruh terhadap tercapainya tujuan pembelajaran diantaranya kerampilan dan kecakapan peserta didik baik dari segi kognitif atau fisik. Karena dalam tahap belajar tentu siswa akan melewati proses pemahaman informasi dan pengetahuan dan tentu hal ini memerlukan strategi pembelajaran yang tepat seperti pembuatan catatan ataupun peta konsep, sebelum sampai pada tahap berfikir kritis siswa terlebih dahulu memahami ilmu-ilmu dasar dan menggunakan logika dengan hal ini maka seorang guru harus berperan penting dan menguasai pembelajaran langsung untuk mengembangkan kemampuan siswa semaksimal mungkin.

Berdasarkan dari argument para ahli mengenai model pembelajaran Direct Intruction maka peneliti menarik kesimpulan bahwa model pembelajaran ini ialah salah satu model yang berpusat pada guru yang mentranfref informasi mengenai materi belajar kepada siswa secara bertahap langkah demi langkah.

2.1.4.2 Unsur Model Pembelajaran *Direct Instruction*

1) Sintak

Menurut Kardi (1997:3) dapat berbentuk ceramah, peragaan, pelatihan atau praktik, dan diskusi keompok. Pembelajaran langsung dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Penyusunan waktu harus direncanakan dengan sebaik-baiknya demi tercapainya suatu tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Model pembelajaran langsung ini sangat dibutuhkan perencanaan dan pelaksanaan yang matang oleh seorang guru . supaya dapat terlaksana dengan optimal maka model pembelajaran ini harus dilaksanakan dengan memperhatikan kematakan setiap tahapnya. Alur atau sintaks model pembelajaran *Direct Instruction* dijelaskan oleh Arikunto , yaitu:

(1) Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa.

Guru menyampaikan Tujuan Pembelajaran latar belakang pelajaran, manfaat pelajaran, mempersiapkan peserta didik untuk kegiatan pembelajaran;

(2) Mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan.

Guru mendemonstrasikan keterampilan dengan baik, atau menyajikan informasi setiap tahapnya;

(3) Membimbing pelatihan.

Guru menyusun dan membimbing pelatihan awal;

(4) Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik.

Melakukan pengecekan pada siswa apakah siswa dapat melaksanakan tugasnya dengan baik, memberi umpan balik;

(5) Memberikan kesempatan untuk pelatihan lanjutan dan penerapan.

Guru mereka-reka kesempatan melaksanakan pelatihan lanjutan dengan memberikan perhatian khusus pada penerapan situasi yang lebih kompleks dalam kehidupan sehari-hari.

Di dalam tahap persiapan guru memberikan motivasi kepada peserta didik supaya lebih siap untuk menerima pembelajaran yang akan diajarkan, sehingga diharapkan lebih maksimal dalam pemahaman materi. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan pemberian kesempatan kepada peserta didik untuk mengambil kesimpulan terhadap apa yang telah mereka dapatkan

Kardi dan Nur (2008:8-9) menyebutkan bahwa walaupun hasil pembelajaran yang optimal dapat tercapai dengan kolaborasi antar peserta didik dan guru akan tetapi dalam model pembelajaran ini terpusat pada guru yang menjadi poin utama.

2) Sistem Sosial

Menurut (Joyce dan Weil, 1996: 351) berpendapat bahwa Sistem sosial yang ada pada model pembelajaran langsung atau Direct Instruction sangatlah terstruktur. System sangatlah tersusun dengan sangat baik dikarenakan guru menuntun peserta didik melalui langkah-langkah yang seharusnya dan memberikan kesempatan peserta didik mengembangkan dengan siswa yang lain dengan panduan guru.

3) Prinsip Reaksi

Dalam model pembelajaran langsung (*direct instruction*) peran guru yaitu menyalurkan informasi berupa materi dan peserta didik menerima informasi yang disampaikan. Prinsip reaksi ini membantu siswa untuk mengetahui dan mengukur kemampuan yang didapatkan tentang hasil belajar.

4) Dampak Instruksional dan Dampak Pengiring

Model pembelajaran “langsung”, merupakan model pembelajaran yang mendekati konten akademis secara terstruktur. Desain pembelajaran ini disusun dengan menciptakan dan mempertahankan motivasi belajar yang diberikan pada siswa melalui penguatan. (Joyce dan Weil. 1972:351).

5) Sistem Pendukung

Dalam penerapan model pembelajaran Direct Instruction dibutuhkan system pendukung dalam proses pembelajarannya antara lain tugas-tugas sekolah, power point, gambar, lembar kerja siswa.

2.1.4.3 Kelebihan dan kekurangan Model Direct Instruction

Model pembelajaran *Direct Instruction* adalah salah satu model pembelajaran yang masih berpusat pada peran guru. Model ini memiliki kelebihan dan juga kekurangan ketika diterapkan pada sebuah pembelajaran.

1) Kelebihan Model Pembelajaran Langsung / *Direct Instruction*

Dibawah ini beberapa kelebihan pada model pembelajaran langsung (*direct Instruction*) menurut (Fathurrohman. 2015:176-178)

- a) Penguasaan isi materi dan skema penyampaian materi dikendalikan oleh guru sehingga focus untuk menggapai tujuan yang harus dicapai dapat terjaga dengan baik.

- b) Model yang menguasai kelas besar atau kelas kecil dengan sempurna.
- c) Menekan pada point-point pembelajaran yang belum dipahami secara lebih rinci.
- d) Penyampaian informasi dan factual secara efektif.
- e) Cara yang efektif untuk menjelaskan keterampilan-keterampilan secara terperinci kepada peserta didik dengan kemampuan yang kurang.
- f) Cara yang efektif untuk menyampaikan informasi secara cepat dan menyeluruh.
- g) Dapat merangsang ketertarikan peserta didik pada mata pelajaran dengan cara presentasi yang dilakukan guru.
- h) Dengan metode ceramah yang dilakukan guru dapat membantu siswa yang malas membaca dan sulit untuk menafsirkan maksud dari sebuah materi.
- i) Guru terbantu dengan adanya model pembelajaran langsung sesuai dengan bidang studi yang sedang berlangsung.
- j) Pengajaran yang terperinci memberikan bekal untuk peserta didik dengan cara keilmuan dengan menatap dunia dengan menggunakan langkah alternatif yang membuka pikiran siswa akan keterbatasan perspektif yang inheren dalam pemikiran sehari-hari.
- k) Model pembelajaran langsung yang memfokuskan pada kegiatan mendengar (seperti contoh, ceramah) dan mengamati (seperti contoh, demonstrasi) dapat membantu peserta didik yang cocok belajar dengan cara-cara ini.

- l) Salah satu peranana dalam system ceramah yaitu dapat menyampaikan informasi-informasi yang tidak tertulis secara langsung.
 - m) Penggunaan model unjuk kerja dalam kegiatan pembelajaran membuat siswa merasa tertantang untuk mempertimbangkan teori dan keadaan dilpangan.
 - n) Dengan adanya unjuk kerja membuat peserta didik lebih focus terhadap hasil dari kegiatan yang diberikan oleh guru bukan semata-mata hanya proses dalam penyelesaian.
 - o) Model ini tetap mengarahkan peserta didik yang berkemampuan rendah.
 - p) model pembelajaran langsung ini masih berorientasi pada guru dengan hal tersebut maka guru dengan lebih mudah dalam mengontrol dan terus menereus mengevaluasi dan memperbaiki.
- 2) Kekurangan Model Pembelajaran Langsung (*Direct Intruction*)

Menurut (Fathurrohman. 2015: 178-179) model pembelajaran langsung (direct instruction) ini memiliki kelemahan tersendiri antara lain:

- a) Model pembelajaran langsung ini dalam penerapannya membutuhkan kombinasi secara langsung kegiatan megamati, mendengarkan, dan mencatat,akan tetapi todak semua peserta didik memiliki kemampuan tersebut sehingga guru harus lebih berperan dalam hal ini.
- b) Model pembelajaran ini juga tidak tepat untuk memahami berbagai perbedaan yang dimiliki peserta didik dengan contoh tingkah kemampuan awal siswa,pengetahuan, tingkat pembelajaran.

- c) Sulit untuk mengembangkan potensi tiap individu peserta didik karena keterlibatan kepada kegiatan pembelajaran kurang.
- d) Langkah yang digunakan oleh guru memiliki pengaruh besar terhadap pembelajaran karena model pembelajaran ini masih berpusat pada guru jadi kesiapan guru, pengetahuan guru, cara guru menyampaikan materi ini sangat berpengaruh.
- e) Terdapat beberapa hasil penelitian yang menyebutkan bahwa model pembelajaran langsung ini dapat berdampak kurang baik bagi peserta didik dikarenakan kurangnya kesempatan siswa untuk menggali potensi yang dimiliki karena kendali guru yang masih tinggi.
- f) Gaya komunikasi yang digunakan oleh guru juga sangat berpengaruh untuk efek komunikasi dengan peserta didik, komunikasi yang buruk besar kemungkinan membuat peserta didik memiliki gaya komunikasi yang buruk juga, sedangkan model ini memberikan batasan kepada guru untuk memberikan banyak perilaku komunikasi positif.
- g) Model pembelajaran langsung ini menyampaikan materi berdasarkan cara pandang guru, dan siswa hanya ada sedikit mendapatkan kesempatan untuk mendalami materi ini.
- h) Model pembelajaran langsung yang hanya melibatkan sedikit kegiatan siswa dalam pembelajaran menyebabkan hanya sedikit pula materi yang dapat diingat oleh siswa

- i) Karena model pembelajaran langsung terbiasa dengan guru yang akan menyampaikan segala materi kepada siswa sehingga siswa semakin lama tidak memiliki rasa tanggung jawab untuk belajar sendiri.
- j) Komunikasi satu arah dalam model pembelajaran langsung ini membuat guru mengalami kendala dalam mengetahui tingkat pemahaman siswa yang sering membuat siswa menjadi salah paham.
- k) Pada tahap guru mendemonstrasikan suatu materi pembelajaran maka di tahap ini pengamatan siswa akan sangat dibutuhkan akan tetapi banyak siswa yang belum memiliki tingkat pengamatan yang baik.

2.1.5 Model Pembelajaran *Mind Mapping*

2.1.5.1 Pengertian *Mind Mapping*

Iwan Sugiarto (2004:75) menjelaskan “ Peta Pikiran (*mind mapping*) merupakan meringkas suatu bahan yang sedang dipelajari ,dengan menggambarkan setiap permasalahan yang sedang dihadapinya kedalam bentuk peta maupun teknik grafik sehingga mempermudah untuk pemahaman.

Alamsyah (2009: 20) memiliki ansumsi bahwa pembelajaran *mind mapping* ini merupakan bentuk model visual yang dapat memadukan kinerja otak dengan proses belajar. Menurut Buzan (2003) berpendapat jika pembelajaran *mind mapping* ini merupakan model yang sangat efisien karena dapat menggali informasi dari dalam otak dan menuliskannya dengan bentuk yang berbeda dari biasanya karena lebih menarik dan mudah untuk dipahami (Redjeki , 2007: 4).

Shoimin 105:2014 dalam Natriani.S (184:2015) mengartikan *Mind Mapping* ialah sebuah cara penggunaan seluruh otak yang menggunakan citra

visual dengan berbagai bentuk seperti bentuk grafis untuk menimbulkan suatu kesan. Otak lebih mudah untuk merekam suatu informasi yang disajikan dalam bentuk gambar, symbol, suara, bentuk-bentuk, dan perasaan. Penggunaan metode ini akan mengaktifkan kedua sisi otak dan akan lebih efektif dari pada dengan metode pencatat, cara pembelajaran ini juga akan membuat pembelajaran menyenangkan, menenangkan, dan kreatif.

Suherlin, dkk (122:2017) Model *mind mapping* ialah salah satu model pembelajaran yang membiasakan mengingat suatu hal dengan bantuan *mind map* yaitu belajar dengan menuangkan konsep yang dipelajari kedalam bentuk atau symbol yang berbentuk gambar yang memiliki garis hubung, sehingga pembelajaran dengan cara ini dapat memaksimalkan kinerja otak kanan dan otak kiri.

Mind Mapping merupakan revolusioner terkait salah satu konsep belajar di dunia pendidikan saat ini. Sejarah dalam perkembangan model *mind mapping* ini tercatat adanya beberapa ahli yang memiliki peran berarti (Natriani, 184:2015)

(Bagoes, P.S 87:2019) berargumen tentang penggunaan model *Mind Mapping* dalam pembelajaran membantu peserta didik untuk mencapai hasil yang maksimal karena dengan model ini membantu merekam dan memahami materi baik secara grafis maupun visual, disamping itu penggunaan model ini memicu kerja otak secara lebih optimal sehingga dapat mencapai hasil yang optimal.

Astriany Nur (108:2016) menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Mind Map* dapat memicu aktivitas belajar peserta didik dan perilaku positif, meningkatkan motivasi belajar dan rasa percaya diri bagi peserta didik,

mempertajam kreatifitas dan kemampuan yang dimiliki peserta didik. Dalam penerapan model Mind Mapping seorang guru harus memantapkan perencanaan proses belajar sehingga peserta didik mampu mengapresiasi karya melalui konsep-konsep materi yang dibuat dengan mind mapping tersebut.

Tony Buzan (dalam Daryanto,2017),menyampaikan bahwa *Mind Mapping* dapat banyak memudahkan kita dalam melakukan beberapa hal kegiatan ,antara lain: merencanakan, berkomunikasi, bertambah kreatif, mengatasi masalah, menepatkan perhatian, merumuskan dan menerangkan pikiran-pikiran, mengingat dengan baik, membantu pembelajaran menjadi lebih efisien dan efektif.

Daryanto dan Syaiful Karim (Daryanto ,2017:183) menyebutkan konsep dasar Mind Mapping menjadi beberapa ,yaitu:

1. Model yang dapat membantu otak bberpikir ke segala arah.
2. Model yang dapat menangkap berbagai pikiran dari berbagai sudut.
3. System berpikir organisasional yang luar biasa dan meningkatkan kreatifitas
4. Cara yang dapat menempatkan informasi ke dalam pikiran dan dapat diambil jika dibutuhkan.

Menurut Nirmalasari (2011) ketidakseimbangan penggunaan otak kanan dan otak kiri dapat menjadikan siswa lebih sulit untuk memahami mata pelajaran yang disampaikan oleh seotang guru. Model *Mind Mapping* ini menjadi salah satu model yang menarik sebab penggunaan model ini membentuk peserta didik untuk menggunakan otak kanan dan otak kiri. Sejalan dengan penjelasan *Mind Mapping* oleh De Porter (2008)yang mengemukakan bahwa *Mind Mapping* memiliki

manfaat yaitu meningkatkan imajinasi dan kreativitas, menyelesaikan masalah, kebebasan intelektual, mencari penyelesaian dalam setiap masalah.

Fadillah.Rahmad (58:2019) menyebutkan bahwa penggunaan mind mapping ini merupakan cara yang efektif untuk mendorong peserta didik mengatur ide gagasan dalam penulisan materi ,karena kebanyakan peserta didik memiliki pendapat positif pada penggunaan peta konsep dalam belajar. Selanjutnya Rahmad Fadilah menyebutkan bahwa penggunaan *mind mapping* memiliki kelebihan ,antara lain yaitu: (1) menuntut siswa kreatif untuk mengatur konsep dan gagasan sebelum mencatat materi ; (2) dan hal ini memberikan kesempatan siswa untuk mengembangkan ide dan gagasan mereka (3) dengan cara ini membantu peserta didik untuk mengingat lebih lama suatu materi yang telah dipelajari .

Hallen (49:2015) menyebutkan bahwa metode peta pikiran dapat berpengaruh yang lebih efektif dibandingkan dengan model lain dalam mata pelajaran Bahasa Inggris. Hallen juga menyebutkan mode ini juga dapat efektif jika diterapkan ddi cabang lain selain Bahasa Inggris.

Berdasarkan pengertian *Mind Mapping* para tokoh diatas, peneliti menarik kesimpulan bahwa *Mind Mapping* merupakan model pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kreatifitas peserta didik serta dapat memberikan inovasi dalam proses belajar,sehingga penggunaan model ini menjadikan peserta didik lebih lama dalam mengingat materi pelajaran yang telah dipelajari

2.1.5.2 Unsur Model Pembelajaran *Mind Mapping*

Mengajar dengan mengembangkkn inovatif dan kreatifitas sangat dibutuhkan oleh seorang pengajar,hal ini dimaksudkan untuk meningkatkan

ketertarikan siswa dalam pembelajaran memunculkan suasana yang menyenangkan dalam suatu pembelajaran (Daryanto,2017:182). Unsur model pembelajaran Mind Mapping adalah sebagai berikut:

1) Sintak

Sintak dalam suatu model pembelajaran merupakan hal terpenting yang harus ada sebagai acuan langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran. Berikut ini merupakan langkah-langkah Model Pembelajaran Mind Mapping menurut (Daryanto,2017:145):

- a) pembelajaran diawali dengan penyampaian kompetensi yang hendak dicapai.
- b) guru menyajikan suatu kasus kepada peserta didik yang bertujuan untuk mendapatkan timbal balik siswa ,permasalahan yang diajukan sebaiknya yang memiliki alternative jawaban.
- c) membagi kelompok belajar dengan anggota antara 2-3anak.
- d) tiap kelompok menuliskan jawabn atau hasil diskusi dari kelompok masing-masing.
- e) perwakilan dari setiap kelompoknya mengirimkan perwakilan untuk menyampaikan hasil diskusi sesuai urutan yang telah dipilih langsung oleh guru.
- f) setelah peserta didik menyampaikan hasil diskusinya, guru memberikan penguatan terkait dengan konsep yang benar.

Dalam pembuatan Mind mapping harus memenuhi unsur pembentukan Mapping, doni Swadarma menyebutkan 4 unsur pembentukan Mapping yaitu:

a.) Tema Besar (*control Image*)

Topik yang akan diangkat menjadi sebuah inti bahasan terletak berada di pusat atau tengah.

b.) Sub Tema

Merupakan bagian dari tema besar yang telah dikelompokan secara sistematis sesuai dengan kategorinya.

c.) Urutan

Analisis yang menghubungkan antara Tema besar- Sub Tema –sub sub tema

d.) Garis Hirarki

Garis yang memiliki fungsi sebagai penanda adanya hubungan sebab akibat ,waktu, tempat, dan pelaksanaan.

Buzan (2005) menjabarkan langkah-langkah dalam pembentukan Mind Mapping antara lain sebagai berikut:

1. Mulailah dengan menyediakan kertas kosong ,berikanlah kebebasan untuk otak menjabarkan lebih luas maka letakkan tema yang akan dijalskan di bagian tengah.
2. Gunakan gambar yang diletakkan sentral karena gambar memiliki seribu makna yang dapat meningkatkan imajinasi ,sebuah gambar yang diletakkan sentral akan menarik perhatian.
3. Gunakanlah warna,karena warna memiliki kesamaa dengan gambar yaitu menarik perhatian ,warna juga membantu Mind Mapping semakin hidup .

4. Bentuklah cabang yang dikaitkan dengan gambar pusat atau sebaliknya ,sebab otak bekerja sesuai dengan hubungan rasa senang untuk mengaitkan dua,tiga, atau lebih sekaligus.
5. Kreasikan bentuk garis supaya tidak membosankan.
6. Gunakan kata kunci untuk setiap garis,dan
7. Gunakanlah gambar sentral yang dapat memancing siswa untuk memecahkan suatu permasalahan.

Pendapat Buzan juga mendapat dukungan dari argument yang disampaikan oleh Wycoff (2005:71) bahwa kata kunci merupakan kata kerja dengan kata benda yang memiliki banyak makna ,dan menyampaikan beberapa hal penting yang harus diperhatikan dalam pembuatan Mind Mapping antara lain:

1. Tema Utama harus dipastikan berada senter di tengah
 2. Tema-tema turunan yang dikaitkan dengan tema utama memiliki keterkaitan
 3. Harus ada tanda yang mengartikan sebuah hubungan antara tema utama dan tema turunan
 4. Gunkan huruf besar untuk menulis point-pont penting.
- 2) Sistem Sosial

Model Pembelajaran Mind Mapping ini bertumpu pada pembelajaran yang menyenangkan dengan menggali potensi setiap peserta didik, dengan cara tersebut maka peserta didik dapat mengapresiasi kemampuan yang mereka miliki dan pembelajaran tersebut akan lebih mudah untuk diikuti dan dimengerti . suasana yang diharapkan dalam pembelajaran tersebut yaitu ruang kelas yang kondusif,

penuh dengan kreatifitas, dan hubungan antara siswa dengan guru terjalin baik sehingga munculnya timbal balik yang bagus dalam proses pembelajaran.

3) Prinsip Reaksi

Guru mencari cara terbaik untuk meningkatkan interaksi yang baik antara siswa dengan guru ,dengan penuh kreatifitas yang inovatif menuntun siswa untuk nyaman dalam pembelajaran sehingga proses timbal balik mengenai materi dapat berjalan dengan penuh semangat .

4) Dampak Instruksional dan Dampak Pengiring

Dampak intruksional dan dampak pengiring merupakan suatu dampak yang saling berkaitan. Dampak instruksional dari model pembelajaran yang dipilih dalam penelitian ini yaitu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Sedangkan dampak pengiring yang ditimbulkan dalam proses pembelajaran pada penelitian ini yaitu meningkatkan kerjasama yang baik anantara guru dengan siswa,antar siswa dalam proses pembelajaran dan memunculkan meningkatkan rasa percaya diri siswa untuk mempresentasikan didepan kelas,dan menerima pendapat yang disampaikan oleh orang lain.

5) Sistem Pendukung

System pendukung merupakan segala sesuatu yang mendukung jalannya kegiatan pembelajaran yang dapat membuat peserta didik lebih bersemangat menjalani proses pembelajaran karena adanya media untuk menyalurkan materi. Dalam penelitian ini system pendukung antara lain benda konkrit yang mendukung

materi, music untuk meningkatkan semangat, papan bulletin untuk menampilkan peta pikiran.

2.1.5.3 Manfaat *Mind Mapping*

Bobbi De Porter dan Mike Hernacki (2011) Menyebutkan bahwa *Mind mapping* mempunyai manfaat antara lain: 1) fleksibel, ketika guru menerangkan materi, siswa dengan mudah mencantumkan ke dalam kolom *Mind mapping* mereka tanpa kebingungan; 2) memusatkan perhatian karena dalam *Mind mapping* cukup focus dengan gagasan utama yang disampaikan; 3) menambah pemahaman; dan 4) memacu peserta didik untuk senang dalam pembelajaran karena *Mind mapping* mengkombinasikan kreativitas dan imajinasi siswa yang tidak terbatas, kegiatan ini lebih menyenangkan apabila dibandingkan dengan membuat catatan biasa.

Doni Swadarma (2013:9) menyampaikan bahwa pembelajaran *mind mapping* memiliki kegunaan dalam pembelajaran yaitu:

1. membantu siswa mengulas kembali ide serta gagasan
2. membantu dalam proses brainstorming siswa pada ide dan gagasan selama ini sulit untuk dimengerti menjadi lebih mudah untuk dipahami dengan menuangkan pada selembar kertas .
3. gambaran besar dalam suatu informasi dapat terlihat dengan jelas sehingga sangat membantu otak untuk memaksimalkan gagasan tersebut
4. menyederhanakan gagasan yang rumit atau luas menjadi lebih singkat dan berstruktur

5. mempermudah proses pemahaman dalam pembelajaran karena tersaji dalam bentuk yang saling memiliki keterkaitan antartopik.
6. Mengasah kreativitas siswa karena sangat mengandung unsur kreativitas.

2.1.5.4 Keunggulan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Mind Mapping*

Daryanto dan Syaiful Karim (Pembelajaran Abad 21 ,2017:183)

menyebutkan beberapa kelebihan dalam penggunaan Mind Mapping :

1. Salah satu tindakan yang tepat
2. Teknik ini mampu memanfaatkan untuk menggambarkan segala ide, konsep dan gagasan yang muncul dalam pikiran.
3. Proses pembuatan juga mendukung untuk memunculkan ide-ide yang baru
4. Hasil karya *Mind Mapping* dapat digunakan sebagai acuan untuk menulis.

Doni Swadarma (2013:9) juga menyebutkan bahwa Mapping memiliki keunggulan dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

1. mengacu peningkatan dalam kemampuan pengelolaan pengetahuan
2. mengoptimalkan cara fungsi otak
3. penyajian Mapping yang sama-sama memiliki keterkaitan sehingga dapat menyaring ide dan gagasan lebih banyak
4. merangsang keefektifan dalam berfikir
5. bentuk yang menarik sehingga dapat mudah menarik pandangan
6. mempermudah pengelihatian sejumlah data yang besar

Kekurangan dalam model pembelajaran *Mind Mapping* menurut (Shoimin. 2014:107)

- 1) keterlibatan banyak berasal dari siswa aktif
- 2) partisipasi untuk belajar tidak menyeluruh
- 3) Tidak bisa menuliskan informasi dengan sedetail mungkin

Dari beberapa kekurangan yang ada dalam model *Mind Mapping*, jalan keluar yang dapat diambil supaya dapat mengatasi kekurangan penggunaan model ini yaitu, yaitu: (1) memberikan tugas pada setiap individu ketika penugasan kelompok untuk membiasakan melibatkan setiap peserta didik dalam pembuatan peta pikiran; (2) memberikan motivasi untuk meningkatkan ketertarikan untuk belajar; (3) membiasakan peserta didik untuk menghafalkan materi bukan dengan menghafalkan perkata akan tetapi memahaminya dengan konsep, dan mengarahkan peserta didik untuk menggunakan gambar atau simbol pada *Mind Mapping* supaya membantu peserta didik untuk mengingat pokok-pokok pembahasan secara lebih mendetail.

2.1.6 Media Pembelajaran

2.1.6.1 Pengertian Media Pembelajaran

Cucun Sunaengsih (183:2016) memiliki pendapat bahwa media pembelajaran dapat berpengaruh dan meningkatkan mutu pendidikan secara signifikan. Deskripsi penggunaan media pembelajaran mendorong untuk dapat mencapai hasil terbaik. Dari pernyataan tersebut maka media pembelajaran dan mutu pendidikan berada di posisi yang sangat kuat.

Barlo dalam Miarso(1984) mengemukakan bahwa media merupakan salah satu komponen yang sangat penting dalam berkomunikasi, Barlo juga menegaskan jika komunikasi minimal menyangkut komponen utama yaitu: pengirim atau

sumber pesan (source), perantara (media), dan penerima (receiver). Argument tersebut dikuatkan oleh Widodo dan Jasmadi (2009) yang menyebutkan bahwa berkomunikasi memiliki empat factor utama yaitu sebagai berikut: pemberi informasi, informasi itu sendiri, penerima informasi, dan media.

Kempton dalam Midun (2009), sebuah pesan yang masih berada dalam pikiran tidak akan bisa tersampaikan jika tidak melalui sebuah perantara atau hal ini disebut media, Kempton juga menegaskan bahwa proses penyampaian pesan yaitu dengan menggunakan kode (pengkodean) terlebih dahulu ,setelah itu baru pesan bisa tersampaikan dan penerima informasi dapat merespon pesan yang telah tersampaikan ,sehingga disinilah dapat tercipta komunikasi yang efektif.

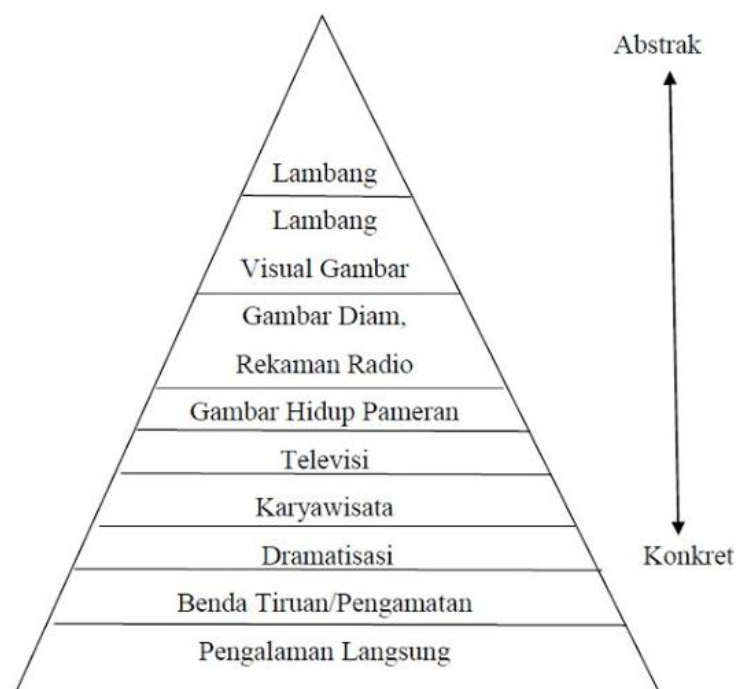
Briggs (1977) ,menyebutkan bahwa Media Belajar merupakan suatu bentuk nyata atau konkrit yang dimanfaatkan untuk mentransfer informasi kepada peserta didik sehingga dapat mendorong semangat belajar pada peserta didik. Media Pembelajaran menurut Gerlach & Elly (1971) memiliki arti yang sangat luas,yakni mencakup seluruh sumber yang akan digunakan dalam pembelajaran,baik berupa software maupun hardware.

2.1.6.2 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Upaya pengembangan sarana atau media pembelajaran sudah semakin maju, yakni ditandai dengan adanya pemanfaatan alat visual yang mulai dilengkapi dengan peralatan audio. Salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses pembelajaran adalah *Dale's Cone of Experience* (Kerucut Pengalaman Belajar Dale).

Dalam kegiatan pembelajaran, siswa dapat memperoleh berbagai jenis

pengalaman belajar seperti yang dikemukakan oleh Edgar Dale bahwa penggambaran kerucut oleh Dale disusun secara berurutan menurut tingkat kekonkretan dan keabstrakan pengalaman. Kerucut pengalaman Dale digambarkan seperti berikut:



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Hasil dari sebuah pembelajaran berdasarkan pada Dale diperoleh mulai dari pengalaman langsung (kongkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin ke atas di puncak kerucut semakin abstrak media penyampaian pesant tersebut. Semakin nyata pesan tersebut maka semakin mudah bagi peserta didik mencerna materi yang diberikan. Berkenaan dengan simbol verbal dan visual, guru sebisa mungkin perlu menggambarkan dan memvisualisasikan sehingga benak

peserta didik mampu mencernanya dengan baik. Berikut merupakan rincian setiap tahap pada kerucut pengalaman belajar Dale :

1. Pengalaman langsung

Pengalaman langsung diperoleh dengan jalan berhubungan langsung. Pengalaman langsung juga merupakan pengalaman yang diperoleh peserta didik sebagai hasil dari aktivitas sendiri. Peserta didik mengalami, merasakan sendiri segala sesuatu yang berhubungan dengan pencapaian tujuan. Peserta didik berhubungan langsung dengan obyek yang hendak dipelajari tanpa menggunakan perantara. Pengalaman langsung akan dapat memberikan suasana pembelajaran yang lebih nyata pada siswa karena mereka dapat melakukan berbagai kegiatan dalam pembelajaran tersebut secara langsung.

2. Benda tiruan atau pengamatan

Pengalaman ini diperoleh dengan benda-benda atau kejadian tiruan dari yang sebenarnya. Pengalaman yang didapat dari memanipulasi suatu benda yang mendekati sebenarnya. Manfaat mempelajari benda tiruan adalah untuk menghindari terjadinya verbalisme. Misalkan, peserta didik akan mempelajari beruang kutub. Binatang tersebut sulit diperoleh apalagi dibawa ke kelas, maka untuk mempelajarinya dapat menggunakan model binatang yang menyerupai binatang tersebut. Dengan menggunakan benda tiruan ini, maka dapat memberikan gambaran secara lebih jelas kepada siswa tentang obyek tertentu, sehingga dapat meminimalisir adanya salah pengertian atau salah pemahaman oleh peserta didik dalam menerima informasi.

3. Dramatisasi

Dramatisasi merupakan pengalaman yang diperoleh dari kondisi drama (peraga) dengan menggunakan skenario sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Walaupun, peserta didik tidak mengalami secara langsung, namun peserta didik akan lebih menghayati berbagai peran yang dimainkan. Tujuannya agar peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang lebih luas dan konkret.

4. Karyawisata

Karyawisata adalah membawa kelas ke obyek di luar sekolah yang bermaksud menambah, memperkaya, dan memperluas pengalaman siswa. Dengan melakukan pengalaman karyawisata ini akan menjadikan kelas aktif untuk mengadakan observasi terhadap suatu obyek tertentu, mencatat, melakukan tanya jawab, dan membuat laporan.

5. Televisi

Pengalaman melalui televisi merupakan pengalaman yang tidak langsung, karena televisi merupakan perantara. Melalui televisi, siswa dapat menyaksikan berbagai peristiwa dari jarak jauh yang sesuai dengan program yang dirancang. Melalui televisi, siswa dapat memperoleh gambaran mengenai berbagai obyek atau suatu peristiwa di belahan dunia manapun, yang nantinya akan memberikan suatu informasi yang dapat dijadikan sebagai informasi dalam belajar.

6. Gambar hidup pameran

Gambar hidup adalah rangkaian gambar yang diproyeksikan ke layar, nampak seperti gambar sebenarnya. Gambar hidup memberikan tampilan berupa visual dan audio. Sedangkan pameran adalah usaha untuk menunjukkan suatu hasil karya.

Melalui pameran, siswa dapat mengamati hal-hal yang ingin dipelajari seperti karya seni, benda-benda bersejarah, atau hasil teknologi modern.

7. Gambar/radio

Gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi atau tiga dimensi. Sedangkan radio merupakan media audio yang dapat digunakan untuk media pembelajaran secara efektif dan menimbulkan motivasi bagi para pendengarnya.

8. Lambang visual gambar

Lambang visual gambar adalah gambaran secara keseluruhan yang dapat divisualkan. Pengalaman ini diperoleh melalui lambang-lambang visual, seperti sketsa, bagan, grafik, poster, komik, kartun, peta, dan sebagainya.

9. Lambang

Lambang yang dimaksud merupakan lambang kata. Pengalaman semacam ini dapat diperoleh dalam buku dan bahan bacaan. Pengalaman melalui media verbal atau lambang kata merupakan pengalaman yang sifatnya abstrak, karena peserta didik memperoleh pengalaman melalui bahasa, baik lisan maupun tulisan.

Dapat diambil kesimpulan bahwa Kerucut Ecdgar Dale merupakan upaya awal untuk memberikan alasan atau dasar tentang ketertarikan antara teori belajar dengan komunikasi audiovisual, dimana hasil belajar seseorang diperoleh melalui pengalaman langsung (kongkrit), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang. Semakin keatas puncak kerucut semakin abstrak media penyampai pesan itu. Proses belajar dan interaksi mengajar tidak harus dari pengalaman langsung tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan

kebutuhan dan kemampuan kelompok siswa yg dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajar.

Berdasarkan pengertian diatas ,peneliti menyimpulkan bahwa komponen yang sangat penting dalam proses kegiatan pembelajaran untuk mencapai hasil yang optimal salah satunya yaitu dengan adanya media pembelajaran,penggunaan media juga dapat membuat proses pembelajaran lebih efektif . Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi media audio, media visual, media audio visual, dan multimedia.

2.1.6.3 Manfaat Media Pembelajaran

Asyhar (2012:41) menjelaskan bahwa manfaat media pembelajaran adlaah sebagai berikut:

1. Memperluas cakrawala materi yang diberikan.
2. Peserta didik mendapatkan pengalaman beragam dalam pembelajaran.
3. Memberikan pengalaman belajar secara konkret dan langsung kepada peserta didik.
4. Mengadakan sesuatu yang sulit diadakan.
5. Memberikan informasi yang akurat dan kekinian.
6. Materi pembelajaran menjadi lebih menarik.
7. Merangsang peserta didik untuk berimajinasi dan berfikir kritis.
8. Meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam pembelajaran.
9. Menyelesaikan maslah Pendidikan baik mikro ataupun makro.

Suryani, dkk (2018:14-15) menjelaskan bahwa manfaat media dapat dilihat dari siswa dan guru. Manfaat media bagi guru adalah sebagai berikut:

1. Membantu guru dalam menarik perhatian dan memotivasi siswa.
2. Memiliki pedoman pengajaran yang sistematis.
3. Membantu dalam ketelitian materi.
4. Membantu menampilkan materi lebih nyata.
5. Memiliki variasi metode dan media dalam mengajar.
6. Menciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan.
7. Efektif dan efisien.
8. Membangkitkan percaya diri guru.

Sedangkan manfaat media pembelajaran bagi siswa adalah sebagai berikut:

1. Menimbulkan rasa ingin tahu.
2. Memotivasi untuk belajar.
3. Memudahkan dalam memahami materi.
4. Memberikan suasana yang menyenangkan.
5. Menyadarkan siswa untuk memilih media terbaik.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki banyak manfaat dalam pembelajaran dan memudahkan guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran.

2.1.6.4 Media Display

Sampurno dalam Dea.D.S.22.2017 (2013) menyebutkan bahwa Display merupakan salah satu media yang dapat digunakan sebagai pemberian informasi dalam menunjang kegiatan belajar mengajar, Sampurno juga menambahkan bahwa Display bisa digunakan sebagai media penyajian karya peserta didik baik diletakkan di kelas dan di luar kelas.

Chatib dan Fatimah (2013 : 48) mengartikan bahwa Display merupakan sebuah benda yang secara visual dapat dilihat dengan menggunakan pancaindra dan dapat memberikan stimulus positif terhadap emosi peserta didik.

Media pembelajaran *Bulletin Board Display* merupakan salah satu media visual grafis atau gambar. Media visual sangat membantu dalam proses pembelajaran karena dapat memperkuat ingatan siswa tentang apa yang dipelajari dan mudah untuk dimengerti (Arsyad dalam Muftia A,dkk.2010:91).

2.1.6.5 Display Kelas

Display merupakan salah satu benda visual yang dapat memberikan rangsangan positif terhadap emosional siswa (Chatib dan Fatimah 2013: 48). Sedangkan *Display* Menurut Sampurno (2013) adalah suatu benda visual yang dapat digunakan sebagai penyalur informasi dan dapat digunakan sebagai pendukung pembelajaran supaya lebih menarik. Sampurno juga menambahkan bahwa kegunaan *display* juga dapat dimanfaatkan untuk menampilkan hasil karya hasil cipta dari peserta didik baik hanya di dalam kelas maupun dilingkungan sekolah.

Display ruang kelas dapat dijadikan sebagai kesan pertama peserta didik untuk meningkatkan semangat belajar dengan kondisi kelas yang berbeda dari biasanya. Display kelas juga dapat membuat suasana kelas menjadi hidup kembali dengan tampilannya yang dapat mempercantik lingkungan kelas sebagai sarana belajar dengan memberikan informasi-informasi penting yang dapat berupa poster, gambar pahlawan hasil karya peserta didik, atau tempelan tulisan-tulisan motivasi. (Chatib & Fatimah, 2013: 63).

(Dea.H.S.2017)display kelas merupakan suatu papan yang berbentuk dua atau tiga dimensi yang dapat dimanfaatkan untuk menghidupkan suasana di kelas menjadi lebih hidup dan mendorong keaktifan siswa untuk belajar. Pemasangan display disesuaikan dengan tujuan yang telah ditentukan oleh guru. Beberapa contoh display yang dapat dipasang antara lain yaitu: aktivitas siswa; daftar barang-barang di kelas; papan buletin; display tema kelas; display hasil karya siswa; display prestasi siswa, display peraturan kelas; display karakter; display tokoh dan display emosi.

2.1.6.6 Display Papan Buletin

Papan bulletin adalah suatu papan atau area yang digunakan untuk menempelkan dan mempertunjukkan poster atau gambar ,informasi materi pembelajaran, atau hasil pekerjaan siswa (Rahayu, 2015:19).

Menurut Chatib & Fatimah (2013:80) menyebutkan bahwa papan bulletin sangat cocok digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran yang membutuhkan informasi berupa gambar, bagan, atau materi yang membutuhkan proses tahapan alur. Selain untuk menampilkan pekerjaan siswa maupun materi pendukung papan bulletin juga dapat merangsang siswa untuk berfikir lebih kreatif.

Sintyana (6:2019) Bulletin board adalah salah satu jenis papan informasi yang dapat diletakkan dimana saja,dan sifatnya terbuka yaitu dapat dibaca kapan sajaoleh peserta didik, dan dapat berisi seputar materi meskipun materi tersebut sudah selesai dipelajari.

Guru dalam menyalurkan materi yang memiliki karekter tertentu seperti gambar yang sesuai dengan isi materi tentu akan lebih mudah jika menggunakan

bantuan papan Display. Media *Bulletin Board Display* digunakan untuk menyampaikan informasi dan memiliki kesamaan seperti papan magnetic yang dapat menampilkan informasi dengan bentuk dua atau tiga dimensi (Muftia.A,dkk 1386:2019)

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa media papan bulletin merupakan salah satu bentuk media visual yang dapat dilihat dengan pancaindra dan dapat dirasakan yang digunakan sebagai media pajangan, salah satu contoh yang sudah pasti ada yaitu papan informasi yang dapat digunakan untuk menampilkan informasi . Pajangan dalam hal ini bukan hanya di lingkup kelas saja melainkan tempat-tempat umum. Media ini dapat berisi informasi-informasi yang dikemas secara menarik sehingga meningkatkan ketertarikan orang lain untuk membacanya. Papan bulletin dalam penelitian ini berisi tentang gambar-gambar tentang keanekaragaman yang ada di negara indoneisa.

2.1.6.7 Pembelajaran dengan Model *Mind Mapping* berbantuan Media *Display* pada materi Keanekaragaman di Negeriku

Shoimin 105:2014 dalam Natriani.S (184:2015) mengartikan *Mind Mapping* ialah sebuah cara penggunaan seluruh otak yang menggunakan citra visual dengan berbagai bentuk seperti bentuk grafis untuk menimbulkan suatu kesan. Otak lebih mudah untuk merekam suatu informasi yang disajikan dalam bentuk gambar, symbol, suara, bentuk-bentuk, dan perasaan. Penggunaan metode ini akan mengaktifkan kedua sisi otak dan akan lebih efektif dari pada dengan

metode pencatat,cara pembelajaran ini juga akan membuat pembelajaran menyenangkan ,menenangkan, dan kreatif.

Langkahlangkah yang dilakukan dalam pembelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran Mind Mapping berbantuan Media Display ialah sebagai berikut:

Fase ke 1: siswa mendengarkan penyampaian tujuan pembelajaran

- Guru menyampaikan Tujuan dari pembelajaran yang akan dicapai setelah proses kegiatan pembelajaran ini terlaksana

Fase ke 2 : siswa mengamati media Display yang sudah guru sediakan

- Guru meminta siswa memperhatikan Media *Display* yang disiapkan
- Guru memandu siswa melaksanakan Tanya jawab mengenai isi dari Media *Display*
- Siswa menuliskan informasi yang didapat setelah memperhatikan media *Display* tersebut.

Fase ke 3 :siswa dikelompokkan menjadi beberapa kelompok

- Guru memandu siswa untuk membentuk kelompok dengan masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 anggota dan menentukan ketua kelompok
- Siswa memperhatikan gambar yang disediak guru
- Guru memandu diskusi kelompok dengan memperhatikan gambar yang disajikan (LKPD 1)

- Secara bergantian siswa membacakan hasil diskusi di depan sesuai kelompok
- Guru memberikan penguatan kepada siswa tentang isi yang terkandung *Media Display*.

Fase ke 4 : siswa mencatat atau menginventarisasi alternative jawaban dari hasil diskusi

- Guru memimpin kegiatan bertanya jawab mengenai hubungan antar banyaknya suku di Indoneisa den kondisi wilayah yang ada.
- Guru meminta siswa untuk mencatat jawaban yang didapat dari diskusi sebelumnya
- Guru menjelaskan mengenai macam-macam suku bangsa di Indoneisa
- Siswa membaca teks suku bangsa di Indonesia pada buku halaman 25.
- Guru meminta siswa untuk menyimak teks “Faktor penyebab keragaman Masyarakat di Indoneisa “.
- Dengan teman sebangku siswa menuliskan informasi yang didapatkan setelah membaca teks tersebut (LKPD 2)
- Secara bergantian siswa membacakan hasil diskusi bersama teman sebangkunya di depan.

Fase ke 5 : siswa membuat *Mind Mapping*

- Siswa memperhatikan contoh peta pikiran yang ditampilkan oleh guru di depan
- Guru meminta siswa untuk mempersiapkan alat dan bahan yang diperlukan untuk pembuatan peta pikiran.

- Guru membimbing siswa dalam pembuatan peta pikiran dalam kelompoknya masing-masing
- Siswa menuliskan materi suku bangsa dalam bentuk peta pikiran (LKPD 3)
- Guru memberikan kebebasan siswa membuat peta pikiran dengan penuh kreasi

Fase ke 6 :Siswa menyampaikan hasil *mind mapping*

- Siswa mempresentasikan hasil pembuatan peta pikiran bersama dengan kelompoknya di depan kelas
- Guru memberikan kesempatan kepada kelompok yang lain untuk memberikan komentar.
- Guru memberikan penguatan dan siswa memperhatikan penjelasan guru
- Guru memandu siswa untuk melakukan kegiatan refleksi materi pembelajaran yang telah dipelajari. Dalam kegiatan Refleksi ,guru menanyakan pada siswa :
 - a. Apa yang kalian rasakan ketika kegiatan pembelajaran materi tadi?
 - b. Kegiatan seperti apakah yang menyenangkan?

Fase ke 7 : siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran.

- Guru mengajak siswa untuk sama-sama menyimpulkan pembelajaran.
- Guru melaksanakan evaluasi pembelajaran hari ini.
- Guru merencanakan kegiatan tindak lanjut dari kegiatan pembelajaran hari ini dengan kegiatan remedial ataupun kegiatan pengayaan.

- Guru melakukan kegiatan tindak lanjut baik pengayaan maupun remedial.
- Guru menyampaikan tema selanjutnya yang akan dibahas kepada siswa
- Kegiatan kelas diakhiri dengan doa yang dipimpin oleh ketua kelas.
- Guru menyampaikan saran kepada siswa.

2.1.7 Hasil Belajar

2.1.7.1 Pengertian Hasil Belajar

Purwanto (42:2011) mengungkapkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang didapatkan dari proses belajar yang dilakukan oleh peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Pendapat Dwi dan Astuti (25:2017) juga sependapat bahwa pendidikan dapat dikatakan berhasil apabila dalam kegiatan pembelajaran berjalan sesuai dengan tujuan perencanaan yang dicapai yaitu terjadinya perubahan kearah yang positif dalam pengetahuan, pemahaman, nilai dan sikap siswa.

Kualitas pembelajaran dapat diukur setelah melihat kreatifitas yang dilakukan oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran (Gultom,20 2013). Keberhasilan proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh peran guru yang menggunakan model-model pembelajaran yang memfokuskan pada keikutsertaan peserta didik langsung dalam proses pembelajaran. Dalam penerapan model pembelajaran yang sesuai dengan dasarnya bertujuan kepada kondisi pembelajaran yang memacu peserta didik dapat belajar dengan aktif serta menyenangkan sehingga peserta didik diharapkan mampu mencapai hasil belajar yang maksimal.

Nawawi dalam K. Brahim (2007:39) mengemukakan pendapatnya mengenai Hasil Belajar, yaitu merupakan suatu tingkat kesuksesan siswa dalam memahami setiap mata pelajaran di sekolah dan disajikan dalam bentuk skor dan diambil dari hasil tes peserta didik tersebut.

Menurut Sanjaya (2012: 13) menyebutkan bahwa hasil belajar merupakan keterkaitan antara pencapaian tujuan khusus yang telah direncanakan sebelumnya sehingga mendapatkan kemampuan sesuai dengan tujuan. Selanjutnya dikemukakan oleh Wasliman (2007: 159) salah satu faktor yang sangat mempengaruhi hasil belajar yaitu sekolah, kualitas belajar siswa dan pengajaran di kelas yang tinggi semakin memaksimalkan hasil belajar siswa. (Ahmad.S ,13:2013)

Prihatiningsih dan Setyanigtyas (2018) menyatakan hasil belajar dapat terlihat dari adanya peralihan sikap atau perolehan perilaku baru dari anak yang bersifat pasti, fungsional, yakin dan disadari. Selanjutnya dilengkapi dengan munculnya kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor. Sulfemi, (2016) juga memaparkan bahwa Peserta didik memiliki perubahan perilaku secara keseluruhan yang artinya hasil memiliki sifat yang komperhenseif dan tidak dapat dipisahkan menurut para ahli.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013:3) hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak mengajar atau tindak belajar. Hal ini menggambarkan bahwa hasil yang dicapai mencakup ketiga ranah hasil belajar (kognitif, afektif, psikomotorik). Sedangkan menurut Soedijarto hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan. Aspek yang ditekankan adalah

pada aspek kognitif yaitu pada penguasaan materi pelajaran. Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran matematika, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Derajat kemampuan siswa diwujudkan dalam bentuk nilai hasil belajar matematika.

Menurut Bloom mengungkapkan tiga tujuan pengajaran yang merupakan kemampuan seseorang yang harus dicapai dan merupakan hasil belajar yaitu: kognitif, afektif dan psikomotorik.

1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual. Ranah kognitif mencakup kategori pengetahuan (knowledge), pemahaman (comprehension), penerapan (application), analisis (analysis), penilaian (evaluation), dan menciptakan (create). Indikator siswa dalam penelitian ini yang masuk dalam ranah kognitif meliputi: (1) mampu menjawab soal dengan benar; (2) kelengkapan jawaban.

2) Ranah Afektif

Ranah afektif berkaitan dengan perasaan, sikap, minat, dan nilai. Kategori tujuan peserta didik afektif adalah penerimaan (receiving), penanggapan (responding), penilaian (valuing), pengorganisasian (organization), dan pembentukan pola hidup (organization by a value complex) Indikator siswa dalam penelitian ini yang masuk dalam ranah afektif meliputi: (1) sistematika penulisan jawaban (runtut) (2) aktif bertanya dan mengemukakan pendapat.

3) Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik berkaitan dengan kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan syaraf, manipulasi objek, dan koordinasi syaraf. Rincian dalam domain psikomotorik terdiri dari: persepsi kesiapan (set); respon terpimpin (guided response); mekanisme (mechanism); respon tampak yang kompleks (complex overt response); penyesuaian (adaptation); Penciptaan (originality). Indikator siswa dalam penelitian ini yang masuk dalam ranah psikomotorik meliputi: (1) ketepatan waktu pengumpulan (2) mempresentasikan hasil kelompok.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dapat dibagi menjadi 3 macam yaitu, pemahaman konsep (kognitif), keterampilan proses (psikomotorik), dan sikap (afektif) yang etiganya merupakan hasil dari proses pembelajaran. Pada penelitian ini hasil pembelajaran terfokuskan pada ranah kognitif yang menekankan pada aspek secara hierarkis terdiri atas mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mengkreasi sebagai bentuk kemampuan berfikir.

2.1.7.2 Faktor- factor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Wasliman (2007 : 158), beransumsi jika factor internal dan eksternal merupakan factor yang sangat memperngaruhi terhadap hasil belajar yang hendak dicapai peserta didik ,factor-faktor tersebut dapat diuraikan diantaranya :

1. Factor Internal : merupakan factor yang muncul dari dalam diri setiap individu . beberapa factor internal antara lain ; pengetahuan ,minat dan perhatian, motivasi belajar, keteguhan sikap,giat belajar, dan kondisi fisik individu tersebut.

2. Factor eksternal : factor yang berdasar dari luar individu tersebut yang dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa tersebut. Beberapa factor eksternal yaitu keadaan keluarga, sekolah, dan lingkungan masyarakat.

Ruseffendi (1991: 7) mengklasifikasikan factor yang dapat berpengaruh pada hasil belajar ke dalam beberapa macam factor, yaitu : kepiintaran, kewaspadaan anak, minat belajar, model pembelajaran, pribadi dan sikap guru, keadaan belajar, kompetensi guru, dan kondisi lingkungan masyarakat. Dikuatkan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sudjana (1989 : 39) bahwa dua factor utama yang mempegaruhi hasil belajar akan tetapi factor dari siswa itu sendiri yang memiliki pengaruh besar dalam hasil belajar siswa. (Ahmad S.14:2013)

Menurut Hakim (2000: 11-20), factor internal dan factor eksternal sangat berpengaruh terhadap hasil belajar seseorang. Contoh dari faktor internal yaitu factor yang keluar dari diri sendiri seperti faktor biologis dan faktor psikologis. Faktor Biologis meliputi kondisi fisik dan seluruh anggota tubuh yang mampu berfungsi dengan baik serta keadaan fisik yang sehat sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar seseorang, sedangkan faktor psikologis meliputi sikap mental yang positif, inteligens, semangat, kemampuan, daya ingat dan daya konsentrasi. Kondisi mental yang cenderung konsisten baik terlihat dalam sikap mental yang positif dalam menghadapi segala hal. Sikap mental yang positif dalam proses belajar itu diantaranya kerajinan dan ketekunan dalam belajar, memiliki semangat yang tinggi dalam menghadapi hambatan yang ada, tidak mudah terpengaruh karena lebih mengutamakan kesenangan belajar, aktif dalam mengajukan pertanyaan, memiliki inisiatif sendiri dalam belajar, dan selalu percaya diri.

Sedangkan faktor eksternal ialah faktor yang berasal dari luar individu tersebut. Contoh Faktor eksternal yaitu seperti faktor di lingkup keluarga, lingkup sekolah, lingkup masyarakat, dan faktor waktu.

2.1.8 Hakikat Pendidikan IPS SD

2.1.8.1 Pengertian IPS SD

Pendidikan IPS di sekolah dasar harus memperhatikan kebutuhan anak yang berada pada usia berkisar antara 6-7 tahun sampai 11 atau 12 tahun. Masa usia ini, menurut Piaget (1963) berada dalam perkembangan kemampuan intelektual pada tingkatan konkret operasional, mereka memandang dunia dalam keseluruhan yang utuh, dan menganggap tahun yang akan datang sebagai waktu yang masih jauh.

Zuraik dalam Djahiri (dalam Ahmad 138:2013) hakikat IPS merupakan harapan yang dapat membina masyarakat menjadi lebih baik dimana dapat membentuk para anggota dapat berkembang menjadi makhluk social yang dapat bertanggung jawab dan rasional ,sehingga diciptakanlah nilai-nilai.

Definisi IPS menurut Dewan Nasional untuk Studi Sosial (NCSS), mendefinisikan IPS sebagai berikut: studi sosial adalah studi terintegrasi ilmu pengetahuan dan humaniora untuk meningkatkan kompetensi kewarganegaraan. Dalam program sekolah, studi social menyediakan studi terkoordinasi dan sistematis yang memanfaatkan disiplin ilmu seperti antropologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, psikologi, agama, dan sosiologi, serta konten yang sesuai dari humaniora, matematika, dan ilmu alam. Tujuan utama dari studi sosial adalah untuk membantu kaum muda mengembangkan kemampuan untuk membuat keputusan yang beralasan dan beralasan untuk kepentingan publik

sebagai warga masyarakat yang beragam secara budaya dan demokratis di dunia yang saling bergantung.

Berdasarkan uraian diatas maka pembelajaran IPS di SD merupakan sebuah kegiatan pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung untuk mendapatkan pengalaman dari lingkungan masyarakat sebagai warga negara dengan mempelajari kehidupan manusia dan orang lain.

2.1.8.2 Tujuan IPS di SD

Secara umum tujuan pengajaran mata pelajaran IPS ialah sebagai pemberi bekal kepada peserta didik untuk menjadi warga negara yang baik ,supaya memiliki kemampuan berfikir dan dapat melanjutkan kebudayaan bangsa .Sedangkan menurut (Susanto. 2013:144-145) Tujuan pembelajaran yaitu untuk mengembangkan peserta didik untuk dapat peka terhadap permasalahan yang terjadi di lingkungan social dan lebih memiliki sikap mental positif terhadap segala ketimpangan yang terjadi baik pada diri sendiri maupun kepada orang lain.

Mutakhin (1998)menyebutkan tujuan pembelajaran secara lebih mendalam yaitu sebagai berikut:

1. Sadar dan peduli akan hidup bermasyarakat ,melalui dengan pemahaman yang diambil dari pembelajaran nilai kebudayaan masyarakat dan nilai sejarah.
2. Memahami konsep-konsep dasar ilmu social yang dipelajari bertujuan sebagai pemecah masalah-masalah social.
3. Dapat menggunakan proses berpikir seperti yang telah diadaptasi dari ilmu social untuk menyelesaikan isu dan masalah yang ada di lingkungan.

4. Dapat membuat analisis yang kritis dan mengambil tindakan yang tepat terhadap isu dan masalah social
5. Dapat mengembangkan potensi diri dan mempersiapkan diri untuk membangun masyarakat yang bertanggung jawab.

Tujuan pembelajaran IPS menurut Chappin dan Mesick dalam Ahmad.S,(2016:147),yaitu : 1) memberikan gambaran mengenai pengalaman kehidupan tentang masa lampau, saat ini, dan masa yang akan datang; 2) membantu peserta didik untuk meningkatkan keterampilan dalam kepentingan mengolah informasi yang didapat. 3) membantu dalam pengembangan nilai dan sikap demokrasi dalam bermasyarakat.4) memberikan peserta didik untuk memiliki peran dalam hidup bermasyarakat. Dari keempat tujuan yang telah disebutkan memiliki kesesuaian dengan perkembangan pendidikan IPS sampai saat ini.

Dari uraian yang telah dijabarkan tersebut,dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran *Social Studies* (IPS) yaitu menambah dan mengembangkan kehidupan siswa dengan cara mempersiapkan dan melatih siswa untuk dapat menempatkan diri di masyarakat yang demokratis . Tujuan keterampilan yang bisa didapatkan melalui pengajaran IPS juga sangatlah luas,yaitu keterampilan yang dibutuhkan untuk mendapatkan pengetahuan,nilai dan sikap.

2.1.8.3 Ruang Lingkup IPS di SD

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

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

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

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

2.1.8.4 Pembelajaran IPS di SD

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

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

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

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

Standar Kompetensi Lulusan (SKL) pada jenjang pendidikan dasar bertujuan untuk meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lanjut (Susanto. 2013:163). Pendidikan IPS di sekolah dasar bergerak dari yang konkret menuju ke yang abstrak dengan mengikuti pola pendekatan lingkungan yang semakin meluas (*expanding environment approach*) dan pendekatan spiral dengan

memulai dari yang mudah kepada yang sukar, dari yang sempit menjadi lebih luas dari yang dekat menuju ke yang jauh, dan seerusnya (Susanto. 2013:152-153).

Struktur kurikulum IPS SD/MI terdiri atas substansi pembelajaran yang ditempuh dalam satu jenjang pendidikan selama enam tahun mulai dari kelas 1 sampai dengan kelas VI. Berikut tabel rincian Kompetensi Dasar dan Indikator mata pelajaran IPS kelas IV materi Keragaman di Negeriku.

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
3.2 Mengidentifikasi keragaman social, ekonomi, budaya ,etnis, dan agama di provinsi serta hubungannya dengan karakteristik ruang	3.2.1 menganalisis keadaan pulau-pulau di Indoneisa 3.2.2 menganalisis hubungan antara banyaknya suku bangsa dengan kondisi wilayah di Indonesia 3.2.3 menemukan ciri khas kebudayaan dalam kepulauan tersebut
4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman social ekonomimi ,budaya ,etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa	4.2.1 Menampilkan peta hasil pikiran tentang factor penyebab keragaman masyarakat Indonesia

2.1.9 Keefektifan Model Pembelajarn *Mind Mapping* Berbantuan Media Display

Mind Mapping merupakan contoh cara yang bisa digunakan untuk memasukan informasi ke dalam otak kemudian mengambilnya kembali keluar otak. Bnetuk *Mind Mapping* menyerupai sebuah peta lokasi yang memiliki berbagai cabang (Daryanto,2017:181).

Silberman (2009:188) menjelaskan bahwa peta pikiran yakni cara yang digunakan peserta didik secara kreatif untuk menghasilkan dan menuliskan ide-ide gagasan ,mancatat suatu informasi dan manghasilkan sebuah eksperimen baru.

Mind adalah sebuah gagasan beraneka imajinasi. Mind akan muncul ketika otak sudah mulai bekerja (Taufik Bahauddin,1999:53) . Bobi de Potter dan Hernacki (199:152) menguatkan pendapat sebelumnya yang mana menyebutkan bahwa peta pikiran adalah teknik pemanfaatan keseluruhan otak dengan crita visual dan gambaran seperti tampilan grafis untuk membentuk pesan yang lebih mendalam.

Chatib dan Fatimah (2013: 48) dalam prinsipnya mengartikan bahwa Display merupakan segala sesuatu yang secara visual bisa dirasakan oleh pancaidra manusia ,serta bisa memberikan stimulus positif bagi peserta didik. Sampurno (2013) Display merupakan suatu bentuk media pembelajaran yang dapat memberikan informasi penting sebagai penunjang pembelajaran.

Kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan Model Pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan Media Display pada materi Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku membuat siswa semakin semangat untuk mengikuti pembelajaran. Dengan mengusung Media *Display* dalam kegiatan pembelajaran membuat siswa menarik dengan kumpulan gambar yang disajikan dalam papan Display. Dengan bantuan Model *Mind Mapping* dan Media *Display* maka peserta didik dan teman-temannya membuat jalan pikiran sendiri-sendiri dan dapat mengapresiasi kreatifitasnya masing-masing. Mereka mampu menyerap informasi yang disampaikan oleh guru dengan cepat,menyenangkan dan menumbuhkan rasa tanggung jawab dan kerjasama dalam kelompok. Model Pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan *Display* sangat cocok diterapkan pada materi Keanekaragaman budaya

2.2 Kajian Empiris

Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini yang membuktikan adanya pengaruh yang baik dari model pembelajaran *mind mapping* terhadap system pembelajaran dikelas,berikut antara lain penelitian tersebut:

1. Hasil penelitian Siti.M,dkk (1:2016) membuktikan jika data yang didapatkan di kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan homogen. Hasil uji z kelas eksperimen z hitung $(2,126) > z$ tabel $(1,645)$ dan kelas kontrol z hitung $(-3,050) < z$ tabel $(1,645)$. Pada analisis yang dilakukan dengan menghitung uji t diperoleh t hitung $(7,503) > t$ tabel $(1,665)$. Peningkatan hasil belajar yang terjadi terbukti dari perhitungan rata-rata yaitu 17,25 dan termasuk ke dalam kriteria sedang dan kelas kontrol yaitu 10,67 masuk dalam kriteria sedang. Dan nilai gain kelas eksperimen yaitu 0,455 masuk dalam kriteria sedang dan kelas kontrol adalah 0,696 kriteria rendah.
2. Penelitian Dyah.S,dan Darma.P (595:2017) Siswa kelas V SDN Pacarkeling VI Surabaya menunjukkan hasil yang meningkat dalam pembelajaran IPA dengan pokok materi siklus air dikarenakan peserta didik lebih paham memahami perjalanan siklus air tersebut.
3. Hasil penelitian Ratih.S.D,dkk (1:2015) membuktikan jika terjadi peningkatan dengan pemahaman konsep IPA siswa yang memperoleh *treatment* dengan metode *Mind Mapping* lebih baik daripada siswa yang memperoleh pembelajaran biasa. Hal ini ditunjukkan dengan adanya perhitungan rata-rata gain yang menunjukkan nilai sebesar 0,000. Selain

dalam ranh kognitif pembelajaran dengan menggunakan model mapping ini juga mendapatkan respon yang baik terhadap peserta didik.

4. Penelitian Trifosa.S.V (iv:2017) membuktikan dalam penelitiannya jika mapping lebih menarik perhatian peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dibandingkan model direct instruction sehingga diharapkan kegiatan ini dapat diimplementasikan dalam kegiatan pembelajran selanjutnya karena memiliki pengaruh yang kuat.
5. Hasil penelitian Pt.Agus.Sunarman (1:2015) dalam penelitiannya menunjukkan perbedaan kedua kelas yang dengan model pembelajaran yang berbeda,kelas eksperimen mengimplementasikan model *mind mapping* dalam pembelajaran sedangkan kelas control mengimplementasikan model konvensional,dan hasilnya penggunaan *mind mapping* lebih unggul dalam nilai hasil belajar pelajaran matematika kelas V di SD No 4 Luwus sebagai kelompok eksperimen dan SD 1 Luwus sebagai kelompok kontrol tahun ajaran 2013/2014. Hal ini ditunjukkan oleh thitung $2,41 > t_{tabel} 2,00$
6. Ida.Ayu,dkk (82:2018). Penelitian tentang komunikasi matematika menunjukkan hasil yang dibuktikan dengan uji t bahwa kemampuan komunikasi matematika siswa berkembang dengan baik menggunakan bantuan mind mapping dibandingkan dengan pembelajaran dengan model konvensional
7. Tara Satya HAdi (75:2019) data Hasil belajar siswa sebelum diterapkannya model *Mind Mapping* di kelas XI IPA 1 di SMA 1 Rowosari adalah 36,40 meningkat jadi 78,53. Penggunaan model Mind Mapping pada kelas XI di

SMA Negeri 1 Rowosari sangat berpengaruh pada kelas eksperimen hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan model Mind Mapping.

8. Penelitian yang dilakukan Felix y dan Dylmoon (123-124:2020) bahwa Hasil tes identifikasi masalah menunjukkan pencapaian rata-rata murid untuk indikator mengaplikasikan konsep Matematika hanya mencapai 13% dan mengalami peningkatan pada hasil tes setelah implementasi pertama menjadi 50%, implementasi ke 2 menjadi 75% dan pada implementasi ke tiga menjadi 88% yang dapat disimpulkan dalam aspek penerapan konsep Matematis meningkat secara sistematis dan konsekuen dengan kriteria tingkat keberhasilan “sangat baik”. Hal ini dapat disimpulkan jika penerapan model pembelajaran TPS dengan bantuan mind mapping dapat meningkatkan kemampuan pemahaman padakonsep Matematis.
9. Berdasarkan Hasil Penelitian yang dilakukan oleh Eni Sulichah (76:2018) Model pembelajaran Mind mapping memiliki keefektifan dibandingkan dengan model pembelajaran ekspositori dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas VIII di SMP Taman Dewasa Ibu Pawiyatan tahun pelajaran 2017/2018 dilihat berdasarkan motivasi belajar siswa. Mengimplementasikan model pembelajaran Mind mapping dalam pembelajaran dapat digunakan sebagai alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar IPA pada siswa.
10. Penelitian Ying Liu, dkk (Volume 2 No 1 tahun 2014), yang berjudul “*The Effect of Mind Mapping on Teaching Learning; A Meta-Analysis*”.

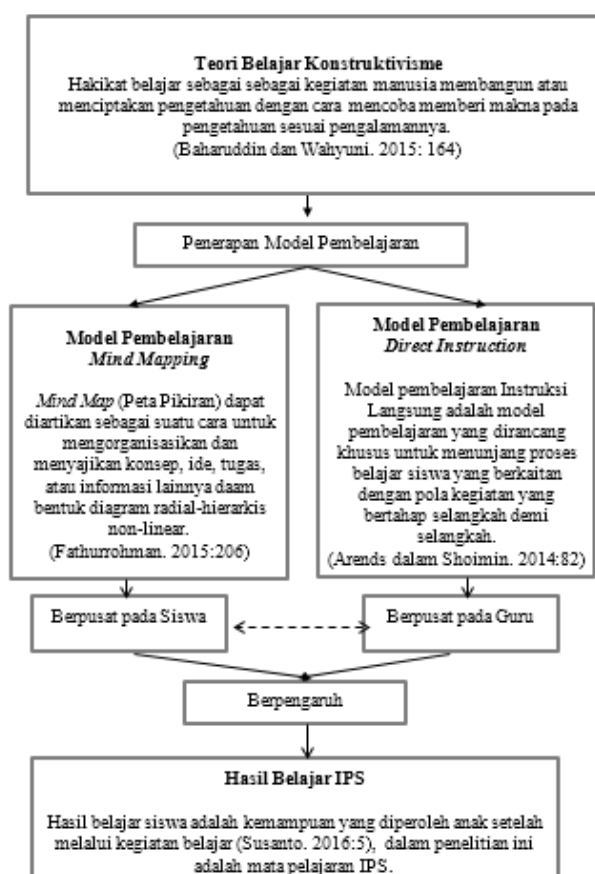
Dalam hasil penelitian disebutkan “*The Meta-Analysis shows that mind mapping has positive effect on teaching and learning and country, usage, subject and achievement can influence the results.*” Hal tersebut mengandung arti bahwa meta-analysis menunjukkan bahwa *Mind Mapping* mempunyai pengaruh positif dalam kegiatan pembelajaran yang dapat memberikan pengaruh terhadap hasil dan prestasi belajar.

Hal ini mendorong siswa untuk meningkatkan tingkat belajar siswa dan mampu mempengaruhi hasil dari 26 peserta didik. Berdasarkan hal tersebut maka peneliti akan mengadakan penelitian dengan judul “Keefektifan Model Pembelajaran Mind Mapping Berbantuan Media Display Terhadap Hasil Belajar Siswa Muatan Pembelajaran IPS Kelas IV SD N Gugus KH.Samanhudi Kendal.”

2.3 Kerangka berfikir

Kerangka berpikir yang diangkat dalam penelitian kali ini yaitu keefektifan model pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan media display terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV Di SD Gugus KH. Samanhudi, kegiatan pembelajaran yang dilakukan yaitu menggunakan model pembelajaran langsung atau direct instruction dimana guru menjadi pusat kegiatan tersebut. Berdasarkan dengan hal tersebut ,peneliti ingin menguji adanya perbedaan hasil belajar siswa yang diberikan pembelajaran yang berbeda yaitu menggunakan model *mind mapping*. Kedua kelas tersebut akan memiliki durasi waktu yang sama untuk menerapkan masing-masing kelas ,dimana kelas kontrol menerapkan model pembelajaran direct instruction dan pada kelas eksperimen menerapkan model pembelajaran mind mapping . Peneliti menerapkan model pembelajarn mind mapping karena sesuai

berdasarkan rujuan dari Tony Buzan (dalam Daryanto,2017) menyampaikan bahwa *Mind Mapping* dapat banyak memudahkan kita dalam melakukan beberapa hal kegiatan ,antara lain: merencanakan, berkomunikasi, bertambah kreatif, mengatasi masalah, menepatkan perhatian, merumuskan dan menerangkan pikiran-pikiran, mengingat dengan baik, membantu pembelajaran menjadi lebih efisien dan efektif . Berikut merupakan gambaran kerangka berpikir :



Gambar 2. 2 Alur Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis Penelitian

Sugiyono (2010: 96) memiliki pendapat bahwa Hipotesis merupakan hasil jawaban sementara yang diambil dari rumusan masalah pada awal penelitian dimana rumusan masalah tersebut telah disusun dalam bentuk pertanyaan. Berlandaskan dengan kerangka berpikir yang telah tertera diatas ,maka dapat dituliskan hipotesis sebagai berikut:

Hipotesis pertama

H1 : model pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan media *display* efektif digunakan dalam pembelajaran IPS materi Keanekaragaman di Negeriku.

H0 : model pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan media *display* tidak efektif digunakan dalam pembelajaran IPS materi Keanekaragaman di Negeriku.

Hipotesis kedua

H1 : adanya perbedaan yang terlihat pada hasil belajar IPS antara penggunaan model *mind mapping* dan model *direct intruction*

H0 : tidak adanya perbedaan yang terlihat pada hasil pembelajaran IPS anantara penggunaan model *mind mapping* dan model *direct intruction*

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Kesimpulan dari penelitian yang dilakukan SD Negeri Gugus KH.Samanhudi Kabupaten Kendal, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa Model *Mind Mapping* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di Gugus KH.Samanhudi Kabupaten Kendal ini. Hasil penelitian menunjukkan.. berdasarkan perhitungan tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, dan dapat ditarik kesimpulan jika model *mind mapping* berbantuan media *display* lebih efektif apabila dibandingkan dengan model *direct instruction* terhadap hasil belajar peserta didik dalam pelajaran IPS materi Keanekaragaman di Negeriku kelas IV SD N Gugus KH. Samanhudi Kabupaten Kendal.

Perbedaan hasil kognitif terlihat dari hasil *pretest* dan *post test* yang dilaksanakan sebelum dan sesudah pembelajaran (*treatmen*) pada kelas kontrol dan eksperimen . Berdasarkan hasil perhitungan pada kelas Eksperimen terlihat perkembangan yang cukup baik yaitu dari nilai rata-rata *pretest* 64,84 meningkat menjadi 81. Sedangkan yang didapatkan dari kelas Kontrol ,rata-rata *pretest* 63,85 meningkat menjadi 68.

Penerapan Model *Mind Mapping* berbantuan Media Display mengarah kearah positif dan terbukti lebih unggul dibandingkan dengan model Pembelajaran langsung *Direct Intruction* jika diterapkan pada materi Keanekaragaman di Negeriku kelas IV.

5.2 Saran

Berpedoman dengan hasil penelitian yang telah didapatkan, maka peneliti ingin mengajukan masukan untuk beberapa pihak yaitu sebagai berikut:

a. Bagi Guru

Guru diharapkan untuk menerapkan model pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan display dalam pembelajaran di kelas, karena dengan model pembelajaran *Mind Mapping* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi Siswa

Siswa diharapkan menggunakan *Mind Mapping* berbantuan display sebagai model mencatat sehari-hari agar dapat lebih mudah mengingat materi pelajaran yang sudah dipelajari.

c. Bagi Sekolah

Model pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan display digunakan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran di sekolah untuk meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abiding, Yunus. 2014 . *Desain System Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung : PT Revika Aditama.
- Adodo, S O. 2013. *Effect of Mind Mapping as a Self-Regulated Learning Strategy on Students' Achievement in Basic Science and Technology*. Mediteranian Journal of Social Sciences. Vol. 4 No. 6
- Alma, Bukhari dkk.2010. *Pembelajaran Studi Sosial*. Bandung :Alfabeta.
- Aqib, Zainal.2014. *Model-Model Media ,dan Strategi Pembelajarn Kontekstual (inovatif)*. Bandung : Yrama Widya
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- _____. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Astriany, Nur. 2016. Meningkatkan Hasil Belajar IPA melalui Penggunaan *Mind Map* Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Bekasi Utara. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1):177.
- Asyar, Rayhandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : Referensi Jakarta.
- Buzan, Tony. 2013. *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

- Catur A. dkk. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran Accelerated Learning Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sd No. 2 Tuban .
Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD
- Chatib, Munif dan Irma N F. 2013. *Kelasnya Manusia*. Bandung : PT Mizan Pustaka
- Daryanto dan Syaiful Karim. 2017. *Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta : Gava Media.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta:Rineka Cipta
- Gunawan dkk. 2016. Pengaruh Model Direct Instruction Berbantuan Simulasi Virtual Terhadap Penguasaan Konsep Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi* (ISSN. 2407-6902)
- Hanum, Parida .Razak Abdul. 2019. Implementation of Treffinger-Combined Mind Mapping Learning Model on Students' Creativity and Learning Outcomes. *International Journal of Progressive Sciences and Technologies (IJPSAT)* ISSN: 2509-0119.
- Hallen, D dan Sangeetha, N. 2015. *Effectiveness of Mind Mapping in English Teaching among VIII Standard Student. I-managers's Journal on English Language Teaching*. 5(1):45.
- Jakni. 2016. *Metodologi Penelitian Ekspeimen Bidang Pendidikan*. Bndung. Alfabeta.
- Liu Ying, dkk. 2014. *The Effect of Mind Mapping on Teaching and Learning; A Meta-Analysis*. Standard Journal of Education and Essay. Vol. 2 No. 1.

- Nemati, Azadeh.dkk .2014. The Effect Of Mind Mapping Technique On The Enhancement Of Advanced Iranian Efl Learners' Essay Writing Ability Through Organizing Information And Thoughts. *Indian Journal of Fundamental and Applied Life Sciences* ISSN: 2231-6345
- Nugraheny, Hesty dkk. 2019. Efektivitas Model Pembelajaran Campuran Auditory, Intellectually, Repetition, dan Group Investigation dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Kreativitas Berpikir. *Unnes Physics Education Journal*
- Rahayu C,Putu. 2018. Pengaruh Penggunaan Metode Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sd Negeri 10 Metro Timur. *Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung*
- Sanjaya, S. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses*. Jakarta: Kencana Predana Media.
- 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 Pare Pare . *Jurnal Publikasi Pendidikan VolumeVNo3*
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sugiyono. 2014. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suarsana ,I Made.dkk. 2018. Model Pembelajaran Kooperatif Talking Stick, Mind Mapping, Dan Kemampuan Komunikasi Matematis . *Jurnal Matematika*

dan Pembelajaran p-ISSN: 2354-6883 ; e-ISSN: 2581-172X Volume 6,
No 1

Suherlin .dkk. 2017. Penerapan Model pembelajaran Mind Mapping Berbantuan Media Gambar Pada Mata Pelajaran Ips Terpadu Untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa Kelas Viii Smp Negeri 1 Darussalam. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Geografi FKIP Unsyiah*. Volume 2, Nomor 3, Hal 122-131

Sulichah, Eni. 2018. Efektivitas model pembelajaran mind mapping terhadap hasil belajar ipa ditinjau dari motivasi belajar siswa . *Jurnal ilmiah pendidikan ipa*, vol. 5 no. 2

Sunaengsih, C. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Mutu Pembelajaran Pada Sekolah Dasar Terakreditasi A. *Mimbar Sekolah Dasar*, 3(2), 183-190.

Sunarman, I Pt Agus dkk. 2015. Model Pembelajaran *Mind Mapping* Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Gugus 2 Luwus-Mekarsari. *e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 3(1):8.

Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Swadarma, Doni. 2013. *Mind Mapping dalam kurikulum Pembelajaran*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo

Triwulan TT, Titik. 2017. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif , Progresif, dan Kontekstual* . Jakarta : PT charisma Putra Utama.