



**PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF
MODEL *MIND MAPPING* UNTUK MENINGKATKAN
KUALITAS PEMBELAJARAN IPS
KELAS III SDN PLALANGAN 04 SEMARANG**

SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan

Oleh

SAMUEL DWI CHRISTYONO

NIM 1401411352

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2015**

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Samuel Dwi Christyono

NIM : 1401411352

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model *Mind Mapping* untuk
Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Kelas III SDN
Plalangan 04 Semarang

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

Semarang, 21 Mei 2015

Peneliti,



Samuel Dwi Christyono

NIM. 1401411352

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas nama Samuel Dwi Christyono, NIM 1401411352, dengan judul “Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Kelas III SDN Plalangan 04 Semarang” telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Selasa

tanggal : 23 Juni 2015

Semarang, 23 Juni 2015

Mengetahui,

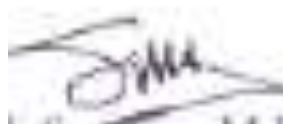
Ketua Jurusan PGSD



Dra. Hartati, M.Pd.

NIP. 19551005 198012 2 001

Dosen Pembimbing



Dr. Ali Sunarso, M.Pd

NIP. 196004191983021001

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi atas nama Samuel Dwi Christyono, NIM 1401411352, dengan judul “Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Kelas III SDN Plalangan 04 Semarang”, telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Selasa

tanggal : 23 Juni 2015



Sekretaris

Drs. Moch. Ichsan, M.Pd.
NIP 19500612 198403 1 001

Penguji Utama,

Drs. Mujiyono, M.Pd

NIP. 19530606198103

Penguji I

Dra. Sri Susilaningsih, M.Pd

NIP. 195604051981032001

Penguji II

Dr. Ali Sunarso, M.Pd.

NIP. 196004191983021001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Takut akan Tuhan adalah permulaan pengetahuan, tetapi orang bodoh menghina hikmat dan didikan.” (Amsal 1:7)

PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur dan bangga skripsi ini kupersembahkan kepada:

*Kedua orang tuaku tercinta,
Bapak Sudaryono dan Ibu Sulasmi*

Almamaterku.

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan berkat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Kelas III SDN Plalangan 04 Semarang” yang merupakan salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana.

Peneliti banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak dalam penulisan skripsi, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak, khususnya kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk menuntut ilmu hingga menyelesaikan studi.
2. Prof. Dr. Fakhrudin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan persetujuan pengesahan skripsi ini;
3. Dra. Hartati, M.Pd., Ketua Jurusan PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan rekomendasi ijin melaksanakan penelitian.
4. Dr. Ali Sunarso, M.Pd., Dosen Pembimbing yang telah membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi.
5. Drs. Mujiyono, M.Pd., Dosen Penguji Utama Skripsi yang telah menguji dengan teliti dan memberikan masukan dan perbaikan skripsi ini.
6. Dra. Sri Susilaningsih, M.Pd., Dosen Penguji I Skripsi yang telah menguji dengan teliti dan memberikan masukan dan perbaikan skripsi ini.
7. Isrom Ismail, S.Pd., M.Pd., Kepala SDN Plalangan 04 Semarang yang telah memberikan ijin penelitian.
8. Juyantini, S.Pd., Guru Kelas III SDN Plalangan 04 Semarang yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian.

Semoga skripsi ini memberi manfaat bagi peneliti, pembaca, maupun dunia pendidikan pada umumnya.

Semarang, 23 Juni 2015

Peneliti

ABSTRAK

Christyono, Samuel Dwi. 2015. *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model Mind Mapping untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Kelas III SDN Plalangan 04 Semarang*. Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Dr. Ali Sunarso, M.Pd. 251 halaman

IPS adalah ilmu yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Kualitas pembelajaran IPS dapat ditingkatkan. Dalam penelitian ini peningkatan kualitas pembelajaran IPS meliputi keterampilan guru, aktifitas siswa, dan hasil belajar. Berdasarkan pengalaman langsung ketika melaksanakan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di kelas III SDN Plalangan 04 Semarang, peneliti menemukan adanya beberapa permasalahan pada pembelajaran IPS. Guru kurang bervariasi dalam menggunakan model pembelajaran, dan kurangnya media pembelajaran yang menarik, sehingga siswa kurang antusias dan cepat merasa bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan diskusi yang peneliti lakukan bersama guru mitra dalam pembelajaran IPS kelas III SDN Plalangan 04, telah menetapkan model *Mind Mapping* sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS. Rumusan masalah penelitian adalah “bagaimanakah cara menerapkan pembelajaran kooperatif model *mind mapping* untuk meningkatkan hasil belajar IPS kelas III SDN Plalangan 04 Semarang?”

Tujuan penelitian untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS melalui pembelajarn kooperatif model *mind mapping* pada siswa kelas III. Desain penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari tiga siklus, setiap siklus 1 kali pertemuan meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan nontes (observasi, wawancara, dokumentasi). Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) keterampilan guru siklus I skor 26 kriteria baik, siklus II skor 28 kriteria baik, dan siklus III skor 33 kriteria sangat baik; (2) aktivitas siswa siklus I skor 20 dengan kriteria baik, siklus II skor 24 dengan kriteria sangat baik, dan siklus III skor 26 kriteria sangat baik; (3) ketuntasan klasikal siklus I adalah 60%, siklus II menjadi 73,7%, dan siklus III menjadi 81,6%.

Simpulan dari penelitian ini adalah penerapan model *mind mapping* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS Siswa Kelas III SDN Plalangan 04 Semarang. Saran peneliti adalah hendaknya menerapkan model *Mind Mapping* sebagai salah satu alternatif model pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran

Kata kunci : *Mind Mapping*; IPS; kualitas pembelajaran

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN KELULUSAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR DIAGRAM	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
1 BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.4 Manfaat Penelitian	9
2 BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
2.1 Kajian Teori	11
2.1.1 Hakikat Belajar dan Pembelajaran.....	11
2.1.2 Pengertian Pembelajaran	18
2.1.3 Kualitas Pembelajaran	20
2.1.3.1. Keterampilan Mengajar Guru	21
2.1.3.2 Aktivitas Siswa	34
2.1.3.3 Hasil Belajar	38
2.1.4 Hakikat IPS	42
2.1.4.1 Pengertian IPS	42

2.1.4.2	Tujuan IPS	43
2.1.4.3	Ruang Lingkup IPS Sebagai Program Pendidikan	44
2.1.4.4	Pembelajaran IPS di SD	45
2.1.5	Pembelajaran Kooperatif	47
2.1.5.1	Pengertian Pembelajaran Kooperatif	47
2.1.5.2	Kelebihan Pembelajaran Kooperatif	49
2.1.6	Model Pembelajaran <i>Mind Mapping</i>	50
2.1.6.1	Langkah-Langkah Model Pembelajaran <i>Mind Mapping</i>	51
2.1.6.2	Kelebihan Model Pembelajaran <i>Mind Mapping</i>	53
2.2	Kajian Empiris	52
2.3	Kerangka Berpikir	56
2.4	Hipotesis Tindakan	58
3	BAB III METODE PENELITIAN	60
3.1	Lokasi Penelitian	60
3.2	Subyek Penelitian	60
3.3	Variabel Penelitian	60
3.4	Prosedur/Langkah-Langkah PTK	61
3.5	Siklus Penelitian	63
3.5.1	Siklus Pertama	63
3.5.2	Siklus Kedua	66
3.5.3	Siklus Ketiga	70
3.6	Data dan Cara Pengumpulan Data	73
3.6.1	Sumber Data	73
3.6.2	Jenis Data	74
3.6.2.1	Data Kuantitatif	74
3.6.2.2	Data Kualitatif	75
3.6.3	Teknik Pengumpulan Data	75
3.6.4	Teknik Analisis Data	77
3.7	Indikator Keberhasilan.....	84
4	BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	86
4.1	Hasil Penelitian	86

4.1.1	Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus 1	86
4.1.1.1	Perencanaan	86
4.1.1.2	Pelaksanaan	87
4.1.1.3	Hasil Observasi	88
4.1.1.4	Refleksi	99
4.1.1.5	Revisi	104
4.1.2	Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus 2	105
4.1.2.1	Perencanaan	109
4.1.2.2	Pelaksanaan	110
4.1.2.3	Hasil Observasi	117
4.1.2.4	Refleksi	122
4.1.2.5	Revisi	124
4.1.3	Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus 3	124
4.1.3.1	Perencanaan	124
4.1.3.2	Pelaksanaan	125
4.1.3.3	Hasil Observasi	126
4.1.3.4	Refleksi	132
4.1.3.5	Revisi	135
4.2	Pembahasan	141
4.2.1	Hasil Observasi Keterampilan Guru	141
4.2.2	Hasil observasi aktivitas siswa	158
4.2.3	Hasil Belajar Siswa	162
4.3	Implikasi Penelitian	170
5	BAB V PENUTUP	172
5.1	Simpulan	172
5.2	Saran	173
	Daftar Pustaka	174
	Lampiran	178

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Contoh kategori nilai ketuntasan	33
Tabel 2.2	Kategori nilai ketuntasan IPS SDN Plalangan 04 Semarang	33
Tabel 2.3	Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS kelas III	38
Tabel 3.1	Kualifikasi Kriteria Ketuntasan Belajar Siswa	75
Tabel 3.2	Kriteria ketuntasan dalam penilaian data kualitatif ketrampilan guru	78
Tabel 3.3	Kriteria ketuntasan kualitatif aktifitas siswa	79
Tabel 4.1	Hasil observasi ketrampilan guru siklus I	84
Tabel 4.2	Kriteria ketuntasan penilaian ketrampilan guru siklus I	88
Tabel 4.3	Hasil penilaian observasi aktivitas siswa siklus I	88
Tabel 4.4	Kriteria ketuntasan dalam penilaian data kualitatif aktivitas siswa	89
Tabel 4.5	Hasil belajar siswa siklus	92
Tabel 4.6	Hasil observasi ketrampilan guru siklus II	103
Tabel 4.7	Tabel kriteria ketuntasan penilaian data kualitatif ketrampilan guru	103
Tabel 4.8	Hasil observasi aktivitas siswa siklus II	109
Tabel 4.9	Kriteria ketuntasan dalam penilaian data kualitatif aktivitas siswa	109
Tabel 4.10	Hasil belajar siswa siklus II	111
Tabel 4.11	Hasil observasi ketrampilan guru siklus III	121
Tabel 4.12	Kriteria ketuntasan penilaian data kualitatif ketrampilan guru	122

Tabel 4.13	Hasil observasi aktivitas siswa siklus III	127
Tabel 4.14	Kriteria ketuntasan dalam penilaian data kualitatif aktivitas siswa	127
Tabel 4.15	Hasil belajar siswa siklus III	131
Tabel 4.16	Data Observasi Ketrampilan Guru	136
Tabel 4.17	Hasil observasi aktivitas siswa	154
Tabel 4.18	Analisis data hasil belajar siswa	163

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1	Kerangka berpikir	54
Bagan 3.1	Prosedur penelitian tindakan kelas	57

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1	Diagram data ketrampilan guru siklus I	85
Diagram 4.2	Diagram data aktivitas siswa siklus I	89
Diagram 4.3	Diagram data ketuntasan hasil belajar IPS pada siklus I	93
Diagram 4.4	Diagram data ketrampilan guru siklus II	103
Diagram 4.5	Diagram data aktivitas siswa siklus II	109
Diagram 4.6	Diagram data ketuntasan hasil belajar IPS pada siklus II	112
Diagram 4.7	Diagram data ketrampilan guru siklus III	122
Diagram 4.8	Diagram data aktivitas siswa siklus III	128
Diagram 4.9	Diagram data ketuntasan hasil belajar IPS pada siklus III	132
Diagram 4.10	Diagram data keterampilan guru pada siklus I II dan III	137
Diagram 4.11	Peningkatan hasil observasi aktivitas siswa	155
Diagram 4.12	Peningkatan hasil belajar siswa	163

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Daftar Nilai Observasi SDN Plalangan 04 Semarang	178
Lampiran 2	Pedoman Kisi-Kisi Aktivitas Siswa	179
Lampiran 3	Pedoman Kisi-Kisi Ketrampilan Guru	180
Lampiran 4	Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	181
Lampiran 5	Lembar Pengamatan Ketrampilan Guru	184
Lampiran 6	Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa	187
Lampiran 7	Lembar Wawancara Teman Sejawat (Kolaborator)	189
Lampiran 8	Catatan Lapangan Selama Pembelajaran IPS	190
Lampiran 9	Silabus	191
Lampiran 10	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	194
Lampiran 11	Foto Kegiatan	238
Lampiran 12	Lembar ketrampilan guru siklus I II III	239
Lampiran 13	Lembar aktivitas siswa siklus I II III	250
Lampiran 14	Data Nilai Hasil Belajar 3 Siklus	256
Lampiran 15	Lembar Wawancara Teman Sejawat (Kolaborator)	264
Lampiran 16	Catatatn Lapangan 3 Siklus	266
Lampiran 17	Surat-surat Penelitian	269

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG MASALAH

Pendidikan merupakan cara untuk mencerdaskan bangsa yang sesuai dengan pembukaan Undang-undang Dasar 1945 alinea ke-4 dan ingin mencapai tujuan pendidikan nasional. Perkembangan jaman sekarang juga menuntut terciptanya sumber daya manusia yang unggul dan mampu bersaing dengan negara lain yang sudah semakin maju. Untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang ada, kualitas dalam pembelajaran juga harus terus ditingkatkan. Peningkatan kualitas pembelajaran dapat dilakukan dengan pembelajaran yang efektif dan kreatif yang dilakukan oleh seorang guru. Dalam pasal 3 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional mengenai fungsi pendidikan nasional yaitu mengembangkan keterampilan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 pasal 3 tentang tujuan pendidikan nasional, maka guru dituntut untuk dapat

mengembangkan potensi siswa dengan memperhatikan kompetensi pembelajaran yang ada. Pengembangan potensi siswa tersebut mengarah pada proses pembelajaran. Di dalam proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas harus ada interaksi yang baik antara guru dan siswa. Dalam interaksi ini menjadikan guru berperan sebagai fasilitator. Mulyasa (2011:40-41) Guru dapat diibaratkan sebagai pembimbing perjalanan, yang berdasarkan pengetahuan dan pengalamannya bertanggung jawab atas kelancaran perjalanan itu, tidak hanya secara fisik tetapi juga perjalanan mental, emosional, kreativitas, moral, dan spiritual yang lebih dalam dan kompleks. Dalam hal ini perencanaan pembelajaran guru menekankan pada keaktifan siswa, suasana kondusif, pembelajaran yang efektif dan suasana yang menyenangkan menjadi prioritas utama dalam proses pembelajaran. Interaksi antara guru dan siswa akan mempermudah siswa menerima dan mempelajari pelajaran. Guru dan buku teks merupakan sumber belajar bagi siswa selama disekolah. Namun sumber belajar bukan hanya sebatas guru dan buku teks karena mengingat pengertian sumber belajar adalah semua sumber (baik berupa data, orang atau benda) yang dapat digunakan untuk memberi fasilitas (kemudahan) belajar bagi siswa. Sumber belajar ini bermanfaat dalam memberikan sumbangan yang positif untuk peningkatan mutu pendidikan dan pembelajaran. Jadi sumber belajar yang lain bisa diperoleh siswa dengan terjun langsung di luar sekolah. Siswa bisa belajar dari lingkungan sekitar wilayah mereka belajar. Karena disekolah merupakan sumber belajar bagi siswa maka guru harus mengetahui dan menguasai berbagai model, model, metode serta media pembelajaran agar peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran. Selain itu

dalam kegiatan pembelajaran, guru juga harus memahami standar kompetensi dan kompetensi dasar yang diajarkannya, serta memahami berbagai model dan model pembelajaran yang dapat merangsang keterampilan siswa untuk aktif belajar dengan perencanaan pengajaran yang matang oleh guru..Oleh karena itu guru yang baik harus menjadi fasilitator yang baik pula bagi siswa-siswanya sehingga siswa terlibat aktif dalam pembelajaran.

IPS adalah salah satu mata pelajaran yang berusaha membekali pengetahuan dan keterampilan peserta didik agar mampu bermasyarakat dan menyesuaikan diri dengan perkembangan jaman. Oleh karena itu dalam proses belajar-mengajar di sekolah dasar khususnya untuk mata pelajaran IPS harus berorientasi bahwa pembelajaran IPS perlu diberikan kepada semua peserta didik untuk membekali peserta didik dengan keterampilan berpikir logis, kritis, memiliki keterampilan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional maupun global (Permendiknas No. 22 Tahun 2006). Dengan pengajaran IPS diharapkan siswa memiliki sikap peka, kritis dan tanggap dalam memecahkan masalah-masalah sosial yang dihadapi dalam kehidupannya. Selain itu keberadaan IPS pada pendidikan dasar sebagai sarana dalam mengembangkan pemahaman siswa tentang bagaimana bekerjasama dan berinteraksi dengan lingkungannya

IPS bertujuan untuk membina anak didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, keterampilan dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya sendiri serta bagi masyarakat dan negara. Menurut Sumaatmadja, dkk (2008: 1.40) Siswa SD memerlukan alat perantara yang disebut

media, yang sangat membantu dalam proses belajar mengajar IPS. Hal dan benda yang tidak dapat secara langsung diamati dan dipelajari, dapat disampaikan atau disajikan melalui gambar, potret, peta, buku, majalah, dan benda lain yang sejenis, benda-benda tersebut termasuk dalam kategori media cetak. Hal tersebut dapat memperkenalkan siswa dengan membawa mereka pada keadaan dilingkungan mereka secara nyata dan menjadi salah satu pembelajaran yang ideal bagi siswa SD. Media *mapping* dipilih karena mampu menjadi media yang tepat bagi pembelajaran IPS yang ideal di SD. Selain itu penggunaan media juga mampu membuat pembelajaran semakin variatif. Menurut Sudjana dan Rivai (2002: 2) alasan pertama berkenaan dengan manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa antara lain pengajaran lebih menarik, bahan pengajaran akan lebih jelas, metode mengajar akan lebih bervariasi, dan siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan.

Namun, dalam pelaksanaan di lapangan ditemukan masalah, berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III SDN Plalangan 04 Semarang, Pembelajaran IPS di kelas III belum sesuai dengan pembelajaran IPS yang ideal dilakukan di SD. Peneliti menemukan beberapa permasalahan yang ada dalam pembelajaran terkait dengan hasil belajar dan sikap siswa kelas III khususnya pada mata pelajaran IPS. Permasalahan yang ditemukan adalah sebagai berikut: (1) sikap belajar siswa yang pasif dan kurangnya keberanian siswa untuk bertanya, mengeluarkan pendapat, mencari dan memberi informasi, interaksi yang kurang antar siswa, usaha dan motivasi untuk mempelajari materi dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. (2) model pembelajaran yang

bersifat sentralistik yang masih banyak menggunakan metode ceramah, sehingga pembelajaran masih bersifat satu arah, karena siswa masih menganggap pusat pembelajaran pada guru. (3) penggunaan media pembelajaran IPS di kelas III yang masih minim. Hal ini juga berpengaruh terhadap aktivitas siswa dalam menyerap dan memahami pelajaran.

Diperlukan metode yang tepat untuk mengatasi masalah yang ada dalam sikap belajar yang berdampak pada hasil belajar pada siswa kelas III SDN Plalangan 04 Semarang. Metode yang dapat menarik siswa untuk lebih termotivasi dalam belajar terutama saat pembelajaran di kelas. Salah satu cara yang dapat diterapkan adalah dengan cara menggunakan model pembelajaran kooperatif. Suprijono (2009: 54) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru, di mana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang dimaksud. Guru biasaya menetapkan bentuk ujian pada akhir tugas.

Peneliti menerapkan pembelajaran kooperatif model *mind mapping* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa di kelas III SDN Plalangan 04 Semarang. Pembelajaran kooperatif dengan model tersebut dipilih karena sesuai dengan pembelajaran IPS yang sesuai di SD. Dalam model pembelajarn ini, materi pelajaran tidak begitu saja diterangkan kepada peserta didik tetapi mereka diarahkan untuk menemukan sendiri konsep yang dimaksud melalui pengalaman

belajar peserta didik dengan cara menganalisis mengonstruksikannya hingga terbentuk pemahaman baru dalam diri mereka (Swadarma, 2013: 73)

Hasil penelitian yang memperkuat peneliti untuk melakukan penelitian tindakan dengan menerapkan pembelajaran kooperatif model *mind mapping*, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Darmayoga (2013) berjudul “Pengaruh Implementasi Metode *Mind Mapping* terhadap Hasil Belajar IPS Ditinjau dari Minat Siswa. Kelas IV SD Sathya Sai Denpasar.” Pada penelitian ini, hasil ditunjukkan bahwa bahwa model pembelajaran *Mind Mapping* dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Penelitian lain oleh Ningsih (2012) menunjukan pengaruh yang signifikan antara sistem pembelajaran *Mind Map* dengan pemerolehan hasil belajar IPS siswa kelas V di SDN 11 Pontianak Kota.

Dengan menggunakan media pembelajaran *mapping* ini diharapkan siswa dapat lebih termotivasi ketika mengikuti proses pembelajaran didalam kelas. Sehingga, judul PTK (Penelitian Tindakan Kelas) yang dijadikan fokus kajian oleh peneliti dan guru kolaborasi adalah “Penerapan pembelajaran kooperatif model *mind mapping* untuk meningkatkan hasil belajar IPS kelas III SDN Plalangan 04 Semarang”.

1.2. RUMUSAN MASALAH DAN PEMECAHAN MASALAH

1.2.1. Rumusan Masalah

Perumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah cara menerapkan pembelajaran kooperatif model *mind mapping* untuk meningkatkan

hasil belajar IPS kelas III SDN Plalangan 04 Semarang? Perumusan masalah tersebut dapat diperinci sebagai berikut:

- 1 Apakah penerapan pembelajaran kooperatif model *mind mapping* dapat meningkatkan keterampilan guru pada pembelajaran IPS di kelas III SDN Plalangan 04 Semarang?
- 2 Apakah penerapan pembelajaran kooperatif model *mind mapping* dapat meningkatkan aktivitas siswa pada pembelajaran IPS di kelas III SDN Plalangan 04 Semarang?
- 3 Apakah penerapan pembelajaran kooperatif model *mind mapping* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas III SDN Plalangan 04 Semarang?

1.2.2. Pemecahan Masalah

Berdasarkan permasalahan pada pembelajaran IPS kelas III SDN Plalangan 04 Semarang, maka perlu adanya tindakan pemecahan masalah melalui pembelajaran kooperatif model *mind mapping*. Swardarma (2013: 68) menguraikan langkah-langkah dalam penerapan *mind mapping* dalam tabel berikut ini.

1. Guru menyajikan materi sebagai pengantar untuk membuat *mind mapping*.
(Eksplorasi, mengamati)
2. Guru melemparkan satu topik hangat yang berhubungan dengan materi tentang kegunaan uang. (Eksplorasi, mengamati, menalar)
3. Siswa mengamati penjelasan guru dengan disertai tanya jawab.
(Eksplorasi, mengamati, menalar)

4. Guru memberikan pertanyaan dan selanjutnya membagi siswa dengan jumlah 4-5 orang. (Elaborasi, mengamati, mencoba)
5. Siswa bersama kelompok membuat *mind mapping* sesuai arahan dari guru. (Elaborasi, mengamati, mencoba)
6. Guru memanggil setiap kelompok untuk presentasi. (Elaborasi, mengkomunikasikan)
7. Guru memulai menanamkan konsep / materi sesuai dengan kompetensi yang ingin di capai. Selanjutnya guru memberikan rangkuman. (Elaborasi, menalar, mencoba)
8. Guru memberi penghargaan kepada siswa yang selesai terlebih dahulu sebelum waktu habis. (konfirmasi)
9. Guru melakukan evaluasi. (konfirmasi)

1.3. Tujuan Penelitian

1.3.1. Tujuan Umum

Adapun tujuan umum penelitian ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS melalui pembelajaran kooperatif model *mind mapping* kelas III SDN Plalangan 04 Semarang.

1.3.2. Tujuan Khusus

Sedangkan tujuan khusus penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan peningkatan keterampilan guru dalam pembelajaran IPS melalui pembelajaran kooperatif model *mind mapping* kelas III SDN Plalangan 04 Semarang.

2. Mendeskripsikan peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS melalui pembelajaran kooperatif model *mind mapping* kelas III SDN Plalangan 04 Semarang.
3. Meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS melalui pembelajaran kooperatif model *mind mapping* kelas III SDN Plalangan 04 Semarang.

1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik yang bersifat teoritis dan praktis.

1.4.1. Manfaat Teoritis

- 1.4.1.1 Sebagai sarana atau sumber untuk meningkatkan informasi tentang efektifitas pembelajaran kooperatif model *mind mapping*.
- 1.4.1.2 Hasil penelitian ini dapat berguna bagi penelitian – penelitian lain untuk mengetahui efektivitas model dan tipe pembelajaran sejenis.

1.4.2. Manfaat Praktis

1.4.2.1. Bagi Siswa

Dapat memperbaiki sikap siswa yang pasif yang berdampak pada hasil belajar dan juga dapat meningkatkan kerja sama antar siswa.

1.4.2.2. Bagi Guru

Memberikan masukan dan meningkatkan kreativitas guru dalam mengajar dengan menggunakan pembelajaran kooperatif model *mind mapping* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

1.4.2.3. Bagi Sekolah

Sekolah yang menjadi tempat penelitian memiliki variasi mengajar dengan menggunakan pembelajaran kooperatif model *mind mapping* untuk meningkatkan sikap dan memperbaiki hasil belajar siswa serta dapat meningkatkan mutu dan akreditasi sekolah. Dapat berguna juga untuk pengembangan kurikulum sekolah.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 KAJIAN TEORI

Kajian teori mencakup pengertian-pengertian dari judul penelitian agar didapatkan satu pengertian dan tidak akan terjadi salah tafsir bagi para pembaca saat membaca penelitian ini. Kajian teori tersebut yaitu: hakikat belajar, hakikat pembelajaran, faktor yang mempengaruhi belajar, kualitas pembelajaran, hakikat pembelajaran IPS, pembelajaran kooperatif, dan hakikat model pembelajaran *Mind Mapping*.

2.1.1 Hakikat Belajar dan Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Belajar

Kegiatan belajar dalam dunia pendidikan merupakan kegiatan yang sangat penting. Tingkat keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran bergantung pada bagaimana proses belajar yang dialami oleh peserta didik. Banyak definisi tentang pengertian belajar yang telah dirumuskan oleh para ahli. Belajar adalah perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan Hamdani (2011: 21). Siregar dan Nara (2011: 3) Belajar merupakan sebuah proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak masih bayi (bahkan dalam kandungan) hingga liang lahat, dengan ditandai perubahan tingkah

laku. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), serta nilai dan sikap (afektif). Sedangkan Singer (1968) belajar sebagai perubahan perilaku yang relative tetap yang disebabkan praktik atau pengalaman yang sampai dalam situasi tertentu. Menurut Slameto (dalam Hamdani, 2011: 20) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Perubahan itu bersifat relatif konstan dan berbekas. Dalam kaitan ini, proses belajar dan perubahan merupakan bukti hasil yang diproses. Belajar tidak hanya mempelajari mata pelajaran, tetapi juga, penyusunan, kebiasaan, persepsi, kesenangan atau minat, penyesuaian sosial,bermacam-macam keterampilan lain dan cita-cita (Hamalik dalam Hamdani, 2011: 20). Arsyad (2013: 1) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada setiap diri individu sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya. Dimiyati dan Mudjiono (2009: 7) Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar.

Dalam proses belajar mengandung tiga unsur utama (Rifa'i & Anni 2011 : 82), unsur tersebut yaitu :

1. Belajar berkaitan dengan perubahan perilaku. Perubahan perilaku itu mengacu pada kemampuan mengingat atau menguasai berbagai bahan belajar dan kecenderungan peserta didik memiliki sikap dan nilai-nilai serta keterampilan

yang diajarkan oleh pendidik, sebagaimana telah dirumuskan dalam tujuan peserta didikan.

2. Perubahan perilaku itu terjadi karena didahului oleh proses pengalaman. Pengalaman dalam pengertian belajar dapat berupa pengalaman fisik, psikis dan sosial. Perubahan perilaku yang terjadi sebagai akibat dari interaksi antara individu dengan lingkungannya.
3. Perubahan perilaku karena belajar bersifat relatif permanen.

Berdasarkan uraian tersebut dapat dikatakan bahwa orang dikatakan belajar jika orang tersebut sudah mengalami berbagai aktivitas dalam kehidupannya sehingga mengakibatkan perubahan tingkah laku yang bersifat relatif konstan dan berbekas dalam pengetahuan (kognitif), pemahaman (kognitif), ketrampilan (afektif) dan nilai sikap (psikomotorik)

2.1.1.2 Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar menurut Slameto (2010: 54) dibagi dalam dua kelompok, yaitu:

a. Faktor Intern (Faktor yang berasal dari dalam)

Faktor intern dibagi menjadi tiga faktor, yaitu: faktor jasmaniah, faktor psikologis dan faktor kelelahan.

1. Faktor jasmaniah, meliputi faktor kesehatan dan cacat tubuh
2. Faktor Psikologis, meliputi faktor intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan
3. Faktor kelelahan, meliputi kelehan jasmani dan kelelahan rohani

b. Faktor Ekstern (Faktor yang berasal dari luar)

Faktor ekstern yang berpengaruh terhadap belajar dikelompokkan menjadi tiga faktor, yaitu: faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat.

1. Faktor keluarga, meliputi cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah dan keadaan ekonomi keluarga
2. Faktor sekolah, meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi guru dan siswa, relasi siswa dengan siswa, metode belajar.
3. Faktor masyarakat, meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul.

Ada enam komponen menurut Rifa'i dan Anni (2009: 194) yaitu tujuan, subjek belajar, materi pembelajaran, strategi pembelajaran, media pembelajaran, dan penunjang (fasilitas belajar, buku, alat pelajaran, dan lain-lain).

Berdasarkan teori-teori dari para ahli, dapat dikatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar yaitu faktor Intern dan faktor Ekstern dalam pembelajaran. Jadi berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran tergantung dari faktor-faktor tersebut.

2.1.1.3 Teori Belajar

Teori belajar dapat menjadi panduan guru untuk mengelola kelas serta membantu guru untuk mengevaluasi proses, perilaku guru sendiri, serta hasil belajar siswa yang telah dicapai (Sani, 2013: 2). Teori belajar memberi gambaran hubungan antara kegiatan siswa dengan proses psikologis yang terjadi dalam diri siswa. Para ahli memiliki persepsi dan penekanan yang berbeda terhadap gambaran suatu proses belajar yang berlangsung pada individu. Secara umum,

gambaran dari ahli yang berbeda ini dapat dikategorikan menjadi 4 teori belajar, yaitu:

1) Teori Kognitivisme

Menurut Piaget (dalam Thobroni, 2011: 96), proses belajar harus disesuaikan dengan tahapan perkembangan kognitif yang dilalui siswa. Secara garis besar individu mengalami tingkat-tingkat perkembangan intelektual, sebagai berikut:

(1) Tahap sensori motor

Pada tahap sensori motor (0-2 tahun), seorang anak belajar mengembangkan dengan mengatur kegiatan fisik dan mental.

(2) Tahap pra operasional

Pada tahap pra operasional (2-7 tahun), seorang anak masih sangat dipengaruhi oleh hal-hal khusus didapat dari pengalaman menggunakan indra sehingga ia belum mampu menyimpulkan sesuatu secara konsisten.

(3) Tahap operasional konkret

Pada tahap operasional konkret (7-11 tahun), seorang anak dapat membuat kesimpulan dari sesuatu pada situasi nyata atau dengan menggunakan benda konkret, sehingga mereka dapat mempertimbangkan dua aspek dari situasi nyata secara bersama-sama (misalnya, antara bentuk dan ukuran).

(4) Tahap operasional formal

Pada tahap operasional formal (11 tahun ke atas), kegiatan kognitif seseorang tidak mesti menggunakan benda nyata. Pada tahap ini, kemampuan

menalar secara abstrak meningkat sehingga seseorang dapat berpikir secara deduktif.

Kesesuaian Teori Piaget dengan *mapping* adalah peserta didik melalui *mapping* dapat menuangkan ide mereka berdasarkan pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya, sesuai dengan kreativitas masing-masing. *Mapping* memberikan ruang kognitif yang besar melalui analisis yang dibuat sebanyak mungkin, memberi kesempatan peserta didik untuk mengemukakan gagasan baru dengan bahasanya sendiri, memberi pengalaman yang berhubungan dengan gagasan yang telah dimiliki peserta didik dan mendorong untuk lentur terhadap perubahan gagasan. *Mapping* menggambarkan dan mengomunikasikan cara berpikir yang terstruktur, kreatif, imajinatif dan mengutamakan lingkungan belajar yang kondusif.

2) Teori Humanistik

Siregar dan Nara (2011: 34) menjelaskan "Bagi penganut teori humanistik, proses belajar harus berhulu dan bermuara pada manusia". Teori belajar humanistik menganggap bahwa belajar memiliki tujuan untuk mengusahakan manusia mencapai aktualisasi diri. Teori ini dianggap sebagai bentuk teori yang paling abstrak jika dibandingkan dengan teori lain. Sehingga teori belajar ini terlalu deskriptif dan sulit diterjemahkan dalam langkah-langkah yang praktis dan konkret dalam proses belajar.

3) Teori Konstruktivisme

Pembelajaran konstruktivisme menekankan pada proses belajar, bukan mengajar. Menurut konstruktivisme, pengetahuan dibangun oleh siswa sendiri dan

tidak dapat dipindahkan dari guru ke murid, kecuali hanya dengan keaktifan murid sendiri untuk menalar (Sani, 2013: 21). Menurut Suprijono (2012: 40) pembelajaran berbasis konstruktivisme merupakan belajar artikulasi. Belajar artikulasi adalah proses mengartikulasikan ide, pikiran, dan solusi. Belajar tidak hanya mengonstruksi makna dan mengembangkan pikiran, namun juga memperdalam proses-proses pemaknaan tersebut melalui pengekspresian ide-ide.

4) Teori Behaviorisme

Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya (Thobroni, 2011: 64). Teori belajar Behaviorisme adalah sebuah teori tentang perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Aliran ini menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil belajar. Teori ini menggunakan model hubungan stimulus respon dan menempatkan peserta didik sebagai individu yang pasif. Perubahan terjadi melalui rangsangan (stimulus) yang menimbulkan hubungan perilaku reaktif (respon) berdasarkan hukum-hukum mekanistik. Pembelajaran dilakukan dengan memberikan stimulus kepada peserta didik agar menimbulkan respon yang tepat seperti yang diinginkan (Sani, 2013: 4-5).

Berdasarkan uraian 4 jenis teori belajar tersebut, teori belajar yang mendasari penelitian ini adalah teori belajar Kognitivisme dan Konstruktivisme. Teori Kognitivisme mendasari penelitian ini karena berdasarkan teori kognitif Piaget, peserta didik usia SD berada pada tahap operasional konkret (7-11 tahun), oleh karena itu dalam pembelajaran hendaklah menggunakan benda-benda

konkret sehingga siswa mudah memahami materi yang diberikan guru. Teori Konstruktivisme digunakan sebagai dasar dalam mengembangkan pengalaman siswa dalam menerima pengetahuan, karena pada pembelajaran siswa dituntut untuk memikirkan permasalahan yang diberikan guru secara mandiri dengan mengonstruksi berbagai pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya.

2.1.2 Hakikat Pembelajaran

Pembelajaran dapat dikatakan sebagai hasil dari memori, kognisi, dan metakognisi yang berpengaruh terhadap pemahaman. Hal inilah yang terjadi ketika seseorang sedang belajar, dan kondisi ini juga sering terjadi dalam kehidupan sehari – hari, karena belajar merupakan proses alamiah setiap orang. Menurut Wenger (Huda, 2013: 2) mengatakan bahwa pembelajaran bukanlah aktivitas, sesuatu yang dilakukan oleh seseorang ketika ia tidak melakukan aktivitas yang lain. Pembelajaran juga bukanlah sesuatu yang berhenti dilakukan oleh seseorang. Sedangkan menurut Gagne (dalam Siregar dan Nara, 2011: 12) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan seperangkat peristiwa-peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung beberapa proses belajar yang sifatnya internal. Pembelajaran berorientasi pada bagaimana siswa berperilaku, memberikan makna bahwa pembelajaran merupakan suatu kumpulan proses yang bersifat individual, yang merubah stimuli dari lingkungan seseorang kedalam sejumlah informasi, yang selanjutnya dapat menyebabkan adanya hasil belajar dalam bentuk ingatan jangka panjang. Selanjutnya pembelajaran menurut aliran behavioristik adalah usaha guru membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan atau

stimulus. Aliran kognitif mendefinisikan pembelajaran sebagai cara guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir agar mengenal dan memahami sesuatu yang sedang dipelajari. Adapun aliran humanistik mendiskripsikan pembelajaran sebagai upaya memberikan kepada siswa untuk memilih bahan pelajaran dan cara mempelajarinya sesuai dengan minat dan kemampuannya (Hamdani, 2011: 23).

Berdasarkan berbagai definisi di atas, dapat dikatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara guru, siswa dan lingkungannya untuk mendukung dan menarik minat siswa sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan secara optimal dan menyebabkan adanya hasil belajar dalam bentuk ingatan jangka panjang. Proses belajar melibatkan semua hal yang dapat membantu kelancaran belajar siswa.

2.1.2.1 Komponen-komponen Pembelajaran

Pembelajaran akan berlangsung optimal apabila didukung dengan komponen-komponen pembelajaran. Komponen-komponen dalam pembelajaran menurut Rifa'i (2011: 194-196) terdiri dari:

- a. Tujuan, secara eksplisit diupayakan pencapaiannya melalui kegiatan pembelajaran adalah *instructional effect* biasanya itu berupa pengetahuan dan keterampilan atau sikap.
- b. Subyek belajar, dalam sistem pembelajaran merupakan komponen utama karena berperan sebagai subyek sekaligus obyek.

- c. Materi pelajaran, materi pelajaran yang komprehensif, terorganisasi secara sistematis akan berpengaruh juga terhadap intensitas proses pembelajaran.
- d. Strategi pembelajaran, dalam penerapan strategi pembelajaran pendidik perlu memilih model-model pembelajaran yang tepat, metode, dan teknik mengajar yang sesuai.
- e. Media pembelajaran, merupakan alat yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran.
- f. Penunjang, komponen penunjang yang dimaksud dalam sistem pembelajaran adalah fasilitas belajar, buku sumber, alat pelajaran, dan bahan pelajaran.

Komponen pembelajaran saling terkait antara satu dengan yang lain membentuk sebuah sistem dan berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran yang dilakukan

2.1.3 Kualitas Pembelajaran

Kualitas dapat dimaknai dengan istilah mutu atau juga keefektifan. Secara definitif efektivitas dapat dinyatakan sebagai tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan atau sasarannya (Etzioni, 1964) dalam (Daryanto, 2012: 58). Efektivitas ini sesungguhnya merupakan suatu konsep yang lebih luas mencakup berbagai faktor di dalam maupun di luar diri seseorang. Dengan demikian efektivitas tidak hanya dapat dilihat dari sisi produktivitas, akan tetapi juga dapat pula dilihat dari sisi persepsi atau sikap orangnya. Dengan demikian efektivitas merupakan suatu konsep yang sangat penting, karena mampu memberikan gambaran mengenai keberhasilan seseorang dalam mencapai sasarannya atau suatu tingkatan terhadap

mana tujuan - tujuan dicapai, atau tingkat pencapaian tujuan. Sementara itu belajar dapat pula dikatakan sebagai komunikasi terencana yang menghasilkan perubahan atas sikap, keterampilan, dan pengetahuan dalam hubungan dengan sasaran khusus yang berkaitan dengan pola berperilaku yang diperlukan individu untuk mewujudkan secara lengkap tugas atau pekerjaan tertentu. Jadi yang dimaksud dengan efektivitas belajar adalah tingkat pencapaian tujuan pembelajaran.

Peningkatan kualitas pembelajaran tidak akan tercapai tanpa keterkaitan antara komponen-komponen di dalamnya. Depdiknas (2004: 7) menjelaskan terdapat tujuh komponen kualitas pembelajaran: (1) keterampilan guru berupa kecakapan melaksanakan pembelajaran demi tercapainya tujuan yang ditetapkan, (2) aktivitas siswa adalah segala bentuk kegiatan siswa baik secara fisik maupun non-fisik, (3) hasil belajar siswa yaitu perubahan perilaku setelah mengalami aktivitas belajar, (4) iklim mengacu pada interaksi antar komponen seperti guru dan siswa, (5) materi disesuaikan dengan tujuan dan kompetensi yang harus dikuasai, (6) media merupakan alat bantu untuk memberikan pengalaman belajar pada siswa, dan (7) sistem pembelajaran adalah proses yang terjadi di sekolah.

Dari tujuh komponen di atas, tiga komponen dijadikan variabel penelitian, yaitu keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa. Lebih jelasnya ketiga variabel tersebut dijabarkan sebagai berikut

(1) Keterampilan Dasar Mengajar Guru

Mengajar biasanya diidentikan dengan suatu usaha untuk menciptakan kondisi atau sistem lingkungan yang mendukung dan memungkinkan untuk

berlangsungnya proses belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Rusman (2014: 80-93) keterampilan mengajar adalah berupa bentuk-bentuk perilaku yang bersifat mendasar dan khusus yang harus dimiliki oleh seorang guru sebagai modal awal untuk melaksanakan tugas-tugas pembelajaran secara terencana dan profesional. Keterampilan dasar mengajar guru secara aplikatif indikatornya digambarkan melalui sembilan keterampilan mengajar yaitu:

(2) Keterampilan Membuka Pelajaran

Keterampilan membuka pelajaran adalah keterampilan yang berkaitan dengan usaha guru dalam memulai kegiatan pembelajaran. Usaha guru yang dimaksud yaitu, usaha untuk menyiapkan siswa memasuki inti kegiatan pembelajaran. Menurut Sanjaya (2011: 42-43), ketrampilan membuka pelajaran adalah usaha yang dilakukan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran untuk menciptakan prakondisi bagi siswa, agar mental maupun perhatian terpusat pada pengalaman belajar yang disajikan, sehingga akan mudah mencapai kompetensi yang diharapkan. Komponen keterampilan membuka pelajaran menurut Usman (2013: 85) yaitu: menarik perhatian siswa, menimbulkan motivasi, memberi acuan, membuat kaitan.

Berdasarkan Permendiknas Nomor 41 tahun 2007 tentang Standar Proses Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah menjelaskan bahwa yang dilakukan guru dalam kegiatan pendahuluan adalah sebagai berikut:

- a. Menyiapkan siswa secara psikis maupun fisik untuk mengikuti proses pembelajaran.

- b. Melakukan apresepasi, yaitu mengkiatkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari.
- c. Menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai.
- d. Menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai dengan silabus dan RPP.

Keterampilan membuka pelajaran adalah kegiatan guru dalam menyiapkan siswa baik secara fisik maupun mental agar dapat terpusat pada apa yang akan dipelajari sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Keterampilan membuka pelajaran dalam penelitian ini dilakukan pada pra kegiatan dan kegiatan awal pembelajaran. Pra kegiatan yang dilakukan guru berupa: mengucapkan salam, berdo'a, melakukan presensi, dan mengkondisikan kelas. Sedangkan keterampilan membuka pelajaran yang dilakukan guru pada kegiatan awal berupa: memberikan apresepasi, memberikan motivasi, dan menyampaikan tujuan pembelajaran dengan jelas dan mudah dipahami.

(3) Keterampilan Menjelaskan

Menjelaskan adalah menuturkan secara lisan mengenai suatu bahan pelajaran, secara sistematis dan terencana sehingga siswa mudah memahami pelajaran yang disampaikan. Keterampilan menjelaskan dalam pembelajaran adalah penyajian informasi secara lisan yang diorganisasi secara sistematis untuk menunjukkan adanya hubungan satu dengan yang lainnya (Rusman, 2014: 86).

Keterampilan menjelaskan merupakan keterampilan guru dalam menuturkan materi secara lisan dengan tujuan memudahkan siswa memahami

suatu materi pelajaran tertentu dan memiliki beberapa komponen tertentu. Komponen-komponen dalam penyajian suatu penjelasan adalah sebagai berikut:

- a. Kejelasan, yaitu hendaknya penjelasan diberikan dengan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh siswa.
- b. Penggunaan contoh dan ilustrasi dalam pembelajaran, yaitu dalam memberikan penjelasan hendaknya menggunakan contoh yang ada kaitannya dengan kehidupan peserta didik.
- c. Pemberian tekanan, yaitu guru harus memusatkan perhatian siswa pada masalah pokok dan mengurangi informasi yang kurang penting.
- d. Penggunaan balikan, yaitu guru harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan pemahaman, keraguan atau ketidakmengertiannya ketika penjelasan diberikan.

Prinsip-prinsip keterampilan menjelaskan menurut Rusman (2014: 88), yaitu:

- a. Menjelaskan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- b. Relevan antara penjelasan dengan karakteristik siswa.
- c. Kebermaknaan, apapun yang dijelaskan guru harus bermakna bagi siswa baik untuk masa sekarang ataupun masa yang akan datang.
- d. Agar penjelasan lebih menarik, guru dapat memadukannya dengan tanya jawab, atau menggunakan media pembelajaran.
- e. Penjelasan dilakukan dalam kegiatan pendahuluan, inti, dan kegiatan penutup.

Keterampilan menjelaskan dalam penelitian ini ditunjukkan dengan: menunjukkan contoh *mind mapping* kepada siswa, menyampaikan fungsi dari

mapping, menjelaskan cara membuat *mind mapping*, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang *mind mapping*.

(4) Keterampilan Bertanya

Memunculkan aktualisasi diri siswa dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satu cara yang dapat digunakan adalah dengan cara bertanya. Keterampilan bertanya adalah kegiatan yang dilakukan guru dalam memberikan pertanyaan kepada siswa sebagai bentuk interaksi dalam pembelajaran dan mengharapkan adanya umpan balik. Hal ini selaras dengan pendapat John I Bolla (dalam Rusman, 2014: 82) dalam proses pembelajaran setiap pertanyaan, baik berupa kalimat tanya atau suruhan yang menuntut respon siswa perlu dilakukan, agar siswa memperoleh pengetahuan, dan meningkatkan kemampuan berfikir.

Pada dasarnya, ketrampilan bertanya dapat dikelompokkan dalam dua kelompok besar, yaitu ketrampilan bertanya dasar dan ketrampilan bertanya lanjut (Winataputra 2007: 7.8).

Ketrampilan bertanya dasar terdiri atas komponen-komponen sebagai berikut :

- a. Pengungkapan pertanyaan secara jelas
- b. Pemberian Acuan
- c. Pemusatan
- d. Pemindahan Giliran
- e. Penyebaran
- f. Pemberian waktu berfikir
- g. Pemberian Tuntunan

Sedangkan ketrampilan bertanya lanjut memiliki komponen sebagai berikut:

- a. Pengubahan tuntutan kognitif dalam menjawab pertanyaan
- b. Pengaturan urutan pertanyaan
- c. Penggunaan pertanyaan pelacak
- d. Peningkatan terjadinya interaksi

Keterampilan bertanya pada penelitian ini berupa kegiatan memberikan pertanyaan dengan jelas dan mudah dipahami, memberikan pertanyaan kepada siswa secara adil, pemberian waktu berpikir kepada siswa, dan membimbing siswa untuk menjawab pertanyaan.

(5) Keterampilan Mengelola Kelas

Guru harus mampu mengatur ruang kelas yang sedemikian rupa, sehingga siswa merasa nyaman dan senang saat di dalam ruang kelas. Suasana kelas dalam kegiatan pembelajaran harus dikelola guru dengan baik, agar tetap kondusif dan menyenangkan, sehingga siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Menurut Usman (2013: 97), pengelolaan kelas adalah keterampilan guru untuk menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal, dan mengembalikannya bila terjadi gangguan dalam proses belajar mengajar.

Komponen keterampilan mengelola kelas menurut Rusman (2014: 90):

- a. Keterampilan yang berhubungan dengan penciptaan dan pemeliharaan kondisi belajar yang optimal.
- b. Keterampilan yang berhubungan dengan pengembalian kondisi belajar yang optimal.

Menurut Sardiman (2011: 169), dalam mengelola kelas guru perlu mengambil langkah-langkah berikut ketika ada siswa yang gaduh atau membuat kelas tidak kondusif :

1. Langkah-langkah siswa yang sesuai tujuan perlu dikembangkan dengan memberi dukungan yang positif.
2. Guru mengambil tindakan yang tepat bila siswa menyimpang dari tugas.
3. Sikap siswa yang keras ditanggapi dengan memadai dan tenang.
4. Guru harus selalu memperhatikan dan memperhitungkan reaksi-reaksi yang tidak diharapkan

Keterampilan mengelola kelas dalam penelitian ini adalah: membentuk kelompok diskusi dalam pembuatan *mind mapping* dan mengondisikan siswa supaya tertib dalam berdiskusi.

(6) Keterampilan Pembelajaran Perseorangan

Keterampilan pembelajaran perseorangan adalah semua aktivitas guru dalam melayani kebutuhan belajar dan memfasilitasi siswa secara individual dalam kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran individual adalah pembelajaran yang paling humanis untuk memenuhi kebutuhan dan interest siswa. Guru dapat melakukan variasi, bimbingan, dan penggunaan media pembelajaran dalam rangka memberikan sentuhan kebutuhan individual. Pembelajaran ini terjadi bila jumlah siswa yang dihadapi oleh guru jumlahnya terbatas, yaitu antara dua sampai delapan orang untuk kelompok kecil, dan seorang untuk perseorangan (Rusman, 2014: 91).

Menurut Usman (2013: 99), komponen yang perlu dikuasai guru berkaitan dengan pembelajaran perseorangan adalah:

- a. Keterampilan mengadakan pendekatan pribadi.

Terjadi hubungan yang akrab dan sehat antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa.

- b. Keterampilan mengorganisasi.

Guru berperan sebagai organisator yang mengatur dan memonitor kegiatan dari awal sampai akhir.

- c. Keterampilan membimbing dan memudahkan belajar.

Keterampilan ini berkaitan dengan membantu siswa untuk maju tanpa mengalami frustrasi.

- d. Keterampilan merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Keterampilan merencanakan dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar ini mencakup: (a) membantu siswa untuk menetapkan tujuan pembelajaran; (b) bertindak atau berperan sebagai penasihat bagi siswa apabila diperlukan.

Keterampilan pembelajaran perseorangan dalam penelitian ini ditunjukkan dengan guru melakukan kegiatan: melakukan pendekatan kepada siswa, memberikan tuntunan untuk mengarahkan ke jawaban, memberikan waktu untuk berpikir, dan mengkondisikan siswa supaya memikirkan jawaban atau pertanyaan dari kartu kata yang dibawa.

(7) Keterampilan Mengadakan Variasi

Penggunaan variasi dalam pembelajaran ditujukan untuk mengatasi kejenuhan dan kebosanan siswa karena pembelajaran yang monoton. Dengan mengadakan variasi dalam kegiatan pembelajaran diharapkan pembelajaran lebih bermakna dan optimal, sehingga siswa senantiasa menunjukkan ketekunan, antusiasme serta penuh partisipasi dalam kegiatan pembelajaran (Rusman, 2014:85).

Menurut Djamarah dan Zain (2013: 167-171), komponen variasi mengajar ada tiga, yaitu:

- a. Variasi Gaya Mengajar, terdiri dari variasi suara, penekanan, pemberian waktu, kontak pandang, gerakan anggota badan, pindah posisi,.
- b. Variasi Media dan Bahan ajar, terdiri dari variasi media pandang, variasi media dengar, dan variasi media taktil.
- c. Variasi Interaksi, yaitu anak didik belajar secara bebas tanpa campur tangan dari guru, dan anak didik mendengarkan dengan pasif.

Variasi pengajaran adalah pengelolaan kegiatan pembelajaran secara menarik dengan tujuan agar siswa bisa nyaman dalam pembelajaran sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran.

Dalam penelitian ini keterampilan menggunakan variasi hanya menekankan pada penggunaan *mind mapping* dalam pembelajaran yang ditunjukkan dengan: penggunaan *mind mapping* yang sesuai dengan materi, dapat dilihat semua siswa, menarik perhatian siswa, dan membuat pemahaman siswa menjadi lebih jelas.

Keterampilan Membimbing Diskusi Kelompok Kecil

Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil adalah salah satu cara yang dapat dilakukan untuk memfasilitasi sistem pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa secara kelompok (Rusman, 2014: 89).

Ada beberapa komponen yang perlu dikuasai guru dalam membimbing diskusi kelompok, komponen-komponen tersebut yaitu:

- a. Memusatkan perhatian siswa pada tujuan dan topik diskusi dengan cara merumuskan tujuan dan topik yang akan dibahas pada awal diskusi.
- b. Memperjelas masalah untuk menghindari kesalahpahaman.
- c. Menganalisis pandangan siswa.
- d. Meningkatkan urunan siswa dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang menentang.
- e. Memberikan kesempatan untuk berpartisipasi.
- f. Menutup diskusi, yaitu membuat rangkuman hasil diskusi.
- g. Hal-hal yang perlu dihindarkan adalah dominasi/monopoli dalam diskusi.

Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil dalam penelitian ini adalah: menjelaskan cara membuat *mind mapping* dan membimbing kelompok dalam kegiatan diskusi.

(8) Keterampilan Memberi Penguatan

Penguatan dapat meningkatkan keefektifan kegiatan pembelajaran. Guru yang baik harus selalu memberikan penguatan terhadap perilaku siswa yang positif sehingga siswa akan merasa senang. Menurut Usman (2011: 80-83),

penguatan adalah respons terhadap suatu tingkah laku yang dapat meningkatkan kemungkinan berulangnya kembali tingkah laku tersebut.

Komponen keterampilan memberikan penguatan menurut Anita (2011: 7.25), yaitu:

- a. Penguatan verbal, yaitu penguatan yang dapat diberikan dalam bentuk komentar, pujian, dukungan, pengakuan, atau dorongan yang diharapkan dapat meningkatkan tingkah laku dan penampilan siswa.
- b. Penguatan nonverbal, dapat ditunjukkan dengan mimik dan gerakan badan, gerak mendekati, sentuhan, kegiatan yang menyenangkan, pemberian simbol atau benda.
- c. Penguatan tak penuh, diberikan untuk jawaban/ respon siswa yang hanya sebagian benar, dan sebagian lain perlu diperbaiki.

Keterampilan memberi penguatan dalam penelitian ini berupa: memberikan penguatan berupa penguatan verbal, *gestural*, *non verbal*, dan memberikan penguatan secara adil pada semua siswa.

Keterampilan Menutup Pelajaran

Menurut Sanjaya (2011: 43), kegiatan menutup pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru dalam mengakhiri kegiatan pembelajaran untuk memberikan gambaran yang menyeluruh tentang apa yang telah dipelajari.

Menurut Usman (2013: 106), bentuk usaha guru dalam mengakhiri kegiatan belajar mengajar adalah:

1. Merangkum persoalan yang baru dibahas atau dipelajari, sehingga siswa memperoleh gambaran yang jelas tentang makna serta esensi pokok persoalan yang baru dipelajari.
2. Mengkonsolidasikan perhatian siswa terhadap hal-hal pokok dalam pelajaran untuk membangkitkan minat dalam pelajaran selanjutnya.
3. Mengorganisasi semua kegiatan atau pelajaran yang telah dipelajari, sehingga memerlukan suatu kebulatan dalam memahami materi yang baru dipelajari.
4. Memberikan tindak lanjut untuk mempelajari kembali materi yang sudah disampiakan oleh guru.

Keterampilan menutup pelajaran dalam penelitian ini ditunjukkan dengan kegiatan: melakukan refleksi mengenai pembelajaran yang telah berlangsung, menyimpulkan pembelajaran, memberikan evaluasi, memberikan tindak lanjut berupa soal perbaikan dan pengayaan, dan menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

Berdasarkan uraian di atas dapat dikatakan bahwa keterampilan mengajar guru merupakan seperangkat kemampuan guru dalam membimbing aktivitas belajar siswa.

Dalam penelitian ini, keterampilan guru dalam melaksanakan pembelajaran IPS dikemas melalui pembelajaran kooperatif model *mind mapping*. Berpedoman pada uraian mengenai keterampilan guru tersebut, maka indikator dan deskriptor keterampilan guru adalah sebagai berikut :

- a. Keterampilan membuka pelajaran dalam penelitian ini dilakukan pada pra kegiatan dan kegiatan awal pembelajaran. Pra kegiatan yang dilakukan guru berupa: mengucapkan salam, berdoa, melakukan presensi, dan mengkondisikan kelas. Sedangkan keterampilan membuka pelajaran yang dilakukan guru pada kegiatan awal berupa: memberikan apersepsi, memberikan motivasi, dan menyampaikan tujuan pembelajaran dengan jelas dan mudah dipahami
- b. Keterampilan menjelaskan dalam penelitian ini ditunjukkan dengan: menunjukkan contoh *mind mapping* kepada siswa, menyampaikan fungsi dari *mapping*, menjelaskan cara membuat *mind mapping*, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang *mind mapping*.
- c. Keterampilan bertanya pada penelitian ini berupa kegiatan memberikan pertanyaan dengan jelas dan mudah dipahami, memberikan pertanyaan kepada siswa secara adil, pemberian waktu berpikir kepada siswa, dan membimbing siswa untuk menjawab pertanyaan
- d. Keterampilan mengelola kelas dalam penelitian ini adalah: membentuk kelompok diskusi dalam pembuatan *mind mapping* dan mengkondisikan siswa supaya tertib dalam berdiskusi
- e. Keterampilan pembelajaran perseorangan dalam penelitian ini ditunjukkan dengan guru melakukan kegiatan: melakukan pendekatan kepada siswa, memberikan tuntunan untuk mengarahkan ke jawaban,

- f. memberikan waktu untuk berpikir, dan mengkondisikan siswa supaya memikirkan jawaban atau pertanyaan dari kartu kata yang dibawa.
- g. keterampilan menggunakan variasi hanya menekankan pada penggunaan *mind mapping* dalam pembelajaran yang ditunjukkan dengan: penggunaan *mind mapping* yang sesuai dengan materi, dapat dilihat semua siswa, menarik perhatian siswa, dan membuat pemahaman siswa menjadi lebih jelas.
- h. Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil dalam penelitian ini adalah: menjelaskan cara membuat *mind mapping* dan membimbing kelompok dalam kegiatan diskusi.
- i. Keterampilan menutup pelajaran dalam penelitian ini ditunjukkan dengan kegiatan: melakukan refleksi mengenai pembelajaran yang telah berlangsung, menyimpulkan pembelajaran, memberikan evaluasi, memberikan tindak lanjut berupa soal perbaikan dan pengayaan, dan menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

Keterampilan guru dalam melaksanakan pembelajaran IPS melalui pembelajaran kooperatif model *mind mapping* dapat mempengaruhi aktivitas siswa. Ketika guru dapat menguasai keterampilan mengajar dengan optimal, maka aktivitas siswa dapat meningkat.

2.1.3.2 Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran

Prinsip belajar adalah berbuat, berbuat untuk mengubah tingkah laku melakukan kegiatan. Tidak ada belajar jika tidak ada aktivitas. Aktivitas siswa merupakan segala usaha yang dilakukan siswa dalam mengikuti kegiatan

pembelajaran yang memberikan pengalaman, pengetahuan, dan juga pemahaman bagi siswa. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2009: 45), dalam setiap proses belajar siswa selalu memperlihatkan keaktifannya. Keaktifan siswa dimulai dari kegiatan fisik yang mudah kita amati sampai psikis yang susah diamati.

Diedrich (dalam Sardiman, 2011:101) membuat suatu daftar yang berisi 177 macam kegiatan siswa yang antara lain dapat digolongkan sebagai berikut:

1. Kegiatan-kegiatan visual (*Visual activities*) yang termasuk didalamnya misalnya, membaca, memerhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
2. Kegiatan-kegiatan lisan (*Oral activities*) seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
3. Kegiatan-kegiatan mendengarkan (*Listening activities*) sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
4. Kegiatan-kegiatan menulis (*Writing activities*) seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
5. Kegiatan-kegiatan menggambar (*Drawing activities*) misalnya: menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
6. Kegiatan-kegiatan metrik (*Motor activities*) yang termasuk di dalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, beternak.

7. Kegiatan- kegiatan mental (*Mental activities*) sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
8. Kegiatan-kegiatan emosional (*Emosional activites*) seperti misalnya: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Berdasarkan uraian di atas dapat dikatakan bahwa aktivitas belajar siswa adalah segala sesuatu yang dilakukan siswa baik secara fisik maupun mental yang dilaksanakan pada saat kegiatan belajar mengajar dalam melakukan interaksi dengan teman, guru, dan lingkungan belajarnya sehingga menimbulkan perubahan perilaku pada diri siswa.

Dalam penelitian ini, aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS dikemas melalui pembelajaran kooperatif model *mind mapping*. Indikator dan deskriptor aktivitas siswa dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Memperhatikan penjelasan guru dan model *mind mapping (visual activities)*: memperhatikan media *mapping* dengan seksama, berkonsentrasi memperhatikan penjelasan guru dengan tenang, memberikan tanggapan terhadap pertanyaan yang diberikan guru dan berani bertanya kepada guru tentang materi yang dijelaskan.
- b. Melakukan tanya jawab tentang materi (*oral activities*): mengangkat tangan untuk bertanya dan menjawab pertanyaan, mengajukan pertanyaan dengan berani, menjawab pertanyaan dengan percaya diri dan menjawab pertanyaan dengan benar.

- c. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang cara membuat *mind mapping* (*listening activities*): memperhatikan penjelasan guru dengan seksama, memperhatikan penjelasan guru dengan tenang, menunjukkan sikap apresiatif.
- d. Siswa mencatat materi pelajaran dalam bentuk *mind mapping* (*writing activitie*) menulis catatan dalam bentuk *mind mapping*.
- e. Siswa menggambar bersama kelompok (*drawing activitie*) siswa dalam pembuatan *mind mapping* banyak menggunakan gambar dan diberi penjelasan.
- f. Siswa membuat *mind mapping* (*motor activities*): bersama kelompok membuat *mind mapping* sesuai dengan alokasi waktu, setiap siswa menuangkan ide.
- g. Siswa mempresentasikan hasil pekerjaannya (*mental activities*): memaparkan hasil pekerjaannya dengan percaya diri, memaparkan hasil pekerjaannya dengan suara lantang, memaparkan hasil pekerjaannya dengan jelas dan mudah dipahami dan hasil pekerjaan sesuai dengan jawaban.
- h. Mempersiapkan diri secara emosi (*emotional activities*): menunjukkan sikap antusias selama pembelajaran, menunjukkan sikap disiplin di kelas dan memperhatikan penjelasan guru dengan tenang.

Semua aktivitas yang dilakukan siswa selama pembelajaran berlangsung dijadikan pedoman untuk menentukan kegiatan pembelajaran yang tepat sehingga didapatkan hasil belajar yang optimal.

2.1.3.3 Hasil Belajar

Pengertian hasil belajar menurut Rifa'i dan Anni (2009: 85) hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar. Merujuk pemikiran Gagne (dalam Thobroni, 2012: 22-23) hasil belajar berupa hal-hal berikut.

- a. Informasi *verbal*, yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespons secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah, maupun penerapan aturan.
- b. Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis-sintetis fakta-konsep, dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.
- c. Strategi kognitif, yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Keterampilan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
- d. Keterampilan motorik, yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- e. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi

- f. dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Menurut Bloom (dalam Thobroni, 2012: 23-24) hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respon), *valuing* (nilai), *organnitation* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotor meliputi *initiatory*, *pre-routine*, dan *raountinized*. Psikomotor juga mencakup ketrampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.

Menurut Hamdani (2011: 303) dalam pelaksanaan penilaian hasil belajar, guru harus memperhatikan beberapa hal, yaitu:

- a. Valid, penilaian hasil belajar harus mengukur pencapaian kompetensi yang ditetapkan dalam standar isi (standar kompetensi dan kompetensi dasar) dan standar kompetensi lulusan.
- b. Objektif, penilaian hasil belajar siswa hendaknya tidak dipengaruhi oleh subjektivitas penilai, perbedaan latar belakang agama, sosial-ekonomi, budaya, bahasa, gender, dan hubungan emosional.
- c. Transparan, penilaian hasil belajar harus dapat diketahui oleh semua pihak yang berkepentingan.
- d. Adil, penilaian hasil belajar tidak menguntungkan atau merugikan siswa.

- e. Terpadu, penilaian hasil belajar merupakan salah satu komponen yang tidak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran.
- f. Menyeluruh dan berkesinambungan, penilaian hasil belajar mencakup semua aspek kompetensi dengan menggunakan berbagai teknik penilaian yang sesuai, untuk memantau perkembangan kemampuan siswa.
- g. Bermakna, penilaian hasil belajar hendaknya mudah dipahami, mempunyai arti, bermanfaat, dan dapat ditindaklanjuti oleh semua pihak.
- h. Sistematis, penilaian hasil belajar dilakukan secara berencana dan bertahap dengan mengikuti langkah-langkah baku.
- i. Akuntabel, penilaian hasil belajar dapat dipertanggungjawabkan, baik dari segi teknik, prosedur, maupun hasilnya.
- j. Beracuan kriteria, penilaian hasil belajar didasarkan pada ukuran pencapaian kompetensi yang telah ditetapkan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dikatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu perubahan pada diri individu yang dapat di lihat dari tiga aspek, yaitu kognitif, afektif, serta psikomotorik. Untuk mengukur ketercapaian hasil belajar, maka dibuatlah standar nilai atau nilai ketuntasan. (Poerwanti, dkk, 2008:6.16) Nilai ketuntasan adalah nilai yang menggambarkan kualifikasi penguasaan peserta didik terhadap kompetensi yang telah dikontrakkan dalam pembelajaran. Contoh kategori nilai ketuntasan sebagai berikut.

Tingkat Penguasaan (%)	Nilai	Kualifikasi
80 ke atas	A	Sangat Memuaskan
70 - 79	B	Memuaskan
60 - 69	C	Cukup
50 - 59	D	Kurang
49 ke bawah	E	Sangat kurang

Tabel 2.1 : contoh kategori nilai ketuntasan

Nilai ketuntasan yang sudah ditetapkan untuk mata pelajaran IPS di SDN Plalangan 04 adalah 65, sehingga jika dikategorikan akan menjadi seperti berikut.

Tingkat Penguasaan (%)	Nilai	Kualifikasi
80 ke atas	A	Sangat Memuaskan
70 - 79	B	Memuaskan
60 - 69	C	Cukup
50 - 59	D	Kurang
49 ke bawah	E	Sangat kurang

Tabel 2.2 : kategori nilai ketuntasan IPS SDN Plalangan 04 Semarang

Dilihat dari aspek kognitif, peneliti sudah mengolah data berupa hasil tes yang telah dilakukan oleh siswa sehingga akan diperoleh data berupa skor atau nilai dari masing-masing siswa. Sedangkan untuk penilaian aspek afektif dan psikomotorik dapat di lihat selama proses pembelajaran berlangsung.

2.1.4 Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial

2.1.4.1 Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Menurut Sumantri (dalam Gunawan, 2013 :17) IPS merupakan suatu program pendidikan dan bukan sub-disiplin ilmu tersendiri, sehingga tidak akan ditemukan baik dalam nomenklatur filsafat ilmu, disiplin ilmu-ilmu sosial maupun ilmu pendidikan. Sosial Science Education (SSEC) dan *Nation Council for Social Studies* (NCSS) (dalam Gunawan, 2013: 17) menyebut IPS sebagai “*Social Science Education*” dan “*Social Studirs*”. Dengan kata lain, IPS mengikuti cara pandang yang bersifat terpadu dari jumlah matapelajaran seperti geografi, ekonomi, ilmu politik, ilmu hukum, sejarah, antropologi, psikologi, sosiologi, dan sebagainya. Menurut Mulyono (dalam Taneo 2010: 1-8) memberi batasan IPS bahwa IPS sebagai pendekatan interdisipliner dari pelajaran ilmu-ilmu sosial, hal tersebut juga ditegaskan oleh Saidiharjo (dalam Taneo, 2010: 1-8) bahwa IPS merupakan hasil kombinasi atau hasil pempusian atau perpaduan dari sejumlah matapelajaran seperti geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, dan politik.

IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang

demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai (KTSP Standar Isi 2006).

Di masa yang akan datang peserta didik akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Oleh karena itu mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis.

Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Dengan model tersebut diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan (KTSP Standar Isi 2006). Jadi IPS adalah suatu bahan kajian yang terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan Sejarah, Geografi, Sosiologi, Antropologi, dan Ekonomi.

2.1.4.2 Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial

Sumaatmadja, dkk (2008: 1.10) mengatakan bahwa IPS bertujuan untuk membina anak didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, keterampilan dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya sendiri serta bagi masyarakat dan negara.

Pembelajaran IPS juga bertujuan untuk membentuk warga Negara yang berkemampuan sosial dan yakin akan kehidupannya sendiri di tengah-tengah

kekuatan fisik dan sosial, yang pada gilirannya akan menjadi warga Negara yang baik dan bertanggung jawab (Gunawan, 2013 :48). Dalam KTSP Standar Isi 2006, mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki keterampilan sebagai berikut

- a. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya
- b. Memiliki keterampilan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial
- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan
- d. Memiliki keterampilan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

2.1.4.3 Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial Sebagai Program Pendidikan

Pada jenjang pendidikan dasar, ruang lingkup pengajaran IPS dibatasi sampai pada gejala dan masalah sosial yang dapat dijangkau pada geografi dan sejarah. Terutama gejala dan masalah sosial kehidupan sehari-hari yang ada di lingkungan sekitar peserta didik di SD. Ruang lingkup mata pelajaran IPS di SD meliputi aspek-aspek sebagai berikut (KTSP Standar Isi 2006).

1. Manusia, Tempat, dan Lingkungan
2. Waktu, Keberlanjutan, dan Perubahan
3. Sistem Sosial dan Budaya
4. Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan

IPS SD sebagai Pendidikan Global, yakni : mendidik siswa akan kebhinekaan bangsa, budaya, dan peradaban di dunia; Menanamkan kesadaran ketergantungan antar bangsa; Menanamkan kesadaran semakin terbukanya komunikasi dan transportasi antar bangsa di dunia; Mengurangi kemiskinan, kebodohan dan merusak lingkungan.

2.1.4.4 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SD

Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD harus memperhatikan kebutuhan anak yang berusia antara 6-12 tahun. Anak dalam kelompok usia 7-11 tahun menurut Piaget 1963 (dalam Gunawan, 2013: 82) berada dalam perkembangan keterampilan intelektual/kognitifnya pada tingkatan kongkrit operasional. SD memandang dunia dalam keseluruhan yang utuh, dan menganggap tahun yang akan sebagai waktu yang masih jauh. Yang pedulikan adalah sekarang (kongkrit), dan bukan masa depan yang belum pahami (abstrak). Konsep- konsep seperti waktu, perubahan, kesinambungan (*continuity*), arah mata angin, lingkungan, ritual, akulturasi, kekuasaan, demokrasi, nilai, peranan, permintaan, atau kelangkaan adalah konsep-konsep abstrak yang dalam program studi IPS harus dibelajarkan kepada SD.

Berbagai cara dan teknik pembelajaran dikaji untuk memungkinkan konsep-konsep abstrak itu dipahami anak. Bruner 1978 memberikan pemecahan berbentuk jembatan bailey untuk mengkongkritkan yang abstrak itu dengan *enactive*, *iconic*, dan *symbolic* melalui percontohan dengan gerak tubuh, gambar, bagan, peta, grafik, lambang, keterangan lanjut, atau elaborasi dalam kata-kata yang dapat dipahami. Itulah sebabnya IPS SD bergerak dari yang kongkrit ke

yang abstrak dengan mengikuti pola model lingkungan yang semakin meluas (*expanding environment approach*) dan model spiral dengan memulai dari yang mudah kepada yang sukar, yang sempit menjadi lebih luas, dari yang dekat ke yang jauh. Pembelajaran IPS harusnya bisa membuat pola pikir siswa berubah, dan bisa berguna bagi siswa.

Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Dengan pendekatan tersebut diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan. Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) menetapkan standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS di kelas III sebagai berikut.

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
1. Memahami lingkungan dan melaksanakan kerjasama di sekitar rumah dan sekolah	1.1 Menceritakan lingkungan alam dan buatan di sekitar rumah dan sekolah
	1.2 Memelihara lingkungan alam dan buatan di sekitar rumah
	1.3 Membuat denah dan peta lingkungan rumah dan sekolah
	1.4 Melakukan kerjasama di lingkungan rumah, sekolah, dan kelurahan/desa

2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang	2.1 Mengenal jenis-jenis pekerjaan
	2.2 Memahami pentingnya semangat kerja
	2.3 Memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah
	2.4 Mengenal sejarah uang
	2.5 Mengenal penggunaan uang sesuai dengan kebutuhan

Tabel 2.3 : Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS kelas III

Penelitian ini memfokuskan pada tema keperluan sehari-harian, KD 2.4 dan KD 2.5 tentang mengenal sejarah uang dan mengenal uang sesuai dengan kebutuhan.

2.1.5 Pembelajaran Kooperatif

2.1.5.1 Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Artz dan Newman (dalam Huda, 2013: 32) mendefinisikan pembelajaran kooperatif sebagai kelompok kecil pembelajar / siswa yang bekerja sama dalam satu tim untuk mengatasi suatu masalah, menyelesaikan sebuah tugas, atau mencapai satu tujuan bersama. Tidak jauh berbeda dengan pengertian di atas, H. Karli dan Yuliatiningsih, M.S. (dalam Hamdani, 2011: 165) berpendapat bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu strategi belajar mengajar yang menekankan

pada sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih.

Apabila diperhatikan secara seksama, maka pembelajaran kooperatif ini mempunyai cirri-ciri tertentu dibandingkan dengan model lainnya. Arends (dalam Trianto, 2011: 47) menyatakan bahwa pelajaran yang menggunakan pembelajaran kooperatif memiliki cirri-ciri sebagai berikut:

- a. Siswa bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajar.
- b. Kelompok dibentuk dari siswa yang mempunyai kemampuan tinggi, sedang, dan rendah.
- c. Bila memungkinkan, anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, jenis kelamin yang beragam.
- d. Penghargaan lebih berorientasi kepada kelompok dari pada individu

Berdasarkan uraian tentang pembelajaran kooperatif ini, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tersebut memerlukan kerjasama antar siswa dan saling ketergantungan dalam struktur pencapaian tugas, tujuan, dan penghargaan. Keberhasilan pembelajaran ini tergantung dari keberhasilan masing-masing individu dalam kelompok, di mana keberhasilan tersebut sangat berarti untuk mencapai suatu tujuan yang positif dalam belajar kelompok.

2.1.5.2 Kelebihan Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran di sekolah pasti memiliki kelebihannya masing-masing, begitu juga pembelajaran kooperatif, pasti memiliki beberapa kelebihan. Menurut Thobroni (2012: 291-292), kelebihan pembelajaran kooperatif, sebagai berikut.

- a. Jika dilihat dari aspek siswa, keunggulan pembelajaran kooperatif adalah memberi peluang kepada siswa agar mengemukakan dan membahas suatu pandangan, pengalaman yang diperoleh siswa belajar secara bekerja sama dalam merumuskan ke arah satu pandangan kelompok.
- b. Siswa dimungkinkan dapat meraih keberhasilan dalam belajar, melatih siswa untuk memiliki keterampilan, baik keterampilan berpikir (*thinking skill*) maupun keterampilan sosial (*social skill*).
- c. Siswa memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar karena didorong dan didukung dari rekan sebaya.
- d. Siswa menghasilkan peningkatan kemampuan akademik, kemampuan berpikir kritis.
- e. Siswa yang bersama-sama bekerja dalam kelompok akan menimbulkan persahabatan yang akrab yang terbentuk di kalangan siswa.
- f. Saling ketergantungan yang positif, adanya pengakuan dalam merespon perbedaan individu, siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas, suasana yang rileks dan menyenangkan, terjalinnya hubungan yang hangat dan bersahabat antara siswa dengan guru.

Slavin (2015: 4), berpendapat bahwa ada banyak alasan yang membuat pembelajaran kooperatif memasuki jalur utama praktik pendidikan. Salah satunya

adalah berdasarkan penelitian dasar yang mendukung penggunaan pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan pencapaian prestasi para siswa, dan juga akibat-akibat positif lainnya yang dapat mengembagkan hubungan antar kelompok, penerimaan terhadap teman sekelas yang lemah dalam bidang akademik, dan meningkatkan rasa harga diri. Alasan lain adalah tumbuhnya kesadaran bahwa para siswa perlu belajar untuk berpikir, menyelesaikan masalah, dan mengintegrasikan serta mengimplikasikan kemampuan dan pengetahuan mereka, dan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan sarana yang sangat baik untuk mencapai hal-hal semacam itu.

2.1.6 Model Pembelajaran *Mind Mapping*

Mind Mapping merupakan salah satu cara menyeimbangkan kedua belahan otak, kiri dan kanan (Olivia, 2013: viii). Dalam kehidupan sehari-hari kebanyakan anak hanya menggunakan otak kiri sedangkan otak kanan jarang digunakan. Contoh, belajar dengan cara menghafal, mendikte, mengenal suatu dengan angka dan nama. Hal tersebut membuat anak tidak optimal dal belajar. Menurut Agus Suprijono (2009: 107) *Mind Mapping* adalah model pembelajaran melalui peta konsep, langkah awal guru memberikan konsep utama dan selanjutnya siswa mencoba beberapa kali membuat suatu peta konsep yang menggambarkan antar kosep-konsep. Windura (2013: 12) mendefinisikan *Mind Mapping* sebagai berikut :

1. Sistem belajar dan berpikir yang menggunakan kedua belah otak
2. Sistem belajar dan berpikir yang menggunakan otak sesuai dengan cara kerja alamiah

3. Sistem belajar dan berpikir yang mengeluarkan seluruh potensi dan kapasitas otak penggunanya yang masih tersembunyi
4. Sistem belajar dan berpikir yang mencerminkan apa yang terjadi secara internal di dalam otak kita saat belajar dan berpikir

Sistem belajar dan berpikir yang mencerminkan secara visual apa yang terjadi pada otak saat belajar dan berpikir.

2.1.6.1 Langkah–langkah Model Pembelajaran *Mind Mapping*

Menurut Swadarma (2013: 68) tentang langkah-langkah dalam penerapan model pembelajaran Mind Mapping adalah :

1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
2. Guru melemparkan satu topik yang berhubungan dengan materi, misalnya “kegiatan jual beli di pasar”
3. Guru memberi penjelasan singkat dengan disertai tanya jawab
4. Di akhir penjelasan guru memberi pertanyaan seperti “Apa saja yang kalian temukan di pasar?”
5. Untuk menjawabnya, peserta didik dikelompokkan dalam jumlah 4-5 orang
6. Dalam setiap kelompok guru memberikan referensi (buku, artikel, majalah, koran) yang berhubungan dengan kegiatan jual beli di pasar
7. Setiap peserta didik dalam kelompoknya membuat mapping berdasarkan buku referensi yang dibaca
8. Hasil mapping setiap peserta didik “dilebur” menjadi satu mapping besar
9. Setiap kelompok mempresentasikan hasil mapping kelompoknya

10. Peserta didik menanggapi presentasi dengan guru sebagai moderator

11. Guru menyimpulkan hasil belajar

Sebelum melakukan langkah-langkah pembelajaran tersebut, guru harus mempersiapkan mapping yang sudah jadi sebagai contoh, bahan dan peralatan membuat mapping harus dipersiapkan dengan memperhatikan aturan menurut Swadarma (2013: 10-13) yaitu, kertas putih polos berorientasi *landscape*, menggunakan warna (spidol, pensil warna) jumlah warna 2-7 warna dan tiap cabang berbeda warna, membuat garis lengkung yang bentuknya mengecil dari pangkal (*central image*) menuju ujung, pada cabang utama dimulai dari *central image* menggunakan huruf capital selanjutnya pada cabang huruf kecil, gunakan *keyword* (kata yang mewakili pesan yang ingin disampaikan) dan *key image* (kata bergambar), terdiri 2-7 garis dan dimulai dari kanan atas sesuai arah jarum jam (struktur). Menurut Windura (2013: 32) langkah-langkah membuat mapping sebagai berikut :

1. Kertas diletakkan dan diposisikan dalam keadaan mendatar (*landscape*)
2. Tentukan topik apa yang ingin dibuat
3. Buatlah Pusat Mind Mapping di tengah-tengah berupa Gambar Pusat Mind Mapping, ini sering disebut *Central Image*, karena letaknya tepat di tengah-tengah kertas dan harus berupa gambar. Beri judul juga jika perlu diperjelas
4. Buatlah cabang utama yang merupakan cabang yang memancar langsung dari Pusat Mind Mapping. Cabang utama ini tugasnya menyatukan dan

5. mengelompokkan informasi-informasi yang sejenis. Gunakan warna yang berbeda untuk setiap cabang yang berbeda
6. Informasi yang ditulis di atas cabang dan jumlah satu buah kata saja, yaitu berupa kata kunci
7. Kembangkan cabang utama dengan cabang-cabang lain berikutnya yang berisi informasi-informasi yang berkaitan dengan cabang induknya. Gunakan warna yang sama dengan warna cabang utamanya

Gambar harus selalu ditambahkan untuk memperkuat informasi atau membantu kreativitas berpikir.

2.1.6.2 Kelebihan *Mind Mapping*

Olivia (2013: xi) menjelaskan manfaat *Mind Mapping* bagi anak, yaitu membantu untuk berkonsentrasi (memusatkan perhatian) dan lebih baik dalam mengingat, meningkatkan kecerdasan visual dan keterampilan observasi, melatih kemampuan berpikir kritis dan komunikasi, melatih inisiatif dan rasa ingin tahu, meningkatkan kreativitas dan daya cipta, membuat catatan dan ringkasan pembelajaran dengan lebih baik, membantu mendapatkan atau memunculkan ide atau cerita yang brilian, meningkatkan kecepatan berpikir dan mandiri, menghemat waktu sebaik mungkin, membantu mengembangkan diri serta merangsang penggunaan pemikiran, membantu menghadapi ujian dengan mudah dan mendapat nilai yang lebih bagus, membantu mengatur pemikiran, hobi, dan hidup kita, melatih koordinasi gerakan tangan dan mata, mendapat kesempatan lebih banyak untuk bersenang-senang, membuat tetap fokus pada ide utama

maupun semua ide tambahan, membantu menggunakan kedua belahan otak yang membuat kita ingin terus-menerus belajar.

Windura (2013: 14) Kegunaan Mind Mapping untuk anak dan siswa untuk mencatat, meringkas, mengarang, berpikir analisis, berpikir kreatif, dan lain-lain. Sedangkan untuk kepentingan mengajar Mind Mapping mempunyai beberapa manfaat penting untuk :

1. Merancang kurikulum pengajaran yang komprehensif
2. Menyatukan materi pengajaran dari berbagai sumber
3. Meringkas materi pelajaran
4. Mengembangkan ide materi mengajar
5. Presentasi mengajar
6. Manajemen waktu mengajar
7. Membuat catatan mengajar di papan tulis
8. Merancang soal-soal ujian
9. Dan lain-lain

Swardarma (2013: 9) menjelaskan tentang keunggulan *mind mapping* :

1. Meningkatkan kinerja manajemen pengetahuan
2. Memaksimalkan sistem kerja otak
3. Saling berhubungan satu sama lain sehingga makin banyak ide dan informasi yang dapat disajikan
4. Memacu kreatifitas, sederhana dan mudah dikerjakan
5. Sewaktu-waktu dapat mengulang kembali mapping yang sudah dibuat

6. Menarik dan mudah tertangkap mata
7. Dapat melihat sejumlah besar data dengan mudah

Menurut Standar Isi 2006 KTSP tentang tujuan mata pelajaran IPS maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya sesuai dengan kecerdasan intrapersonal
2. Memiliki keterampilan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan social sesuai dengan kecerdasan bahasa dan intrapersonal
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan kecerdasan intrapersonal
4. Memiliki keterampilan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global. Sesuai dengan kecerdasan bahasa dan visual-spasial.

Dalam penggunaan *mind mapping* anak banyak menuangkan ide melalui gambar, garis, warna, kalimat penjelas yang secara langsung merupakan ide dari anak itu sendiri. Hal ini sangat sesuai dengan usia anak kelas rendah yang masih dalam tahap peralihan menuju kelas tinggi, anak kelas rendah menyukai hal-hal yang berhubungan dengan gambar, warna, garis dan hal-hal menarik yang mereka temukan sendiri. Hal ini sesuai dengan istilah “bermain sambil belajar”. Daya ingat anak dalam pembelajaran akan menjadi bagus dalam penggunaan model ini. Jadi model *mind mapping* sangat sesuai diterapkan kepada anak kelas rendah.

2.2 KAJIAN EMPIRIS

Penelitian ini mengacu pada hasil penelitian yang sudah dilakukan terhadap pembelajaran model *Mind Mapping* untuk meningkatkan ketrampilan guru, hasil belajar serta aktivitas siswa pada pembelajaran. Hal ini didukung dengan beberapa hasil penelitian yang terkait dengan model pembelajaran dengan model pembelajaran *Mind Mapping* sebagai berikut.

Penelitian oleh Darmayoga (2013) berjudul “Pengaruh Implementasi. Metode *Mind Mapping* terhadap Hasil Belajar IPS Ditinjau dari Minat Siswa. Kelas IV SD Sathya Sai Denpasar.” Pada penelitian ini, hasil ditunjukkan bahwa bahwa model pembelajaran *Mind Mapping* dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Penelitian lain oleh Ningsih (2012) menunjukkan pengaruh yang signifikan antara sistem pembelajaran *Mind Map* dengan pemerolehan hasil belajar IPS siswa kelas V di SDN 11 Pontianak Kota.

Penelitian lain oleh Khomsin (2013) di kelas IV SDN 3 Kalirancang tahun ajaran 2012/2013 menunjukkan peningkatan hasil belajar dengan penggunaan model *Mind Map* pada pembelajaran IPS. Penelitian yang dilakukan oleh Rejeki (2013) berjudul “Penggunaan Model *Mind Map* dalam Peningkatan Pembelajaran IPS Kelas IV SD” menunjukkan peningkatan aktivitas siswa, pengelolaan guru, dan mendapat respon positif terhadap pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Widiarti (2014) menggunakan model *mind mapping* lebih efektif dan mendapatkan hasil belajar yang lebih tinggi daripada yang menggunakan model konvensional pada pembelajaran IPS.

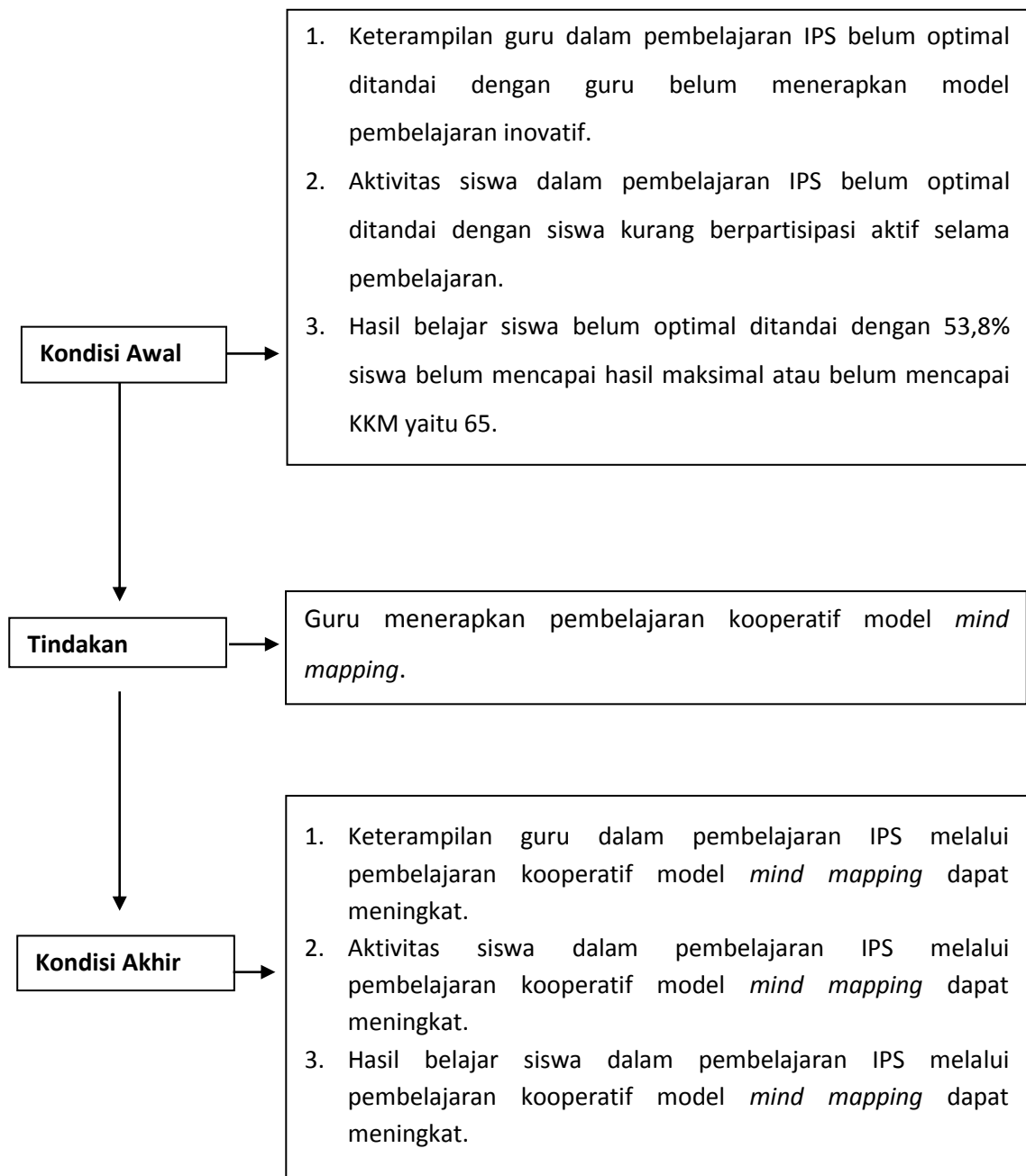
Penelitian yang dilakukan oleh Subroto (2013) berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata pelajaran IPS Kelas IV” menunjukkan peningkatan keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar. Penelitian oleh Nurroeni (2013) menyimpulkan bahwa penerapan metode *Mind Mapping* dapat meningkatkan pemahaman materi Peristiwa Alam pada siswa kelas siswa kelas V SDN Debong Kidul Kota Tegal Tahun Pelajaran 2012/2013.

Sementara penelitian untuk jurnal internasional adalah penelitian oleh Keles (2012) menyimpulkan bahwa model *Mind Mapping* dapat meningkatkan petunjuk, perencanaan dan evaluasi pelajaran, dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Riswanto (2012) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa *Mind Map* dapat memberikan pencapaian yang signifikan dalam keterampilan menulis siswa. Liu (2014) dalam penelitiannya menyatakan bahwa *Mind Map* dapat memberikan dampak positif pada proses pembelajaran yang mempengaruhi hasil pembelajaran.

Hasil penelitian yang disebutkan di atas menunjukkan bahwa model *Mind Mapping* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti menggunakan penelitian-penelitian tersebut sebagai pendukung dalam penelitian ini. Dalam hal ini peneliti menerapkan model *Mind Mapping* untuk meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

2.3 KERANGKA BERPIKIR

Berdasarkan kajian teori dan kajian empiris, alur kerangka berpikir digambarkan sebagai berikut:



Bagan 2.1 : Kerangka berpikir

2.4 HIPOTESIS TINDAKAN

Berdasarkan uraian pada kajian teori dan kerangka berpikir, maka hipotesis tindakan dalam penelitian adalah pembelajaran IPS yang meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa kelas III SDN Plalangan 04 Semarang dapat meningkat melalui pembelajaran kooperatif model *mind mapping*.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 LOKASI PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Plalangan 04 Semarang. Di Jalan Mr. Wuryanto, Kecamatan Gunung pati, Kota Semarang.

3.2 SUBJEK PENELITIAN

Penelitian ini terdapat dua subjek penelitian, yaitu guru dan siswa kelas III SDN Plalangan 04 Semarang, semester II tahun ajaran 2014/2015. Jumlah siswa yang diteliti sebanyak 38 siswa, 26 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan.

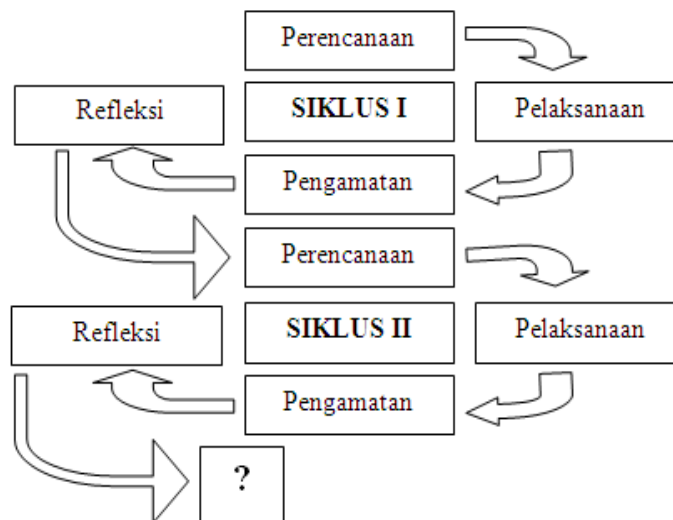
3.3 VARIABEL PENELITIAN

Variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Keterampilan guru dalam pembelajaran IPS melalui pembelajaran kooperatif model *mind mapping*.
2. Aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS melalui pembelajaran kooperatif model *mind mapping*.
3. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan pembelajaran kooperatif model *mind mapping*.

3.4 PROSEDUR PENELITIAN TINDAKAN KELAS

Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Secara garis besar ada empat tahapan dalam model penelitian tindakan yaitu: 1) perencanaan; 2) pelaksanaan; 3) pengamatan; 4) refleksi, dalam (Arikunto, 2014:16). Adapun model dan penjelasan untuk masing - masing tahap adalah sebagai berikut



Bagan 3.1 : Prosedur penelitian tindakan kelas

3.4.1 Perencanaan

Tahapan pertama dalam penelitian tindakan kelas adalah perencanaan diambil dari penjelasan Hasan dkk (dalam Kasbolah, 2001: 97). Tahapan dalam perencanaan adalah sebagai berikut:

- 1) penentuan bukti yang akan dijadikan indikator untuk mengukur pencapaian pemecahan masalah sebagai akibat dilakukannya tindakan.

- 2) penetapan tindakan-tindakan yang diharapkan akan menghasilkan dampak ke arah perbaikan program.
- 3) pemilihan metode dan alat yang digunakan untuk mengamati dan merekam atau mendokumentasikan semua informasi tentang pelaksanaan tindakan.
- 4) perencanaan metode dan tehnik pengolahan data sesuai dengan sifat dan tujuan penelitian.

3.4.2 Pelaksanaan Tindakan

Istilah tindakan dipahami sebagai aktifitas yang dirancang dengan sistematis untuk menghasilkan peningkatan atau perbaikan dalam proses pembelajaran dan praktek pendidikan dalam kondisi kelas tertentu ungkap Sumarno (dalam Kasbolah, 2001: 49) Pada tahapan ini setiap tindakan harus sesuai dengan rencana yang telah tertulis. Rincian tindakan ini menjelaskan tahap demi tahap kegiatan yang akan dilaksanakan, kegiatan-kegiatan yang harus dilakukan oleh guru, kegiatan-kegiatan yang diharapkan oleh siswa, rincian tentang penggunaan media pembelajaran, dan jenis instrumen apa yang digunakan untuk mengumpulkan data.

3.4.3 Observasi

Menurut Arikunto (2009: 127) Observasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran. Pada tahapan ini, peneliti melakukan pengamatan dan menuliskan segala hal yang sangat dibutuhkan dan mencatat poin-poin penting saat pelaksanaan tindakan berlangsung. Pengumpulan data observasi yang dikumpulkan dapat berupa data kualitatif maupun data kuantitatif.

Data yang telah dikumpulkan kemudian dicek kembali untuk mengetahui kebenarannya. Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis supaya mempermudah penggunaannya maupun dalam penarikan kesimpulan akhir.

3.4.4 Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan analisis-sintesis, interpretasi, dan ekspansi (penjelasan) terhadap semua informasi yang diperoleh dari penelitian tindakan. Oleh karena itu, refleksi dalam Penelitian Tindakan Kelas tidak hanya dilakukan pada akhir pelaksanaan tindakan. Refleksi seyogianya dilakukan (1) pada saat memikirkan tindakan, (2) ketika tindakan sedang dilakukan, (3) setelah tindakan dilakukan. Ketiga konteks refleksi ini oleh Killion dan Todnem (dalam Kasbolah, 2001: 56). Salah satu kegiatan aspek penting dari kegiatan refleksi adalah melakukan evaluasi terhadap keberhasilan dan pencapaian tujuan tindakan.

3.5 Siklus Penelitian

Satu siklus terdapat empat kegiatan yang harus dilakukan, yaitu (a) perencanaan; (b) tindakan; (c) pengamatan dan (d) refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus. Berikut ini penjabarannya:

3.5.1 Siklus Pertama

3.5.1.1 Perencanaan

- a. Menyusun RPP dengan dengan tiga SK, IPS: 2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang. Matematika : 5. Menghitung keliling, luas persegi dan persegi panjang, serta penggunaannya dalam pemecahan masalah. SK Seni rupa : 9 Mengekspresikan diri melalui seni rupa. KD : 2.4 Mengenal sejarah

- b. uang. 5.1 Menghitung keliling persegi dan persegi panjang. 9.1 Mengekspresikan diri melalui gambar imajinatif mengenai alam sekitar
- c. Mengkondisikan dan mempersiapkan media yang mendorong siswa untuk belajar dengan maksimal
- d. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati siswa dan guru, serta lembar catatan lapangan.
- e. Menyiapkan lembar penilaian test tertulis.
- f. Menyiapkan lembar penilaian unjuk kerja.
- g. Guru mempersiapkan kelas dengan suasana positif.

3.5.1.2 Pelaksanaan Tindakan

Tahap ini merupakan tindakan dari rencana penelitian tindakan kelas, sesuai dengan prosedur yang telah direncanakan dalam tahapan perencanaan. Prosedur pelaksanaannya adalah:

1. Pendahuluan (5 menit)

- a. Guru memberikan salam
- b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa.
- c. Apersepsi, dengan memberikan materi pemancing pemikiran siswa berupa materi pelajaran sebelumnya. “Bila kalian pergi ke kantin untuk membeli jajan, apa yang kalian gunakan sebagai alat pembayaran?”

2. Kegiatan Inti (40 menit)

☐ Eksplorasi

- Guru memotivasi siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran.

☐ Elaborasi

- Guru menjelaskan tentang sejarah uang

- Siswa menyimak dan membuat catatan
- Siswa membuat kelompok dan setiap kelompok terdiri dari 4-5 orang
- Guru meminta siswa untuk membuat mapping secara berkelompok tentang kegunaan uang dalam kehidupan sehari-hari
- Siswa menggambar uang kertas dan logam dalam kertas mapping
- Siswa menghitung keliling uang kertas yang berbentuk persegi panjang yang sudah dibuat

□ **Konfirmasi**

- Guru bertanya jawab kepada siswa mengenai materi yang kurang dipahami oleh siswa.
- Guru bersama dengan siswa bertanya jawab meluruskan kesalahpahaman dan memberikan penguatan dan penyimpulan.

3. Kegiatan Penutup (25 menit)

- Guru memberi evaluasi
- Guru memberikan refleksi dan memberikan motivasi

3.5.1.3 Observasi

- Melakukan pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS dalam materi kegiatan jual beli di lingkungan rumah dengan model pembelajaran kooperatif tipe *mind mapping*.
- Melakukan pengamatan aktivitas guru dalam pembelajaran IPS dalam materi jual beli di lingkungan rumah dengan model pembelajaran kooperatif tipe *mind mapping*.
- Melakukan penilaian tentang evaluasi pembelajaran yang telah dilakukan

3.5.1.4 Refleksi

- a. Mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran pada siklus pertama dengan materi kegiatan jual beli di lingkungan rumah.
- b. Peneliti bersama kolaborator mengkaji ulang pelaksanaan pembelajaran dan efek tindakan yang ditimbulkan pada siklus pertama.
- c. Membuat daftar permasalahan yang terjadi pada siklus pertama mengenai hal-hal yang menghambat proses penelitian sehingga dapat ditingkatkan lagi di pertemuan berikutnya
- d. Mengkaji permasalahan yang muncul pada pelaksanaan pembelajaran siklus pertama dan bersama tim kolaborasi mendiskusikan cara melakukan perbaikan;
- e. Peneliti bersama tim kolaborasi merencanakan perencanaan perbaikan atau tindak lanjut untuk siklus kedua

3.5.2 Siklus Kedua

3.5.2.1 Perencanaan

Perencanaan pada siklus kedua adalah untuk memperbaiki pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus pertama. Perencanaan dibuat berdasarkan hasil refleksi pada siklus I. Kekurangan yang ada di siklus pertama diperbaiki pada siklus II. Peneliti membuat perencanaan dengan mendiskusikannya bersama kolaborator.

Tahap perencanaan meliputi tindakan sebagai berikut:

- a. Menyusun RPP dengan dengan tiga SK, IPS: 2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang. Matematika : 5. Menghitung keliling, luas persegi dan persegi panjang, serta penggunaannya dalam pemecahan masalah. SK Seni rupa : 9 Mengekspresikan diri melalui seni rupa. KD : 2.4 Mengenal sejarah uang. 5.1 Menghitung keliling persegi dan persegi panjang. 9.1 Mengekspresikan diri melalui gambar imajinatif mengenai alam sekitar
- b. Mengkondisikan dan mempersiapkan media yang mendorong siswa untuk belajar dengan maksimal
- c. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati siswa dan guru, serta lembar catatan lapangan.
- d. Menyiapkan lembar penilaian test tertulis.
- e. Menyiapkan lembar penilaian unjuk kerja.
- f. Guru mempersiapkan kelas dengan suasana positif

3.5.2.2 Pelaksanaan Tindakan

Tahap pelaksanaan tindakan ini, guru melaksanakan kegiatan pembelajaran disesuaikan dengan yang telah direncanakan dalam RPP siklus II langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

1. Pendahuluan (5 menit)

- Guru memberikan salam
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa.
- Apersepsi, dengan memberikan materi pemancing pemikiran siswa berupa materi pelajaran sebelumnya. “Berapa uang yang kalian bawa saat ini? Berapa apa uang tersebut? Logam? Kertas?”

2.Kegiatan Inti (40 menit)

☐ Eksplorasi

- Guru memotivasi siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran.

☐ Elaborasi

- Guru menjelaskan tentang uang kartal dan giral
- Guru menjelaskan jenis uang yang beredar di masyarakat
- Siswa menyimak dan membuat catatan dengan cara membuat peta konsep
- Siswa membuat kelompok dan setiap kelompok terdiri dari 4-5 orang
- Siswa mengerjakan LKS secara berkelompok
- Guru meminta siswa untuk membuat mapping secara berkelompok tentang nilai nominal uang kertas dan logam dari terkecil sampai terbesar
- Siswa menggambar uang kertas dan logam dalam kertas mapping
- Siswa menghitung luas uang kertas yang berbentuk persegi panjang yang sudah dibuat
- Siswa maju secara berkelompok untuk presentasi

☐ Konfirmasi

- Guru bertanya jawab kepada siswa mengenai materi yang kurang dipahami oleh siswa.
- Guru memberikan Pekerjaan Rumah (PR) kepada siswa.
- Guru bersama dengan siswa bertanya jawab meluruskan kesalahpahaman dan memberikan penguatan dan penyimpulan.

3.Kegiatan Penutup (25 menit)

- Guru memberi evaluasi

3.5.2.3 Observasi

Selama proses pembelajaran, peneliti bersama kolaborator melakukan pengamatan terhadap keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar. Pada siklus kedua, pengamatan dilakukan sama seperti pada siklus pertama yaitu menggunakan lembar observasi. Aktivitas siswa diamati melalui lembar pengamatan. Peneliti mengamati tingkah laku siswa dan pekerjaan siswa selama proses pembelajaran. Aktivitas guru diamati melalui lembar observasi. Kolaborator mengamati keterampilan guru dalam mengajar. Aspek yang dinilai meliputi penguasaan sembilan keterampilan guru dalam mengajar di kelas. Sedangkan hasil belajar diamati untuk mengetahui kualitas pembelajaran IPS.

3.5.2.4 Refleksi

Mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran pada siklus kedua. Peneliti bersama kolaborator mengkaji ulang pelaksanaan pembelajaran dan efek tindakan yang ditimbulkan pada siklus kedua. Membuat daftar permasalahan yang terjadi pada siklus kedua berupa permasalahan kurangnya perolehan skor yang mencakup semua indikator keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa, serta hal-hal yang menghambat proses penelitian sehingga dapat dijadikan acuan untuk mengakhiri kegiatan penelitian. Mengkaji permasalahan yang muncul pada pelaksanaan pembelajaran siklus kedua dan bersama tim kolaborasi mendiskusikan tentang hasil penelitian dari siklus pertama dan kedua

3.5.3 Siklus Ketiga

3.5.3.1 Perencanaan

Perencanaan pada siklus III adalah untuk memperbaiki pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus II. Tahap perencanaan meliputi tindakan sebagai berikut:

- a. Menyusun RPP dengan tiga SK, IPS: 2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang. Matematika : 5. Menghitung keliling, luas persegi dan persegi panjang, serta penggunaannya dalam pemecahan masalah. SK Seni rupa : 9 Mengekspresikan diri melalui seni rupa. KD : 2.5 Mengenal penggunaan uang sesuai dengan kebutuhan. 5.1 Menghitung keliling persegi dan persegi panjang. 9.1 Mengekspresikan diri melalui gambar imajinatif mengenai alam sekitar
- b. Mengkondisikan dan mempersiapkan media yang mendorong siswa untuk belajar dengan maksimal
- c. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati siswa dan guru, serta lembar catatan lapangan.
- d. Menyiapkan lembar penilaian test tertulis.
- e. Menyiapkan lembar penilaian unjuk kerja.
- f. Guru mempersiapkan kelas dengan suasana positif

3.5.3.2 Pelaksanaan Tindakan

Tahap pelaksanaan tindakan ini, guru melaksanakan kegiatan pembelajaran disesuaikan dengan yang telah direncanakan dalam RPP siklus III langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

1. Pendahuluan (5 menit)

- Guru memberikan salam
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa.
- Apersepsi, dengan memberikan materi pemancing pemikiran siswa berupa materi pelajaran sebelumnya. “Dalam satu minggu kemarin berapa uang yang kalian habiskan? Untuk membeli apakah uang tersebut?”

2. Kegiatan Inti (40 menit)

☐ Eksplorasi

- Guru memotivasi siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran.

☐ Elaborasi

- Guru menjelaskan tentang kegunaan uang dalam kehidupan sehari-hari
- Siswa menceritakan kegunaan uang yang mereka gunakan
- Guru menjelaskan tentang manfaat mengelola uang dengan baik
- Siswa menyimak dan membuat catatan secara individu dalam bentuk mapping
- Guru membagi siswa dalam kelompok kecil, setiap kelompok terdiri dari 4-5 orang
- Siswa mengerjakan LKS secara berkelompok
- Siswa melakukan diskusi tentang daftar penerimaan uang dan pengeluaran uang
- Siswa membuat tabel dalam bentuk persegi dan menulis rencana pengeluaran dalam minggu ini
-

Siswa menggambar barang yang mereka beli dalam tabel secara berkelompok

- Siswa menghitung luas tabel yang berbentuk persegi
- Siswa maju secara berkelompok untuk presentasi

□ Konfirmasi

- Guru bertanya jawab kepada siswa mengenai materi yang kurang dipahami oleh siswa.
- Guru bersama dengan siswa bertanya jawab meluruskan kesalahpahaman dan memberikan penguatan dan penyimpulan.

3. Kegiatan Penutup (25 menit)

- Guru memberi evaluasi
- Guru memberikan refleksi dan memberikan motivasi

3.5.3.3 Observasi

Observasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran (Arikunto, 2014:127). Selama proses pembelajaran, peneliti bersama kolaborator melakukan pengamatan terhadap keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar. Aktivitas siswa diamati melalui lembar observasi aktivitas siswa. Peneliti mengamati tingkah laku siswa dan pekerjaan siswa selama proses pembelajaran. Aktivitas guru diamati melalui lembar observasi keterampilan guru. Kolaborator mengamati keterampilan guru dalam mengajar. Aspek yang dinilai meliputi penguasaan sembilan keterampilan guru dalam mengajar di kelas. Sedangkan hasil belajar diamati untuk mengetahui kualitas pembelajaran IPS selama proses pembelajaran berlangsung.

3.5.3.4 Refleksi

Siklus ketiga, refleksi dilakukan untuk mengetahui perubahan yang terjadi pada tingkah laku siswa selama mengikuti pembelajaran serta peningkatan kualitas pembelajaran IPS. Mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran pada siklus ketiga, peneliti bersama kolaborator mengkaji ulang pelaksanaan pembelajaran dan efek tindakan yang ditimbulkan pada siklus kedua. Membuat daftar permasalahan yang terjadi pada siklus ketiga berupa permasalahan kurangnya perolehan skor yang mencakup semua indikator keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa, serta hal-hal yang menghambat proses penelitian sehingga dapat dijadikan acuan untuk mengakhiri kegiatan penelitian. Mengkaji permasalahan yang muncul pada pelaksanaan pembelajaran siklus ketiga dan bersama tim kolaborasi mendiskusikan tentang hasil penelitian dari siklus pertama, kedua, dan ketiga.

3.6 Data dan Cara Pengumpulan Data

3.6.1 Sumber Data

Data yang baik adalah data yang diambil dari sumber yang tepat dan akurat (Arikunto, 2014:129). Data digunakan untuk menggali informasi yang diperlukan dalam penelitian. Sumber data dalam penelitian ini meliputi siswa, guru, data dokumen, dan catatan lapangan.

3.6.1.1 Siswa

Sumber data siswa didapatkan dari lembar hasil observasi respon siswa dalam pembelajaran IPS dan hasil belajar yang dilakukan secara sistematis selama pelaksanaan siklus pertama, siklus kedua dan hasil evaluasi.

3.6.1.2 Guru

Sumber data guru didapatkan dari lembar pengamatan ketrampilan guru dalam pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *mind mapping*.

3.6.1.3 Data Dokumen

Sumber data dokumen didapatkan dari daftar nilai hasil tes sebelum dilaksanakan kegiatan model pembelajaran kooperatif tipe *mind mapping*.

3.6.1.4 Catatan Lapangan

Sumber data catatan lapangan berupa catatan selama proses kegiatan pembelajaran terjadi. Catatan ini berupa data aktivitas siswa, aktivitas guru, penggunaan media belajar, dan data tentang tingkat pemahaman siswa terhadap materi IPS.

3.6.2 Jenis Data

3.6.2.1 Data Kuantitatif

Data kuantitatif (nilai hasil belajar siswa) yang dapat dianalisis secara deskriptif (Arikunto 2009: 131). Data kuantitatif diwujudkan dengan hasil belajar IPS yang diperoleh siswa setelah pelaksanaan pembelajaran IPS dengan model pembelajaran *mind mapping*. Data kuantitatif diperoleh dari tes individu untuk mengukur kemampuan kognitif siswa

3.6.2.2 Data Kualitatif

Menurut Arikunto (2009: 131) data kualitatif yaitu data yang berupa informasi berbentuk kalimat yang memberi gambaran tentang ekspresi siswa tentang tingkat pemahaman terhadap suatu mata pelajaran (kognitif), pandangan atau sikap siswa terhadap metode belajar yang baru (afektif), aktivitas siswa mengikuti pelajaran, perhatian, antusias dalam belajar, kepercayaan diri, motivasi belajar dan sejenisnya, dapat dianalisis secara kualitatif.

Data kualitatif ini diperoleh dari hasil observasi dengan menggunakan lembar observasi aktivitas, keterampilan guru, aktivitas siswa, catatan lapangan serta wawancara dalam pembelajaran IPS.

3.6.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian kali ini adalah teknik tes dan non tes.

3.6.3.1 Teknik Tes

Tes sebagai teknik pengumpul data adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur ketrampilan pengetahuan. Teknik ini adalah seperangkat tugas yang harus dikerjakan atau sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik untuk mengukur tingkat pemahaman dan penguasaannya terhadap cakupan materi yang dipersyaratkan dan sesuai dengan tujuan pengajaran tertentu. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya tes merupakan alat ukur yang sering digunakan oleh guru (Endang Poerwanti 2008: 1-5)

Tes tertulis dalam penelitian ini dimaksudkan untuk melihat prestasi siswagar diketahui skor peningkatan individu dan kelompok. Tes dilakukan sebanyak tiga kali, yaitu pada siklus pertama, siklus kedua, dan siklus ketiga.

3.6.3.2 Teknik Non-tes

1. Observasi

Purwanto (2013: 149) Observasi ialah metode atau cara-cara menganalisis dan mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan melihat atau mengamati individu atau kelompok secara langsung. Menurut Sutrisno Hadi (dalam Sugiyono, 2013: 203) Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis, dua di antara yang paling terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Sedangkan menurut Poerwanti (2008: 3-22) observasi adalah mengamati dengan suatu tujuan, dengan menggunakan berbagai teknik untuk merekam atau memberi kode pada apa yang diamati. Observasi memiliki ciri-ciri tertentu, yang pertama adalah observasi dilakukan untuk mengkaji perilaku kelas, interaksi antara siswa dan guru, dan faktor-faktor yang dapat diamati lainnya. Yang kedua adalah hasil observasi bisaanya berupa jumlah dan sifat dari masalah perilaku di kelas, yang sering disajikan dalam bentuk grafik.

Observasi yang dilakukan adalah observasi sistematis yang menggunakan rancangan bentuk instrumen pengamatan yang akan dilakukan didalam proses pembelajaran, beserta aspek-aspek yang akan diteliti. Lembar observasi yang digunakan ini menjelaskan tentang aktivitas siswa, guru, dan media pembeajaran.

2. Wawancara

Adi (2005: 72) Wawancara merupakan salah satu metode pengumpulan data dengan jalan komunikasi, yakni melalui kontak atau hubungan pribadi antara pengumpul data (pewawancara) dengan sumber data (responden). Kelebihan wawancara adalah sifatnya yang personal dan fleksibel sehingga sangat memungkinkan untuk membangun hubungan yang positif, saling percaya, dan saling mendukung dengan koresponden tanpa terkait dengan waktu.

Wawancara yang dilakukan adalah wawancara terbuka, dengan menggunakan seperangkat pertanyaan yang disusun sama untuk setiap responden baik urutan pertanyaan, kata-katanya, maupun cara penyajiannya. Waktu dan tempat wawancara tidak ditentukan secara mendetail tetapi digunakan pada saat yang dianggap tepat

3. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang artinya barang-barang tertulis. Dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian, dan sebagainya (Arikunto, 2010: 201). Data ini dapat bermanfaat bagi peneliti untuk menguji, menafsirkan bahkan untuk meramalkan jawaban dari fokus permasalahan penelitian.

3.6.4 Teknik Analisa Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah.

3.6.4.1 Data Kuantitatif

Data kuantitatif ditampilkan berupa data hasil belajar kognitif yang dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif. Penerapan data kuantitatif ini akan menerapkan metode PAP dengan sistem penilaian skala 100. Data ini akan ditampilkan dalam bentuk prosentase. Berikut adalah langkah-langkah untuk menentukan data kuantitatif:

- 1) Menentukan nilai berdasarkan hasil skor teoritis. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$N = \frac{B}{St} \times 100$$

Keterangan:

B = Banyaknya butir soal yang dijawab benar oleh siswa (dalam bentuk pilihan ganda) atau (jumlah skor jawaban benar pada tiap butir/ item soal pada tes bentuk penguraian).

St = skor teoritis (banyaknya butir soal pada pilihan ganda, jumlah skor seluruhnya).

N = Nilai/ skor akhir

(Poerwanti dkk, 2008: 6.14-6.16)

- 2) Menghitung persentase ketuntasan belajar. Untuk mencarinya dapat dilakukan dengan rumus seperti dibawah ini :

$$\% \text{ ketuntasan belajar} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlahseluruhsiswa}} \times 100\%$$

Aqib (2011: 41)

- 3) Menghitung rata-rata kelas. Untuk menghitungnya, dapat digunakan rumus seperti berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan:

$\bar{x}$: nilai rata- rata

$\sum X$: jumlah semua nilai siswa

$\sum N$: jumlah siswa (Aqib dkk, 2011:

41)

Setelah dilakukan penghitungan diatas, kemudian ditulis kedalam tabel KKM SDN Plalangan 04 Semarang. Apabila data sudah dimasukkan, maka akan didapat perbandingan jumlah siswa yang tuntas dan tidak tuntas dalam pelajaran IPS. Berikut adalah kriteria ketuntasan minimalnya :

Kriteria ketuntasan klasikal	Kriteria Ketuntasan individu	Kualifikasi
$\geq 80\%$	≥ 65	Tuntas
$< 80\%$	< 65	Tidak Tuntas

Tabel 3.1 : Kualifikasi Kriteria Ketuntasan Belajar Siswa

3.6.4.2 Data Kualitatif

Data kualitatif dipakai untuk menganalisis data hasil catatan lapangan, hasil wawancara, hasil observasi aktivitas siswa dan ketrampilan guru dalam pelajaran IPS dengan menggunakan pembelajaran kooperatif model *mind mapping*.. Data kualitatif dipaparkan dalam kalimat yang dipisah-pisahkan menurut kriteria untuk memperoleh kesimpulan.

Kriteria yang digunakan untuk mengukur aktivitas siswa dan ketrampilan guru dalam pembelajaran kooperatif model *mind mapping*., yaitu rentangan 1-4 pada setiap aspek/ kategori yang diamati. Jika pengamat memberi tanda cek (✓) pada:

1. Angka 1 berarti aspek yang dilakukan oleh guru/ siswa kurang baik
2. Angka 2 berarti aspek yang dilakukan oleh guru/ siswa cukup baik
3. Angka 3 berarti aspek yang dilakukan oleh guru/ siswa baik
4. Angka 4 berarti aspek yang dilakukan oleh guru/ siswa baik sekali

Poerwanti (2008: 6.9) memberikan contoh dalam membuat instrument untuk mengukur minat peserta didik ada 10 butir. Jika rentang yang dipakai 1 sampai 5, maka skor terendah seorang peserta didik adalah 10, yakni 10×1 dan skor tertinggi 50 yakni dari 10×5 . Dengan demikian mediannya adalah $(10+50) : 2$ atau sebesar 30. Jika dibagi 4 kategori, maka skala 10-20 termasuk tidak berminat, 21-30 kurang berminat, 31-40 berminat, dan 41-50 sangat berminat.

Jadi untuk menentukan ketuntasan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran dan ketuntasan aktivitas siswa dalam pembelajaran dapat menggunakan rumus:

$$median = \frac{skor\ maksimal + skor\ minimal}{2}$$

Siswa atau guru mendapat jumlah skor berada diatas median maka akan mengalami ketuntasan dengan kreteria yang telah ditetapkan dan siswa atau guru yang mendapat skor berada dibawah atau sama dengan median maka mengalami ketidak tuntasan dengan kreteria yang telah ditetapkan pula. Kreteria penilaian dengan interval yang sesuai maka menggunakan rumus:

$$i = \frac{\text{Jarak pengukuran (R)}}{\text{Jumlah Interval (n)}}$$

Keterangan :

i = Lebar interval

R = Jarak pengukuran (nilai maksimal – nilai minimal)

n = jumlah interval (banyaknya interval dalam penyusunan distribusi)

Untuk menentukan ketuntasan persentase keberhasilan keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran membaca intensif, maka menggunakan rumus:

$$P = \frac{\text{nilai rata-rata indikator yang dilaksanakan}}{\text{indikator yang ada}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = hasil persentase (Muslich, 2009:162)

Secara lebih rinci lagi, ada 2 macam penilaian kualitatif pada penelitian ini. Yaitu penilaian data kualitatif untuk mencari presentase ketrampilan guru dan presentase keaktifan siswa.

3.6.4.2.1. Penilaian data kualitatif untuk mengukur data ketrampilan guru

Adapun kriteria untuk menentukan taraf keberhasilan tindakan dalam penilaian ketrampilan guru adalah sebagai berikut:

R = skor terendah = 9

T = skor tertinggi = 36

n = banyaknya skor = (36 – 9) + 1 = 28

$$\text{Letak } K_2 = \frac{2}{4} (n + 1)$$

$$= \frac{2}{4} (28 + 1)$$

$$= \frac{2}{4} \times 29$$

$$= 14,5$$

Jadi K_2 adalah 22,5

K_3 = kuartil ketiga

$$\text{Letak } K_3 = \frac{3}{4} (n + 1)$$

$$= \frac{3}{4} (28 + 1)$$

$$= \frac{3}{4} \times 29$$

$$= 21,75$$

Jadi K_3 adalah 29.75

$$\text{Letak } K_1 = \frac{1}{4} (n + 1)$$

$$= \frac{1}{4} (28 + 1)$$

$$= \frac{1}{4} \times 29$$

$$= 7,25$$

Jadi K_1 adalah 17,25

K_4 = kuartil keempat = T = 36

Jumlah skor =, kategori:

Skor	Nilai
$29.75 \leq \text{skor} \leq 36$	Sangat Baik
$22,5 \leq \text{skor} < 29.75$	Baik
$17,25 \leq \text{skor} < 22,5$	Cukup
$9 \leq \text{skor} < 17,25$	Kurang

Tabel 3.2 : kriteria ketuntasan dalam penilaian data kualitatif ketrampilan guru

3.6.4.2.2. Penilaian data kualitatif untuk mengukur data keaktifan siswa

R = skor terendah = 7

$$T = \text{skor tertinggi} = 28$$

$$n = \text{banyaknya skor} = (28 - 7) + 1 = 22$$

$$\text{Letak } K_2 = \frac{2}{4}(n + 1)$$

$$= \frac{2}{4}(22 + 1)$$

$$= \frac{2}{4} \times 23$$

$$= 11,5$$

Jadi K_2 adalah 11,5

K_3 = kuartil ketiga

$$\text{Letak } K_3 = \frac{3}{4}(n + 1)$$

$$= \frac{3}{4}(22 + 1)$$

$$= \frac{3}{4} \times 23$$

$$= 17,25$$

Jadi K_3 adalah 17,25

$$\begin{aligned}
 \text{Letak } K_1 &= \frac{1}{4} (n + 1) \\
 &= \frac{1}{4} (22 + 1) \\
 &= \frac{1}{4} \times 23 \\
 &= 5,75
 \end{aligned}$$

Jadi K_1 adalah 11,75

K_4 = kuartil keempat =

$T = 28$

Tabel 3.3 : kriteria ketuntasan kualitatif aktifitas siswa

Skor	Nilai
$23,25 \leq \text{skor} \leq 28$	Sangat Baik (A)
$17,5 \leq \text{skor} \leq 23,25$	Baik (B)
$11,75 \leq \text{skor} \leq 17,5$	Cukup (C)
$7 \leq \text{skor} \leq 11,75$	Kurang (D)

3.7 INDIKATOR KEBERHASILAN

Pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran kooperatif model *mind mapping* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS pada siswa kelas III SDN Plalangan 04 Semarang dengan indikator sebagai berikut :

1. Terjadi peningkatan ketrampilan guru dalam pembelajaran IPS melalui pembelajaran kooperatif model *mind mapping* dengan kriteria sekurang-kurangnya baik dalam lembar observasi ketrampilan guru atau dengan skor minimal 22,5

2. Terjadi peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS melalui pembelajaran kooperatif model *mind mapping* dengan kriteria sekurang-kurangnya baik atau dengan skor minimal 17,5
3. Mengalami ketuntasan belajar individual sebesar ≥ 65 dan ketuntasan klasikal sebesar 80% atau sekitar 31 dari 38 siswa kelas III SDN Plalangan 04 Semarang.

BAB V

PENUTUP

5.1 SIMPULAN

Simpulan yang didapat dari hasil penelitian tindakan kelas ini adalah:

1. Pembelajaran kooperatif model *mind mapping* dapat meningkatkan ketrampilan guru dalam pembelajaran IPS. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya ketrampilan guru pada setiap siklus. Hal ini dikuatkan dengan data hasil penelitian di siklus I yang menunjukkan skor pada lembar pengamatan ketrampilan guru adalah 26 yang termasuk kategori baik, sedangkan di siklus II mendapat skor 28 dan termasuk kedalam kategori baik, dan pada siklus III mendapatkan skor 33 atau sama dengan kriteria sangat baik.
2. Pembelajaran kooperatif model *mind mapping* dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya aktivitas siswa pada setiap siklus. Hal ini dibuktikan dengan data hasil penelitian di siklus I yang menunjukkan skor pada lembar pengamatan aktivitas siswa adalah 20 yang termasuk kategori baik, sedangkan di siklus II mendapat skor 24 dan termasuk kedalam kategori sangat baik, dan pada siklus III mendapatkan skor 26 atau sama dengan kriteria sangat baik.
3. Pembelajaran kooperatif model *mind mapping* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I sampai siklus III. Hal ini dapat dibuktikan

4. berdasarkan hasil laporan hasil belajar siswa. Pada siklus I siswa yang tuntas KKM adalah 23 siswa (60%) dan rata-rata kelas 68,8. Sedangkan pada siklus II naik dengan siswa yang tuntas KKM sebanyak 28 siswa (73,3%) dan dengan rata-rata 71. Dan yang terakhir adalah keberhasilan mencapai target pada indikator keberhasilan siswa. Ketuntasan klasikal yang didapat adalah siswa yang tuntas KKM sebanyak 31 siswa (81,6%), dan rata-rata kelas menjadi 76.

5.2. SARAN

Berdasarkan analisis hasil dan pembahasan penelitian, dapat diberi saran sebagai berikut:

- a. hendaknya guru dalam proses pembelajaran harus selalu berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran IPS dengan menerapkan model dan media yang inovatif;
- b. guru dalam proses pembelajaran IPS sebaiknya selalu menerapkan model-model pembelajaran yang inovatif, termasuk model *Mind Mapping*;
- c. guru dalam proses pembelajaran IPS harus selalu menerapkan media-media pembelajaran yang inovatif;
- d. siswa dalam pelajaran IPS hendaknya selalu tetap rajin belajar agar hasil belajar yang telah diperoleh sesuai dengan KKM 65 dapat dipertahankan dan bahkan ditingkatkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, Rianto. 2005. *Metodologi Penelitian Sosial dan Hukum*. Jakarta: Granit
- Anitah W, Sri, dkk. 2011. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Aqib, Zaenal. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Wijaya
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Darmayoga, I Wayan. 2013. *Pengaruh Implementasi Metode Mind Mapping terhadap Hasil Belajar IPS Ditinjau dari Minat Siswa Kelas IV SD Sathya Sai Denpasar*. Vol 3. Ejournal program pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa
- Dimiyati, dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- BSNP. 2006. *Standar Isi dan Standar Kompetensi Lulusan untuk Satuan Pendidikan Dasar SD/MI (Peraturan Mendiknas No.22)*. Jakarta: BP Cipta Jaya.
- Gunawan, Rudy. 2013. *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kasbolah, Kasihani. 2001. *Penelitian Tindakan Kelas*. Malang: Universitas Negeri Malang
- Keles, Ozgul. 2012. *Elementary Teachers' Views on Mind Mapping*. International Journal of Education ISSN 1948-5476 2012, Vol. 4, No. 1
- Khomsin, Achmad. 2013. *Penggunaan Model Mind Map Dalam Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Surakarta: PGSD FKIP UNS

- Liu, Ying. 2014. *The Effect of Mind Mapping on Teaching and Learning : A Meta-Analysis*. Standard Journal of Education and Essay Vol 2(1) pp. 017–031, April 2014 (ISSN: 2310-7545)
- Muslich, Masnur. 2009. *Melaksanakan PTK Itu Mudah (Classroom Action Research)*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Mulyasa. 2011. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakara
- Ningsih, Wulan Cahya. 2012. *Penggunaan Model Mind Map Dalam Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Pontianak: PGSD FKIP Universitas Tanjungpura
- Nurroeni, Chusnul. 2013. *Keefektifan Penggunaan Model Mind Mapping terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPA*. Vol 2 no 1. JEE <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jee>
- Olivia, Femi. 2013. *5-7 Menit Asyik Mind Mapping Kreatif*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah*. 2007. Jakarta: Biro Hukum dan Organisasi Departemen Pendidikan Nasional, Kepala Bagian Penyusunan Rancangan Peraturan Perundang-undangan dan Bantuan Hukum I.
- Poerwanti, Endang dkk. 2008. *Assesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Purwanto, M Ngalim. 2013. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakara
- Rejeki, Undung Suci, dkk. 2013. *Penggunaan Model Mind Map dalam Peningkatan Pembelajaran IPS Kelas IV SD*. Surakarta: PGSD Universitas Sebelas Maret
- Rifa'i, Achmad dan Catharina Tri Anni. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes.
- Riswanto. 2012. *The Use of Mind Mapping Strategy in the Teaching of Writing at SMAN 3 Bengkulu, Indonesia*. International Journal of Humanities and Social Science Vol. 2 No. 21; November 2012
- Rohman, Pupuh Fathurrohman dan Sobry Sutikno. 2007. *Strategi Belajar Mengajar Melalui Konsep Umum dan Konsep Islami*. Bandung: Refika Aditama

- Rusman. 2014. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sardiman. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Siregar, Eveline dan Hartati Nara. 2011. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Slavin, Robert E. 2015. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media
- Subroto, Wasipodo Tjipto. 2013. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Mind Mapping untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata pelajaran IPS Kelas IV*. Vol 2 no 1. Ejournalunesa.ac.id
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sumaatmadja, Nursid. 2008. *Konsep Dasar IPS*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Swadarma, Doni. 2013. *Mind Mapping dalam Kurikulum Pembelajaran*. Jakarta: Elex Media Komputido
- Taneo, Silvester Petrus. 2010. *Kajian IPS SD 3 SKS*. Bahan Ajar Cetak Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementrian Pendidikan Nasional
- Thobroni, Mohammad dan Arif Mustofa. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzzmedia.
- Trianto. 2011. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Tim PGSD. 2010. *Pedoman Penulisan Proposal PTK*. Semarang: UNNES
- Usman, Uzer. 2013. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

- Widianti, Sri. 2014. *Keefektifan Model Mind Mapping terhadap Hasil Belajar IPS*. Vol 3 No 2. JEE <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jee>
- Winataputra, Udin S. 2009. *Pembelajaran PKn di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Windura, Susanto. 2013. *1st Mind Mapping*. Jakarta: Elex Media Komputindo

Lampiran 1: Daftar Nilai Observasi Mata Pelajaran IPS Kelas III

SDN Plalangan 04 Semarang

No	Nama Siswa	KKM	Nilai			Rata-rata	KET
1.	A H	65	80	75	75	76,6	Tuntas
2.	A K	65	60	60	65	61,7	Tidak Tuntas
3.	K R R N	65	65	65	60	63,3	Tidak Tuntas
4.	A H	65	80	80	80	80	Tuntas
5.	A N S S	65	80	80	70	76,6	Tuntas
6.	A B F	65	50	70	60	60	Tidak Tuntas
7.	A D H	65	50	65	75	63,3	Tidak Tuntas
8.	A C	65	80	90	95	88,3	Tuntas
9.	A A P	65	50	60	70	60	Tidak Tuntas
10.	A D P	65	60	60	60	60	Tidak Tuntas
11.	A D A	65	60	65	70	65	Tuntas
12.	B N K	65	40	45	35	40	Tidak Tuntas
13.	C R R	65	50	70	60	60	Tidak Tuntas
14.	D A N S	65	60	60	60	60	Tidak Tuntas
15.	D C R	65	55	60	60	58,3	Tidak Tuntas
16.	F S	65	90	70	65	75	Tuntas
17.	G L M	65	50	65	75	63,3	Tidak Tuntas
18.	I F A B	65	90	80	80	83,3	Tuntas
19.	I M Y	65	80	80	75	78,3	Tuntas
20.	K A H	65	70	60	60	63,3	Tidak Tuntas
21.	M S T N	65	50	70	70	63,3	Tidak Tuntas
22.	M A A A	65	90	80	70	80	Tuntas
23.	M I S	65	50	55	60	55	Tidak Tuntas
24.	M R I	65	50	50	65	55	Tidak Tuntas
25.	M R A R	65	50	50	50	50	Tidak Tuntas
26.	N A	65	90	90	90	90	Tuntas
27.	N K	65	70	65	55	63,3	Tidak Tuntas
28.	N D A	65	80	75	70	75	Tuntas
29.	N M S	65	90	85	70	81,6	Tuntas
30.	N N Y	65	80	80	80	80	Tuntas
31.	N Z S	65	60	65	65	63,3	Tidak Tuntas
32.	R P P	65	70	55	65	63,3	Tidak Tuntas
33.	S A R	65	80	80	75	76,6	Tuntas
34.	T P	65	70	65	55	63,3	Tidak Tuntas
35.	Z H N	65	90	70	65	75	Tuntas
36.	Z S A	65	70	75	65	75	Tuntas
37.	M I K	65	80	80	70	76,6	Tuntas
38.	M A A	65	60	65	65	63,3	Tidak Tuntas

Siswa yang tidak tuntas sebanyak 21 siswa dari 38 siswa

$$\text{Presentase Ketidaktuntasan} = \frac{21}{38} \times 100\% = 55\%$$

$$\text{Presentase Ketuntasan} = \frac{17}{38} \times 100\% = 45\%$$

Lampiran 2 : Kisi-Kisi Aktivitas Siswa

Aktivitas Siswa	Pembelajaran IPS melalui pembelajaran kooperatif model <i>mind mapping</i>	Indikator aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS melalui pembelajaran kooperatif model <i>mind mapping</i>
1. Vicual activities, misalnya: membaca, memperhatikan gambar (mapping), demonstrasi, percobaan. 2. Oral activities Misalnya: bertanya, memberikan saran, mengeluarkan pendapat, dan diskusi 3. Listening Activities, misalnya: mendengarkan uraian, percakapan dalam diskusi 4. Writing activities, misalnya: menulis laporan dan menyalin 5. Drawing activities, misalnya: menggambar mapping membuat grafik dan diagram 6. Motor activities, misalnya: melakukan percobaan dan permainan 7. Mental activities, misalnya: mengingat, menganalisis, mengambil keputusan, memecahkan soal 8. Emotional activities, misalnya: gembira, berani, bergairah, semangat	1. Siswa dikelompokkan dalam beberapa kelompok belajar. Setiap siswa diberi tanggung jawab 2. Penugasan diberikan kepada setiap siswa 3. Selain diskusi dengan kelompok, siswa diberi kesempatan untuk mengadakan kerjasama antar kelompok, dalam kesempatan ini, siswa-siswa dengan tugas yang sama bisa saling membantu atau mencocokkan hasil kerja mereka 4. Setelah diskusi selesai, guru meminta siswa untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. 5. Pada akhir pembelajaran diadakan tes untuk mengetahui skor peningkatan individu dan kelompok	1. Kesiapan siswa mengikuti pelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe <i>mind mapping</i> (<i>emotional activities</i>). 2. Mendengarkan penjelasan dari guru (<i>listening activities</i>). 3. Menanyakan materi yang belum dipahami (<i>oral activities</i>). 4. Siswa berkelompok sesuai dengan arahan guru (<i>emotional activities</i>). 5. Melaksanakan kegiatan diskusi kelompok sesuai dengan arahan guru (<i>oral and mental</i>) 6. Melaksanakan kegiatan penyampaian hasil diskusi kelompok sesuai dengan arahan guru (<i>oral activities</i>) 7. Mengikuti kegiatan akhir (<i>writing activities</i>).

Lampiran 3 : Kisi-Kisi Ketrampilan Guru

Ketrampilan Dasar Mengajar Guru	Pembelajaran IPS melalui pembelajaran kooperatif model <i>mind mapping</i>	Indikator Ketrampilan Guru pembelajaran kooperatif model <i>mind mapping</i>
1. Ketrampilan bertanya 2. Ketrampilan memberikan penguatan 3. Ketrampilan menggunakan variasi 4. Ketrampilan menjelaskan 5. Ketrampilan membuka dan menutup pelajaran 6. Ketrampilan membimbing diskusi kelompok kecil 7. Ketrampilan mengelola kelas 8. Ketrampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan	1. Siswa dikelompokkan dalam beberapa kelompok belajar. Setiap siswa diberi tanggung jawab 2. Penugasan diberikan kepada setiap siswa 3. Selain diskusi dengan kelompok, siswa diberi kesempatan untuk mengadakan kerjasama antar kelompok, dalam kesempatan ini, siswa-siswa dengan tugas yang sama bisa saling membantu atau mencocokkan hasil kerja mereka 4. Setelah diskusi selesai, guru meminta siswa untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. 5. Pada akhir pembelajaran diadakan tes untuk mengetahui skor peningkatan individu dan kelompok	1. Membuka pelajaran (ketrampilan membuka pelajaran) 2. Menjelaskan materi pelajaran dengan media <i>mind mapping</i> (ketrampilan menjelaskan) 3. Bertanya kepada siswa (ketrampilan bertanya) 4. Membagi kelas ke dalam beberapa kelompok (ketrampilan mengelola kelas) 5. Menciptakan kegiatan fisik seperti peragaan, peta konsep, dll dengan menggunakan media <i>mind mapping</i> (ketrampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan) 6. Mengajarkan materi dengan menggunakan alat peraga interaktif dan kegiatan gerak fisik (ketrampilan mengadakan variasi) 7. Membimbing jalannya diskusi (ketrampilan membimbing diskusi kelompok) 8. Memberikan penghargaan kepada siswa (ketrampilan memberi penguatan) 9. Menutup pelajaran (ketrampilan menutup pelajaran)

Lampiran 4 :Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Judul: Penerapan pembelajaran kooperatif model *mind mapping* untuk meningkatkan hasil belajar IPS kelas III SDN Plalangan 04 Semarang

No .	Variabel	Indikator	Sumber Data	Alat/ Instrumen
1.	Keterampilan guru dalam pembelajaran IPS di kelas III SDN Plalangan 04 Semarang dengan pembelajaran kooperatif model <i>mind mapping</i> .	a. Keterampilan membuka pelajaran b. Menjelaskan materi pelajaran dengan media <i>mapping</i> c. Keterampilan bertanya d. Membagi kelas ke dalam beberapa kelompok dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe <i>mind mapping</i> e. Menciptakan kegiatan fisik seperti peragaan, peta konsep, dll dengan menggunakan media pembelajaran <i>mapping</i> f. Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil g. Membimbing jalannya diskusi dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe <i>mind mapping</i> h. Keterampilan memberi penguatan i. Keterampilan menutup pelajaran	1. Catatan lapangan 2. wawancara 3. Foto	1. Lembar observasi 2. Catatan lapangan 3. Teks 4. wawancara

2.	Aktivitas siswa SD kelas III SDN Plalangan 04 Semarang dengan pembelajaran kooperatif model <i>mind mapping</i> .	a. Kesiapan siswa mengikuti pelajaran dengan pembelajaran kooperatif model <i>mind mapping</i> (listening and emotional activities).	1. Guru 2. Catatan lapangan 3. Wawancara 4. Foto	1. Lembar observasi 2. Catatan lapangan 3. Teks wawancara
		b. Mendengarkan penjelasan dari guru (listening activities).		
		c. Menanyakan materi yang belum dipahami (oral activities).		
		d. Siswa berkelompok sesuai arahan guru (drawing and emotional activities).		
		e. Melaksanakan kegiatan diskusi kelompok (oral, mental, and listening activities)		
		f. Melaksanakan kegiatan penyampaian hasil diskusi kelompok (oral activities)		
		g. Mengikuti kegiatan akhir (writing, listening and drawing activities).		
3.	Hasil belajar mata pelajaran IPS di kelas III SDN Plalangan 04 Semarang dengan pembelajaran kooperatif model <i>mind mapping</i> ..	Nilai yang diperoleh siswa saat kegiatan evaluasi belajar	✚ Siswa	❖ Tes tertulis

**Lampiran 5 : Lembar Pengamatan Ketrampilan Guru Melalui
Pembelajaran Kooperatif Model *Mind Mapping***

Pertemuan..... Siklus

Kelas/Semester : III

Hari/Tanggal :

Petunjuk : 1. Berikan tanda check (✓) pada kolom descriptor yang tampak.

2. Skor penilaian :

4 : apabila ada 4 deskriptor tampak

3 : apabila ada 3 deskriptor tampak

2 : apabila ada 2 deskriptor tampak

1 : apabila hanya ada 1 deskriptor tampak

Indikator	Deskriptor	Tampak	Jumlah
1. Membuka pelajaran (ketrampilan membuka pelajaran)	1. Melakukan kegiatan pra pembelajaran		
	2. Menumbuhkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran		
	3. Menyampaikan tujuan pembelajaran		
	4. Menghubungkan pengetahuan awal siswa dengan materi yang akan dipelajari		
2. Menjelaskan materi pelajaran dengan media <i>mind mapping</i> (ketrampilan menjelaskan)	1. Memberikan materi sesuai indikator yang akan dicapai		
	2. Tidak terlalu terpaku melihat buku ajar saat mengajar		
	3. Memberikan contoh dalam kegiatan sehari-hari		
	4. Menyajikan materi dengan bantuan gambar atau media lain		
3. Menanyakan materi yang belum jelas (ketrampilan bertanya)	1. Menanyakan kepada siswa tentang materi yang belum jelas		
	2. Menunjuk siswa secara individual yang sekiranya belum dipahami		
	3. Memberi pertanyaan secara klasikal untuk memancing pemahaman siswa		
	4. Memberikan penguatan verbal terhadap siswa yang bertanya		

4. Membagi kelas ke dalam beberapa kelompok (ketrampilan mengelola kelas)	1. Memberikan tujuan pembentukan kelompok		
	2. Menyuruh siswa berkumpul ke dalam beberapa kelompok		
	3. Membantu siswa mengatur tempat duduk		
	4. Menjelaskan tentang pembagian tugas yang harus dilakukan oleh setiap anggota kelompok		
5. Menciptakan kegiatan fisik seperti peragaan, peta konsep, dll dengan menggunakan media <i>mind mapping</i> (ketrampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan)	1. Menayakan kesulitan yang dihadapi siswa		
	2. Mengarahkan siswa untuk mendiskusikan pertanyaan yang telah diberikan oleh guru		
	3. Menanyakan alasan memilih jawaban tertentu dalam kegiatan diskusi		
	4. Menginginkan proses kegiatan diskusi kelompok		
6. Mengajarkan materi dengan menggunakan alat peraga interaktif dan kegiatan gerak fisik (ketrampilan mengadakan variasi)	1. Alat peraga interaktif telah disediakan oleh guru		
	2. Alat peraga interaktif jelas dan mudah dibaca		
	3. Setiap kelompok siswa mengetahui dengan jelas alat peraga yang disediakan oleh guru		
	4. Mendemonstrasikan pemakaian alat peraga interaktif dalam kegiatan pembelajaran		
7. Membimbing jalannya (ketrampilan membimbing diskusi kelompok kecil)	1. Berkeliling membimbing diskusi tiap kelompok		
	2. Mengkondisikan kelompok di dalam kelas		
	3. Membacakan aturan diskusi		
	4. Membimbing apabila ditemukan kelompok yang mengalami masalah		
8. Memberikan penghargaan kepada kelompok (ketrampilan memberi penguatan)	1. Memberi penguatan kepada seluruh siswa		
	2. Memberikan penguatan kepada kelompok terbaik		
	3. Memberikan penguatan kepada kelompok lain		
	4. Memberi penguatan kepada pribadi tertentu		
9. Menutup pelajaran (ketrampilan menutup pelajaran)	1. Menyimpulkan materi pelajaran		
	2. Melakukan refleksi		
	3. Memberikan evaluasi		
	4. Memberikan tindak lanjut		
JUMLAH			

Untuk menentukan kriteria penilaian, disamakan antara jumlah skor yang diperoleh dengan tabel dibawah ini:

Skor	Nilai
-------------	--------------

$29.75 \leq \text{skor} \leq 36$	Sangat Baik
$22,5 \leq \text{skor} < 29.75$	Baik
$17,25 \leq \text{skor} < 22,5$	Cukup
$9 \leq \text{skor} < 17,25$	Kurang

**Lampiran 6 : Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa Melalui
Pembelajaran Kooperatif Model *Mind Mapping***

PertemuanSiklus

Nama Siswa :

Hari/Tanggal :

Petunjuk : 1. Berikan tanda check (✓) pada kolom descriptor yang tampak

2. Skor penilaian :

4 : apabila ada 4 deskriptor tampak

3 : apabila ada 3 deskriptor tampak

2 : apabila ada 2 deskriptor tampak

1 : apabila hanya ada 1 deskriptor tampak

Indikator	deskriptor	Ta mpa k	Jumlah Skor
1. Kesiapan siswa mengikuti pelajaran dengan pembelajaran kooperatif model <i>mind mapping</i>	1. Bersemangat dalam menjawab salam		
	2. Mengatur kerapian dan kebersihan tempat duduk		
	3. Bersemangat menjawab pertanyaan guru		
	4. Mendengarkan penjelasan guru		
2. Mendengarkan penjelasan guru	1. Mendengarkan penjelasan guru dengan seksama		
	2. Mencatat hal-hal penting		
	3. Tidak tidur saat guru memberi penjelasan		
	4. Tidak bermain sendiri saat guru memberi penjelasan.		
3. Menanyakan hal yang belum jelas	1. Pertanyaan yang diajukan sesuai dengan materi		
	2. Bertanya dengan sikap yang baik.		
	3. Bertanya dengan kalimat yang jelas		
	4. Berinisiatif bertanya setiap ada kesempatan		
4. Siswa berkelompok sesuai dengan arahan guru	1. Berkumpul sesuai instruksi guru		
	2. Membagi tugas bersama kelompoknya		
	3. Tidak membedakan teman		
	4. Menyadari akan tugas yang diembannya masing-masing		

5. Melaksanakan kegiatan diskusi kelompok	1. Siswa menentukan penyebab terjadinya masalah		
	2. Membandingkan jawaban dengan teman sekelompoknya		
	3. Memeriksa jawaban		
	4. Memperbaiki jawaban		
6. Melaksanakan kegiatan penyampaian hasil diskusi kelompok	1. Mempresentasikan hasil diskusi kelompok		
	2. Mengemukakan pendapat.		
	3. Mendengarkan presentasi hasil diskusi kelompok lain		
	4. Memberikan tanggapan terhadap pertanyaan dan komentar dari kelompok lain		
7. Mengikuti kegiatan akhir	1. Mengerjakan soal evaluasi individu		
	2. Mengumpulkan lembar soal dan jawaban dengan tenang		
	3. Menjawab pertanyaan saat menyimpulkan materi bersama		
	4. Mencatat kesimpulan		
JUMLAH			

Untuk menentukan kriteria penilaian, disamakan antara jumlah skor yang diperoleh dengan tabel dibawah ini:

Skor	Nilai
$23,25 \leq \text{skor} \leq 28$	Sangat Baik (A)
$17,5 \leq \text{skor} \leq 23,25$	Baik (B)
$11,75 \leq \text{skor} \leq 17,5$	Cukup (C)
$7 \leq \text{skor} \leq 11,75$	Kurang (D)

Lampiran 7 : Lembar Wawancara Teman Sejawat (Kolaborator) Terhadap Pembelajaran IPS Melalui Pembelajaran Kooperatif Model *Mind Mapping*

Nama Guru :

Nama SD : SDN Plalangan 04 Semarang

Hari / Tanggal :

Pertanyaan:

1. Bagaimana pendapat bapak/ibu terhadap pembelajaran IPS dengan menerapkan pembelajaran kooperatif model *mind mapping*?

Jawab:

2. Apakah menurut bapak/ibu pembelajaran kooperatif model *mind mapping* cocok diterapkan pada pembelajaran IPS?

Jawab:

3. Apakah menurut bapak/ibu pembelajaran kooperatif model *mind mapping* yang tadi dilaksanakan berhasil meningkatkan ketrampilan guru dalam pembelajaran IPS?

Jawab:

4. Apakah menurut bapak/ibu pembelajaran kooperatif model *mind mapping* yang baru saja dilaksanakan dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS?

Jawab:

5. Apakah menurut bapak/ibu pembelajaran kooperatif model *mind mapping* yang baru saja dilaksanakan berhasil meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas III SDN Plalangan 04 Semarang?

Jawab:

Lampiran 8 : Catatan Lapangan Selama Pembelajaran IPS Melalui Pembelajaran Kooperatif Model *Mind Mapping*

Siklus.....

Nama Guru :

Nama SD : SDN Plalangan 04 Semarang

NIP :

Hari / Tanggal :

Pukul :

Petunjuk :Catatlah secara singkat hal-hal yang terjadi pada guru, siswa, dan proses pembelajaran dengan pembelajaran kooperatif model *mind mapping*.....

This image shows a full page of primary-ruled paper. It features ten sets of horizontal dashed lines, each set consisting of three lines (top solid, middle dashed, bottom solid). The lines are evenly spaced across the entire page, providing a guide for handwriting practice. There is no text or other markings on the paper.

Semarang ,

Observer

Lampiran 9: Silabus

Silabus Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar Kelas III Siklus 1 Tema: Keperluan Sehari-Hari

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Belajar	Penilaian	Alokasi Waktu	Alat/Sumber
IPS 2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang. Matematika 5. Menghitung keliling, luas persegi dan persegi panjang, serta penggunaannya dalam pemecahan masalah Seni Rupa 9. Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa	2.4 Mengenal sejarah uang. 5.1 Menghitung keliling persegi dan persegi panjang 9.1 Mengekspresikan diri melalui gambar imajinatif mengenai alam sekitar	2.4.1 Menjelaskan sejarah awal sebelum munculnya uang 2.4.2 Mengidentifikasi kasi kegunaan uang bagi kita. 5.1.1 Menghitung keliling persegi panjang 9.1.1 Menggambar uang kertas	Uang dan kegunaannya	-Menjelaskan sejarah awal munculnya uang. -Mengidentifikasi kegunaan uang bagi kita. -Menghitung keliling persegi panjang -Menggambar uang kertas	- Performan ce (unjuk kerja) - Produk. - Tes tertulis.	2 x 35'	- Buku paket. - Kertas, pensil warna, tip ex, penggaris, dll.

Silabus Pembelajaran Tematik
Sekolah Dasar Kelas III Siklus 2
Tema: Keperluan Sehari-Hari

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Belajar	Penilaian	Alokasi Waktu	Alat/Sumber
IPS 2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang. Matematika 5. Menghitung keliling, luas persegi dan persegi panjang, serta penggunaannya dalam pemecahan masalah Seni Rupa 9. Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa	2.4 Menenal sejarah uang. 5.2 Menghitung luas persegi dan persegi panjang 9.1 Mengekspresikan diri melalui gambar imajinatif mengenai alam sekitar	2.4.3 Menyebutkan jenis uang yang beredar di masyarakat 2.4.4 Menyebutkan nilai nominal uang kertas dari terkecil sampai terbesar 2.4.5 Menyebutkan nilai nominal uang logam dari terkecil sampai terbesar 5.2.1 Menghitung luas persegi panjang	Uang dan kegunaannya	-Menyebutkan jenis uang yang beredar di masyarakat -Menyebutkan nilai nominal uang kertas dari terkecil sampai terbesar -Menyebutkan nilai nominal uang logam dari terkecil sampai terbesar -Menghitung luas persegi panjang -Menggambar uang kertas -Menggambar uang logam	- Performan ce (unjuk kerja) - Produk. - Tes tertulis.	2 x 35'	- Buku paket. - Kertas, pensil warna, tip ex, penggaris, dll.

		9.1.1 Menggam bar uang kertas 9.1.2 Menggam bar uang logam					
--	--	---	--	--	--	--	--

Silabus Pembelajaran Tematik
Sekolah Dasar Kelas III Siklus 3
Tema: Keperluan Sehari-Hari

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Belajar	Penilaian	Alokasi Waktu	Alat/Sumber
IPS 2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang. Matematika 5. Menghitung keliling, luas persegi dan persegi panjang, serta penggunaannya dalam pemecahan masalah Seni Rupa 9. Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa	2.5 Menenal penggunaan uang sesuai dengan kebutuhan 5.2 Menghitung luas persegi dan persegi panjang 9.1 Mengekspresikan diri melalui gambar imajinatif mengenai alam sekitar	2.5.1 Menceritakan kegunaan uang 2.5.2 Membuat daftar penerimaan uang dan pengeluaran uang 2.5.3 Menyimpulkan manfaat mengelola uang dengan baik 5.2.2 Menghitung luas persegi 9.1.3 Menggambar barang-barang yang dibeli menggunakan	Uang dan kegunaannya	-Menceritakan kegunaan uang -Membuat daftar penerimaan uang dan pengeluaran uang -Menyimpulkan manfaat mengelola uang dengan baik -Menghitung luas persegi -Menggambar barang-barang yang dibeli menggunakan uang	- Performan ce (unjuk kerja) - Produk. - Tes tertulis.	2 x 35'	- Buku paket. - Kertas, pensil warna, tip ex, penggaris, dll.

		n uang					
--	--	--------	--	--	--	--	--

Lampiran 10
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
(RPP)

Siklus 1

Sekolah : SD Negeri Plalangan 04 Semarang
 Mata Pelajaran : IPS
 Tema : Keperluan sehari-hari
 Kelas/Semester : 3 (tiga)/ II (dua)
 Materi Pokok : Uang dan kegunaannya
 Alokasi Waktu : 1 x pertemuan (2 x 35 Menit)
 Pelaksanaan : 19 Maret 2015

- **Standar Kompetensi**

IPS

2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang.

Matematika

5. Menghitung keliling, luas persegi dan persegi panjang, serta penggunaannya dalam pemecahan masalah

Seni Rupa

9. Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa

- **Kompetensi Dasar**

2.4 Mengetahui sejarah uang.

5.1 Menghitung keliling persegi dan persegi panjang

9.1 Mengekspresikan diri melalui gambar imajinatif mengenai alam sekitar

- **Indikator Pembelajaran**

2.4.1 Menjelaskan sejarah awal sebelum munculnya uang

2.4.2 Mengidentifikasi kegunaan uang bagi kita.

5.1.1 Menghitung keliling persegi panjang

9.1.1 Menggambar uang kertas

- **Tujuan Pembelajaran**

1. Melalui tanya jawab siswa dapat menjelaskan sejarah awal sebelum munculnya uang
2. Dengan melakukan diskusi siswa dapat mengidentifikasi kegunaan uang bagi kita.
3. Siswa dapat menghitung keliling persegi melalui penjelasan guru
4. Melalui media *mapping* siswa dapat menggambar uang kertas

Karakter siswa yang diharapkan : Disiplin (*Discipline*), tekun (*diligence*), tanggung jawab (*responsibility*), kerja sama (*Cooperation*)

- **Materi Ajar**

Mengenal uang, Menghitung keliling, Menggambar

- **Metode dan Model Pembelajaran**

- Metode : Tanya jawab, kerja kelompok
- Model : Pembelajaran kooperatif *mind mapping*

- **Proses Pembelajaran**

1. Pendahuluan	
a. Guru memberikan salam b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa. c. Apersepsi, dengan memberikan materi pemancing pemikiran siswa berupa materi pelajaran sebelumnya. “Bila kalian pergi ke kantin untuk membeli jajan, apa yang kalian gunakan sebagai alat pembayaran?”	(5 menit)

2.Kegiatan Inti ➤ Eksplorasi • Guru memotivasi siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. ➤ Elaborasi • Guru menjelaskan tentang sejarah uang • Siswa menyimak dan membuat catatan • Siswa membuat kelompok dan setiap kelompok terdiri dari 4-5 orang • Siswa membuat <i>mapping</i> secara berkelompok tentang kegunaan uang dalam kehidupan sehari-hari • Siswa menggambar uang kertas dan logam dalam kertas mapping • Siswa menghitung keliling uang kertas yang berbentuk persegi panjang yang sudah dibuat ➤ Konfirmasi • Guru bertanya jawab kepada siswa mengenai materi yang kurang dipahami oleh siswa. • Guru memberikan Pekerjaan Rumah (PR) kepada siswa. • Guru bersama dengan siswa bertanya jawab meluruskan kesalahpahaman dan memberikan penguatan dan penyimpulan.	(40 menit)
3.Kegiatan Penutup	

• Siswa bersama guru melakukan refleksi mengenai pembelajaran yang telah berlangsung. • Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari. • Siswa mengerjakan soal evaluasi. • Guru memberikan tindak lanjut berupa soal perbaikan dan pengayaan. • Guru melanjutkan pelaksanaan pembelajaran siklus II berdasarkan data hasil siklus I.	(25 menit)
--	------------

- **Media Belajar dan Sumber Belajar**

- Gambar tentang media yang diajarkan (*mapping*)
- Soal evaluasi (terlampir)

Buku “*Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*” karangan Agus Suprijono tahun 2011.

Buku Ilmu Pengetahuan Sosial kelas 3. SURANTI

Internet

- **PENILAIAN**

1. Prosedur Penilaian :
 - a. Tes awal : tidak ada
 - b. Tes proses : Lembar Kerja Siswa (LKS)
 - c. Tes hasil : soal evaluasi
2. Teknik : tes
3. Jenis Tes : tes tertulis
4. Bentuk Tes
 - a. Pilihan ganda
 - b. Isian singkat
5. Instrumen

- a. Lembar Kerja Siswa (LKS) : terlampir
- b. Lembar soal evaluasi : terlampir

Guru Kelas

Semarang, 18 Maret 2015

Peneliti

Juyantini, S.Pd

NIK. 19590828 198201 2 014

Samuel Dwi C

NIM. 1401411352

BAHAN AJAR SIKLUS 1

- **Standar Kompetensi**

IPS

2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang.

Matematika

5. Menghitung keliling, luas persegi dan persegi panjang, serta penggunaannya dalam pemecahan masalah

Seni Rupa

9. Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa

- **Kompetensi Dasar**

2.4 Mengetahui sejarah uang.

5.1 Menghitung keliling persegi dan persegi panjang

9.1 Mengekspresikan diri melalui gambar imajinatif mengenai alam sekitar

- **Indikator Pembelajaran**

2.4.1 Menjelaskan sejarah awal sebelum munculnya uang

2.4.2 Mengidentifikasi kegunaan uang bagi kita.

5.1.1 Menghitung keliling persegi panjang

9.1.1 Menggambar uang kertas

Mengenal Uang

A Sejarah Uang

Ketika masih hidup secara primitif, manusia tidak merasakan perlunya alat tukar. Bahkan, pada mulanya hampir segala kebutuhan bisa mereka cukupi sendiri. Tukar-menukar barang pun belum mereka kenal. Ketika kebutuhan mereka berkembang, mereka tidak mampu lagi memenuhi kebutuhan sendiri. Mereka mempunyai barang, tapi barang itu sebenarnya tidak mereka butuhkan. Barang yang ia perlukan justru dimiliki orang lain yang belum tentu membutuhkannya. Untuk memenuhi kebutuhan seperti makanan, pakaian, dan tempat tinggal setiap orang berusaha sendiri. Mereka kemudian mengenal sistem barter. Tahukah kamu apa yang dimaksud dengan *barter*? *Barter* adalah pertukaran barang dengan barang. Barter dikenal sebelum orang mengenal uang. Barter dapat dilakukan dengan syarat-syarat sebagai berikut.

1. Orang yang diajak bertukar barang memiliki barang yang dibutuhkan.
2. Orang yang diajak bertukar barang membutuhkan barang tersebut.
3. Barang yang akan dipertukarkan bernilai sama.

Sistem barter masih bersifat tradisional. Sistem ini mempunyai banyak hambatan. Beberapa kendala yang sering dialami sistem barter antara lain sulit menemukan orang yang mau menukarkan barang, sulit untuk menentukan nilai barang, dan barang yang dibutuhkan belum tentu boleh ditukar.

Menurut para ahli sejarah, uang pertama kali muncul pada tahun 2500 SM. di wilayah Mesopotamia, yaitu masyarakat di lembah Sungai Eufrat dan Sungai Tigris. Uang yang berlaku pada masa itu masih berupa perak. Oleh karena berbagai kendala tersebut, muncullah gagasan untuk menciptakan perantara berupa barang. Ada beberapa macam barang yang dipakai sebagai perantara, misalnya ternak, kerang, garam, senjata, teh, beras, dan tembakau. Barang-barang tersebut berfungsi sebagai uang, sehingga dinamakan *uang barang*.

Uang barang ternyata masih juga punya kelemahan yaitu tidak dapat dibagi menjadi bagian-bagian kecil. Selain itu, sukar disimpan, sukar dibawa ke mana-mana, tidak tahan lama, dan nilainya tidak tetap. Oleh karena itu, manusia pun mulai memikirkan alat tukar yang berlawanan dengan sifat uang barang. Akhirnya orang pun menemukan barang-barang yang mempunyai sifat-sifat di atas yaitu logam mulia, terutama emas dan perak. Mulailah orang membuat uang dari emas atau perak. Namun, uang ini pun masih kurang praktis saat harus membawanya dalam jumlah yang banyak. Oleh sebab itu, diciptakanlah uang yang mudah dibawa. Akhirnya, disimpulkan uang harus bisa diterima semua masyarakat. Uang juga harus mudah disimpan. Dari situ muncullah uang yang memenuhi syarat. Jadi, yang dimaksud dengan uang adalah alat tukar yang sah. Uang diterbitkan oleh Perum Peruri (Pencetakan Uang Republik Indonesia).

Apabila kamu hidup di zaman sebelum mengenal uang, bagaimana caramu mendapatkan barang yang kamu butuhkan?

B Fungsi Uang dalam Kehidupan

Apa yang akan kamu lakukan bila punya uang? Mungkin sebagian besar dari kalian membelanjakannya. Tidak ada salahnya bila uangmu ditabung.

Mungkin di antara kalian ada yang ingin berbagi kepada saudara yang kurang mampu. Wah, itu perbuatan mulia sekali. Manfaatkan uangmu sebaik mungkin. Kamu bisa menyantuni anak yatim, membayar SPP, dan menyisihkannya dengan ditabung. Semua kegiatan itu menunjukkan fungsi uang. Apa fungsi uang lainnya? Simak pembahasannya berikut ini.

1. Uang sebagai Alat Tukar

Uang berperan penting dalam kegiatan jual beli. Bagaimana bila tidak ada uang? Nelayan tentu kesulitan menjual hasil tangkapannya. Uang mempermudah pembayaran dalam pertukaran barang, yang juga dapat meningkatkan perdagangan. Contohnya:

- nelayan menjual hasil tangkapannya untuk mendapatkan uang. Uang tersebut dapat untuk membeli kebutuhan hidupnya.
- karyawan menerima upah atau gaji berupa uang. Gaji yang mereka terima dapat untuk membeli beras.
- petani menerima uang sebagai pembayaran atas penjualan hasil panennya. Uang tersebut dapat untuk memenuhi kebutuhannya. Jadi, uang bisa ditukar dengan barang dan jasa. Uang membantu pertukaran dengan mudah.

2. Uang sebagai Alat Satuan Hitung

Bila pergi ke toko, amatilah barang-barang di sana! Kamu pastikan menemukan harga pada masing-masing barang. Misalnya, harga baju Rp15.000,00 dan kaos Rp12.000,00. Kamu membeli 2 buah baju dan sebuah kaos. Berapa jumlah uang yang kamu bayar? Cobalah kamu hitung. Jumlahkan harga 2 buah baju dan sebuah kaos. Jadi, kamu harus membayar Rp42.000,00. Penggunaan uang dalam menyatakan nilai dirasakan lebih mudah. Dalam hal ini uang digunakan untuk menghitung harga barang. Jadi, uang berfungsi sebagai satuan hitung.

3. Uang sebagai Alat Penimbun Kekayaan

Apakah kalian suka menabung? Menabung menunjukkan fungsi uang sebagai alat penyimpan kekayaan. Ya, kamu harus hidup hemat. Sebaiknya uang yang tersisa ditabung untuk masa depan. Selama uangmu masih di tabungan dan belum kamu gunakan berarti uang berfungsi sebagai alat penyimpan kekayaan. Apa kalian memiliki sisa uang saku, apa yang akan kalian lakukan?

4. Uang sebagai Alat Pembayaran

Kamu tentu sering membayar SPP di sekolah. Kamu mungkin pernah membayar parkir sepeda. Ini berarti uang berfungsi sebagai alat pembayaran. Uang dapat digunakan membayar berbagai penggunaan. Contohnya untuk membayar pajak listrik, tagihan air, pajak bumi dan bangunan (PBB), pajak kendaraan bermotor, pajak barang, dan lain-lain?

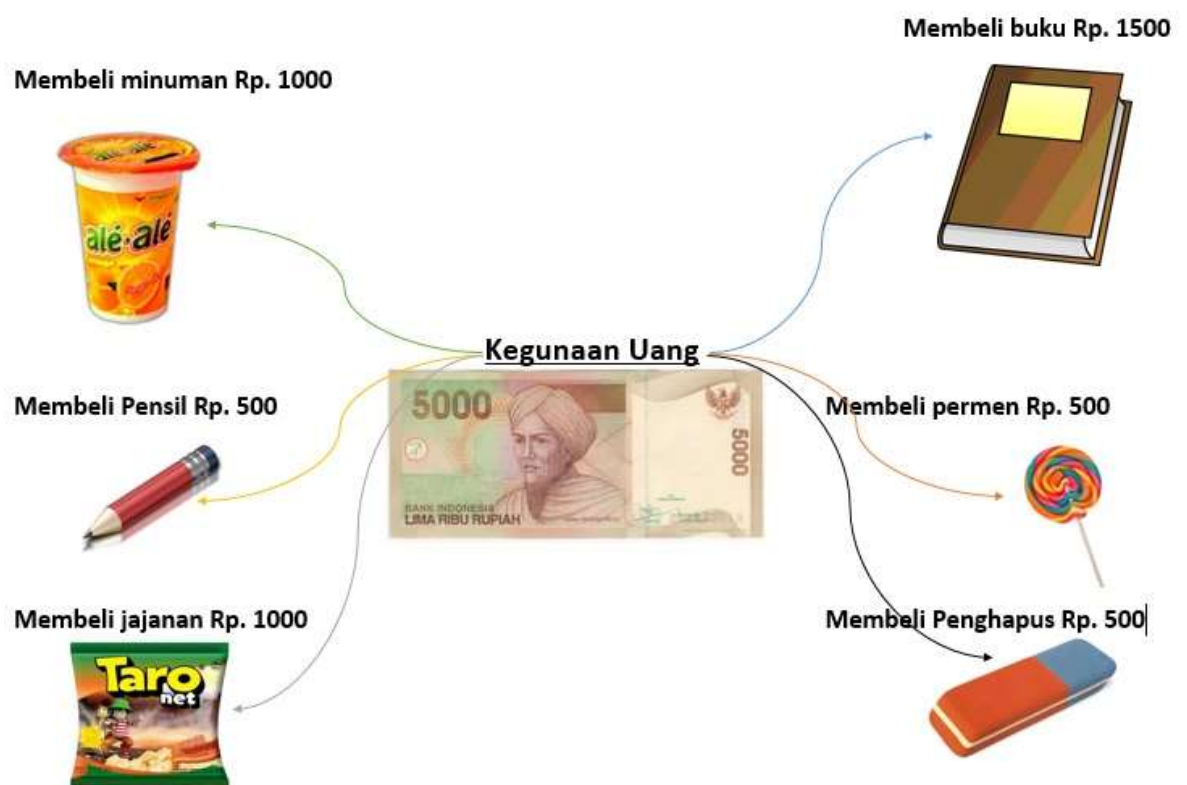
5. Uang sebagai Alat Pemindah Kekayaan

Mengumpulkan uang berarti mengumpulkan kekayaan. Uang memudahkan membawa kekayaan yang kita miliki. Contohnya, Pak Jaya dipindah tugas ke Surabaya. Pak Jaya tidak mungkin membawa serta rumahnya. Dengan adanya uang pemindah dapat dilakukan dengan mudah. Caranya, rumah Pak Jaya dijual. Uang yang diperoleh lebih mudah dibawa. Di tempat yang baru Pak Jaya membeli rumah baru. Uang dalam hal ini berfungsi sebagai pemindah kekayaan.

6. Uang Sebagai Alat Pencipta Lapangan Kerja

Uang dapat digunakan sebagai modal usaha. Misalnya untuk mendirikan pabrik, toko, dan usaha lainnya. Pembukaan usaha terjadi di mana-mana. Lapangan kerja pun semakin terbuka. Nah, dalam hal ini uang berfungsi sebagai alat pencipta lapangan kerja.

Media Siklus 1



KISI-KISI SOAL SIKLUS 1

Sekolah : SD Negeri Plalangan 04 Semarang
 Mata pelajaran : IPS
 Kelas/semester : III/2
 Alokasi waktu : 2 X 35 menit
 Standar Kompetensi : IPS 2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang

MTK 5. Menghitung keliling, luas persegi dan persegi panjang, serta penggunaannya dalam pemecahan masalah

Kompetensi Dasar : 2.4 Menenal sejarah uang

5.1 Menghitung keliling persegi dan persegi panjang

no	indikator	Bentuk soal	Teknik penilaian	Tingkat kognitif	No soal
1	Menjelaskan sejarah awal sebelum munculnya uang	Piliha ganda, isian	Tes tertulis	C1, C2, C3	A (2,3,4) B (2,3,5)
2	Mengidentifikasi kegunaan uang bagi kita	Pilihan ganda, isian	Tes tertulis	C2,C3	A (1,5,6,7,8,9,10) B (1,4)
3	Menghitung keliling persegi panjang	Isian	Tes tertulis	C2	B (2)

LEMBAR KERJA KELOMPOK**SIKLUS 1**

Nama Kelompok :

Nama Anggota Kelompok :

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

Buatlah mapping tentang kegunaan uang dalam kehidupan sehari-hari!

LEMBAR KERJA EVALUASI SISWA

SIKLUS 1

NAMA :

NO :

1. Kita membayar ongkos naik bus dengan . . .

- | | |
|------------|------------|
| a. makanan | c. kertas |
| b. uang | d. Pakaian |

2. Saat melakukan penukaran barang dengan barang berdasarkan pada . . .

- | | |
|---------------|--------------|
| a. permintaan | c. perintah |
| b. permohonan | d. kebutuhan |

3. Pertukaran dengan cara barter pada masyarakat primitif dilakukan dengan cara .

..

- | |
|------------------------------|
| a. penyerahan surat berharga |
| b. barang dengan barang |
| c. barang dengan uang |
| d. uang dengan barang |

4. Untuk mempermudah pertukaran pada zaman sekarang orang menggunakan . . .

- | | |
|-----------|---------------|
| a. barang | c. alat tukar |
| b. emas | d. uang |

5. Uang kertas bernilai Rp5.000,00 bergambar . . .

- | | |
|-------------------|----------------|
| a. W.R. Supratman | c. Imam Bonjol |
| b. R.A. Kartini | d. Pattimura |

6. Untuk menghindari perilaku boros kita harus

- | |
|--------------------------------------|
| a. membeli apa saja yang diinginkan |
| b. membeli mainan yang mahal |
| c. membeli barang sesuai keperluan |
| d. membeli barang yang tidak penting |

7. Mata uang negara Indonesia adalah . . .

- | | |
|------------|-----------|
| a. bath | c. peso |
| b. ringgit | d. rupiah |

8. Kekayaan dapat dihitung dengan uang karena uang mempunyai fungsi . . .

- a. alat tukar
- b. alat pembayaran
- c. alat pemindah kekayaan
- d. alat satuan hitung

9. Perhatikan mata uang di bawah ini!



Nilai nominal mata uang di atas adalah . . .

- a. Rp50,00
- b. Rp500,00
- c. Rp5.000,00
- d. Rp50.000,00

10. Berikut ini merupakan fungsi uang sebagai alat pembayaran, **kecuali** . . .

- a. membayar pajak
- b. menabung di bank
- c. melunasi kredit motor
- d. membayar SPP

B. Mari menjawab pertanyaan-pertanyaan di bawah ini.

- 1. Tuliskan fungsi uang dalam kehidupan sehari-hari?
- 2. Hitung keliling uang kertas yang kalian gambar!
- 3. Tuliskan kelebihan dan kekurangan uang kertas!
- 4. Tuliskan manfaat menabung!
- 5. Tuliskan ciri-ciri uang kertas!

KUNCI JAWABAN EVALUASI SISWA

A.

- | | |
|------|-------|
| 1. B | 6. C |
| 2. A | 7. D |
| 3. B | 8. D |
| 4. D | 9. D |
| 5. C | 10. B |

B.

1. Uang sebagai Alat Tukar, Uang sebagai Alat Satuan Hitung, Uang sebagai Alat Penimbun Kekayaan, Uang sebagai Alat Pembayaran, Uang sebagai Alat Pemindah Kekayaan, Uang Sebagai Alat Pencipta Lapangan Kerja

2. Jawaban menyesuaikan.

3. *kelebihan* tidak berat seperti *uang* logam, mudah dibawa kemana-mana. *Kekurangan* mudah rusak saat terkena air, mudah robek

4. Menghindarkan kita dari sifat boros. Uang tabungan bisa digunakan untuk hal-hal yang tak terduga. Menghindarkan kita dari berhutang. Melatih kita untuk lebih bijak dalam menggunakan uang. Persiapan hari tua. Perencanaan pendidikan anak yang lebih baik. Dapat digunakan sebagai modal usaha.

5. Gambar Lambang Negara Garuda Pancasila. Frasa Negara Kesatuan Republik Indonesia. Sebutan pecahan dalam angka dan huruf sebagai nilai nominalnya. Tanda tangan pihak Pemerintah dan Bank Indonesia. Nomor seri pecahan. Tahun emisi dan tahun cetak

Skor Maksimal= A (skor jumlah jawaban benar) + B (skor jumlah jawaban benar x 2)

Skor maksimal

$$= \frac{20 \times 100}{20}$$

$$= 100$$

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Siklus 2

Sekolah : SD Negeri Plalangan 04 Semarang
 Mata Pelajaran : IPS
 Tema : Keperluan sehari-hari
 Kelas/Semester : 3 (tiga)/ II (dua)
 Materi Pokok : Uang dan kegunaannya
 Alokasi Waktu : 1 x pertemuan (2 x 35 Menit)
 Pelaksanaan : 25 Maret 2015

- **Standar Kompetensi**

IPS

2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang.

Matematika

5. Menghitung keliling, luas persegi dan persegi panjang, serta penggunaannya dalam pemecahan masalah

Seni Rupa

9. Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa

- **Kompetensi Dasar**

2.4 Mengetahui sejarah uang.

5.2 Menghitung luas persegi dan persegi panjang

9.1 Mengekspresikan diri melalui gambar imajinatif mengenai alam sekitar

- **Indikator Pembelajaran**

2.4.3 Menyebutkan jenis uang yang beredar di masyarakat

2.4.4 Menyebutkan nilai nominal uang kertas dari terkecil sampai terbesar

2.4.5 Menyebutkan nilai nominal uang logam dari terkecil sampai terbesar

5.2.1 Menghitung luas persegi panjang

9.1.1 Menggambar uang kertas

9.1.2 Menggambar uang logam

- **Tujuan Pembelajaran**

1. Siswa dapat menyebutkan jenis uang yang beredar di masyarakat melalui Tanya jawab
2. Dengan diskusi siswa dapat menyebutkan nilai nominal uang kertas dari terkecil sampai terbesar.
3. Dengan diskusi siswa dapat menyebutkan nilai nominal uang logam dari terkecil sampai terbesar
4. Melalui penjelasan guru siswa dapat menghitung luas persegi panjang
5. Siswa dapat menggambar uang kertas melalui media *mapping*
6. siswa dapat menggambar uang logam melalui media *mapping*

Karakter siswa yang diharapkan : Disiplin (*Discipline*), tekun (*diligence*), tanggung jawab (*responsibility*), kerja sama (*Cooperation*)

- **Materi Ajar**

Mengenal uang, Menghitung luas, Menggambar

- **Metode dan Model Pembelajaran**

- Metode : Tanya jawab, kerja kelompok
- Model : Pembelajaran kooperatif *mind mapping*

- **Proses Pembelajaran**

1. Pendahuluan	
d. Guru memberikan salam e. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa. f. Apersepsi, dengan memberikan materi pemancing pemikiran siswa berupa materi pelajaran sebelumnya. “Berapa uang yang kalian bawa saat ini? Berapa apa uang tersebut? Logam? Kertas?”	(5 menit)

2.Kegiatan Inti ➤ Eksplorasi • Guru memotivasi siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. ➤ Elaborasi • Guru menjelaskan tentang uang kartal dan giral • Guru menjelaskan jenis uang yang beredar di masyarakat • Siswa menyimak dan membuat catatan dengan cara membuat peta konsep • Siswa membuat kelompok dan setiap kelompok terdiri dari 4-5 orang • Siswa mengerjakan LKS secara berkelompok • Guru meminta siswa untuk membuat mapping secara berkelompok tentang nilai nominal uang kertas dan logam dari terkecil sampai terbesar • Siswa menggambar uang kertas dan logam dalam kertas mapping • Siswa menghitung luas uang kertas yang berbentuk persegi panjang yang sudah dibuat • Siswa maju secara berkelompok untuk presentasi ➤ Konfirmasi • Guru bertanya jawab kepada siswa mengenai materi yang kurang dipahami oleh siswa. • Guru memberikan Pekerjaan Rumah (PR) kepada siswa. • Guru bersama dengan siswa bertanya jawab meluruskan kesalahpahaman dan memberikan penguatan dan kesimpulan.	(40 menit)
--	------------

3.Kegiatan Penutup	
• Siswa bersama guru melakukan refleksi mengenai pembelajaran yang telah berlangsung. • Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari. • Siswa mengerjakan soal evaluasi. • Guru memberikan tindak lanjut berupa soal perbaikan dan pengayaan. • Guru melanjutkan pelaksanaan pembelajaran siklus II berdasarkan data hasil siklus II.	(25 menit)

- **Media Belajar dan Sumber Belajar**

- Gambar tentang media yang diajarkan (*mapping*)
- Soal evaluasi (terlampir)

Buku “*Cooperative Learning* Teori dan Aplikasi Paikem” karangan Agus Suprijono tahun 2011.

Buku Ilmu Pengetahuan Sosial kelas 3. MUHAMMAD MURSA'BAN
Internet

- **PENILAIAN**

1. Prosedur Penilaian :

- a. Tes awal : tidak ada
- b. Tes proses : Lembar Kerja Siswa (LKS)
- c. Tes hasil : soal evaluasi

2. Teknik : tes

3. Jenis Tes : tes tertulis

4. Bentuk Tes

- a. Pilihan ganda
- b. Isian singkat
- c. Uraian

5. Instrumen

- a. Lembar Kerja Siswa (LKS) : terlampir
- b. Lembar soal evaluasi : terlampir

Semarang, 24 Maret 2015

Guru Kelas

Peneliti

Juyantini, S.Pd

Samuel Dwi C

NIK. 19590828 198201 2 014

NIM. 1401411352

BAHAN AJAR SIKLUS 2

- **Standar Kompetensi**

IPS

2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang.

Matematika

5. Menghitung keliling, luas persegi dan persegi panjang, serta penggunaannya dalam pemecahan masalah

Seni Rupa

9. Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa

- **Kompetensi Dasar**

2.4 Mengetahui sejarah uang.

5.2 Menghitung luas persegi dan persegi panjang

9.1 Mengekspresikan diri melalui gambar imajinatif mengenai alam sekitar

- **Indikator Pembelajaran**

2.4.3 Menyebutkan jenis uang yang beredar di masyarakat

2.4.4 Menyebutkan nilai nominal uang kertas dari terkecil sampai terbesar

2.4.5 Menyebutkan nilai nominal uang logam dari terkecil sampai terbesar

5.2.1 Menghitung luas persegi panjang

9.1.1 Menggambar uang kertas

9.1.2 Menggambar uang logam

Berbagai Jenis Uang

1. Uang Kartal

Zaman dahulu uangnya seperti apa ya? Zaman dahulu uang terbuat dari kulit hewan, tembaga, perak, dan emas. Sekarang uang terbuat dari kertas. Kita sekarang mengenal uang logam dan uang kertas.

Uang logam dan uang kertas dapat kita gunakan untuk berbelanja. Di manakah kamu biasanya berbelanja? Ada yang suka berbelanja di toko, kios, mal, atau pasar. Uang yang kita gunakan untuk belanja dinamakan uang kartal.

Pada saat ini orang kalau belanja tidak perlu membawa uang tunai. Sekarang ada Anjungan Tunai Mandiri, disingkat ATM. Jika kita menabung di bank, bank akan

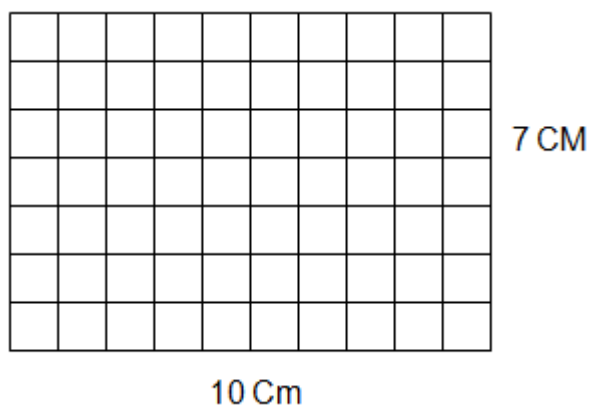
memberikan ATM. Dengan kartu ATM kita dapat mengambil uang tabungan. Ada juga yang jika berbelanja menggunakan kartu kredit. Kartu ini dapat digunakan pada toko-toko bertanda khusus.

2. Uang Giral

Uang giral itu apa ya? Perusahaan besar dalam membeli barang tidak menggunakan uang tunai. Mereka membayar melalui giro di bank. Mengapa demikian? Perusahaan besar melakukan jual beli dalam jumlah besar. Bisa ratusan juta rupiah. Berapa lama kita harus menghitung uang sejumlah itu? Berapa banyak tempat yang kita bawa? Untuk menghemat waktu maka pembayaran dilakukan lewat giro. Pembayaran seperti ini menggunakan uang giral.

Cara Menghitung Luas Persegi Panjang

Menghitung luas persegi panjang dapat dilakukan dengan menghitung banyaknya kotak-kotak kecil pada gambar persegi panjang di bawah ini. Coba kalian hitung banyaknya kotak dalam gambar persegi panjang. Ada berapa? Ada 70 kotak. Jadi Luas persegi panjang adalah 70 satuan.



Cara cepat menghitung luas persegi panjang di atas adalah dengan menghitung banyaknya kotak pada 2 sisi dari persegi panjang, kemudian dikalikan. Hasil perkalian menyatakan Luas Persegi Panjang. Perhatikan gambar di atas.

Dengan mengalikan kedua panjang sisinya $10 \times 7 = 70$. Maka luasnya persegi panjang adalah 70 cm. Hasilnya sama dengan menghitung kotak satu per satu.

Dengan mengalikan kedua sisinya panjang (p) dan lebar (l) maka, rumus untuk mencari Luas Persegi Panjang (L) adalah :

Luas = panjang x lebar

$L = p \times l$

Media Siklus 2



KISI-KISI SOAL SIKLUS 2

Sekolah : SD Negeri Plalangan 04 Semarang
 Mata pelajaran : IPS
 Kelas/semester : III/2
 Alokasi waktu : 2 X 35 menit
 Standar Kompetensi : IPS 2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang

MTK 5. Menghitung keliling, luas persegi dan persegi panjang, serta penggunaannya dalam pemecahan masalah

Kompetensi Dasar : 2.4 Mengenal sejarah uang

5.2 Menghitung luas persegi dan persegi panjang

no	indikator	Bentuk soal	Teknik penilaian	Tingkat kognitif	No soal
1	Menyebutkan jenis uang yang beredar di masyarakat	Piliha ganda, isian	Tes tertulis	C1, C2	A (1,2,3) B (1,2)
2	Menyebutkan nilai nominal uang kertas dari terkecil sampai terbesar	Pilihan ganda, isian	Tes tertulis	C2 C1	A (4,5) B (3)
3	Menyebutkan nilai nominal uang logam dari terkecil sampai terbesar	Pilihan ganda, isian	Tes tertulis	C2 C1	A (6,7,8) B (4)
4	Menghitung luas persegi panjang	Pilihan ganda, isian	Tes tertulis	C2	A (9,10) B (5)

LEMBAR KERJA KELOMPOK**SIKLUS 2**

Nama Kelompok :

Nama Anggota Kelompok :

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

Soal :

1. Sebutkan nilai nominal uang kertas dan logam dari terkecil sampai terbesar!
2. Buatlah mapping tentang nilai nominal uang kertas / logam dari terkecil sampai terbesar!

LEMBAR KERJA EVALUASI SISWA

SIKLUS 2

NAMA :

NO :

1. Kita membayar SPP dengan . . .

- | | |
|------------|------------|
| a. makanan | c. kertas |
| b. uang | d. Pakaian |

2. Uang kertas termasuk dalam jenis uang . . .

- | | |
|-----------|----------|
| a. kartal | c. giral |
| b. logam | d. uang |

3. Sebutkan contoh uang giral yang beredar dimasyarakat . . .

- a. giro, cek
- b. kwitansi
- c. uang kertas
- d. uang logam

4. Di Indonesia uang kertas dengan nominal terbesar adalah . . .

- | | |
|-------------------|----------------|
| a. Rp. 100.000,00 | c. Rp. 1000,00 |
| b. Rp. 10.000,00 | d. Rp. 100,00 |

5. Uang kertas Rp. 1000,00 bergambar pahlawan . . .

- | | |
|-------------------|----------------|
| a. W.R. Supratman | c. Imam Bonjol |
| b. R.A. Kartini | d. Pattimura |

6.. Di Indonesia uang logam dengan nominal terbesar adalah . . .

- | | |
|----------------|---------------|
| a. Rp. 1000,00 | c. Rp. 500,00 |
| b. Rp. 200,00 | d. Rp. 100,00 |

7. Mata uang negara Indonesia adalah . . .

- | | |
|------------|-----------|
| a. bath | c. peso |
| b. ringgit | d. rupiah |

8. Uang logam terbuat dari. . .

- | | |
|--------------|----------|
| a. besi | c. logam |
| b. alumunium | d. perak |

9. Perhatikan mata uang di bawah ini!



Berapakah luasnya . . .

- a. 28 cm² c. 14 cm²
- b. 21 cm² d. 7 cm²

10. Sebuah uang kertas diketahui memiliki panjang 8cm dan lebar 4cm, berapa luasnya . . .

- a. 24 cm² c. 32 cm²
- b. 28 cm² d. 30 cm²

B. Mari menjawab pertanyaan-pertanyaan di bawah ini.

1. Apakah yang dimaksud dengan uang kartal?
2. Berikan 2 contoh uang giral
3. Sebutkan nominal uang logam dari terkecil sampai terbesar!
4. Sebutkan nominal uang kertas dari terbesar sampai terkecil!
5. Hitung salah satu luas uang kertas yang kalian gambar!

KUNCI JAWABAN EVALUASI SISWA**A.**

- | | |
|------|-------|
| 1. B | 6. A |
| 2. A | 7. D |
| 3. A | 8. C |
| 4. A | 9. B |
| 5. D | 10. C |

B.

1. Uang kertas dan logam yang kita gunakan untuk belanja
2. Cek, giro
3. Rp. 100, Rp. 200, Rp. 500, Rp. 1000
4. Rp. 100.000,00 Rp. 50.000,00 Rp. 20.000,00 Rp. 10.000,00 Rp. 5000,00 Rp. 2000,00 Rp. 1000,00
5. *Jawaban menyesuaikan*

Skor Maksimal= A (skor jumlah jawaban benar) + B (skor jumlah jawaban benar x 2)

Skor maksimal

$$= \frac{20 \times 100}{20}$$

$$= 100$$

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Siklus 3

Sekolah : SD Negeri Plalangan 04 Semarang
 Mata Pelajaran : IPS
 Tema : Keperluan sehari-hari
 Kelas/Semester : 3 (tiga)/ II (dua)
 Materi Pokok : Uang dan kegunaannya
 Alokasi Waktu : 1 x pertemuan (2 x 35 Menit)
 Pelaksanaan : 2 April 2015

- **Standar Kompetensi**

IPS

2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang.

Matematika

5. Menghitung keliling, luas persegi dan persegi panjang, serta penggunaannya dalam pemecahan masalah

Seni Rupa

9. Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa

- **Kompetensi Dasar**

2.5 Mengetahui penggunaan uang sesuai dengan kebutuhan.

5.2 Menghitung luas persegi dan persegi panjang

9.1 Mengekspresikan diri melalui gambar imajinatif mengenai alam sekitar

- **Indikator Pembelajaran**

2.5.1 Menceritakan kegunaan uang

2.5.2 Membuat daftar penerimaan uang dan pengeluaran uang

2.5.3 Menyimpulkan manfaat mengelola uang dengan baik

5.2.2 Menghitung luas persegi

9.1.3 Menggambar barang-barang yang dibeli menggunakan uang

- **Tujuan Pembelajaran**

1. Siswa dapat menceritakan kegunaan uang melalui tanya jawab
2. Dengan diskusi siswa dapat membuat daftar penerimaan uang dan pengeluaran uang.
3. Melalui media *mapping* siswa dapat menyebutkan manfaat mengelola uang dengan baik
4. Melalui penjelasan guru siswa dapat menghitung luas persegi
5. Siswa dapat menggambar barang-barang yang dibeli menggunakan uang melalui tabel

Karakter siswa yang diharapkan : Disiplin (*Discipline*), tekun (*diligence*), tanggung jawab (*responsibility*) kerja sama (*Cooperation*)

- **Materi Ajar**

Kegunaan uang, Menghitung luas, Menggambar

- **Metode dan Model Pembelajaran**

- Metode : Tanya jawab, kerja kelompok
- Model : Pembelajaran kooperatif *mind mapping*

- **Proses Pembelajaran**

1. Pendahuluan	
a. Guru memberikan salam b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa. c. Apersepsi, dengan memberikan materi pemancing pemikiran siswa berupa materi pelajaran sebelumnya. “Dalam satu minggu kemarin berapa uang yang kalian habiskan? Untuk membeli apakah uang tersebut?”	(5 menit)

2.Kegiatan Inti ➤ Eksplorasi • Guru memotivasi siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. ➤ Elaborasi • Guru menjelaskan tentang kegunaan uang dalam kehidupan sehari-hari • Siswa menceritakan kegunaan uang yang mereka gunakan • Guru menjelaskan tentang manfaat mengelola uang dengan baik • Siswa menyimak dan membuat catatan secara individu dalam bentuk <i>mapping</i> • Guru membagi siswa dalam kelompok kecil, setiap kelompok terdiri dari 4-5 orang • Siswa mengerjakan LKS secara berkelompok • Siswa melakukan diskusi tentang daftar penerimaan uang dan pengeluaran uang • Siswa membuat tabel dalam bentuk persegi dan menulis rencana pengeluaran dalam minggu ini • Siswa menggambar barang yang mereka beli dalam tabel secara berkelompok • Siswa menghitung luas tabel yang berbentuk persegi • Siswa maju secara berkelompok untuk presentasi ➤ Konfirmasi • Guru bertanya jawab kepada siswa mengenai materi yang kurang dipahami oleh siswa. • Guru bersama dengan siswa bertanya jawab meluruskan kesalahpahaman dan memberikan penguatan dan penyimpulan.	(40 menit)
---	------------

3.Kegiatan Penutup	
• Siswa bersama guru melakukan refleksi mengenai pembelajaran yang telah berlangsung. • Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari. • Siswa mengerjakan soal evaluasi. • Guru memberikan tindak lanjut berupa soal perbaikan dan pengayaan.	(25 menit)

- **Media Belajar dan Sumber Belajar**

- Gambar tentang media yang diajarkan (*mapping*)
- Soal evaluasi (terlampir)

Buku “*Cooperative Learning* Teori dan Aplikasi Paikem” karangan Agus Suprijono tahun 2011.

Buku Ilmu Pengetahuan Sosial kelas 3. MUHAMMAD MURSA'BAN

- **PENILAIAN**

1. Prosedur Penilaian :
 - a. Tes awal : tidak ada
 - b. Tes proses : Lembar Kerja Siswa (LKS)
 - c. Tes hasil : soal evaluasi
2. Teknik : tes
3. Jenis Tes : tes tertulis
4. Bentuk Tes
 - a. Pilihan ganda
 - b. Isian singkat
 - c. Uraian

5. Instrumen

- a. Lembar Kerja Siswa (LKS) : terlampir
- b. Lembar soal evaluasi : terlampir

Guru Kelas III

Semarang, 1 April 2015

Peneliti

Juyantini, S.Pd

NIK. 19590828 198201 2 014

Samuel Dwi C

NIM. 1401411352

BAHAN AJAR SIKLUS 3

- **Standar Kompetensi**

IPS

2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang.

Matematika

5. Menghitung keliling, luas persegi dan persegi panjang, serta penggunaannya dalam pemecahan masalah

Seni Rupa

9. Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa

- **Kompetensi Dasar**

2.5 Mengetahui penggunaan uang sesuai dengan kebutuhan.

5.2 Menghitung luas persegi dan persegi panjang

9.1 Mengekspresikan diri melalui gambar imajinatif mengenai alam sekitar

- **Indikator Pembelajaran**

2.5.1 Menceritakan kegunaan uang

2.5.2 Membuat daftar penerimaan uang dan pengeluaran uang

2.5.3 Menyimpulkan manfaat mengelola uang dengan baik

5.2.2 Menghitung luas persegi

9.1.3 Menggambar barang-barang yang dibeli menggunakan uang

Mengelola Uang dengan Baik

1. Cara Mengelola Uang yang Baik

Perhatikan cerita di bawah ini!

Ani adalah siswa kelas 3 SD. Setiap hari, ia diberi uang saku oleh ibunya sebesar Rp 3.000. Pada hari ini Ani menghabiskan uangnya untuk:

- membayar angkutan Rp 600
- membeli makanan di kantin Rp 1.000
- membeli buku Rp 1.000
- menabung Rp 400

Ani termasuk anak yang mengelola uang dengan baik. Bagaimana Ani dapat mengelola uang dengan baik? Ternyata Ani melakukan caranya sebagai berikut.

- a. Selalu mencatat barang-barang yang akan dibeli. Setiap minggu Ani mencatat kebutuhannya.
- b. Membicarakan kebutuhan dengan orang tua. Ani selalu berbicara dengan orang tuanya. Setelah membuat daftar kebutuhan selalu disampaikan ke orang tua. Jika orang tuanya sedang tidak punya uang, Ani mengurangi jumlah kebutuhan. Selalu disesuaikan dengan pemberian orang tua.
- c. Mencatat pengeluaran. Ani selalu mencatat berapa pun uang yang dia keluarkan. Ani selalu melaporkan pengeluarannya kepada orang tuanya.
- d. Menabung. Ani selalu menyisihkan pemberian orang tuanya untuk ditabung. Ani bisa membeli buku baru dari hasil tabungannya.

2. Manfaat Mengelola Uang

Apakah manfaat mengelola uang dengan baik? Manfaat mengelola uang dengan baik adalah sebagai berikut.

- a. Bisa mengatur apa yang akan kita beli.
- b. Terhindar dari pembelian barang yang tidak perlu.
- c. Terlatih menyimpan uang.
- d. Tidak cepat kehabisan uang.

Media Siklus 3



Buatlah rencana pengeluaranmu dalam minggu ini!

NO	Barang yang akan dibeli	Gambar	Harga
1			Rp.
2			Rp.
3			Rp.
4			Rp.
5			Rp.
	Jumlah		Rp.

KISI-KISI SOAL SIKLUS 3

Sekolah : SD Negeri Plalangan 04 Semarang
 Mata pelajaran : IPS
 Kelas/semester : III/2
 Alokasi waktu : 2 X 35 menit
 Standar Kompetensi : IPS 2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang

MTK 5. Menghitung keliling, luas persegi dan persegi panjang, serta penggunaannya dalam pemecahan masalah

Kompetensi Dasar : 2.5 Mengenal penggunaan uang sesuai dengan kebutuhan.

5.2 Menghitung luas persegi dan persegi panjang

no	indikator	Bentuk soal	Teknik penilaian	Tingkat kognitif	No soal
1	Menceritakan kegunaan uang	Piliha ganda, isian	Tes tertulis	C1, C2	A (1,2,3,4,5,6) B (1,)
2	Membuat daftar penerimaan uang dan pengeluaran uang	Isian	Tes tertulis	C1	B (2)
3	Menyimpulkan manfaat mengelola uang dengan baik	Pilihan ganda, isian	Tes tertulis	C1, C2	A (7,8,9,10) B (3,4,5)
4	Menghitung luas persegi	Isian	Tes tertulis	C2	Lembar Kerja Kelompok

LEMBAR KERJA KELOMPOK

SIKLUS 3

Nama Anggota Kelompok :

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

1. Buatlah rencana pengeluaranmu dalam minggu ini!

NO	Barang yang akan dibeli	Gambar	Harga
1			Rp.
2			Rp.
3			Rp.
4			Rp.
5			Rp.
	Jumlah		Rp.

2. Darimanakah uang yang kalian dapatkan untuk membeli barang-barang tersebut!

.....

.

3. Berapakah luas tabel tersebut!

.....

..

LEMBAR KERJA EVALUASI SISWA

SIKLUS 3

NAMA :

NO :

1. Alat tukar di bawah ini adalah
 - a. barang dan uang
 - b. uang dan tenaga
 - c. barang dan tenaga
 - d. uang dengan uang
2. Sebelum ada uang, untuk memperoleh barang yang diinginkan orang melakukan .
 - a. barter
 - b. pencurian
 - c. beli
 - d. jual
3. Seekor ayam ditukarkan dengan setandan pisang, cara ini disebut. . . .
 - a. beli
 - b. barter
 - c. kartal
 - d. giral
4. Uang kartal yang beredar di masyarakat terdiri dari
 - a. kartal dan giral
 - b. kertas dan kartal
 - c. logam dan kertas
 - d. giro dan logam
5. Uang rupiah merupakan alat pembayaran yang sah karena
 - a. dijamin oleh negara
 - b. gambarnya bagus
 - c. terbuat dari kertas
 - d. terbuat dari logam
6. Mata uang negara Indonesia adalah
 - a. rupiah
 - b. rupe
 - c. ringgit
 - d. peso
7. Agar kita memiliki simpanan uang, kita harus
 - a. meminta-minta
 - b. menabung
 - c. boros
 - d. tidak hemat
8. Menggunakan uang sesuai kebutuhan kita berarti kita
 - a. kikir
 - b. hemat
 - c. tamak
 - d. pelit
9. Salah satu cara mengelola uang dengan baik adalah

- a. membuat rencana sebelum menggunakan
 - b. membelanjakan semuanya
 - c. membeli semua barang yang kita inginkan
 - d. membeli barang yang tidak perlu
10. Manfaat mengelola uang dengan baik adalah
- a. penggunaan uang jadi terarah
 - b. bisa belanja sesuka hati
 - c. uang cepat habis
 - d. kebingungan membeli barang

B. Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan singkat dan jelas!

1. Apakah kegunaan uang?
2. Sebutkan barang-barang yang sering kalian beli disekolah!
3. Bagaimana cara mengelola uang yang baik?
4. Apa manfaaat mengelola uang dengan baik?
5. Mengapa kita harus menabung?

KUNCI JAWABAN EVALUASI SISWA

A.

- | | |
|-------------|--------------|
| 1. A | 6. A |
| 2. A | 7. B |
| 3. B | 8. B |
| 4. C | 9. A |
| 5. A | 10. A |

B.

1. Uang digunakan uantuk membeli semua kebutuhan
2. Buku, Pensil, Penggaris, Makanan, Minuman
3. Mencatat barang-barang yang akan dibel, membicarakan dengan orang tua, mencatat pengeluaran, menabung.
4. Bisa mengatur apa yang akan kita beli. Terhindar dari pembelian barang yang tidak perlu. Terlatih menyimpan uang. Tidak cepat kehabisan uang.

5. Dengan menabung kita belajar untuk hemat dan mempunyai simpanan uang

Skor Maksimal= A (skor jumlah jawaban benar) + B (skor jumlah jawaban benar x 2)

Skor maksimal

$$= \frac{20 \times 100}{20}$$

$$20$$

$$= 100$$

Lampiran 11: Foto Kegiatan

Guru mengajar di kelas



Seorang siswa membuat catatan menggunakan model *mind mapping*



Guru membimbing siswa ketika diskusi kelompok



Siswa mengerjakan evaluasi sesuai arahan guru



Guru membimbing jalannya presentasi kelompok



Lampiran 12: lembar ketrampilan guru siklus I

Indikator	Deskriptor	Tampak	Jumlah
1. Membuka pelajaran (ketrampilan membuka pelajaran)	1. Melakukan kegiatan pra pembelajaran	V	2
	2. Menumbuhkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran	V	
	3. Menyampaikan tujuan pembelajaran		
	4. Menghubungkan pengetahuan awal siswa dengan materi yang akan dipelajari		
2. Menjelaskan materi pelajaran dengan <i>mind mapping</i> (ketrampilan menjelaskan)	1. Memberikan materi sesuai indikator yang akan dicapai		3
	2. Tidak terlalu terpaku melihat buku ajar saat mengajar	V	
	3. Memberikan contoh dalam kegiatan sehari-hari	V	
	4. Menyajikan materi dengan bantuan gambar atau media lain	V	
3. Menanyakan materi yang belum jelas (ketrampilan bertanya)	1. Menanyakan kepada siswa tentang materi yang belum jelas	V	4
	2. Menunjuk siswa secara individual yang sekiranya belum dipahami	V	
	3. Memberi pertanyaan secara klasikal untuk memancing pemahaman siswa	V	
	4. Memberikan penguatan verbal terhadap siswa yang bertanya	V	

4. Membagi kelas ke dalam beberapa kelompok dengan menerapkan pembelajaran kooperatif model <i>mind mapping</i>	1. Memberikan tujuan pembentukan kelompok	V	2
	2. Menyuruh siswa berkumpul ke dalam beberapa kelompok	V	
	3. Membantu siswa mengatur tempat duduk		
	4. Menjelaskan tentang pembagian tugas yang harus dilakukan oleh setiap anggota kelompok		
5. Menciptakan kegiatan fisik seperti peragaan, peta konsep, dll dengan menggunakan media <i>mind mapping</i> (ketrampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan)	1. Menayakan kesulitan yang dihadapi siswa	V	4
	2. Mengarahkan siswa untuk mendiskusikan pertanyaan yang telah diberikan oleh guru	V	
	3. Menanyakan alasan memilih jawaban tertentu dalam kegiatan diskusi	V	
	4. Menginginkan proses kegiatan diskusi kelompok	V	
6. Mengajarkan materi dengan menggunakan alat peraga interaktif dan kegiatan gerak fisik (ketrampilan mengadakan variasi)	1. Alat peraga interaktif telah disediakan oleh guru	V	3
	2. Alat peraga interaktif jelas dan mudah dibaca	V	
	3. Setiap kelompok siswa mengetahui dengan jelas alat peraga yang disediakan oleh guru	V	
	4. Mendemonstrasikan pemakaian alat peraga interaktif dalam kegiatan pembelajaran		
7. Membimbing jalannya	1. Berkeliling membimbing diskusi	V	3

diskusi dengan menerapkan pembelajaran kooperatif model <i>mind mapping</i> (ketrampilan membimbing diskusi kelompok kecil)	tiap kelompok		
	2. Mengkondisikan kelompok di dalam kelas		
	3. Membacakan aturan diskusi	V	
	4. Membimbing apabila ditemukan kelompok yang mengalami masalah	V	
8. Memberikan penghargaan kepada kelompok (ketrampilan memberi penguatan)	1. Memberi penguatan kepada seluruh siswa		2
	2. Memberikan penguatan kepada kelompok terbaik	V	
	3. Memberikan penguatan kepada kelompok lain	V	
	4. Memberi penguatan kepada pribadi tertentu		
9. Menutup pelajaran (ketrampilan menutup pelajaran)	1. Menyimpulkan materi pelajaran	V	3
	2. Melakukan refleksi	V	
	3. Memberikan motivasi belajar		
	4. Mengingatkan kepada siswa tentang materi pertemuan selanjutnya	V	
JUMLAH			26

Observer



Juyantini, S.Pd

Lembar ketrampilan guru siklus II

Indikator	Deskriptor	Tampak	Jumlah
1. Membuka pelajaran (ketrampilan membuka pelajaran)	1. Melakukan kegiatan pra pembelajaran	V	3
	2. Menumbuhkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran	V	
	3. Menyampaikan tujuan pembelajaran	V	
	4. Menghubungkan pengetahuan awal siswa dengan materi yang akan dipelajari		
2. Menjelaskan materi pelajaran dengan <i>mind mapping</i> (ketrampilan menjelaskan)	1. Memberikan materi sesuai indikator yang akan dicapai	V	3
	2. Tidak terlalu terpaku melihat buku ajar saat mengajar		
	3. Memberikan contoh dalam kegiatan sehari-hari	V	
	4. Menyajikan materi dengan bantuan gambar atau media lain	V	
3. Menanyakan materi yang belum jelas (ketrampilan bertanya)	1. Menanyakan kepada siswa tentang materi yang belum jelas	V	4
	2. Menunjuk siswa secara individual yang sekiranya belum dipahami	V	
	3. Memberi pertanyaan secara klasikal untuk memancing pemahaman siswa	V	
	4. Memberikan penguatan verbal terhadap siswa yang bertanya	V	
4. Membagi kelas ke dalam beberapa	1. Memberikan tujuan pembentukan kelompok		3

kelompok dengan menerapkan pembelajaran kooperatif model <i>mind mapping</i> (ketrampilan mengelola kelas)	2. Menyuruh siswa berkumpul ke dalam beberapa kelompok	V	
	3. Membantu siswa mengatur tempat duduk	V	
	4. Menjelaskan tentang pembagian tugas yang harus dilakukan oleh setiap anggota kelompok	V	
5. Menciptakan kegiatan fisik seperti peragaan, peta konsep, dll (ketrampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan)	1. Menanyakan kesulitan yang dihadapi siswa	V	4
	2. Mengarahkan siswa untuk mendiskusikan pertanyaan yang telah diberikan oleh guru	V	
	3. Menanyakan alasan memilih jawaban tertentu dalam kegiatan diskusi	V	
	4. Mengingatkan proses kegiatan diskusi kelompok	V	

6. Mengajarkan materi dengan menggunakan alat peraga interaktif dan kegiatan gerak fisik (ketrampilan mengadakan variasi)	1. Alat peraga interaktif telah disediakan oleh guru	V	3
	2. Alat peraga interaktif jelas dan mudah dibaca	V	
	3. Setiap kelompok siswa mengetahui dengan jelas alat peraga yang disediakan oleh guru	V	
	4. Mendemonstrasikan pemakaian alat peraga interaktif dalam kegiatan pembelajaran		
7. Membimbing jalannya diskusi dengan menerapkan pembelajaran kooperatif model <i>mind mapping</i> (ketrampilan membimbing diskusi kelompok kecil)	1. Berkeliling membimbing diskusi tiap kelompok	V	3
	2. Mengkondisikan kelompok di dalam kelas		
	3. Membacakan aturan diskusi	V	
	4. Membimbing apabila ditemukan kelompok yang mengalami masalah	V	
8. Memberikan penghargaan kepada kelompok (ketrampilan memberi penguatan)	1. Memberi penguatan kepada seluruh siswa	V	3
	2. Memberikan penguatan kepada kelompok terbaik	V	
	3. Memberikan penguatan kepada kelompok lain		
	4. Memberi penguatan kepada pribadi	V	

	tertentu		
9. Menutup pelajaran (ketrampilan menutup pelajaran)	1. Menyimpulkan materi pelajaran	V	2
	2. Melakukan refleksi	V	
	3. Memberikan motivasi belajar		
	4. Mengingatnkan kepada siswa tentang materi pertemuan selanjutnya		
JUMLAH			28

Observer



Juyantini, S.Pd

Lembar ketrampilan guru siklus III

Indikator	Deskriptor	Tampak	Jumlah
1. Membuka pelajaran (ketrampilan membuka pelajaran)	1. Melakukan kegiatan pra pembelajaran	V	3
	2. Menumbuhkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran	V	
	3. Menyampaikan tujuan pembelajaran	V	
	4. Menghubungkan pengetahuan awal siswa dengan materi yang akan dipelajari		
2. Menjelaskan materi pelajaran dengan <i>mind mapping</i> (ketrampilan menjelaskan)	1. Memberikan materi sesuai indikator yang akan dicapai	V	4
	2. Tidak terlalu terpaku melihat buku ajar saat mengajar	V	
	3. Memberikan contoh dalam kegiatan sehari-hari	V	
	4. Menyajikan materi dengan bantuan gambar atau media lain	V	
3. Menanyakan materi yang belum jelas (ketrampilan bertanya)	1. Menanyakan kepada siswa tentang materi yang belum jelas	V	4
	2. Menunjuk siswa secara individual yang sekiranya belum dipahami	V	
	3. Memberi pertanyaan secara klasikal untuk memancing pemahaman siswa	V	
	4. Memberikan penguatan verbal terhadap siswa yang bertanya	V	
4. Membagi kelas ke dalam beberapa kelompok	1. Memberikan tujuan pembentukan kelompok	V	4

dengan menerapkan pembelajaran kooperatif model <i>mind mapping</i> (ketrampilan mengelola kelas)	2. Menyuruh siswa berkumpul ke dalam beberapa kelompok	V	
	3. Membantu siswa mengatur tempat duduk	V	
	4. Menjelaskan tentang pembagian tugas yang harus dilakukan oleh setiap anggota kelompok	V	
5. Menciptakan kegiatan fisik seperti peragaan, peta konsep, dll (ketrampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan)	1. Menanyakan kesulitan yang dihadapi siswa	V	4
	2. Mengarahkan siswa untuk mendiskusikan pertanyaan yang telah diberikan oleh guru	V	
	3. Menanyakan alasan memilih jawaban tertentu dalam kegiatan diskusi	V	
	4. Menginginkan proses kegiatan diskusi kelompok	V	

6. Mengajarkan materi dengan menggunakan alat peraga interaktif dan kegiatan gerak fisik (ketrampilan mengadakan variasi)	1. Alat peraga interaktif telah disediakan oleh guru	V	4
	2. Alat peraga interaktif jelas dan mudah dibaca	V	
	3. Setiap kelompok siswa mengetahui dengan jelas alat peraga yang disediakan oleh guru	V	
	4. Mendemonstrasikan pemakaian alat peraga interaktif dalam kegiatan pembelajaran	V	1.
7. Membimbing jalannya diskusi dengan menerapkan pembelajaran kooperatif model <i>mind mapping</i> (ketrampilan membimbing diskusi kelompok kecil)	1. Berkeliling membimbing diskusi tiap kelompok	V	3
	2. Mengkondisikan kelompok di dalam kelas		
	3. Membacakan aturan diskusi	V	
	4. Membimbing apabila ditemukan kelompok yang mengalami masalah	V	
8. Memberikan penghargaan kepada kelompok (ketrampilan memberi penguatan)	1. Memberi penguatan kepada seluruh siswa	V	4
	2. Memberikan penguatan kepada kelompok terbaik	V	
	3. Memberikan penguatan kepada kelompok lain	V	
	4. Memberi penguatan kepada pribadi	V	

	tertentu		
9. Menutup pelajaran (ketrampilan menutup pelajaran)	1. Menyimpulkan materi pelajaran	V	3
	2. Melakukan refleksi	V	
	3. Memberikan motivasi belajar	V	
	4. Mengingatnkan kepada siswa tentang materi pertemuan selanjutnya		
JUMLAH			33

Observer



Juyantini, S.Pd

Lampiran 13: Lembar aktivitas siswa siklus I

Indikator	Descriptor	Tampak	Jumlah Skor
1. Kesiapan siswa mengikuti pembelajaran kooperatif model <i>mind mapping</i>	Berseemangat dalam menjawab salam	V	3
	Mengatur kerapian dan kebersihan tempat duduk		
	Berseemangat menjawab pertanyaan guru	V	
	Mendengarkan penjelasan guru	V	
2. Mendengarkan penjelasan guru	Mendengarkan penjelasan guru dengan seksama	V	3
	Mencatat hal-hal penting	V	
	Tidak tidur saat guru memberi penjelasan		
	Tidak bermain sendiri saat guru memberi penjelasan.	V	
3. Menanyakan hal yang belum jelas	Pertanyaan yang diajukan sesuai dengan materi	V	4
	Bertanya dengan sikap yang baik.	V	
	Bertanya dengan kalimat yang jelas	V	
	Berinisiatif bertanya setiap ada kesempatan	V	
4. Siswa berkelompok sesuai dengan pembelajaran kooperatif model <i>mind mapping</i>	Berkumpul sesuai instruksi guru	V	2
	Membagi tugas bersama kelompoknya		
	Tidak membedakan teman	V	
	Menyadari akan tugas yang diembannya masing-masing		
5. Melaksanakan kegiatan diskusi kelompok sesuai dengan pembelajaran kooperatif model <i>mind mapping</i>	Siswa menentukan penyebab terjadinya masalah		2
	Membandingkan jawaban dengan teman sekelompoknya	V	
	Memeriksa jawaban	V	
	Memperbaiki jawaban		
6. Melaksanakan kegiatan penyampaian hasil diskusi kelompok sesuai dengan pembelajaran	Mempresentasikan hasil diskusi kelompok	V	3
	Mengemukakan pendapat.	V	
	Mendengarkan presentasi hasil diskusi kelompok lain		

kooperatif model <i>mind mapping</i>	Memberikan tanggapan terhadap pertanyaan dan komentar dari kelompok lain	V	
7. Mengikuti kegiatan akhir	Mengerjakan soal evaluasi individu	V	3
	Mengumpulkan lembar soal dan jawaban dengan tenang	V	
	Menjawab pertanyaan saat menyimpulkan materi bersama	V	
	Mencatat kesimpulan		
JUMLAH			20

Lembar aktivitas siswa siklus II

Indikator	deskriptor	Ta mpa k	Jumlah Skor
1. Kesiapan siswa mengikuti pelajaran dengan pembelajaran kooperatif model <i>mind mapping</i>	Bersemangat dalam menjawab salam	V	4
	Mengatur kerapian dan kebersihan tempat duduk	V	
	Bersemangat menjawab pertanyaan guru	V	
	Mendengarkan penjelasan guru	V	
2. Mendengarkan penjelasan guru	Mendengarkan penjelasan guru dengan seksama	V	4
	Mencatat hal-hal penting	V	
	Tidak tidur saat guru memberi penjelasan	V	
	Tidak bermain sendiri saat guru memberi penjelasan.	V	
3. Menanyakan hal yang belum jelas	Pertanyaan yang diajukan sesuai dengan materi	V	4
	Bertanya dengan sikap yang baik.	V	
	Bertanya dengan kalimat yang jelas	V	
	Berinisiatif bertanya setiap ada kesempatan	V	
4. Siswa berkelompok sesuai dengan pembelajaran kooperatif model <i>mind mapping</i>	Berkumpul sesuai instruksi guru	V	3
	Membagi tugas bersama kelompoknya	V	
	Tidak membedakan teman		
	Menyadari akan tugas yang diembannya masing-masing	V	
5. Melaksanakan kegiatan diskusi kelompok sesuai dengan pembelajaran kooperatif model <i>mind mapping</i>	Siswa menentukan penyebab terjadinya masalah	V	3
	Membandingkan jawaban dengan teman sekelompoknya		
	Memeriksa jawaban	V	
	Memperbaiki jawaban	V	
6. Melaksanakan kegiatan penyampaian hasil	Mempresentasikan hasil diskusi kelompok	V	3
	Mengemukakan pendapat.		

diskusi kelompok sesuai dengan pembelajaran kooperatif model <i>mind mapping</i>	Mendengarkan presentasi hasil diskusi kelompok lain	V	
	Memberikan tanggapan terhadap pertanyaan dan komentar dari kelompok lain	V	
7. Mengikuti kegiatan akhir	Mengerjakan soal evaluasi individu	V	3
	Mengumpulkan lembar soal dan jawaban dengan tenang	V	
	Menjawab pertanyaan saat menyimpulkan materi bersama		
	Mencatat kesimpulan	V	
JUMLAH			24

Lembar aktiivitas siswa siklus III

Indikator	deskriptor	Ta mpa k	Jumlah Skor
1. Kesiapan siswa mengikuti pelajaran dengan pembelajaran kooperatif model <i>mind mapping</i>	Bersemangat dalam menjawab salam	V	4
	Mengatur kerapian dan kebersihan tempat duduk	V	
	Bersemangat menjawab pertanyaan guru	V	
	Mendengarkan penjelasan guru	V	
2. Mendengarkan penjelasan guru	Mendengarkan penjelasan guru dengan seksama	V	4
	Mencatat hal-hal penting	V	
	Tidak tidur saat guru memberi penjelasan	V	
	Tidak bermain sendiri saat guru memberi penjelasan.	V	
3. Menanyakan hal yang belum jelas	Pertanyaan yang diajukan sesuai dengan materi	V	4
	Bertanya dengan sikap yang baik.	V	
	Bertanya dengan kalimat yang jelas	V	
	Berinisiatif bertanya setiap ada kesempatan	V	
4. Siswa berkelompok sesuai dengan pembelajaran kooperatif model <i>mind mapping</i>	Berkumpul sesuai instruksi guru	V	3
	Membagi tugas bersama kelompoknya	V	
	Tidak membedakan teman		
	Menyadari akan tugas yang diembannya masing-masing	V	
5. Melaksanakan kegiatan diskusi kelompok sesuai dengan pembelajaran kooperatif model <i>mind mapping</i>	Siswa menentukan penyebab terjadinya masalah	V	4
	Membandingkan jawaban dengan teman sekelompoknya	V	
	Memeriksa jawaban	V	
	Memperbaiki jawaban	V	
6. Melaksanakan kegiatan penyampaian hasil	Mempresentasikan hasil diskusi kelompok	V	4
	Mengemukakan pendapat.	V	

diskusi kelompok sesuai dengan pembelajaran kooperatif model <i>mind mapping</i>	Mendengarkan presentasi hasil diskusi kelompok lain	V	
	Memberikan tanggapan terhadap pertanyaan dan komentar dari kelompok lain	V	
7. Mengikuti kegiatan akhir	Mengerjakan soal evaluasi individu	V	3
	Mengumpulkan lembar soal dan jawaban dengan tenang	V	
	Menjawab pertanyaan saat menyimpulkan materi bersama		
	Mencatat kesimpulan	V	
JUMLAH			26

Lampiran 14 : Data Nilai Hasil Belajar 3 Siklus

No	Nama	Prasiklus	Siklus 1	Siklus 2	Siklus 3
1	A H	76,6	75	75	80
2	A K	61,7	65	65	75
3	K R R N	63,3	65	65	75
4	A H	80	80	75	85
5	A N S S	76,6	75	80	85
6	A B F	60	60	60	60
7	A D H	63,3	70	70	80
8	A C	88,3	95	100	100
9	A A P	60	65	65	75
10	A D P	60	60	65	60
11	A D A	65	65	70	75
12	B N K	40	65	55	60
13	C R R	60	60	65	70
14	D A N S	60	60	65	65
15	D C R	58,3	55	60	60
16	F S	75	75	75	80
17	G L M	63,3	55	65	70
18	I F A B	83,3	90	100	100
19	I M Y	73,3	75	80	85
20	K A H	63,3	60	60	75
21	M S T N	63,3	60	60	70
22	M A A A	80	75	75	80
23	M I S	55	55	65	70
24	M R I	55	60	55	60
25	M R A R	50	55	60	65
26	N A	90	95	100	100
27	N K	63,3	60	60	75
28	N D A	75	75	80	85

29	N M S	81,6	85	85	90
30	N N Y	80	80	75	75
31	N Z S	63,3	60	60	60
32	R P P	63,3	50	55	60
33	S A R	76,6	75	75	75
34	T P	63,3	60	65	65
35	Z H N	75	80	80	85
36	Z S A	75	75	75	75
37	M I K	76,6	80	90	100
38	M A A	63,3	65	70	65
Jumlah			2615	2700	2870
Rata-Rata			68,8	71	76
Ketuntasan			23 (60%)	28 (73,7%)	31 (81,6%)
Tidak Tuntas			15 (40%)	10 (26,3%)	7 (18,4%)
Nilai Tertinggi			50	55	60
Nilai Terendah			95	100	100

Semarang, April 2015

Peneliti



Samuel Dwi Christyono

Nilai Tertinggi Siklus

100
95

LEMBAR KERJA EVALUASI SISWA
SIKLUS I
 NAMA : Alifiana Cahyani
 NO : 8 (delapan)

8. Kita membayar ongkos naik bus dengan ...
 a. makanan c. kertas
☒ uang d. Pakaian

9. Saat melakukan penukaran barang dengan barang berdasarkan pada ...
 a. permintaan c. perintah
 b. permohonan ☒ kebutuhan

10. Pertukaran dengan cara barter pada masyarakat primitif dilakukan dengan cara ...
 a. penyerahan surat berharga
☒ barang dengan barang
 c. barang dengan uang
 d. uang dengan barang

11. Untuk mempermudah pertukaran pada zaman sekarang orang menggunakan ...
 a. barang c. alat tukar
 b. emas ☒ uang

12. Uang kertas bernilai Rp5.000,00 bergambar ...
 a. W.R. Supratman ☒ Imam Bonjol
 b. R.A. Kartini d. Pattimura

13. Untuk menghindari perilaku boros kita harus ...
 a. membeli apa saja yang diinginkan
 b. membeli mainan yang mahal
☒ membeli barang sesuai keperluan
 d. membeli barang yang tidak penting

14. Mata uang negara Indonesia adalah ...
 a. bath c. peso
☒ ringgit ☒ rupiah

15. Kekayaan dapat dihitung dengan uang karena uang mempunyai fungsi ...
 a. alat tukar
☒ alat pembayaran
 c. alat pemindah kekayaan
☒ alat satuan hitung

16. Perhatikan mata uang di bawah ini!



Nilai nominal mata uang di atas adalah ...

a. Rp50,00
 b. Rp500,00
 c. Rp5.000,00
☒ Rp50.000,00

17. Berikut ini merupakan fungsi uang sebagai alat pembayaran, kecuali ...
 a. membayar pajak
 b. menabung di bank
☒ melunasi kredit motor
 d. membayar SPP

B. Mari menjawab pertanyaan-pertanyaan di bawah ini.

1. Tuliskan fungsi uang dalam kehidupan sehari-hari?

2. Hitung luas uang kertas yang kalian gambar!

3. Tuliskan kelebihan dan kekurangan uang kertas!

4. Tuliskan manfaat menabung!

5. Tuliskan ciri-ciri uang kertas!

☒ membeli barang sesuai keperluan
☒ untuk menabung, untuk alat pembayaran
☒ panjang x lebar
 11 x 5,5 x 5,5 cm
☒ bisa untuk tukar menukar
 kalau kena air bisa basah
☒ awang aman, uang menambak banyak
☒ terbuat dari kertas, ada tanda garuda

Nilai Terendah Siklus 1

(50)

LEMBAR KERJA EVALUASI SISWA
SIKLUS I
 NAMA : RADHI P
 NO : 32

1. Kita membayar ongkos naik bus dengan ...
 a. makanan c. kertas
 X uang d. Pakaian
 X Rp50,00
 b. Rp500,00
 c. Rp5.000,00
 d. Rp50.000,00

2. Saat melakukan penukaran barang dengan barang berdasarkan pada ...
 a. permintaan X perintah
 b. permohonan d. kebutuhan

3. Pertukaran dengan cara barter pada masyarakat primitif dilakukan dengan cara ...
 a. penyerahan surat berharga
 X barang dengan barang
 c. barang dengan uang
 d. uang dengan barang

4. Untuk mempermudah pertukaran pada zaman sekarang orang menggunakan ...
 a. barang c. alat tukar
 b. emas X uang

5. Uang kertas bernilai Rp5.000,00 bergambar ...
 a. W.R. Supratman X Imam Bonjol
 b. R.A. Kartini d. Pattimura

6. Untuk menghindari perilaku boros kita harus ...
 a. membeli apa saja yang diinginkan
 b. membeli mainan yang mahal
 X membeli barang sesuai keperluan
 d. membeli barang yang tidak penting

7. Mata uang negara Indonesia adalah ...
 a. bath c. peso
 b. ringgit X rupiah

8. Kekayaan dapat dihitung dengan uang karena uang mempunyai fungsi ...
 a. alat tukar
 b. alat pembayaran
 c. alat pemindah kekayaan
 X alat satuan hitung

9. Perhatikan mata uang di bawah ini!

10. Berikut ini merupakan fungsi uang sebagai alat pembayaran, kecuali ...
 a. membayar pajak
 b. menabung di bank
 X melunasi kredit motor
 d. membayar SPP

B. Mari menjawab pertanyaan-pertanyaan di bawah ini.

1. Tuliskan fungsi uang dalam kehidupan sehari-hari?
 2. Hitung luas uang kertas yang kalian gambar!
 3. Tuliskan kelebihan dan kekurangan uang kertas!
 4. Tuliskan manfaat menabung!
 5. Tuliskan ciri-ciri uang kertas!

1. BELANJA
 2. X SEKANG
 3. MEMBELI BELANJA
 4. MENABUNG DI BANK
 5. UANG LOBAM, UANG KERAS



Nilai Tertinggi siklus 2

100

LEMBAR KERJA EVALUASI SISWA
 SIKLUS 2
 NAMA : Alifiana Cahyani
 NO : 8 <delapan>

1. Kita membayar SPP dengan ...
☒ a. makanan c. kertas
☒ b. uang d. Pakaian

2. Uang kertas termasuk dalam jenis uang ..
☒ a. kartal c. giral
☒ b. logam d. uang

3. Sebutkan contoh uang giral yang beredar dimasyarakat ...
☒ a. giro, cek
☒ b. kwitansi
☒ c. uang kertas
☒ d. uang logam

4. Di Indonesia uang kertas dengan nominal terbesar adalah ...
☒ a. Rp. 100.000,00 c. Rp. 1000,00
☒ b. Rp. 10.000,00 d. Rp. 100,00

5. Uang kertas Rp. 1000,00 bergambar pahlawan ...
☒ a. W.R. Supratman c. Imam Bonjol
☒ b. R.A. Kartini ☒ d. Pattimura

6. Di Indonesia uang logam dengan nominal terbesar adalah ...
☒ a. Rp. 1000,00 c. Rp. 500,00
☒ b. Rp. 200,00 d. Rp. 100,00

7. Mata uang negara Indonesia adalah ...
☒ a. bath c. peso
☒ b. ringgit ☒ d. rupiah

8. Uang logam terbuat dari ...
☒ a. besi ☒ b. logam
☒ c. aluminium d. perak

9. Perhatikan mata uang di bawah ini!



Berapakah luasnya ...
☒ a. 28 cm² c. 14 cm²
☒ b. 21 cm² ☒ d. 7 cm²

10. Sebuah uang kertas diketahui memiliki panjang 8cm dan lebar 4cm, berapa luasnya ...
☒ a. 24 cm² c. 32 cm²
☒ b. 28 cm² d. 30 cm²

B. Mari menjawab pertanyaan-pertanyaan di bawah ini.

1. Apakah yang dimaksud dengan uang kartal?

2. Berikan 2 contoh uang giral

3. Sebutkan nominal uang logam dari terkecil sampai terbesar!

4. Sebutkan nominal uang kertas dari terbesar sampai terkecil!

5. Hitung salah satu luas uang kertas yang kalian gambar!

Jawab :

☒ Uang kartal adalah uang logam, uang kertas

☒ 2. Cek, Giro

☒ 3. Rp. 100, Rp. 200, Rp. 500 Rp. 1000

☒ 4. Rp. 100.000,00 Rp. 50.000,00 Rp. 20.000,00
 Rp. 10.000,00 Rp. 5.000,00
 Rp. 2.000,00 Rp. 1.000,00

☒ 5. $L = 10 \times P = 50 \text{ cm}$

Nilai Terendah Sklus 2

55

LEMBAR KERJA EVALUASI SISWA
SIKLUS 2
 NAMA RADHI A P P
 NO 32

1. Kita membayar SPP dengan ...
☒ a. makanan ☐ c. kertas
☒ b. uang ☐ d. pakaian

2. Uang kertas termasuk dalam jenis uang ...
☒ a. kartal ☐ c. giral
☐ b. logam ☐ d. uang

3. Sebutkan contoh uang giral yang beredar dimasyarakat ...
☐ a. giro, cek
☐ b. kwitansi
☐ c. uang kertas
☒ d. uang logam

4. Di Indonesia uang kertas dengan nominal terbesar adalah ...
☒ a. Rp. 100.000,00 ☐ c. Rp. 1000,00
☒ b. Rp. 10.000,00 ☐ d. Rp. 100,00

5. Uang kertas Rp. 1000,00 bergambar pahlawan ...
☐ a. W.R. Supratman ☐ c. Imam Bonjol
☐ b. R.A. Kartini ☒ d. Pattimura

6. Di Indonesia uang logam dengan nominal terbesar adalah ...
☒ a. Rp. 1000,00 ☐ c. Rp. 500,00
☒ b. Rp. 200,00 ☐ d. Rp. 100,00

7. Mata uang negara Indonesia adalah ...
☐ a. bath ☐ c. peso
☐ b. ringgit ☒ d. rupiah

8. Uang logam terbuat dari ...
☐ a. besi ☐ c. logam
☐ b. aluminium ☒ d. perak

9. Perhatikan mata uang di bawah ini!



Berapakah luasnya ...
☐ a. 28 cm² ☐ c. 14 cm²
☐ b. 21 cm² ☒ d. 7 cm²

10. Sebuah uang kertas diketahui memiliki panjang 8cm dan lebar 4cm, berapa luasnya ...
☐ a. 24 cm² ☐ c. 32 cm²
☒ b. 28 cm² ☐ d. 30 cm²

B. Mari menjawab pertanyaan-pertanyaan di bawah ini.

1. Apakah yang dimaksud dengan uang kartal?

2. Berikan 2 contoh uang giral

3. Sebutkan nominal uang logam dari terkecil sampai terbesar!

4. Sebutkan nominal uang kertas dari terbesar sampai terkecil!

5. Hitung salah satu luas uang kertas yang kalian gambar!

Jawab :

1. Uang kertas

2. 5000 200

3. 1000, 2000, 5000

4. 4000, 6000, 7000, 8000

5. 9000, 10000, 11000, 12000

6. 13000, 14000, 15000

7.

8.

9.

10.

Nilai Tertinggi Siklus 3

100

LEMBAR KERJA EVALUASI SISWA
SIKLUS 3
 NAMA : Hizrah Farhan A B
 NO : 10

1. Alat tukar di bawah ini adalah
☒ a. barang dan uang c. Barang dan tenaga
☐ b. uang dan tenaga d. uang dengan uang
2. Sebelum ada uang, untuk memperoleh barang yang diinginkan orang melakukan
☒ a. barter c. beli
☐ b. pencurian d. Jual
3. Seekor ayam ditukarkan dengan setandan pisang, cara ini disebut, ...
☒ a. beli c. kartal
☒ b. barter d. Giral
4. Uang kartal yang beredar di masyarakat terdiri dari, ...
☐ a. kartal dan giral ☒ c. logam dan kertas
☐ b. kertas dan kartal d. giro dan logam
5. Uang rupiah merupakan alat pembayaran yang sah karena ...
☒ a. dijamin oleh negara c. terbuat dari kertas
☐ b. gambarnya bagus d. terbuat dari logam
6. Mata uang negara Indonesia adalah
☒ a. rupiah c. ringgit
☐ b. rupe d. Peso
7. Agar kita memiliki simpanan uang, kita harus
☐ a. meminta-minta c. boros
☒ b. menabung d. tidak hemat
8. Menggunakan uang sesuai kebutuhan kita berarti kita
☐ a. kikir c. tamak
☒ b. hemat d. Pelit
9. Salah satu cara mengelola uang dengan baik adalah
☒ a. membuat rencana sebelum menggunakan
☐ b. membelanjakan semuanya
☐ c. membeli semua barang yang kita inginkan
☐ d. membeli barang yang tidak perlu
10. Manfaat mengelola uang dengan baik adalah
☒ a. penggunaan uang jadi terarah
☐ b. bisa belanja sesuka hati
☐ c. uang cepat habis
☐ d. kebingungan membeli barang

B. Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan singkat dan jelas!

1. Apakah kegunaan uang?
2. Sebutkan barang-barang yang sering kalian beli disekolah!
3. Bagaimana cara mengelola uang yang baik?
4. Apa manfaat mengelola uang dengan baik?
5. Mengapa kita harus menabung?

Jawab:

1. untuk membeli yang dibutuhkan
2. penggaris, label, dan penghapus
3. menabung, mencaat barang yang akan dibeli, mencatat pemasukan, dan pengeluaran, kebutuhan dengan uang
4. menabung
5. untuk menghemat uang

Nilai Terendah Siklus 3



LEMBAR KERJA EVALUASI SISWA
SIKLUS 3
 NAMA : M Rafi Is Syad
 NO : 24

1. Alat tukar di bawah ini adalah
 a. barang dan uang ☒ ~~Barang dan tenaga~~
 b. uang dan tenaga d. uang dengan uang
2. Sebelum ada uang, untuk memperoleh barang yang diinginkan orang melakukan
☒ ~~a. barter~~ c. beli
 b. pencurian d. Jual
3. Seekor ayam ditukarkan dengan setandan pisang, cara ini disebut
 a. beli c. kartal
☒ ~~b. barter~~ d. Giral
4. Uang kartal yang beredar di masyarakat terdiri dari
 a. kartal dan giral ☒ ~~logam dan kertas~~
 b. kertas dan kartal d. giro dan logam
5. Uang rupiah merupakan alat pembayaran yang sah karena
☒ ~~a. dijamin oleh negara~~ c. terbuat dari kertas
 b. gambarnya bagus d. terbuat dari logam
6. Mata uang negara Indonesia adalah
☒ ~~a. rupiah~~ c. ringgit
 b. rupe d. Peso
7. Agar kita memiliki simpanan uang, kita harus
 a. meminta-minta c. boros
☒ ~~a. menabung~~ d. tidak hemat
8. Menggunakan uang sesuai kebutuhan kita berarti kita
 a. kikir c. tamak
☒ ~~a. hemat~~ d. Pelit
9. Salah satu cara mengelola uang dengan baik adalah
 a. membuat rencana sebelum menggunakan
 b. membelanjakan semuanya
☒ ~~a. membeli semua barang yang kita inginkan~~
 d. membeli barang yang tidak perlu
10. Manfaat mengelola uang dengan baik adalah
 a. penggunaan uang jadi terarah
☒ ~~a. bisa belanja sesuka hati~~
 c. uang cepat habis
 d. kebingungan membeli barang

B. Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan singkat dan jelas!

1. Apakah kegunaan uang?
2. Sebutkan barang-barang yang sering kalian beli disekolah!
3. Bagaimana cara mengelola uang yang baik?
4. Apa manfaat mengelola uang dengan baik?
5. Mengapa kita harus menabung?

Jawab :

1. Untuk membeli barang kebutuhan membayar SPP
2. Pensil, buku
3. bisa mengatur apa yang kita beli. Kalau menabung uang
4. Tidak cepat habis uang. Terhindar pembelian barang yang tidak perlu
5. biar bisa menabung
6. biar bisa kita membeli

Lampiran 15

Lembar Wawancara Teman Sejawat (Kolaborator) Terhadap Pembelajaran IPS Melalui Pembelajaran Kooperatif Model *Mind Mapping*

Nama Guru : Juyantini S.Pd
 Nama SD : SDN Plalangan 04 Semarang
 Hari / Tanggal :

1. Bagaimana pendapat ibu terhadap pembelajaran IPS dengan menerapkan pembelajaran kooperatif model *mind mapping*?

Jawab: Cukup bagus, karena apa yang diajarkan pada kegiatan KBM dapat terinci dan terlaksana dengan baik.

2. Apakah menurut ibu pembelajaran kooperatif model *mind mapping* cocok diterapkan pada pembelajaran IPS?

Jawab: Cocok, karena dengan model *mind mapping* materi IPS yang banyak jalur keluasannya bisa tercakup bahkan dapat dikembangkan dengan luas.

3. Apakah menurut ibu pembelajaran kooperatif model *mind mapping* yang tadi dilaksanakan berhasil meningkatkan ketrampilan guru dalam pembelajaran IPS?

Jawab: Jelas dapat meningkat, karena guru secara langsung atau tidak langsung materi harus dikembangkan secara luas.

4. Apakah menurut ibu pembelajaran kooperatif model *mind mapping* yang baru saja dilaksanakan dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS?

Jawab: Sama seperti guru, anak/siswa juga akan bertambah dalam peningkatan aktivitasnya karena dapat mengembangkan dan menambah pengetahuan luas.

5. Apakah menurut ibu pembelajaran kooperatif model *mind mapping* yang baru saja dilaksanakan berhasil meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas III SDN Plalangan 04 Semarang?

Jawab: Ada peningkatan. Dengan *mind mapping* anak selalu ada hal yang baru dan aktifitas baru sehingga siswa tidak bosan.

Guru Kelas III

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Juyantini, S.Pd', is displayed within a light blue rectangular box.

Juyantini, S.Pd

NIK. 19590828

198201 2 014

Lampiran 16

Catatan Lapangan Selama Pembelajaran IPS Melalui Pembelajaran Kooperatif Model *Mind Mapping*

Siklus I

Hari / Tanggal : Kamis, 19 Maret 2015
 Pukul : 09.30 WIB
 Petunjuk : Catatlah secara singkat hal-hal yang terjadi pada guru, siswa, dan proses pembelajaran

Apabila dilihat dari kegiatan perdana yang dilakukan, terdapat beberapa kekurangan yang terjadi selama penelitian. Yang pertama adalah sikap dari siswa yang terlihat belum paham dengan model pembelajaran yang diterapkan guru. Terdapat beberapa siswa yang merasa canggung dalam kegiatan pembagian kelompok dan selama kegiatan diskusi. Itu yang membuat deskriptor penilaian aktivitas siswa mendapat hasil yang kurang.

Hal lain yang terjadi selama kegiatan penelitian adalah guru masih belum menguasai ketrampilan membuka pelajaran. Guru terlihat gugup dan bingung. Hal ini nampak pada kemampuan untuk memotivasi siswa yang masih kurang.

Observer



Fahmi Ria Utari

**Catatan Lapangan Selama Pembelajaran IPS Melalui Pembelajaran
Kooperatif Model *Mind Mapping***

Siklus II

Hari / Tanggal : Kamis, 25 Maret 2015
 Pukul : 09.30 WIB
 Petunjuk : Catatlah secara singkat hal-hal yang terjadi pada guru, siswa, dan proses pembelajaran

Kegiatan penelitian pada siklus II, terjadi perbaikan dalam hal ketrampilan guru dalam mengajar. Guru sudah mampu memberikan sentuhan yang berbeda dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Guru lebih mampu mengoptimalkan kemampuannya dalam menggunakan pembelajaran kooperatif model *mind mapping*, terutama dalam cara guru membagi kelompok dan anggota-anggotanya sesuai dengan tata cara pelaksanaan. Akan tetapi ada titik kelemahan, terutama dalam hal mengelola waktu pada kegiatan penutup

Selain itu, para siswa juga sudah mengerti dan paham akan tata cara pelaksanaan pembelajaran yang diinginkan oleh guru. Mereka juga terlihat antusias dan bersemangat dalam pembelajaran

Observer



Fahmi Ria Utari

**Catatan Lapangan Selama Pembelajaran IPS Melalui Pembelajaran
Kooperatif Model *Mind Mapping***

Siklus III

Hari / Tanggal : Kamis, 2 April 2015
Pukul : 09.30 WIB
Petunjuk : Catatlah secara singkat hal-hal yang terjadi pada guru, siswa, dan proses pembelajaran

Pada siklus III, kegiatan belajar mengajar berlangsung dengan baik dan lancar. Baik guru maupun siswa terjadi hubungan yang akrab dan harmonis. Secara umum, ketrampilan guru dan aktivitas siswa sudah menunjukkan suatu perubahan secara positif. Beberapa kekurangan dalam siklus-siklus sebelumnya sudah diantisipasi oleh guru dengan baik.

Akan tetapi yang perlu digaris bawahi lagi adalah mengenai pemanfaatan waktu yang efektif dan efisien. Ada beberapa kegiatan guru yang meliputi eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi yang tidak sesuai jadwal waktu yang semestinya. Sehingga berdampak pada kegiatan akhir pembelajaran yang kurang.

Observer



Fahmi Ria Utari

Lampiran 17 : Surat-surat Penelitian

Surat Ijin Melaksanakan Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Gedung Grd A2 Lt. Kampus Sekeloa, Gunungpati, Semarang 50229
Telepon: 024-8508019
Laman: <http://ip.unnes.ac.id>, email: ip@unnes.ac.id

Nomor : 740 / UN31.11 / KM / 2015
Lamp. :
Hal : Ijin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala SDN Plalangan 04 Semarang
di SDN Plalangan 04 Semarang

Dengan Hormat,
Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:

Nama : SAMUEL DWI CHRISTYONO
NIM : 1401411352
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1
Topik : Peningkatan Kualitas Pembelajaran Tematik Terpadu (PPKn) Tema Peduli terhadap Lingkungan Melalui Model Problem based Learning dengan Media Visual pada Siswa Kelas 4 SDN Plalangan 04

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Semarang, 20 Februari 2015
Saksi
Prof. Dr. Fakrudin, M.Pd.
NIP. 195604271986031001



Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian

	PEMERINTAH KOTA SEMARANG UPTD PENDIDIKAN KECAMATAN GUNUNGPATI SEKOLAH DASAR NEGERI PLALANGAN 04 <i>Jl. Atr. Wiryanto, Gunungpati Semarang 50225, ☎(024)76921653</i>	
<u>SURAT KETERANGAN</u> Nomor : 421.2 / 50 / IV / 2015		
Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SDN Plalangan 04 UPTD Pendidikan Kecamatan Gunungpati.		
1. Dasar : UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN, Nomor : 740 / UN37.1.1 / KM / 2015. Perihal : Ijin Penelitian.		
Menyerangkan bahwa :		
Nama	: SAMUEL DWI CHRISTYONO	
N I M	: 1401411352	
Fakultas	: Ilmu Pendidikan	
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar	
Telah selesai melakukan penelitian dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Model <i>Mind Mapping</i> untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS kelas III SDN Plalangan 04 Semarang" di SD Negeri Plalangan 04 Kecamatan Gunungpati Kota Semarang, terhitung mulai 19 Maret 2015 sampai dengan 02 April 2015 untuk memperoleh data untuk keperluan penyusunan skripsi.		
Demikian surat tugas ini untuk dilaksanakan dengan sebaik-baiknya.		
Semarang, 02 April 2015 Kepala SDN Plalangan 04  Isrom Abdul S.Pd, M.Pd NIP. 196707291991031004		

Surat Keterangan KKM IPS kelas III SDN Plalangan 04



PEMERINTAH KOTA SEMARANG
 UPTD PENDIDIKAN KECAMATAN GUNUNGPATI
 SEKOLAH DASAR NEGERI PLALANGAN 04
Jl. Jln. Warasanti, Gunungpati, Semarang 50223 Telp. (024) 76021653



SURAT KETERANGAN

Nilai ketuntasan yang sudah ditetapkan untuk mata pelajaran IPS kelas III di SDN Plalangan 04 adalah 65, sehingga jika dikategorikan akan menjadi seperti berikut

Tingkat Penguasaan (%)	Nilai	Kualifikasi
80 ke atas	A	Sangat Memuaskan
70 - 79	B	Memuaskan
60 - 69	C	Cukup
50 - 59	D	Kurang
49 ke bawah	E	Sangat kurang

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenar-benarnya dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 24 Maret 2015
 Kepala Sekolah SDN Plalangan 04 Semarang



DINAS PENDIDIKAN
 NIK 19670729 199103 1004